

ПРЯНОСТЬ ДОЛЖНА ПОСТУПАТЬ

# ДЮНА

ВОЙНА, ДИПЛОМАТИЯ И ПРЕДАТЕЛЬСТВО



ЭКАЗ  
И МОРИТАНИ



ДОПОЛНЕНИЕ

## ВВЕДЕНИЕ

Это дополнение приближает масштаб игры к масштабу саги Фрэнка Герберта. Дом Эказов и Дом Моритани — фракции, которые являются искажёнными отражениями друг друга. Их война зашла так далеко, что атакам подверглись даже столичные планеты Домов. Такой дерзостью отличился и герцог Лето Атрейдес, уничтожив склады с Пряностью на столичной планете Харконненов.

Мы хотели, чтобы у игроков тоже была возможность совершить такой отчаянный ход. Но не стоит забывать о самом Арракисе: не оставляйте без защиты свои владения и исследуйте территории планеты, которые получили дополнительные свойства. Наконец, мы добавили карты Схождения, которые усиливают игрока, если он решил ни с кем не заключать союз. Это особенно понравится тем, кто не любит разделять триумф с другими.

*Команда разработчиков Future Pastimes*

## ВОЙНА УБИЙЦ

Виконт Хундро Моритани прославился тем, что не гнушался никакими методами ведения войны и открыто презирал законы Империи. Например, он пытался использовать атомное оружие против глав Великих Домов и даже самого Императора.

Эрцгерцог Арманд Эказ хотел укрепить союз с Атрейдесами через династический брак, но герцог Видал, действуя в сговоре с Домом Моритани, превратил свадьбу в трагедию.

После этого вражда между двумя Домами только накалялась. Виконт Хундро бомбардировал планету Эказов и казнил представителей их семьи. В ответ на это эрцгерцог Арманд отказался поделиться лекарством, которое могло спасти сына виконта. Вскоре конфликт перерос в полномасштабную Войну убийц.

*Основано на произведениях Брайана Герберта и Кевина Дж. Андерсона: «Дюна. Дом Атрейдесов», «Дюна. Дом Харконненов» и «Дюна. Пол».*

## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

### РАЗРАБОТЧИКИ СТУДИИ FUTURE PASTIMES:

Билл Эберли, Грег Олотка, Питер Олотка,  
Джек Рида

### ОСОБАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ:

Дэвиду Коссу, Уильяму Хэннерсу, Зивону  
Скокко, Джейн Ч, Сэму Ньюману, Говарду  
Берроузу, Яну Пирсону, Финнбару Шихану,  
Бену Тейлору, Крису Викерсу, Полу Чирика

### ТЕХНИЧЕСКИЕ КОНСУЛЬТАЦИИ:

Брайан Герберт, Кевин Дж. Андерсон,  
Байрон Мерритт

### ПРОДЮСЕР ОТ GENUINE ENTERTAINMENT:

Джо ЛеФави

### ПРОИЗВОДСТВО:

Питер Симунович,  
Джон-Пол Бризиготти

### ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН:

Кейси Дэвис

### ИЛЛЮСТРАЦИИ:

Сольвейг Рида, Лохен Рида

**www.GF9GAMES.com**



Game Design © Gale Force Nine 2022.

DUNE © 2022 Legendary. All Rights Reserved.

Gale Force Nine is a Battlefront Group Company

**[museumofsciencefiction.org](http://museumofsciencefiction.org)**

В сотрудничестве с музеем  
Научной Фантастики



Виконт Хундро Моритани — жестокий и хитроумный человек, и это отражается на политике и стратегии его Дома: они используют террор, покушения, засады и саботаж.

#### ЛИДЕРЫ



#### ГЕРЦОГ ПРАД ВИДАЛ

Герцог Прад Видал считается лидером Дома Эказов, но контроль над ним переходит между Эказами и Моритани.

У герцога Видала нет карты предателя.



Домом Эказов правит эрцгерцог Арманд Эказ. Он опирается на свой авторитет в Ландсрааде, но ещё больше — на своих союзников.

