

ПРЯНОСТЬ ДОЛЖНА ПОСТУПАТЬ

ДЮНА

ВОЙНА, ДИПЛОМАТИЯ И ПРЕДАТЕЛЬСТВО

ПРАВИЛА ИГРЫ



ВВЕДЕНИЕ

«Начало есть время, когда следует позаботиться о том, чтобы всё было отмерено и уравновешено. Это знает каждая сестра Бене Гессерит. Итак, приступая к изучению жизни Муад'Диб, прежде всего правильно представьте время его: рождён в пятьдесят седьмой год правления Падишах-Императора Шаддама IV. И с особым вниманием отнеситесь к его месту в пространстве: планете Арракис. Пусть не смутит вас то, что родился он на Каладане и первые пятнадцать лет своей жизни провёл на этой планете: Арракис, часто называемой также Дюной, — вот место Муад'Диб, веками»

Из учебника
«Жизнь Муад'Диб»
принцессы Ирулан

«Дюна» Фрэнка Герберта — культовый шедевр мировой научной фантастики. Данная настольная игра даст вам возможность не только примерить на себя роль одной из сторон конфликта и поменять ход событий и судьбы персонажей, описанных в книге, но и снова вдохнуть жизнь в суровую песчаную планету Арракис.

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 вещество необходимо для межзвёздных путешествий. Навигаторы Гильдии Космогации потребляют Пряность, которая не только меняет их сознание, позволяя просчитывать безопасные маршруты в гиперпространстве, но и дарует долголетие. Только благодаря поставкам Пряности император мог избежать гражданских восстаний. Пряность связывает галактику воедино, и в галактике нет ничего дороже и важнее Пряности.

За контроль над Дюной сражаются могущественные силы — имперские войска, аристократические семьи, представители Гильдии Космогации и загадочного ордена Бене Гессерит, а также непокорные аборигены — фримены.

Всем им нужны ресурсы — и галактическая компания КООАМ будет рада удовлетворить любой спрос. Валютой, разумеется, служит Пряность. Одни добывают её в далёкой пустыне, где можно стать жертвой бури или червя, другие отнимают её у слабых в боях, третьи собирают её в качестве налогов.

Крупные поселения — это транспортные узлы, и те, кто их удерживает, могут быстро перемещаться по планете на крылатых летательных аппаратах — орнитоптерах. Остальные вынуждены медленно пробираться сквозь пески и укрываться в пещерах.

Все они ждут появления Шай-Хулуда, ужаса пустыни и источника Пряности, которое знаменует Схождение. Оно ведёт к образованию союзов и жестоким боям, в которых часто побеждает не самый сильный, но самый коварный.

Каждый день на Дюне умирают сотни людей, но вода их тел сохраняется как главная ценность, а из их тканей инженеры тлейлаксу выращивают в аксолотль-баках генетические копии людей, готовые вновь и вновь умереть по вашему приказу.

ФРАКЦИИ

Вы примете на себя управление одной из этих фракций:



ДОМ АТРЕЙДЕСОВ

Пол Атрейdes, прозванный Муад'Дибом, — законный правитель Дюны, осаждаемый хитрыми и могущественными соперниками. Его преимущества — отважные офицеры и способность заглядывать в будущее.



ПОЛ МУАД'ДИБ

ЛИДЕРЫ

- СУФИР ХАВАТ 5
- ЛЕДИ ДЖЕССИКА 5
- ГУРНИ ХАЛЕК 4
- ДУНКАН АЙДАХО 2
- ДОКТОР ЮЙЗ 1



БЕНЕ ГЕССЕРИТ

Древний, таинственный, исключительно женский орден, который возглавляет Преподобная Мать Гайя-Елена Мохийам. Сёстры Бене Гессерит виртуозно манипулируют людьми, сами при этом оставаясь в тени.



ГАЙЯ-ЕЛЕНА МОХИЙАМ

ЛИДЕРЫ

- АЛИЯ 5
- ЛЕДИ МАРГО ФЕНРИК 5
- МАТЬ РАМАЛЛО 5
- ПРИНЦЕССА ИРУЛАН 5
- УАННА МАРКУС 5




ИМПЕРАТОР

Падишах-Император Шаддам IV проницателен и опасен. Он правит уже много лет и не собирается уступать трон. Но его бдительность туманят гордыня и упоение собственной властью.




ЛИДЕРЫ

ХАСИМИР ФЕНРИНГ (6)	КАПИТАН АРАМИШАМ (5)
КАИД (3)	БУРСЕТ (3)
	БАШАР (2)



ФРИМЕНЫ

Лидером фрименов, отважных аборигенов-кочевников, стал имперский эколог Лиет Кинес. Он предан как народу Дюны, так и самой планете и готов отдать всё, чтобы обезвредить захватчиков и дать экологии Дюны шанс на возрождение.



ЛИДЕРЫ

СТИГАР (7)	ЧАНИ (6)
ОТХЕЙМ (5)	ШЕДАУТ МЭЙС (3)
	ДЖАМИС (2)



ГИЛЬДИЯ КОСМОГАЦИИ

Во главе Гильдии стоит навигатор Эдрик. Он монополизировал космический транспорт и вступил в сговор с контрабандистами ради получения Пряности, от которой он зависит.



ЛИДЕРЫ

СТАБАН ТУЕК (5)	МАСТЕР БУТ (3)
ЭСМАР ТУЕК (3)	СУ-СУ СУ-УК (2)
	ПРЕДСТАВИТЕЛЬ ГИЛЬДИИ (1)



ДОМ ХАРКОННЕНОВ

Глава Дома Харконненов — барон Владимир Харконнен, знаменитый своей склонностью решать все вопросы насилием и обманом. Харконненны распространяют своё влияние, не ограничивая себя моралью и этикой.



ЛИДЕРЫ

ФЕЙД-РАУТА (6)	ГЛОССУ РАББАН (4)
ПИТЕР ДЕ ВЕНЗ (3)	КАПИТАН ИАКИН НЕБУЛА (2)
	УММАН КУДУ (1)

В книге Атрейдесы и фримены выступили против Харконненов и Императора, но в игре всё зависит только от ваших решений. Вы можете заключать самые необычные союзы и приходить к победе самыми неожиданными путями.

Далее вы узнаете правила основного режима игры. Сначала освоите его, а затем можете перейти к усложнённому режиму, в котором игра становится ещё интереснее.



СОСТАВ ИГРЫ

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Представляет собой карту северного полушария Дюны. Поле делится на территории 4 типов:

Пески: желтоватые, граница в 1 линию.

Скалы: коричневые, граница в 2 линии.

Крепости: тёмно-коричневые, граница в 3 линии.

Полярная Впадина: белая, граница в 2 линии.



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

Карта разделена на восемнадцать секторов меридианами, которые протянулись из центра Полярной Впадины до краёв карты (экватора). Песчаная буря перемещается по секторам.

Вокруг карты Дюны расположены 6 делений, используемых для определения очерёдности хода игроков. Также на поле вы найдёте шкалу раундов, хранилище Пряности и аксолотль-баки, куда попадают погибшие лидеры и отряды.

ПРАВИЛА ИГРЫ, ПРАВИЛА ДЛЯ БЫСТРОГО СТАРТА, ПАМЯТКИ

Правила игры разделены на описание основного и усложнённого режимов, а также содержат подсказки по стратегии, ответы на самые частые вопросы и более подробное описание мира игры. Памятки помогут вам ориентироваться в порядке фаз каждого раунда, не заглядывая в правила.



ШКАЛА РАУНДОВ



СКАЛЫ

ПЕСКИ

КРЕПОСТИ

ПОЛЯРНАЯ ВПАДИНА



ВЫБРОС ПРЯНОСТИ

АКСОЛОТЛЬ-БАКИ

МЕРИДИАН

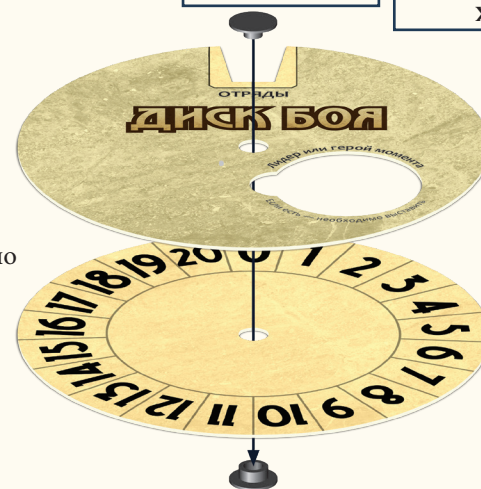
СЕКТОР

ХРАНИЛИЩЕ ПРЯНОСТИ

ДЕЛЕНИЯ ОЧЕРЕДНОСТИ ХОДА

ДИСКИ БОЯ

Перед началом игры соберите 2 диска боя так, как это показано на рисунке:



6 НАБОРОВ ФРАКЦИЙ

Для каждой фракции используются компоненты 5 видов:

- 1 Ширма с изображением главного персонажа фракции и её герба.
- 2 Односторонний или двусторонний лист с описанием фракции и её игровых преимуществ.
- 3 Маркеры в цветах фракций: Дом Атрейдесов (зелёные), Бене Гессерит (синие), Император (красные), Фримены (жёлтые), Гильдия Космогации (оранжевые), Дом Харконненов (чёрные).
- 4 5 больших жетонов лидеров с их изображением и значением боевой силы.
- 5 20 малых жетонов отрядов (жетоны со звёздочкой ничем не отличаются от прочих в основном режиме игры).

Все компоненты фракции имеют одинаковый цвет.



ШЕСТЬ КОЛОД КАРТ

Колода Пряности (21 карта) Эти карты определяют, где и в каком объёме произойдёт выброс Пряности на игровом поле а также когда появится гигантский песчаный червь Шаи-Хулуд.

Колода уловок (33 карты) В этой колоде есть карты оружия, защиты, а также других средств для поражения и обмана противников.

Колода предателей (30 карт) В этой колоде есть по 1 карте на каждого лидера. Когда вы разыгрываете карту лидера другой фракции, он предаёт свою фракцию.

Колода предсказаний (16 карт) Эту колоду использует фракция Бене Гессерит. Играя за эту фракцию, вы можете попробовать предсказать, какая фракция победит (6 карт) и в каком раунде будет одержана победа (10 карт).

Колода союзов (6 карт) Карты с описанием преимуществ союзов между фракциями.

Колода бури (6 карт) Эту колоду использует фракция Фрименов в усложнённом режиме игры.



ЖЕТОНЫ



156 жетонов Пряности
(по 48 жетонов номиналом 1 и 2, 36 жетонов номиналом 5, 24 жетона номиналом 10).



Жетон разрушенной Барьерной Стены



Маркер бури



Маркер раунда

КОМПОНЕНТЫ ДЛЯ УСЛОЖНЁННОГО РЕЖИМА



5 особых отрядов Императора

Эти жетоны отмечены звёздочкой. Они дают в два раза больше боевой силы, чем обычные отряды.