#### ЛИДЕРЫ



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

В этом разделе описано, как добавить компоненты дополнения «Эказ и Моритани» в игру «Дюна. Война, дипломатия и предательство».

Перед подготовкой к игре сделайте следующее:

**2 новых набора фракций:** добавьте их к остальным.

### ПРИМЕЧАНИЕ:

карты из этого дополнения помечены особым символом, чтобы вы могли отличить их от карт из базовой игры.



Состав набора фракции:

1 ширма фракции  
1 лист фракции  
1 маркер игрока  
5 больших жетонов лидеров  
20 малых жетонов отрядов  
1 карта союза  
У Дома Эказов также есть 11 жетонов послов.  
У Дома Моритани есть 6 жетонов террора  
и 1 жетон атомной пустоши.

**Жетон лидера «Герцог Видал»:** контроль над этим лидером переходит между Эказами и Моритани.

**10 карт предателей:** добавьте эти карты в колоду предателей. Помните, что перед игрой из колоды нужно убрать карты лидеров фракций, не участвующих в игре.

**2 карты предсказаний:** добавьте эти карты в колоду предсказаний Бене Гессерит.

**12 карт Схождения:** используйте вариант игры с картами Схождения, как описано далее, или уберите их в коробку.

**13 карт столичных планет:** каждая фракция, участвующая в игре, берёт карту своей столичной планеты, если вы используете вариант игры с ними, или уберите эти карты в коробку.

**13 жетонов столичных планет:** каждая фракция, участвующая в игре, берёт жетон своей столичной планеты, если вы используете вариант игры с ними, или уберите эти жетоны в коробку.

**3 карты уловов:** замешайте эти карты в колоду уловов.

**7 карт Пряности:** замешайте эти карты в колоду Пряности, если вы используете вариант игры с жетонами исследований, или уберите эти карты в коробку.

**8 жетонов исследований:** используйте вариант игры с жетонами исследований, как описано далее, или уберите их в коробку.

## ДОБАВЛЕНИЯ К УСЛОЖНЁННОМУ РЕЖИМУ

### НОВЫЕ ЭФФЕКТЫ КАРТЫ «КАРАМА»:

**Дом Моритани.** Если вы проиграли бой, для каждой разыгранной противником карты уловки выберите, сбросить её или оставить.

**Дом Эказов.** Если вы не разыграли ни карту оружия, ни карту защиты, можете добавить к количеству отрядов на диске боя разницу между боевой силой вашего лидера и боевой силой лидера противника (не имеет значения, какой из 2 лидеров сильнее).

## ОПИСАНИЕ ФРАКЦИЙ

### ДОМ МОРИТАНИ

Виконт Хундро Моритани — жестокий и хитроумный человек, и это отражается на политике и стратегии его Дома: они используют террор, покушения, засады и саботаж.

**СТРАТЕГИЯ:** первые несколько раундов вам придётся потерпеть, размещая на поле жетоны террора. Зато потом вы сможете эффективно вступить в бои за крепости и получить контроль над герцогом Видалом. Вам выгодно затягивать игру, чтобы успешно применить преимущество «Враг моего врага» и обрести полезного союзника в самый важный момент или же ослабить противников жетонами террора — и прийти к победе в гордом одиночестве!

#### ПРАВИЛА ФРАКЦИИ

**НАЧАЛО ИГРЫ:** 6 отрядов на незанятой территории (после размещения отрядов всех других фракций) и 14 отрядов в резерве (вне планеты).

Начальная Пряность — 12.

Возьмите 6 жетонов террора. Не показывайте их другим игрокам.

**БЕСПЛАТНОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ:** 2 отряда.

#### ПРЕИМУЩЕСТВА

Ваша основная тактика — террор.

**ТЕРРОР:** в фазе итогов вы можете либо поместить жетон террора лицевой стороной вниз в любую крепость, где нет такого жетона (даже если эта крепость объята бурей), либо переместить жетон террора из одной крепости в любую другую, где нет такого жетона (в тайной мобильной крепости иксианцев не может быть жетона террора). Когда другая фракция, с которой у вас нет союза, попадает в крепость (будь то высадка или переброска, отряды или советницы), можете раскрыть жетон террора и применить его эффект к этой фракции. После этого уберите жетон из игры.



**Атомное оружие:** отправьте в аксолотль-баки все отряды на территории и поместите на эту территорию жетон атомной пустоши. До конца игры ни одна фракция не может высадить отряды на эту территорию (даже Фримены). Также до конца игры лимит карт в руке для вас и ваших союзников уменьшается на 1 (при этом вы сбрасываете случайную карту прямо сейчас, если этот лимит превышен).

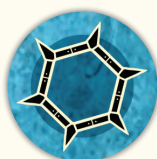


Жетон атомной пустоши

**Вымогательство:** возьмите 5 Пряности из хранилища и положите их перед своей ширмой. В начале фазы итогов заберите эту Пряность, а затем верните себе этот жетон террора; любой другой игрок в порядке хода может предотвратить возвращение жетона, заплатив вам 3 Пряности.



**Заказное убийство:** отправьте в аксолотль-баки случайного лидера под контролем игрока, ставшего целью. Получите Пряность за этого лидера (Зоал приносит 3).



**Засада:** бесплатно отправьте до 5 своих отрядов из резерва на территорию с этим жетоном (соблюдая обычные правила размещения отрядов). При этом вы игнорируете жетон атомной пустоши.



**Ограбление:** заберите у игрока, который стал целью, половину его Пряности (с округлением вверх) или возьмите верхнюю карту колоды уловов (если вы при этом превысили лимит карт уловов в руке, сбросьте карту уловки из руки по своему выбору).



**Саботаж:** если это возможно, возьмите случайную карту уловки у игрока, который стал целью, и сбросьте её. Затем можете отдать этому игроку карту уловки из руки по своему выбору.



**ВРАГ МОЕГО ВРАГА:** когда любая фракция (кроме Дома Эказов) вызывает активацию жетона террора, до раскрытия жетона вы можете предложить ей заключить союз с вами. Если этот игрок соглашается, вы оба расторгаете все прошлые союзы и становитесь союзниками. Верните этот жетон террора в свой запас, не раскрывая его. Если же игрок отказывается, вы обязаны раскрыть жетон террора.

**ГЕРЦОГ ВИДАЛ:** вы получаете контроль над этим лидером в конце фазы высадки и переброски, если он не в аксолотль-баках, а вы участвуете хотя бы в 2 боях за крепости (не учитывая бои с участием Дома Эказов). При этом вы забираете герцога Видала у фракции, контролирующей его в данный момент. В конце раунда отложите этого лидера, если он не захвачен и не в аксолотль-баках.

## СОЮЗ

Когда ваш союзник проигрывает бой, в котором есть победитель, он может оставить себе 1 разыгранную карту уловки, которую он мог бы оставить себе, если бы победил.

## УСЛОЖНЁННЫЙ РЕЖИМ

**ПОКУШЕНИЕ НА ЛИДЕРА:** когда вы проигрываете бой, в котором лидер другого игрока не был убит, а карта предателя не была разыграна, вы можете раскрыть карту предателя фракции противника, но не этого же лидера. Если раскрытый лидер не в аксолотль-баках, убейте его и получите за него Пряность. В фазе итогов отложите раскрытую карту, чтобы обозначить удачное покушение, и возьмите новую карту предателя. Это преимущество можно использовать только 1 раз против каждой фракции в игре. Вы можете разыграть карту предателя против лидера по обычным правилам, но тогда это преимущество не может быть использовано.



# ДОМ ЭКАЗОВ

Домом Эказов правит эрцгерцог Арманд Эказ. Он опирается на свой авторитет в Ландсрааде, но ещё больше — на своих союзников.

**СТРАТЕГИЯ:** попробуйте заключить союз как можно раньше. Ваше основное преимущество — совместная оккупация: благодаря ей вы можете высаживать и перебрасывать отряды в крепость, занятую вашим союзником. Ваши послы также обладают полезными свойствами, но и размещать их нужно с умом, то есть учитывая порядок размещения и их эффекты.

## ПРАВИЛА ФРАКЦИИ

**НАЧАЛО ИГРЫ:** 6 отрядов в *Имперской Котловине* и 14 отрядов в резерве (вне планеты).

Начальная Пряность — 12.