3 особых отряда Фрименов

Эти жетоны отмечены звёздочкой. Они дают в два раза больше боевой силы, чем обычные отряды.



ВОИН



СОВЕТНИЦА

Отряды Бене Гессерит

У этой фракции 2 типа отрядов — советницы, выполняющие особые функции, и воины.



Жетон песчаного червя

Этот жетон используется Фрименами.



Карта и жетон «Квисатц Хадерах» и жетон учёта потерь

Эти особые компоненты используются Домом Атрейдесов. Карта добавляет 2 боевой силы лидеру.



ОСНОВНОЙ РЕЖИМ

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Каждая фракция обладает уникальными преимуществами в сфере экономики, стратегии, военной мощи или коварства. Цель игры — использовать свои сильные стороны, чтобы установить власть над Дюной. Победит тот, у кого в фазе итогов будет под контролем по меньшей мере 3 крепости (для контроля достаточно 1 отряда). Игрок может победить единолично или в составе союза.

*«Я не боюсь, я не должен бояться.
Ибо страх убивает разум.
Страх есть малая
смерть, влекущая за собой
полное уничтожение.
Я встречу свой страх и приму его.
Я позволю ему пройти надо мной
и сквозь меня.
И когда он пройдёт через меня,
я обращу свой внутренний взор
на его путь; и там, где был страх,
не останется ничего.
Останусь лишь я, я сам»*

Пол Атрейдес

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Положите все жетоны Пряности в хранилище Пряности.

Перемешайте колоды Пряности и уловов и положите их рядом с игровым полем лицевой стороной вниз. Разыгранные карты кладите лицевой стороной вверх в стопки сброса рядом с соответствующими колодами. Когда та или иная колода заканчивается, перемешайте её стопку сброса.

Теперь каждый игрок должен выбрать фракцию.

Выбор фракций можно организовать двумя способами:

1. Возьмите карты фракций из колоды предсказаний Бене Гессерит, перемешайте их и раздайте каждому игроку по 1 карте.
2. Возьмите карты с номерами раундов из колоды предсказаний Бене Гессерит, перемешайте их и раздайте каждому игроку по 1 карте. Игрок с наибольшим номером выбирает фракцию первым и так далее в порядке убывания.

После случайного выбора игроки могут по договорённости поменяться фракциями.

ПАРТИИ С ДВУМЯ И ТРЕМЯ ИГРОКАМИ

В партии на троих рекомендуется использовать следующие фракции: Дом Атрейдесов, Дом Харконненов и Фримены. В партии на троих союз должен контролировать 4 крепости, чтобы победить.

В партии на двоих пусть сразятся заклятые враги: Атрейдесы и Харконнены. Либо каждый игрок берёт по 2 фракции согласно правилам выше. Игроки не могут вступать в союз, а для победы нужно контролировать 4 крепости.

ПАРТИИ С ЧЕТЫРЬМЯ И ПЯТЬЮ ИГРОКАМИ

В партии на четверых рекомендуется играть без Гильдии Космогации и Бене Гессерит, а в партии на пятерых — без Бене Гессерит.

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

1. РАСПОЛОЖЕНИЕ ИГРОКОВ

Сев за стол, игроки выкладывают свои маркеры в ближайшие к ним деления очерёдности хода.

2. ПРЕДАТЕЛИ

Уберите из колоды предателей карты лидеров фракций, не участвующих в игре, затем тщательно перемешайте колоду. Раздайте каждому участнику по 4 карты взакрытую. Каждый оставляет себе 1 карту, которую держит втайне от остальных. Например, если игрок получил карты вражеских лидеров, он может оставить себе 1 из них, чтобы впоследствии объявить его предателем. Если игрок получил карту 1 из своих лидеров, он может оставить его себе, чтобы не позволить ему впоследствии стать предателем. Каждый участник помещает выбранную карту за ширму, а оставшиеся возвращает лицевой стороной вниз под низ колоды предателей.

3. ПРЯНОСТЬ

Каждый игрок берёт из хранилища столько Пряности, сколько указано на листе его фракции, и помещает эти жетоны за своей ширмой.

4. ОТРЯДЫ

Если на листе фракции есть указание разместить отряды на игровом поле, сделайте это. Остальные отряды — это ваш резерв, держите его рядом с ширмой.

5. КАРТЫ УЛОВОВ

Каждый игрок получает по 1 карте уловки взакрытую.

6. МАРКЕР РАУНДА

Положите маркер раунда в ячейку «1» на шкале раундов.

Примечание: некоторые уникальные преимущества фракций противоречат правилам. В таких случаях эти преимущества применяются вопреки правилам.

ХОД ИГРЫ

Партия в «Дюну» разделена на раунды.
Максимальное количество раундов — 10.

Каждый раунд состоит из 9 фаз. Они разыгрываются в строгом порядке:



1. БУРЯ

Передвиньте маркер бури. Игрок, чей маркер расположен следующим после маркера бури, в этом раунде будет *первым игроком*.



2. ВЫБРОС ПРЯНОСТИ И СХОЖДЕНИЕ

Откройте верхнюю карту Пряности. Поместите указанное количество Пряности на отмеченную территорию. Если открыта карта Шаи-Хулуда, наступает Схождение — игроки могут заключать и расторгать союзы.



3. СУБСИДИИ КООАМ

Игроки, имеющие не более 1 Пряности, могут увеличить её количество до 2.



4. АУКЦИОН

Игроки делают ставки Пряностью, чтобы заполнить карты уловов.



5. ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Игроки могут вернуть отряды и лидеров из аксолотль-баков.



6. ВЫСАДКА И ПЕРЕБРОСКА

Начиная с *первого игрока* и далее *против часовой стрелки*, каждый игрок по очереди может высадить отряды из резерва на планету или привести их из другого полушария планеты в случае Фрименов, а затем перебросить 1 группу с 1 территории на другую.



7. БОЙ

На всех территориях, где находятся отряды более чем 1 фракции, происходят бои.



8. СБОР ПРЯНОСТИ

Каждый игрок, отряды которого находятся в соответствующем секторе на территории с Пряностью, может собрать её.



9. ИТОГИ

Если фракцией или союзом выполнены условия победы, объявляется победитель или победители. В ином случае игроки могут взять небольшую паузу, чтобы проанализировать ход игры, затем маркер раунда перемещается на следующее деление и начинается новый раунд.



ФАЗА 1: БУРЯ



Первая буря

В 1-м раунде выложите маркер бури на поле следующим образом: 2 игрока, маркеры которых ближе всего к начальному сектору бури, берут диски боя и тайно выставляют на них любое значение от 0 до 20. Затем игроки показывают свои значения, складывают их, и маркер бури передвигается *против часовой стрелки* на количество секторов, равное сумме выставленных игроками на дисках боя значений.

Движение бури

В начале следующих раундов 2 игрока, которые последними использовали диски боя (то есть между которыми произошёл последний бой в предыдущем раунде), выставляют на них значения от 1 до 3. Маркер бури передвигается *против часовой стрелки* на количество секторов, равное сумме выставленных игроками на дисках боя значений.

Урон

Если в песках в тех секторах, через которые буря передвигается и в котором останавливается, есть жетоны Пряности и/или отрядов, они все уничтожаются (исключение — Имперская Котловина). Уберите отряды в аксолотль-баки, а Пряность — в хранилище. Буря не уничтожает отряды на территориях других типов (считается, что они находят укрытие).

Буря как препятствие

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 хотя бы 1 из них находятся в секторе с бурей.

Первый игрок

Игрок, чей маркер расположен следующим после маркера бури, считается *первым игроком* в фазах аукциона, высадки и переброски.





▲ Карта территории



▲ Карта Шаи-Хулуда

ФАЗА 2: ВЫБРОС ПРЯНОСТИ И СХОЖДЕНИЕ

Карта Пряности

Откройте верхнюю карту колоды Пряности.

ПЕРВЫЙ РАУНД

Если в первом раунде вы откроете 1 или несколько карт Шаи-Хулудов, не разыгрывайте их, а отложите. Когда откроете и разыграете карту территории, замешайте отложенные карты обратно в колоду Пряности.

Территория

Перед вами пример выброса Пряности. Возьмите указанное на карте количество Пряности из хранилища и поместите на указанную на ней территорию в секторе, отмеченном символом выброса. Затем положите карту территории лицевой стороной вверх в сброс рядом с колодой. Если символ выброса Пряности расположен в секторе, объятom бурей, не помещайте туда Пряность.

Шаи-Хулуд

Если вы открыли карту Шаи-Хулуда:

- Уничтожьте всю Пряность (верните её в хранилище) и все отряды (уберите их в аксолотль-баки) на территории, указанной на верхней карте территории в сбросе. После этого положите карту Шаи-Хулуда в сброс лицевой стороной вверх.
- Затем открывайте карты с верха колоды Пряности, пока не откроете карту территории (то есть игнорируйте и помещайте в сброс все последующие карты Шаи-Хулудов в этом раунде). Поместите Пряность на территорию, указанную на этой карте, и положите её в сброс лицевой стороной вверх.

Схождение

Если вы открыли карту Шаи-Хулуда (во втором и последующих раундах), в конце этой фазы происходит Схождение — игроки могут заключать и расторгать союзы (подробнее о союзах на с. 12).

ФАЗА 3: СУБСИДИИ КООАМ

Каждый игрок, имеющий не более 1 Пряности, может увеличить её количество до 2, взяв жетоны Пряности из хранилища в качестве субсидии КООАМ.

ФАЗА 4: АУКЦИОН

Проверка лимита карт уловов

Перед началом аукциона каждый игрок должен огласить, сколько у него карт уловов. Лимит карт уловов в руке — 4. Игроки с 4 картами уловов не участвуют в аукционе и должны пасовать.

Дилер

Один из игроков выкладывает на стол лицевой стороной вниз по 1 карте уловки за каждого игрока, участвующего в аукционе.

Аукцион

Игроки начинают делать ставки Пряностью с 1-й карты в ряду (слева направо).

- Сначала делает ставку *первый игрок*. Если у него в руке 4 карты уловов, начинает следующий игрок справа, имеющий менее 4 карт.
- Игрок, начинающий аукцион, должен поставить не менее 1 Пряности или спасовать. Ход передаётся следующему участнику справа. Он должен сделать более высокую ставку или спасовать. Так продолжается, пока все игроки не спасуют или пока не будет сделана наибольшая ставка. Игрок, сделавший наибольшую ставку, забирает в руку карту уловки и сбрасывает свою ставку в хранилище Пряности.

Лимит ставки

Игрок не может поставить больше Пряности, чем у него есть.

Продолжение аукциона

Аукцион за следующую карту начинает ближайший игрок, имеющий менее 4 карт, справа от того, кто начинал аукцион за предыдущую карту. Таким образом, каждый участник аукциона получит шанс сделать ставку на карту уловки первым по 1 разу.

Конец аукциона

Фаза аукциона заканчивается, когда какой-либо игрок забирает последнюю карту уловки ИЛИ когда все игроки спасовали, не сделав ставку (это может произойти даже на 1-й карте). Во втором случае верните оставшиеся карты с аукциона на верх колоды уловов в порядке, противоположном порядку выкладывания. После этого фаза аукциона завершается.

Открытость информации

В фазе аукциона должно быть абсолютно понятно, сколько карт уловов в руке игрока в каждый момент времени. Скрывать это количество или умышленно называть другое количество запрещается. У игрока не может быть больше 4 карт в руке. Игрок, набравший 4 карты во время аукциона, автоматически пасует при проведении аукциона за следующие карты.

Время на решение

Игрок, которому передаётся ход, может обдумывать свою ставку не более 10 секунд. По прошествии этого времени считается, что он спасовал.

ФАЗА 5: ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Восстановление отрядов

Каждый игрок может вернуть до 3 своих отрядов из аксолотль-баков.

- **Бесплатное восстановление:** на листе фракции указано, сколько отрядов можно восстановить бесплатно.
- **Восстановление за Пряность:** за восстановление остальных отрядов нужно платить по 2 Пряности за отряд. Сбросьте эту Пряность в хранилище.
- **Максимальное восстановление:** игрок может восстановить не более 3 отрядов за раунд.
- **В резерв:** восстановленные отряды уходят в резерв.

Восстановление лидеров

Если все 5 лидеров игрока находятся в аксолотль-баках, игрок может восстанавливать по 1 лидеру в раунд, пока не восстановит всех лидеров.

- **Стоимость = сила:** чтобы восстановить лидера, игрок должен заплатить количество Пряности, равное боевой силе этого лидера.
- **Статус восстановленного лидера:** восстановленного лидера можно использовать обычным способом и объявлять предателем.
- **Вторая смерть:** если восстановленный лидер игрока снова умирает, поместите его в аксолотль-баки лицевой стороной вниз. Таких лидеров нельзя восстановить, пока все остальные убитые лидеры этого игрока не будут восстановлены, убиты и вновь помещены в аксолотль-баки.

ФАЗА 6: ВЫСАДКА И ПЕРЕБРОСКА

Первый игрок высаживает отряды на планету и затем перебрасывает отряды по планете. Далее ход передаётся следующему игроку против часовой стрелки, и так до последнего игрока.

ВЫСАДКА ОТРЯДОВ

Высадка из резерва

Игрок, у которого есть отряды в резерве вне планеты, может высадить любое их количество на 1 территорию любого типа.

Оплата высадки

Высадка отрядов из резерва вне планеты в крепость стоит 1 Пряность за каждый отряд. Высадка отрядов из резерва вне планеты на любую другую территорию стоит 2 Пряности за каждый отряд.

Секторы

Если игрок высаживает отряды на территорию, которая находится в нескольких секторах, он должен поместить все отряды в границах 1 сектора.

Исключения

- **Буря:** игроки не могут высаживать отряды в сектор, объятый бурей.
- **Крепости:** игрок не может высаживать отряды в крепость, в которой находятся отряды 2 других игроков.
- **Нет пути назад:** нельзя возвращать отряды, находящиеся на поле, обратно в резерв.

ПЕРЕБРОСКА ОТРЯДОВ

Каждый игрок может перебросить любое количество своих отрядов с 1 территории на другую. Отряды можно перебрасывать с любой территории, на любую территорию и через любую территорию, даже если на этих территориях есть другие отряды. Ниже перечислены правила переброски.

Орнитоптеры

Игрок, у которого есть хотя бы 1 отряд в *Арракине*, *Карфаге* или обеих этих крепостях, имеет доступ к летательным аппаратам — орнитоптерам. Он может перебросить группу отрядов на расстояние до 3 соседних территорий, причём эти отряды необязательно должны находиться в этих крепостях. Например, если у вас есть хотя бы 1 отряд в *Арракине*, вы можете перебросить отряды из *сиетча Туэка* через *Бледное плоскогорье* и *Барьерную Стену* в *Имперскую Котловину* (можно на меньшее расстояние, но не большее).

1 соседняя территория

Игрок, у которого нет отрядов в *Арракине* или *Карфаге* (а значит и доступа к орнитоптерам), может перебросить группу отрядов только на соседнюю территорию.

1 переброска в раунд

Игрок может перебросить отряды только 1 раз в раунд.

Секторы

Вы перебрасываете отряды именно между территориями, а не секторами, то есть вы можете пройти через несколько секторов. Секторы учитываются только при движении бури и сборе Пряности.



Буря

Как вы помните, отряды не могут быть переброшены в сектор, из сектора или через сектор, объятый бурей. Многие территории расположены сразу в нескольких секторах. Если часть территории объята бурей, игроки могут осуществлять переброску на части таких территорий или покидать части таких территорий, не затронутые бурей, если они при этом не пересекают сектор, объятый бурей.

- Когда игрок завершает переброску отрядов на территорию, расположенную в нескольких секторах, он должен разместить их так, чтобы все они находились в 1 секторе.
- В *Полярной Впадине* не бывает бурь.

Доступность крепостей

Игрок не может перебрасывать отряды в крепости или через крепости, в которых на момент переброски находятся отряды 2 других игроков.



ОПРЕДЕЛЕНИЕ МЕСТ БОЯ

Бои разворачиваются на территориях, где находятся отряды 2 и более игроков.

Бои продолжаются до тех пор, пока на всех территориях останутся отряды максимум 1 игрока. Из этого правила есть 2 исключения:

- Игроки, находящиеся на 1 территории, не вступают в бой, если их отряды разделены сектором, объятым бурей.
- Бои никогда не происходят в *Полярной Впадине* — здесь можно безопасно находиться любому количеству отрядов любых фракций.

Первый игрок

Когда начинается фаза боя, *первый игрок* считается агрессором во всех боях, в которых он принимает участие (если такие есть). Агрессор выбирает очерёдность своих боёв, если они должны произойти на разных территориях или если у него есть несколько противников на 1 территории. Когда все бои первого игрока завершены, агрессором становится следующий игрок против часовой стрелки. Так продолжается, пока не пройдут все бои.

Боевой план

Каждый участник боя втайне формирует боевой план. Выставление количества отрядов на диске боя — обязательная часть боевого плана. Выставление лидера или «Героя момента» также обязательно при их наличии. Розыгрыш других карт уловов остаётся на усмотрение игрока.

Диск боя

Каждый участник берёт диск боя и втайне выставляет значение от 0 до значения, равного количеству отрядов, находящихся на территории, где идёт бой. Оба игрока гарантированно потеряют это количество отрядов.

Лидеры

Каждый участник боя должен выбрать лидера и вставить его жетон в специальную выемку на диске боя. Вместо лидера можно разыграть карту «Герой момента».

- Если лидер выжил в бою, он может снова участвовать в боях на этой же территории. Лидер никогда не может участвовать в боях на нескольких территориях в течение раунда.
- Игрок должен выставить лидера или «Героя момента». Но, если у игрока нет ни того ни другого, бой всё равно происходит.
- Если у игрока нет ни лидера, ни «Героя момента», он обязан сразу сообщить об этом противнику.

БЕЗ УЛОВОВ

Игрок, который не выставил ни лидера, ни «Героя момента», участвует в бою, но не может разыгрывать карты уловов. Это может произойти, если все лидеры игрока в аксолотль-баках или уже участвовали в боях на других территориях, а карты «Герой момента» у него нет.

- Карта «Герой момента» не добавляет боевую силу, но позволяет разыгрывать карты уловов: оружие, защиту или бесполезные карты (которые «засоряют» руку и от которых лучше избавиться).

Карты уловов

Игрок, выставивший лидера или «Героя момента», может разыграть карту оружия, карту защиты или обе такие карты (обязательно разного типа). Приложите эту карту или карты к диску боя. Вы можете вовсе не разыгрывать карты уловов.

Раскрытие боевых планов

Когда оба игрока составили свои боевые планы (число отрядов, лидер или «Герой момента», карты уловов), они одновременно раскрывают их.

Исход боя

Победитель

Побеждает игрок с наибольшей суммой боевой силы выставленных на диске боя отрядов и лидера.

«В бою с использованием силовых щитов надо быть быстрым в обороне, но медленным в нападении.

Атака имеет единственную цель — заставить противника сделать неверное движение, заставить открыться. Щит отвращает быстрый удар клинка, но пропустит неспешный взмах кинжала!»

Пол Атрейдес



Ничьих не бывает

Если боевые силы противников равны, побеждает агрессор.

Оружие

Если участник разыграл карту оружия, а его противник не разыграл подходящую карту защиты, лидер противника погибает и его боевая сила не учитывается. В бою могут погибнуть оба лидера. «Герой момента» не добавляет боевой силы, но позволяет участнику разыгрывать карты уловов.

Убитые лидеры

Жетон убитого лидера помещается в аксолотль-баки лицевой стороной вверх. Победивший в бою берёт из хранилища количество Пряности, равное сумме значений боевой силы убитых лидеров (включая своего лидера, если он был убит).

Выжившие лидеры

Выжившие лидеры остаются на месте и могут (но не обязаны) участвовать в других боях на этой (и только на этой!) территории в текущем раунде. Если лидер выжил во всех боях, он остаётся в резерве игрока.

Поражение

Проигравший теряет все свои отряды на территории, где произошёл бой, и помещает их в аксолотль-баки. Также он сбрасывает разыгранные карты уловов. При этом он не теряет лидера: его можно убить только картой оружия.

Победа

Победивший игрок теряет только то количество отрядов, которое он выставил на диске боя (они тоже помещаются в аксолотль-баки). Победивший игрок может сбросить или оставить все или некоторые из разыгранных карт уловов.

ПРЕДАТЕЛИ

Если в бою противник использует лидера, изображённого на 1 из ваших карт предателей, вы можете объявить об этом. Тогда бой завершается следующим образом:

Раскрытие карты предателя

Игрок, раскрывший карту предателя:

- немедленно побеждает в бою;
- ничего не теряет (даже если в боевом плане разыграна комбинация «Лучемёта» и «Щита»);

- берёт из хранилища количество Пряности, равное боевой силе лидера игрока, потерпевшего поражение (сам лидер отправляется в аксолотль-баки).

Игрок, против которого разыграли карту предателя:

- теряет все свои отряды на территории;
- сбрасывает все разыгранные карты уловов.

Два предателя

Если оба противника разыграли карты предателей, они теряют все свои отряды на территории, разыгранные карты уловов и лидеров, а также не получают Пряность.



ФАЗА 8:

СБОР ПРЯНОСТИ



Каждый игрок, отряды которого находятся в соответствующем секторе на территории с Пряностью, может собрать её (то есть переместить жетоны с поля за свою ширму). Игрок собирает по 3 Пряности за отряд, если у него есть отряды в *Карфаге* или *Арракине*, иначе — по 2 Пряности за отряд.