Возьмите жетон посла Эказов и 5 случайных жетонов послов из общего запаса. Это будет ваш запас послов.

**БЕСПЛАТНОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ:** 2 отряда.

## ПРЕИМУЩЕСТВА

Вы заключаете прочные союзы.

**ПОСЛЫ:** в конце фазы восстановления вы можете потратить Пряность, чтобы поместить лицевой стороной вверх жетоны послов из вашего запаса в любые крепости, не объятые бурей, в которых нет такого жетона. Первого посла за раунд вы помещаете за 1 Пряность, а каждый следующий стоит на 1 Пряность больше.

Когда другая фракция (за исключением вашего союзника, советниц и фракции, к которой относится посол) попадает в крепость с жетоном посла (будь то высадка или переброска), вы можете применить его эффект и отложить этот жетон в сторону.

Когда все случайные жетоны послов активированы, уберите их к неиспользуемым жетонам (кроме жетона посла Бене Гессерит) и возьмите 5 новых случайных жетонов послов.

Когда послы подвергаются таким эффектам, как буря и разные взрывы, они возвращаются в ваш запас.

Эффекты послов разных фракций:

**Дом Эказов:** либо получите жетон герцога Видала, если он не в аксолотль-баках, не захвачен и не является гхой (до первого использования гхой в бою), либо заключите союз с игроком, вызвавшим активацию жетона (только если этот игрок согласен на его заключение и ни один из вас не состоит в союзе). Затем можете отдать жетон герцога Видала этому игроку, если он стал вашим союзником, до конца раунда. Жетон этого посла возвращается в ваш запас.

**Бене Гессерит:** примените эффект любого жетона посла не из вашего запаса, после чего уберите из игры жетон посла Бене Гессерит.

**Гильдия** бесплатно высадите до 4 отрядов из своего резерва

**Космогации:** на любую территорию, не объятую бурей.

**Дом Атрейдесов:** изучите карты уловов в руке игрока, вызвавшего активацию этого жетона посла.

**Дом Ричезов:** заплатите 3 Пряности в хранилище, чтобы взять верхнюю карту колоды уловов (если позволяет лимит карт уловов в руке).

**Дом Харконненов:** изучите случайную карту предателя в руке игрока, вызвавшего активацию этого жетона посла.

**Иксианцы:** сбросьте карту уловки из руки и возьмите верхнюю карту колоды уловов.

**Император:** возьмите 5 Пряности из хранилища.

**КООАМ:** сбросьте любое количество карт уловов из руки и получите за каждую 3 Пряности из хранилища.

**Тлейлаксу:** бесплатно восстановите 1 своего лидера или до 4 своих отрядов.

**Фримены:** перебросьте 1 группу с 1 территории на другую (соблюдая обычные правила размещения отрядов).

**СОВМЕСТНАЯ ОККУПАЦИЯ:** когда вы в союзе с игроком, вы с ним считаетесь одной фракцией, то есть ваши отряды могут занимать одну территорию. Если вы оба собираете Пряность с одной территории, можете делить её между собой как угодно. Если вы не можете договориться, поделите Пряность поровну (остаток достаётся союзнику).

Если вы оба вступили в бой с другой фракцией, после определения очерёдности совместно решите, кто из вас двоих представляет вашу общую фракцию (то есть кто выставляет лидера и разыгрывает карты уловов). Кто бы это ни был, на диске боя всегда выставляется количество отрядов союзника, к которым вы прибавляете половину своих отрядов на территории боя (с округлением вверх; в усложнённом режиме за это не нужно платить Пряность). Если ваша общая фракция победила, после боя половина ваших отрядов (с округлением вниз) остаётся на территории, а остальные отправляются в аксолотль-баки.

Если вы и ваш союзник находитесь в крепости в конце раунда, для вас обоих это считается одной крепостью, но контролируете её именно вы.

Если вы с союзником контролируете подобным образом 3 крепости, этого достаточно для вашей общей победы.