Пряность, которую никто не собрал, остаётся на территории. Отряды, собравшие Пряность, остаются в том же секторе территории и продолжают подчиняться всем правилам.



ФАЗА 9:

ИТОГИ



Игрок, у которого на момент наступления фазы итогов есть хотя бы по 1 отряду в 3 или более крепостях, побеждает.

Если для победы по условиям нужно контролировать 4 крепости, то 2 игрока, состоящие в союзе, побеждают, если у них под контролем находится в совокупности 4 крепости. Например, Дом Атрейдесов и Фримены состоят в союзе. Если в фазе итогов у Фрименов есть отряды в *сиетче Табр* и *Карфаге*, а у Атрейдесов — в *сиетче Туэка* и *Арракине*, оба игрока побеждают.

Если никто не победил, каждый игрок может подумать над своей стратегией на грядущий раунд. Когда все игроки готовы, сдвиньте маркер раунда в следующую ячейку на шкале раундов.

«Тот, кто контролирует Пряность, контролирует Вселенную!»

Барон Харконнен



СОЮЗЫ (СХОЖДЕНИЕ)

Если в фазе выброса Пряности и Схождения любого раунда после первого раскрывается карта Шай-Хулуда, то в конце этой фазы происходит Схождение. Игроки могут договариваться о заключении союзов и об их расторжении. После того как каждый участник принял решение, игра продолжается.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ СОЮЗА

Основные моменты

В союзе могут быть только 2 игрока. Чтобы союз победил, отряды 2 игроков должны находиться в совокупности в 4 крепостях (а не в 3).

Обсуждение

Игроки могут свободно и открыто обсуждать между собой заключение и расторжение союзов.

Открытость информации

Втайне договариваться о союзах нельзя, как и нельзя тайно состоять в союзе. При заключении союза фракции получают карту этого союза. Карты союзов служат напоминанием о заключённых союзах. Заменяйте их при соответствующих изменениях союзов.

Ограничения

Во время Схождения может образоваться несколько союзов, но ни один игрок не может состоять в 2 союзах одновременно. После завершения фазы союзы не могут быть изменены до следующего Схождения.

РАСТОРЖЕНИЕ СОЮЗА

Расторжение

Во время Схождения игрок может расторгнуть союз с другим игроком. Достаточно просто объявить об этом, согласие второго игрока не требуется.

Объединение

После расторжения союза каждый его участник тут же может вступить в другой союз или продолжить играть самостоятельно.

КАК РАБОТАЕТ СОЮЗ

Победа

Отряды союзников считаются дружественными при определении условий победы. Если отряды союзных игроков в совокупности присутствуют в 4 крепостях в фазе итогов, то они побеждают (это могут быть отряды одного игрока).

Ограничения

Игрок может высаживать и перебрасывать свои отряды на или через территорию, где присутствует хотя бы 1 отряд союзника, если в конце переброски его отряды окажутся на территории без отрядов союзника

ПРИМЕЧАНИЕ: если по той или иной причине у 2 игроков, которые стали союзниками, отряды оказались на 1 территории, 1 из них должен убрать все свои отряды с такой территории в фазе высадки и переброски. Если игрок, который ходит раньше, не сделал этого, то его союзник, который ходит позже, обязан либо перебросить отряды, либо потерять их.

(в *Полярную Впадину* можно всегда высаживать и перебрасывать отряды). Таким образом, союзники никогда не вступают в бой друг с другом.

Союзы и конспирация

Союзники могут обсуждать свои намерения тайно и в любое время (если нужно, выйдите из игровой комнаты, чтобы посоветоваться).

Аукцион

В фазе аукциона союзники могут помогать друг другу, беря на себя расходы частично или полностью. Это единственный случай, когда игрок может поставить больше Пряности, чем у него есть (конечно, если союзник согласен поделиться Пряностью).

Высадка

Союзники могут оплачивать друг другу высадку отрядов.

Преимущества союза

Вступив в союз, фракции получают уникальные преимущества, описанные на их листах фракций.

На с. 24 вы найдёте дополнительные правила для союзов, которые вы можете использовать.

СЕКРЕТНОСТЬ

Правила не обязывают игроков ни скрывать, ни раскрывать количество Пряности, а также свои карты уловок и предателей.

При этом вся Пряность хранится за ширмой (игроки не должны видеть, сколько её у вас, а вы не обязаны говорить). Количество карт уловок необходимо объявлять только во время аукционов, всё остальное время его можно скрывать.

ПОДКУП И ДОГОВОРЁННОСТИ

Игроки, не состоящие в одном союзе, могут подкупать друг друга и заключать любые договорённости. Об этом нужно объявлять открыто — после чего договорённости нужно соблюдать.

Игроки могут подкупать друг друга Пряностью, информацией и будущими действиями, но не могут передавать друг другу карты уловок и предателей, лидеров, отряды и преимущества фракций. Игрок кладёт Пряность, полученную в виде взятки, перед своей ширмой, и перемещает в свой запас за ширмой только в начале фазы итогов.

Игрок не может совершить подкуп или заключить договорённость, которые нарушают правила и противоречат преимуществам его фракции и фракции второго участника сделки.

Всё остальное, что не запрещено, разрешено.

УСЛОЖНЁННЫЙ РЕЖИМ

ОТЛИЧИЯ ОТ ОСНОВНОГО РЕЖИМА

1. Больше выборов Пряности.
2. Получение Пряности за контроль над городами и *сиетчем Туэка* (крепостью контрабандистов).
3. Улучшенные карты «Карама».
4. Усложнённая система боя.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРЯНОСТЬ

В фазе сбора Пряности все игроки, отряды которых присутствуют в *Карфаге* или *Арракине*, получают 2 Пряности, в *сиетче Туэка* — 1 Пряность. Чтобы получить эту Пряность, достаточно иметь в этих крепостях хотя бы 1 отряд на момент сбора Пряности. Если у игрока есть отряды сразу в нескольких из этих крепостей, он получает Пряность за каждую.

УДВОЕННЫЙ ВЫБРОС

В фазе выброса Пряности и Схождения вы открываете 2 (или больше) карты Пряности, которые будете сбрасывать в 2 отдельных сброса (А и Б).

Сначала раскройте 1 карту Пряности.

Территория

Если это карта территории, поместите Пряность на поле по обычным правилам, затем положите эту карту в сброс А лицевой стороной вверх.

Шаи-Хулуд

Если это карта Шаи-Хулуда:

- Вся Пряность и все отряды, находящиеся на территории, указанной на верхней карте Пряности в сбросе А (если такая есть), сбрасываются в хранилище и аксолотль-баки соответственно. Затем положите карту Шаи-Хулуда в сброс А лицевой стороной вверх.
- Далее открывайте карты с верха колоды Пряности, пока не откроете карту территории (то есть игнорируйте и помещайте в сброс А все последующие карты Шаи-Хулудов). Поместите Пряность на территорию, отмеченную на этой карте, и положите её в сброс А лицевой стороной вверх.
- После этого происходит Схождение.

Затем раскройте ещё 1 карту Пряности. Повторите выброс Пряности так же, как описано выше, но кладите разыгранные карты в отдельный сброс Б.

УСЛОЖНЁННАЯ СИСТЕМА БОЯ

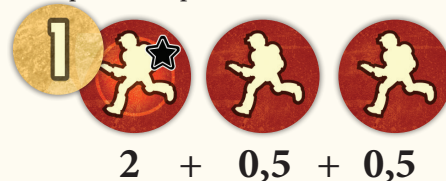
В этом режиме Пряность нужна не только для высадки и восстановления отрядов, но и в процессе боя.

- Каждый отряд, используемый в бою, приносит полную боевую силу, только если вы заплатите за него 1 Пряность. Отряды, которые вы не можете или не желаете оплатить, дают половину своей боевой силы (то есть 2 обычных отряда дают 1 боевую силу).
- Формируя боевой план, игрок должен сразу отложить столько жетонов Пряности, сколько он планирует потратить. Если игрок побеждает с помощью предателя, ему не нужно тратить эту Пряность. В ином случае и победитель, и проигравший сбрасывают эту Пряность в хранилище.

При выставлении значения на диске боя вы можете использовать половинные значения — для этого просто остановите диск между соседними целыми значениями (см. примеры справа).

Когда победитель несёт потери, он может выбирать для этого отряды любых видов, опираясь на значения боевой силы, выставленной на диске боя.

Например, у Императора на территории, где завязался бой, 5 обычных отрядов и 1 сардаук (считается за 2 отряда). Император выставил на диске боя боевую силу 3 и потратил 1 Пряность.



Император победил в бою и теперь может выбрать: потерять 1 оплаченного сардаука (боевая сила 2) и 2 неоплаченных обычных отряда (боевая сила 0,5 + 0,5)



или потерять 1 оплаченный отряд (боевая сила 1) и 4 неоплаченных обычных отряда (0,5 + 0,5 + 0,5 + 0,5). В одном случае игрок теряет 1 сардаука и 2 обычных отряда, в другом — 5 обычных отрядов. В любом случае соблюдаются оба условия боя: значение на диске боя и потраченная Пряность.

ДИСК БОЯ ПРИМЕРЫ



УЛУЧШЕННЫЕ КАРТЫ «КАРАМА»

Разыгрывая карту уловки «*Карам*», вы можете либо применить уникальный для своей фракции эффект (они описаны ниже), либо заблокировать использование преимущества противником.

КАРТЫ «КАРАМА»

Кроме эффектов, описанных на карте «*Карам*», каждая фракция — кроме Бене Гессерит — получает уникальный эффект, который может применить **1 раз за игру** при розыгрыше этой карты. Также вы можете разыграть карту «*Карам*», чтобы заблокировать использование любым игроком преимущества его фракции, как в базовой игре. В любом случае после этого карта сбрасывается.

Дом Атрейдесов может в фазе боя полностью изучить боевой план противника (после чего он уже не может быть изменён).

Император может в фазе восстановления бесплатно восстановить до 3 отрядов ИЛИ 1 своего лидера.

Фримены могут в фазе выброса Пряности и Схождения поместить жетон песчаного червя на любую песчаную территорию. Считается, что на этой территории появился песчаный червь, т. е. уничтожьте Пряность и отряды (кроме отрядов Фрименов и, по желанию, их союзника) на этой территории, Фримены могут оседлать червя (если никто не сыграет ещё 1 «*Карам*»), чтобы не дать им воспользоваться этим преимуществом), а в конце фазы произойдёт Схождение.

Гильдия Космогации может в фазе высадки и переброски отменить высадку отрядов из резерва вне планеты одного игрока.

Дом Харконеннов может в фазе аукциона вслепую взять у любого игрока любое количество карт уловов из руки. За каждую взятую карту нужно отдать этому игроку карту уловки из руки по своему выбору.

ПОДСКАЗКИ ПО СТРАТЕГИИ

Пряность — ключ ко всему. Выбросы дают немало Пряности, но конкуренция за неё велика, ведь она нужна каждому: для приобретения карт уловов, для высадки и восстановления отрядов и лидеров. В борьбе за Дюну победит самый гибкий, смелый и коварный игрок!

Следите за бурей: она не только уничтожает отряды, но и определяет, кто *первый игрок*. *Первый игрок* имеет преимущество в боях, поскольку выигрывает во всех боях, завершившихся вничью. Последний же игрок может переброской своих отрядов создать себе преимущество на следующий ход или даже победить. От выброса Пряности зависит, к кому ближе окажется заветный ресурс. Песчаные черви также важны, ведь только тогда, когда они появляются, фракции могут заключать и расторгать союзы.

На аукционе разыгрываются карты, которые могут решительным образом влиять на исход боя. Старайтесь всегда иметь несколько карт в руке, чтобы противники не знали, чего от вас ожидать. Но не увлекайтесь аукционом — помните, что вам нужна Пряность для высадки и восстановления отрядов.

Фаза высадки и переброски, пожалуй, самая важная в игре, ведь именно она определяет, где пройдут бои, сколько Пряности соберут игроки, да и вообще — кто победит. Старайтесь держать свои отряды недалеко от крепостей, чтобы в любой момент быть готовым занять их. Также обратите внимание на *Полярную Впадину* — через неё можно попасть почти на любую территорию и в ней отрядам не грозят ни бури, ни песчаные черви.

Иногда игрок, совершающий последний ход, может разом попытаться захватить все 3 крепости, особенно если ходившие ранее игроки оставили их без защиты. Однако игрокам не стоит забывать, что можно совершить фатальную ошибку, действуя слишком дерзко и не думая о том, как защитить свои отряды.

Победа куётся в боях. Важно не только иметь хорошее оружие и защиту, но и помнить, какие карты остались у ваших противников. Также важно понимать или пытаться угадать, есть ли у кого-то из противников карта предателя с вашим лидером. Используйте проверенных лидеров — если противник не разыграл карту предателя, значит, есть вероятность, что у него такой карты нет.

Поскольку проигравший теряет карты уловов, а победитель оставляет их и получает Пряность за убитых лидеров, бои имеют одно из ключевых значений. Однако помните, что среди карт уловов есть достаточно бесполезных карт, которые можно сбросить только в бой. Иногда игроки специально жертвуют слабым лидером и малым числом отрядов, чтобы избавиться от бесполезных карт. Противник же никак не может это предугадать и тратит много сил на ненужную оборону.

Как правило, если у вас есть преимущество в бою — больше карт, лидеров, отрядов — нужно действовать. Особенно если вы ходите раньше других, ведь игра поощряет агрессоров. Сбор Пряности — это не только приобретение ресурсов для себя, но и лишение противника данных ресурсов. Однако нужно помнить, что это большой риск, ведь собирателей может уничтожить буря или песчаный червь. Союзы упрощают победу, и в партиях с большим количеством участников они будут, скорее всего, необходимы. Старайтесь склонить к союзу фракцию, которая будет дополнять ваши сильные стороны. Если у вас хорошие стратегические возможности, но мало ресурсов — зовите в союз богатую фракцию, если у вас много ресурсов — фракцию с хорошим запасом уловок и хитрым стратегом во главе.

СТРАТЕГИИ ФРАКЦИЙ

Подсказки по отдельным фракциям размещены на оборотной стороне соответствующих ширм фракций.

Фримены

Пряности у вас мало, поэтому первые ходы вы будете проигрывать на аукционах и оставаться без карт уловок. Вы должны набраться терпения, по возможности занимать любые свободные крепости, но не вступать в бои, пока не будете готовы. Когда время проявить себя в бою настанет, вы сможете более свободно жертвовать своими отрядами, поскольку по свойству фракции вы восстанавливаете больше отрядов и делаете это бесплатно. Более того, ваша армия обладает высокой мобильностью даже без доступа к крепостям, а у ваших лидеров значительные показатели боевой силы. Старайтесь не привлекать к себе внимания в первых раундах и ждите удачного выброса Пряности, чтобы накопить ресурсы и раскрыть свой потенциал.

Гильдия Космогации

У Гильдии самые слабые лидеры в игре, и вы не можете быстро восстанавливать свои отряды. Более того, в начале игры у вас недостаточно Пряности для активного участия в аукционах. Да, вы получаете выгоду, когда другие игроки высаживают отряды — но, если игроки не спешат пользоваться этой услугой, вам придётся бороться за Пряность наравне с другими. Главное преимущество Гильдии — дешёвая высадка и возможность высадки отрядов с любой территории на другую. Это даёт вам небывалую гибкость и делает ваши ходы крайне опасными, особенно если вы ходите последним. Зачастую вам будет выгодно ослаблять противников, бросая на них свои отряды, чтобы в решающий момент элегантно занять нужные крепости.

Бене Гессерит

Орден Бене Гессерит восстанавливает очень мало отрядов, поэтому вам нужно обращаться с ними бережливо — иначе вы быстро останетесь без армии. Основное преимущество Бене Гессерит — «Предсказание»: вы можете предсказать, на каком ходу победит другой игрок, и тайно помогать ему, чтобы победить вместо него. Впрочем, вы можете постоять за себя и сами благодаря «Голосу», который оставляет противника без оружия или защиты. Но самое увлекательное — когда ваши противники пытаются угадать, на кого вы сделали ставку, а вы пытаетесь запутать их.

Дом Атрейдесов

Атрейдесам ничего не достаётся бесплатно — ни высадка отрядов, ни карты, — и поэтому вам придётся добывать Пряность на планете, рискуя потерять отряды в бою или буре. Ваша жизнь — постоянная борьба. С 1-го хода у вас есть отряды в *Арракине*: это треть победы и возможность перебрасывать отряды на 3 территории, используя орнитоптеры. Старайтесь не потерять эту крепость! Преимущество предвидения позволяет видеть карты Пряности наперёд — а значит, вы знаете, где появятся Пряность и Шай-Хулуд. Наконец, вы всегда знаете 1 из 4 частей боевого плана противника — используйте это знание мудро.

Император

В начале игры на поле нет ни одного отряда Императора — а значит, враги будут готовы к вашей первой высадке и бой может начаться раньше, чем вы будете к нему готовы. Старайтесь держать отряды в крепостях, чтобы ваша армия была мобильнее и могла избегать боёв, пока она слаба. Одно хорошо: у вас почти всегда будет Пряность, поскольку вы получаете её во время аукциона (если, конечно, игроки не жадничают).

Дом Харконненов

Самая сильная фракция в начале игры, но ей сложнее всего собирать Пряность. Старайтесь как можно быстрее купить побольше карт уловок, чтобы затем начать развязывать бои. Вы получаете 2 карты при покупке карты уловки, поэтому смело тратьте Пряность, чтобы использовать это преимущество. Но не увлекайтесь: вам ещё оплачивать высадку и покупать карты в следующих раундах, а субсидии КООАМ слишком скромны, да и негоже Харконненам пользоваться подачками. Учтите, что иметь много карт уловок не всегда хорошо, ведь бесполезных карт у вас тоже будет больше. Вступайте в бои, чтобы сбрасывать эти карты и наиболее эффективно использовать предателей.



ЛИСТЫ ФРАКЦИЙ

Следующие 4 страницы повторяют тексты на листах фракций.

ФРИМЕНЫ



НАЧАЛО ИГРЫ: 10 отрядов, распределённых по вашему выбору между следующими территориями: *сиетч Табр*, *Южная Ложная Стена*, *Западная Ложная Стена*, и 10 отрядов в резерве (на другом полушарии планеты). Начальная Пряность — 3.

БЕСПЛАТНОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ: 3 отряда (но вы не можете восстанавливать больше за Пряность).

ПРЕИМУЩЕСТВА

Дюна — ваша родина, и вы знаете об этой планете больше, чем кто-либо.

ВЫСАДКА: вы размещаете бесплатно любое количество отрядов из резерва на *Великой Равнине* или на любой территории на расстоянии до 2 территорий от неё (соблюдая обычные правила размещения отрядов).

ПЕРЕБРОСКА: вы можете перебрасывать свои отряды на расстояние до 2 территорий.

ШАИ-ХУЛУД: если песчаный червь появляется на территории с вашими отрядами, они не уничтожаются. Когда завершается Схождение, вы можете оседлать червя — перебросить любое количество ваших отрядов с этой территории на любую другую (соблюдая обычные правила размещения отрядов). Отряды на этой территории не уничтожаются. Если снова раскрывается карта Шай-Хулуда, а у вас остались ещё отряды на той же территории, вы можете снова оседлать червя.

ОСОБОЕ УСЛОВИЕ ПОБЕДЫ: вы побеждаете в конце 10-го раунда, если выполняются следующие условия:

- не победила ни одна другая фракция;
- в *сиетче Табр* и *сиетче Хаббанья* есть хотя бы по 1 вашему отряду (или нет никаких отрядов вообще);
- в *сиетче Туэка* нет отрядов Императора, Дома Харконненов и Дома Атрейдесов.

СОЮЗ

Вы можете защитить отряды своего союзника от песчаного червя и/или позволить ему бесплатно восстановить до 3 отрядов. Если вы побеждаете по особому условию, ваш союзник побеждает вместе с вами.

УСЛОЖНЁННЫЙ РЕЖИМ

ВЛАСТЬ НАД БУРЕЙ: в 1-м раунде маркер бури передвигается по обычным правилам. В последующих раундах вы управляете им с помощью карт бури. Возьмите случайную карту из колоды бури, изучите её и положите лицевой стороной вниз рядом с полем. В следующей фазе бури раскройте эту карту и передвиньте маркер бури на указанное количество секторов *против часовой стрелки*. Верните карту в колоду бури, перемешайте её, возьмите и изучите новую карту — и так каждый раунд.

ПЕСЧАНЫЕ ЧЕРВИ: в фазе выброса Пряности и Схождения первая карта Шай-Хулуда разыгрывается как обычно, а вот все последующие дают вам право поместить жетон песчаного червя на любую песчаную территорию. Все отряды на территории с жетоном песчаного червя, кроме ваших, уничтожаются.

УСТОЙЧИВОСТЬ К БУРЕ: когда ваши отряды попадают в бурю в песках, вы теряете только половину из них (с округлением вверх). Также вы можете высаживать свои отряды из резерва прямо в бурю в песках, но половина из них погибает.

ФЕДАЙКИНЫ: у вас есть 3 отряда со звёздочкой — федайкины. В бою и при учёте потерь 1 федайкин считается за 2 отряда, но восстанавливается как 1 отряд (можно восстановить только 1 федайкина в раунд).

БОЙ: вам не нужно тратить Пряность, чтобы ваши отряды сражались в полную силу.



Воин



Федайкин

ДОМ АТРЕЙДЕСОВ

НАЧАЛО ИГРЫ: 10 отрядов в *Арракине* и 10 отрядов в резерве (вне планеты). Поместите колоду Пряности и колоду уловов рядом с собой: вы будете распоряжаться этими колодами.
Начальная Пряность — 10.

БЕСПЛАТНОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ: 2 отряда.

ПРЕИМУЩЕСТВА

Вы обладаете ограниченным даром предвидения.

АУКЦИОН: в каждом раунде аукциона вы можете изучить карту уловки перед тем, как игроки начнут делать ставки на неё. Вы и только вы можете вести записи о картах.

ПЕРЕБРОСКА: в начале фазы высадки и переброски, перед ходами игроков, вы можете изучить верхнюю карту колоды Пряности.

БОЙ: перед составлением боевого плана вы можете заставить противника раскрыть вам 1 из 4 частей его боевого плана.

Это может быть:

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

Если вы просите раскрыть оружие или защиту, а противник отвечает, что не использует такую карту, вы не можете поменять свой вопрос.

СОЮЗ

Когда ваш союзник участвует в бою, вы можете заставить его противника раскрыть 1 из 4 частей боевого плана.

УСЛОЖНЁННЫЙ РЕЖИМ

КВИСАТЦ ХАДЕРАХ: одноимённая карта в начале игры неактивна. Используйте карту и жетон учёта потерь, чтобы вести счёт своих уничтоженных отрядов. Как только вы теряете 7-й отряд за 1 или несколько боёв, карта «Квисатц Хадерах» становится активной.

- Вы можете использовать эту карту 1 раз в раунд, чтобы добавить +2 к боевой силе своего лидера или «Героя момента». Если лидер или «Герой момента» погибает в бою, этот бонус не учитывается.
- Лидер, боевую силу которого увеличивает «Квисатц Хадерах», не может быть объявлен предателем.
- Квисатц Хадерах может погибнуть только при взаимодействии карт «Луче́мёт» и «Щит». Восстанавливается он так же, как любой обычный лидер.
- Жив Квисатц Хадерах или погиб, это не влияет на правила восстановления лидеров Дома Атрейдесов.



ДОМ ХАРКОННЕНОВ

НАЧАЛО ИГРЫ: 10 отрядов в *Карфаге* и 10 отрядов в резерве (вне планеты).
Начальная Пряность — 10.

БЕСПЛАТНОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ: 2 отряда.

ПРЕИМУЩЕСТВА

Харконнены — мастера уловов и предательства.

ПРЕДАТЕЛИ: в начале игры вы берёте 4 карты предателей и оставляете себе все, включая карты собственных лидеров. Каждый вражеский лидер, указанный на этих картах, может стать предателем.

УЛОВКИ: вы можете держать в руке до 8 карт уловов. Если во время аукциона у вас 8 карт, вы обязаны пасовать. В начале игры вы получаете 2 карты уловов. Когда вы покупаете карту уловки на аукционе, вы сразу берёте бесплатно ещё 1 карту с верха колоды (если у вас 7 карт и вы покупаете карту, вы берёте только её, чтобы соблюдать установленный лимит).

СОЮЗ

Когда ваш союзник участвует в бою, вы можете разыгрывать карты предателей против его противников.

УСЛОЖНЁННЫЙ РЕЖИМ

ЗАХВАЧЕННЫЕ ЛИДЕРЫ: каждый раз, когда вы побеждаете в бою, вы можете вслепую выбрать 1 лидера потерпевшего поражение игрока (включая использованного в бою, если он выжил, но исключая лидеров, которые сражались на других территориях в этом раунде) и ЛИБО поместить его в аксолотль-баки лицевой стороной вниз, чтобы получить 2 Пряности из хранилища, ЛИБО забрать жетон этого лидера и использовать его в 1 другом бою, после чего, если он не погиб, вы обязаны вернуть этого лидера владельцу. Если все ваши лидеры погибли, вы должны немедленно вернуть всех захваченных лидеров владельцам. Погибшие захваченные лидеры помещаются в аксолотль-баки, владельцы могут восстановить их по обычным правилам. Захваченный лидер, которого вы используете, может быть объявлен предателем.



БЕНЕ ГЕССЕРИТ



НАЧАЛО ИГРЫ: 1 отряд в *Полярной Впадине* и 19 отрядов в резерве (вне планеты).

Начальная Пряность — 5.

БЕСПЛАТНОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ: 1 отряд.

ПРЕИМУЩЕСТВА

Вы подчиняете себе разум противников.

ПРЕДСКАЗАНИЕ: после 1-го этапа подготовки («Расположение игроков») вы втайне делаете предсказание — какая фракция и в каком раунде победит. Положите соответствующую карту фракции и карту раунда из колоды предсказаний за свою ширму, а остальные уберите в коробку. Если эта фракция победит в предсказанном раунде (одна или в союзе, включая союз с вами), откройте карты предсказаний; вы побеждаете единолично. Вы не можете предсказать победу Фрименов или Гильдии Космогации в конце 10-го раунда по их особым условиям. Вы также можете победить по обычным правилам.

СОПРОВОЖДЕНИЕ: каждый раз, когда другая фракция высаживает отряды из резерва вне планеты, вы можете бесплатно посадить 1 отряд из вашего резерва в *Полярную Впадину*. Также вы можете осуществлять высадку по обычным правилам.

ГОЛОС: в фазе боя перед каждым своим боем вы можете применить «Голос», чтобы велеть противнику разыграть или не разыгрывать определённую карту в боевом плане, например тип оружия (ядовитое оружие, кинетическое оружие, «Луче́мёт»), карту защиты («Ядоискатель», «Щит»), бесполезную карту или карту «Герой момента». Противник должен выполнить это указание, если может. Если же он не может выполнить ваш приказ (т. е. у него нет карты, которую вы требуете разыграть), он может разыгрывать карты по обычным правилам.

СОЮЗ

Когда ваш союзник участвует в бою, вы можете использовать «Голос» против его противника.

УСЛОЖНЁННЫЙ РЕЖИМ



Воин



Советница

Все ваши жетоны отрядов двусторонние: на одной стороне — воины (обычные отряды), на другой — советницы (заштрихованные). Воины и советницы не могут быть одновременно на 1 территории.

НАЧАЛО ИГРЫ: после размещения стартовых отрядов Фрименов (если эта фракция участвует в игре) поместите жетон советницы на любую территорию по вашему выбору (вместо 1 отряда в *Полярной Впадине*). Если это единственный жетон на территории, переверните его на сторону воина.

ЩЕДРОСТЬ КООАМ: в фазе субсидий КООАМ вы всегда получаете 2 Пряности, сколько бы её у вас ни было.

КАРАМА: вы можете использовать бесполезные карты так, как если бы это были карты «Карамы».

СОВЕТНИЦЫ: каждый раз, когда другая фракция высаживает отряды из резерва вне планеты, вы можете бесплатно посадить 1 советницу из вашего резерва на ту же территорию (а не в *Полярную Впадину*). В текущем раунде советницы, высаженные на территорию, не могут быть превращены в воинов, пока на этой территории присутствуют отряды других фракций.

Советницы приходят с миром — они не вступают в бой, не могут собирать Пряность, не мешают другим фракциям контролировать крепости и вторгаться в них, не дают права использовать орнитоптеры и разыгрывать карту «Атомное оружие». При этом сами советницы погибают от бурь, песчаных червей, «Атомного оружия» и взаимодействия «Луче́мёта» и «Щита».

ВОИНЫ: на незанятые территории вы можете высаживать только воинов. Если вы перебрасываете советницу на незанятую территорию, вы должны перевернуть её на сторону воина. Если вы перебрасываете советницу на занятую территорию, вы можете оставить жетон на той же стороне или перевернуть его.

ВНЕДРЕНИЕ: когда другая фракция высаживает или перебрасывает отряды на территорию, где у вас есть воины, вы можете перевернуть этих воинов на сторону советницы.

БОЙ: каждый раунд между фазами «Выброс Пряности и Схождение» и «Высадка и переброска» вы должны решить, на каких территориях, где есть ваши советницы, вы хотите вступать в бой. Переверните всех советниц на таких территориях на сторону воина.

ГИЛЬДИЯ КОСМОГАЦИИ

НАЧАЛО ИГРЫ: 5 отрядов в *сметче Туэка* и 15 отрядов в резерве (вне планеты). Начальная Пряность — 5.

БЕСПЛАТНОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ: 1 отряд.

ПРЕИМУЩЕСТВА

Без вашей помощи никто не попадёт на Дюну и не покинет её.

ОПЛАТА ВЫСАДКИ: каждый раз, когда другой игрок осуществляет высадку на Дюну из резерва вне планеты, он платит Пряность вам, а не в хранилище Пряности.

ТРИ СПОСОБА ВЫСАДКИ: каждый раунд вы можете осуществить высадку 1 из 3 способов:

- высадка отрядов по обычным правилам — из резерва вне планеты на Дюну;
- высадка любого количества своих отрядов с 1 территории на любую другую (если ни одна из них не объята бурей);
- отправка любого количества своих отрядов с 1 территории в свой резерв.

ОСОБЫЕ ЦЕНЫ: 1-й и 2-й способы высадки для вас в 2 раза дешевле, чем указано в правилах (дробные значения всегда округляются вверх). Отправка обратно в резерв стоит 1 Пряность за каждые 2 отряда.

ОСОБОЕ УСЛОВИЕ ПОБЕДЫ: вы побеждаете в конце 10-го раунда, если ни одна другая фракция не победила.

СОЮЗ

Ваш союзник может осуществлять высадку 1-м или 2-м способами по специальной цене Гильдии (то есть за половину стоимости). Платит он при этом вам. Если вы побеждаете по особому условию победы, ваш союзник побеждает вместе с вами.

УСЛОЖНЁННЫЙ РЕЖИМ

ВЫСАДКА И ПЕРЕБРОСКА В ЛЮБОЕ ВРЕМЯ: вы можете выполнять эти действия в любой черёд, т. е. первым, последним или после любого игрока. Для остальных фракций очерёдность не меняется. Вы не обязаны говорить заранее, когда хотите осуществить высадку и переброску.



ИМПЕРАТОР

НАЧАЛО ИГРЫ: 20 отрядов в резерве (вне планеты). Начальная Пряность — 10.

БЕСПЛАТНОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ: 1 отряд.

ПРЕИМУЩЕСТВА

Император контролирует финансовые потоки.

АУКЦИОН: когда любая другая фракция платит Пряность за карты уловок на аукционе, вся эта Пряность достаётся вам. Вы не можете делать скидки на стоимость карт уловок; и вы, и другие игроки должны оплатить сделанную ставку полностью.

СОЮЗ

Вы можете делиться богатством с союзником: оплатить дополнительное восстановление до 3 его отрядов в фазе восстановления (благодаря этому союзник может восстанавливать не до 3, а до 6 отрядов).

УСЛОЖНЁННЫЙ РЕЖИМ

САРДАУКАРЫ: у вас есть 5 отрядов со звёздочкой — сардаукары. В бою и при учёте потерь 1 сардаукар считается за 2 отряда против всех фракций, кроме Фрименов (для Фрименов они считаются обычными отрядами). Сардаукар восстанавливается как 1 отряд (можно восстановить только 1 сардаукара в раунд).



Воин



Сардаукар



ПРЕДЫСТОРИЯ

Дом Атрейдесов управлял планетой Каладан на протяжении двадцати поколений. Их мудрое и справедливое правление завоевало уважение Великих Домов по всей галактике, и они стали пользоваться всё большим влиянием в Ландсрааде — совете самых могущественных семей галактики. Герцог Лето Атрейдес, глава Дома Атрейдесов, получил высшую должность в Ландсрааде, став его неофициальным представителем.

Растущее влияние Атрейдесов не осталось без внимания самого Падишаха-Императора Шаддама IV. Сильный, харизматичный и честолюбивый лидер аристократических сил представлял прямую угрозу императорскому дому, который обрёл власть и привык править, прибегая к интригам и подкупу. Самым простым решением для Шаддама было бы отправить на Каладан армию фанатично преданных сардаукаров и арестовать старшего Атрейдеса, но для этого нужен был формальный повод, а герцог Лето был слишком безупречен. Тогда у Императора созрел другой план.

Шаддам IV задумал «наградить» Лето Атрейдеса за верную службу, отдав под его управление самую важную планету в Империи — Арракис, также известный как Дюна. На тот момент Дюной управлял барон Харконнен, который, как предполагал Император, захочет уничтожить конкурента в момент его наибольшей уязвимости — вскоре после прибытия на планету. Император даже готов был отправить на помощь сардаукаров, переодетых в солдат Харконненов. Отказаться герцог не мог — это нанесло бы удар по его репутации и его Дом стал был отступническим. В любом случае Шаддам IV смог бы избавиться от герцога.

На протяжении тысячелетий орден женщин со сверхъестественными способностями Бене Гессерит готовил все народы Империи к появлению мессии — Квисатц Хадераха. Больше всего сестёр Бене Гессерит знали (и боялись) благодаря их Голосу — умению контролировать людей, меняя тональность и тембр. Мессия же не был уловкой: всё время своего существования орден тайно проводил генетическую программу, в результате которой и должен был появиться Квисатц Хадерах — человек, умеющий заглядывать в прошлое и будущее, способный установить новый порядок во вселенной.

Орден был недоволен действиями одной из своих сестёр — леди Джессики, официальной наложницы герцога Лето Атрейдеса. Ближе к концу генетической программы её обязали родить дочь, которая затем должна была сойтись с Фейд-Раутой Харконненом, племянником барона Харконнена, и родить Квисатц Хадераха. Однако по какой-то причине, которую не смогла понять даже она сама, леди Джессика нарушила планы Ордена и родила сына. Пол Атрейдес стал прямым наследником Лето Атрейдеса и отправился вместе с отцом и матерью на Арракис. Сёстрам Бене Гессерит поневоле пришлось следить за тем, как разворачиваются события на Арракисе... Ведь под угрозой оказалось такое ценное генетическое вложение!

Герцог Лето понимал, что великодушные Императора — не более чем уловка. Вместе со своим ментатом Суфиром Хаватом — человеком со сверхъестественными аналитическими способностями — Атрейдес придумал, как можно избежать уготованной ему судьбы. Дело в том, что ни Император, ни Харконнены не принимали во внимание фрименов — коренных обитателей Дюны, которых они считали раздражающей, но незначительной помехой. Но Суфир Хават обнаружил, что фрименов гораздо больше, чем все предполагали, и что они ненавидят Харконненов. Тайный союз с фрименами мог бы нарушить планы Императора, но Атрейдесы ничего не знали о них — фримены были такой же загадкой, как и их родная планета.

Тут стоит немного рассказать об Арракисе. Арракис (или Дюна, как её называют местные жители) представляет собой одну из самых негостеприимных планет Империи. Поверхность Дюны практически лишена воды, и в города её поставляли по астрономическим ценам. В пустыне за пределами городов выжить можно только в дистикомбе — специальном костюме, который перерабатывает почти всю воду, выделяемую человеческим телом. Без дистикомба или запаса воды человек быстро «высыхает» и пустыня «поглощает» его. Человека также могла накрыть кориолисова буря — ветер скоростью до 700 километров в час, который сдирает кожу с костей, а кости перемалывает в пыль. Ни одно живое существо не может устоять перед бурей, если она настигнет его в открытой местности. Наконец, на Дюне можно легко стать жертвой песчаного червя, или, как его называют фримены, Шаи-Хулуда. Эти гигантские (до 400 метров в длину) создания обитают в пустыне, покрывающей большую часть планеты. Они чувствуют шум и вибрацию почвы за много километров, набрасываются и поглощают целые отряды в мгновение ока. Только в редких скалах и немногочисленных городах можно найти от них спасение.

Казалось бы, что могло привлечь силы галактического масштаба к планете-пустыне, которую столь трудно освоить? Ответ тысячелетиями лежал под её поверхностью, пока Империя не обнаружила его, — Пряность. Так называли продукт жизненного цикла песчаных червей, который при употреблении менял человека, иногда — до неузнаваемости. Совершенно синие глаза, замедленное старение, а главное — способность видеть возможное будущее. Вещество обрело такую ценность, что от него стала зависеть колоссальная финансовая и политическая машина Империи. Оно оказалось необходимым для межзвёздных путешествий, так как позволяло навигаторам просчитывать безопасный курс, заглядывая в будущее. Отказ от Пряности стал невозможен. И потому, что бы ни происходило на Дюне, какой бы Дом ни управлял Арракисом — Пряность всегда должна была поступать.

Фримены всем казались сухими и недружелюбными, как их родная планета. Однако Лето Атрейдес, изучая материалы о Дюне, всё глубже познавал этот народ. Постоянные трудности закаляли фрименов, сделав из них непревзойдённых воинов, — и герцог сделал ставку на их силу.

За развитием событий следила ещё одна могущественная сила — Гильдия Космогации, контролировавшая межзвёздные перемещения. Гильдия Космогации, Император и Ландсраад составляли триумвират, деливший власть над всей Империей. Гильдия рьяно оберегала свою монополию, поскольку всё её влияние было основано лишь на ней. Без крупных космических кораблей Гильдии — хайлайнеров — люди были бы заперты на своих планетах, поэтому никто не смел бросать ей вызов и нарушать её правила. Но сама Гильдия больше, чем любая другая сила в галактике, зависела от поступления Пряности и потому наблюдала за развитием событий на Арракисе, готовая вмешаться, если поступление Пряности окажется под угрозой.

Перед тем как герцог Лето, его семья и армия прибыли на Дюну, каждое помещение в их резиденции в Арракине было тщательно проверено на предмет ловушек и ядов. По прибытии Атрейдесы сразу отправили посланцев к фрименам — и узнали, что коренные жители готовы рассмотреть возможность заключения союза против Харконненов. Казалось, передача полномочий прошла мирно. Однако всё это время в стане Атрейдесов был предатель — доктор Юйэ. Хотя он прошёл обучение, не позволяющее ему нанести вред человеку, барон Харконнен разрушил внутренние барьеры доктора, держа в плену и пытая его жену. В решающий момент доктор Юйэ отключил защиту резиденции Атрейдесов, а самому герцогу подмешал снотворное. После этого началось вероломное нападение армии Харконненов вместе с императорскими сардаукарами. Большую часть армии Атрейдесов уничтожили, герцога захватили и доставили к барону, где он принял мученическую смерть, но Полу и леди Джессике удалось сбежать в пустыню на орнитоптере — летательном аппарате с механическими крыльями. Барон ожидал, что они не выживут, и потому считал свою победу окончательной.

На время Император вздохнул с облегчением: конкурент был устранён, Дюной снова владели Харконнены, поток Пряности восстановился. Но с Атрейдесами не было покончено. Фримены помогли им спастись, и барон Харконнен, узнав об этом, бросил все свои силы на то, чтобы уничтожить аборигенов Дюны раз и навсегда. Армию барона, в которой всё ещё тайно состояли сардаукары, возглавили его племянники Фейд-Раута Харконнен и Глоссу Раббан, прозванный «Зверем».

Прошло несколько лет. Операция по уничтожению фрименов пошла не по плану: напротив, стало больше набегов, которые совершали их самые отчаянные бойцы — фedaйкины. Они практически не несли потерь, при этом значительно подрывали добычу Пряности. До барона Харконнена дошли тревожные слухи: фрименов возглавляет лидер-мессия, которого они называют Муад'Дибом. Добыча Пряности сократилась настолько, что Ландсраад, Космическая Гильдия и Император решили совместными усилиями покончить с фрименами раз и навсегда.

Где всё это время были Пол Атрейдес и леди Джессика? Они выжили в кориолисовой буре и пережили столкновение с песчаным червём, после чего на их след вышел отряд фрименов. Следуя своему обычаю, фримены хотели убить их, чтобы забрать их воду. Но Пол с раннего детства обучался у лучших мастеров. Гурни Халлек учил его владеть оружием, Суфир Хават — ресурсами разума, а леди Джессика — приёмами Бене Гессерит. Пол и его мать так удивили фрименов, что те взяли их с собой в сиетч — своё подземное поселение. Много веков назад Бене Гессерит распространили среди фрименов пророчество о том, что «сестра Бене Гессерит и её дитя — будущее народа фрименов». Одни поверили, другие нет, но в любом случае способности Пола и Джессики были полезны в борьбе с Харконненами.

Пола Атрейдеса начали посещать странные видения о священном восстании, которое он должен возглавить. Он всё больше думал о том, что именно он — Квисатц Хадерах. Испытание Водой Жизни подтвердило его подозрения. Следующие несколько лет прошли в подготовке великого похода. Первым шагом должно было стать возвращение себе титула губернатора Дюны, который по закону всё ещё принадлежал Атрейдесам.

Конфликт приближался к своему апогею. Союз Харконненов, Императора, Ландсраада и Гильдии Космогации, казалось, был гораздо могущественнее, чем Пол Атрейдес и фримены. Однако Пол знал, что далеко не все силы противников находились на планете — значительная их часть оставалась на орбите. Пол решил, что нужно создать угрозу уничтожения всей Пряности на планете, и тогда Гильдия будет вынуждена перейти на его сторону. Поскольку именно от Гильдии зависела высадка боевых отрядов, эта хитрость позволила значительно уменьшить численное превосходство врага. Оставалось разгромить только ту часть сил противника, что успели высадиться.

Пол, в котором открывались всё новые силы, поднял песчаную бурю, чтобы устроить противникам засаду. Он быстро и незаметно расположил своих бойцов за Барьерной Стеной, которая защищала войска Императора, и ждал подходящего момента. Как только песчаная буря прошла над горами, Пол использовал атомное оружие Атрейдесов, чтобы пробить ход через Барьерную Стену, в которую тут же хлынули фримены верхом на песчаных червях.

Сокрушительный удар принёс победу. Пол вернул контроль над Арракисом. На этом завершается первая книга саги о Дюне. Во второй и третьей книгах поход Пола Атрейдеса продолжается и распространяется на всю галактику.



ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

КАРТЫ УЛОВОК

Начинает ли эффект карты «Атомное оружие» действовать сразу, если разыграть карту, когда буря накрывает *Арракин*, *Имперскую Котловину* или *Карфаг*?

Ответ: когда вы разыгрываете эту карту, она не влияет на объятый бурей сектор. Таким образом, территория в секторе, где была буря в момент применения карты, ещё будет от неё защищена, но защита исчезнет, едва маркер бури передвинется, и не будет действовать всю последующую игру.

Можно ли использовать карту «Атомное оружие», если нужные для этого отряды находятся на *Барьерной Стене* или соседней с ней территории, но эти территории объаты бурей?

Ответ: можно.

Уничтожается ли вся Пряность на территории при взаимодействии карт «Лучемёт» и «Щит»?

Ответ: да. Также помните, что на территории уничтожаются ВСЕ отряды, даже если они не участвуют в текущем бою.

Если разыграть карту «Карама» против преимущества Атрейдесов изучать карты уловов во время аукциона, это влияет только на 1 карту на этом аукционе или на все?

Ответ: на все карты.

Если восстановить лидера с помощью карты «Гхола», можно ли использовать его в той же фазе, в которой он погиб?

Ответ: если вы разыграли эту карту в фазе боя, то можете использовать восстановленного лидера в боях этой фазы.

Карта «Гхола» позволяет восстановить 5 отрядов. Это бесплатно?

Ответ: да.

Можно ли в усложнённом режиме разыграть карту «Карама», чтобы блокировать преимущество фракции для этого режима?

Ответ: да.

Если в усложнённом режиме Фримены призвут песчаного червя с помощью карты «Карама», это вызывает Схождение?

Ответ: да.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Могут ли восстановленные лидеры стать предателями?

Ответ: да. Если лидер предал однажды, он будет предавать до конца игры.

Могут ли игроки в усложнённом режиме восстанавливать лидеров, если других лидеров захватили Харконнены?

Ответ: да, игрок может восстанавливать лидеров, если у него нет лидеров, которых можно было бы отправить в бой (это справедливо и для Харконненов).

ВЫСАДКА И ПЕРЕБРОСКА

Когда Фримены высаживают свои отряды на игровое поле, нужно ли учитывать *Великую Равнину* в отсчёте 2 территорий от *Великой Равнины*?

Ответ: нет, сама *Великая Равнина* не учитывается.

На чемпионате по настольным играм World Boardgaming Championship 2017 был запрет на переброску на расстояние до 3 прилегающих территорий (при помощи орнитоптеров) при высадке отрядов напрямую в *Арракин* и *Карфаг*. Однако вы это разрешаете в текущих правилах. Можете объяснить?

Ответ: мы, как разработчики, считаем, что такой запрет не нужен и вы можете высаживать отряды в *Арракин* и *Карфаг*, чтобы сразу же получить доступ к орнитоптерам для переброски отрядов. Логика здесь такая, что в книге многие нападения проходили похожим образом: проникнуть в *Арракин* или *Карфаг*, выкрасть орнитоптеры и с их помощью обеспечить мобильность своих отрядов.

Могут ли отряды игрока, переброшенные в разные секторы 1 территории в разное время, осуществлять переброску как 1 группа отрядов?

Ответ: да.

Является ли переброска с помощью песчаного червя одной переброской, разрешённой Фрименам в течение раунда?

Ответ: нет, поскольку такая переброска происходит в фазе выброса Пряности и Схождения, а не в фазе высадки и переброски.

Влияют ли секторы на переброску отрядов?

Ответ: нет. Деление на секторы нужно для передвижения бури и для выбросов Пряности. При переброске можете не обращать на них внимания.

Если буря накрывает *Арракин* или *Карфаг*, отменяет ли это возможность переброски при помощи орнитоптера на 3 территории?

Ответ: нет. При этом, как обычно, нельзя перебрасывать отряды в сектор с бурей, из него или через него.

Если буря разделяет отряды 2 фракций на *Бледном Плоскогорье*, они не вступают в бой и остаются на своих местах (по правилам боя). Если в следующем раунде появится Шай-Хулуд и случится Схождение, могут ли эти игроки вступить в союз? Ведь в правилах союзов указано, что союзники никогда не вступают в бой. Если эти игроки могут стать союзниками, то как решить эту проблему? Один будет обязан покинуть территорию в фазе высадки и переброски?

Ответ: да, они могут стать союзниками. И да, если игрок, который в этом раунде ходит раньше, не убирает свои отряды с территории в соответствующей фазе, то игрок, совершающий ход после него, обязан либо покинуть территорию, либо потерять отряды на ней.

БОЙ

Можно ли разыграть карту «Герой момента» как оружие или защиту, чтобы избавиться от неё?

Ответ: нет, эту карту можно разыграть только вместо лидера.

Может ли игрок, победивший в бою, разыгрывать те же карты оружия и защиты в последующих боях в этой же фазе и вообще чаще чем в 1 бою?

Ответ: на оба вопроса — да.

Могут ли отряды, которые были переброшены в разные секторы 1 территории в разные моменты игры, сражаться как 1 группа?

Ответ: они должны сражаться как 1 группа, если это позволяет буря.

Может ли игрок добровольно не разыгрывать карту предателя, когда против него выступает соответствующий лидер?

Ответ: да. Вы сами выбираете момент, когда разыграть карту предателя.

Что происходит, если в 1 бою в той или иной комбинации применяются эффекты карты «Транс правды», преимущество Бене Гессерит «Голос» и преимущество Дома Атрейдесов частично предвидеть боевой план противника?

Ответ: преимущество Бене Гессерит «Голос» всегда применяется раньше, чем преимущество Дома Атрейдесов. Карта «Транс правды» может быть разыграна в любой момент: хоть перед, хоть после любого из этих преимуществ. Помните, что после применения этих эффектов игрок может изменить свой боевой план, кроме тех его частей, которые затронуты этими эффектами.

РАЗНОЕ

Должен ли союзник Гильдии Космогации платить ей за свою высадку?

Ответ: да.

Сколько Гильдия Космогации платит за отправку отрядов с планеты в резерв?

Ответ: 1 Пряность за каждые 2 отряда.

Что происходит, если в конце 10-го раунда ни одна фракция не победила, а Гильдия Космогации не участвует в игре?

Ответ: побеждают Фримены. Если и они не участвуют в игре, побеждает игрок, у которого есть отряды в наибольшем количестве крепостей. Если условие победы выполняют несколько игроков, побеждают все они.

Когда в усложнённом режиме заканчивается колода Пряности, нужно ли перемешивать оба сброса (А и Б)?

Ответ: да.

Если в усложнённом режиме в фазе выброса Пряности песчаный червь появляется дважды, преимущество Фрименов также активируется дважды?

Ответ: да.

Как Гильдия Космогации и её союзники оплачивают дробное количество Пряности?

Ответ: дробные значения при оплате округляются вверх. Например, высадка 5 отрядов стоит 3 Пряности, а 1 отряда — 1 Пряность.



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ СОЮЗОВ		
ОГРАНИЧЕНИЯ СОЮЗОВ	ВОЗМОЖНЫЙ ЭФФЕКТ	КОММЕНТАРИЙ АВТОРОВ
Обычная игра Максимум 2 игрока в союзе. Условие победы союза — 4 крепости.	Игра длится дольше	Игроки оценивают, насколько могут помочь друг другу, и пытаются победить вместе. Но контролировать так много крепостей — трудная задача даже для союза.
Максимум 2 игрока в союзе. Условие победы союза — 3 крепости.	Более быстрая игра	Игроки оценивают, насколько могут помочь друг другу, и пытаются победить вместе.
Максимум 3 игрока в союзе. Условие победы союза — 4 крепости.	Игра дольше среднего	При полном составе может свестись к формуле «3 сильнейших против 3 слабейших». Но слабость в «Дюне» условна и может обернуться неожиданной победой благодаря хитрой стратегии и грамотному применению преимуществ.
Максимум 3 игрока в союзе. Условие победы союза — 3 крепости.	Самая быстрая игра	3 сильных могут быстро уничтожить 3 слабых — или же расслабиться и упустить свою победу!
Любое количество игроков в союзе. Условие победы союза — 3 крепости.	Довольно экзотичная игра	Изначальная авторская задумка. Чем больше разнообразных сценариев, тем больше креативности!

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

РАЗРАБОТЧИКИ:
Питер Олотка, Джек Киттредж, Билл Эберли

**РАЗВИТИЕ ИГРЫ И РУКОВОДСТВО
ДЛЯ БЫСТРОГО СТАРТА:**
Грег Олотка

ОСОБАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ:
Иэну Аллену и Seventh Son Games
за консультирование по правилам

ТЕСТИРОВАНИЕ:
Спасибо команде North Shore Gamers: Грегу Шмидту,
Джо Дону Ричардсону, Роуэну Миллеру, Дэвиду
Кузнику, Бобу Кингу, Джону Граббу, Алексу Бауэрсу

КОМАНДЕ AVALON HILL CREDIT DEVELOPMENT:
Марку Улу, Ричарду Хэмблену

КОМАНДЕ AVALON HILL PLAYTEST:
Дону Гринвуду, Брюсу Миллигану, Джорджу Улу,
Роберту Улу, Сету Карусу, Полу О'Нилу,
Джиму Скиннеру, ребятам из Future Pastimes
и Университета Джона Хопкинса:
Кармен, Бренди и Дугу

ИЛЛЮСТРАЦИИ:
Илья Барановский



ПРОИЗВОДСТВО:
Питер Симунович, Джон-Пол Бризиготти

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН:
Кейси Дэвис, Виктор Пеш

ДИЗАЙН ЛОГОТИПОВ:
Вики Танкел

ПРОДЮСЕР ОТ GENUINE ENTERTAINMENT:
Джо ЛеФави

www.GF9GAMES.com
Games Design © Gale Force Nine 2024.
DUNE © 2024 Legendary. Все права защищены.
Gale Force Nine is a Battlefront Group Company

**РУССКАЯ ВЕРСИЯ ИГРЫ ПОДГОТОВЛЕНА
КОМПАНИЕЙ «ЛАВКА ГЕЙМЗ».**
Редакция выражает благодарность Игорю Трескунову,
Даниилу Яковенко, Денису Карпенко,
Андрею Черепанову, Андрею Багрикову, Роману
Дженбазу, Юлии Сметанниковой, Светлане Жолобовой,
Евгении Акбашевой, Всеволоду Чернову и Марии
Гольской-Диас за помощь в подготовке русского издания.