**ВОССТАНОВЛЕНИЕ:** вы всегда можете восстановить герцога Видала за 5 Пряности, сколько бы ваших лидеров ни было в аксолотль-баках. Вы можете восстанавливать лидеров по обычным правилам, когда в аксолотль-баках находятся хотя бы 5 ваших лидеров (учитывая герцога Видала).

## СОЮЗ

Вы можете решить, что ваш союзник получает бонус от активации жетона посла вместо вас.

## УСЛОЖНЁННЫЙ РЕЖИМ

**ВЕРНОСТЬ:** в начале игры, перед тем как раздать карты предателей, положите случайную карту предателя вашей фракции рядом с колодой лицевой стороной вверх. Она не замешивается в колоду предателей, и её нельзя никаким образом взять. Затем возьмите карты предателей по обычным правилам.

**ЭФФЕКТИВНЫЙ СБОР:** если вы и ваш союзник совместно занимаете 1 или несколько из этих крепостей: *Арракин*, *Карфаг*, *сиетч Туэка*, то в фазе сбора Пряности каждый из вас получает полное количество Пряности за нахождение в этих крепостях.



## О ГЕРЦОГЕ ВИДАЛЕ

Герцог Прад Видал был одним из вассалов Дома Эказов и контролировал часть их столичной планеты, но эрцгерцог Арманд Эказ сохранял полноту власти над планетой и Домом. Два лидера не ладили между собой, и Видал задумал сместить эрцгерцога Эказа при содействии виконта Моритани.

В этом дополнении Прад Видал — лидер, которого могут при разных условиях использовать и Дом Моритани, и Дом Эказов. У него нет своей карты предателя.

Дом Эказов может получить жетон герцога Видала только по эффекту своего посла. Дом Моритани должен участвовать в 2 боях за крепости с другими фракциями, кроме Дома Эказов, чтобы получить герцога Видала. Когда Дом Эказов получает герцога Видала, он остаётся у этой фракции, пока игрок не использует его в бою или пока Дом Моритани не заберёт его себе.

Дом Моритани тоже сбрасывает этого лидера после одного использования в бою, но может получить его снова в последующих раундах, как это описано в его преимуществах. Восстановить герцога Видала может только Дом Эказов, даже по карте «Гхола». Кроме того, Дом Эказов может восстанавливать лидеров, даже когда у них есть 1 лидер в запасе, а 5 лидеров — в аксолотль-баках.

## ВАРИАНТЫ ИГРЫ

В этом разделе описаны 4 варианта, которые вы можете использовать в любом сочетании при любом составе игроков и фракций.

## СТОЛИЧНЫЕ ПЛАНЕТЫ

Эти карты представляют столичные планеты фракций. Каждая фракция получает жетон столичной планеты, на котором она держит отряды в резерве. У каждой карты столичной планеты 2 стороны: «Сильный контроль» (на начало игры) и «Слабый контроль» (когда в резерве меньше указанного количества отрядов).

**СИЛЬНЫЙ КОНТРОЛЬ:** пока на столичной планете достаточное количество отрядов, фракция может использовать особое преимущество. У каждой фракции свой предел отрядов и уникальный эффект. Когда количество отрядов падает ниже этого предела, переверните карту столичной планеты: особое преимущество становится неактивным.

**СЛАБЫЙ КОНТРОЛЬ:** на этой стороне указаны 2 состояния: слабый контроль и оккупация. Когда у вас слабый контроль над столичной планетой, вы можете получить штраф и лишиться некоторых своих преимуществ, но есть и положительные эффекты: вы бесплатно восстанавливаете на 1 отряд больше и получаете 1 дополнительную Пряность в фазе субсидий КООАМ (вы берёте её из хранилища, а не у фракции КООАМ).

**ОКУПАЦИЯ СТОЛИЧНОЙ ПЛАНЕТЫ:** вы можете высаживать отряды на столичные планеты других фракций, атакуя их резервы или немедленно оккупируя планету, если отрядов в резерве нет. Игрок, завершающий или начинающий ход только со своими отрядами на чужой столичной планете, считается оккупантом и получает преимущество этой столичной планеты в течение этого хода. Если в любой момент хода фракция оккупирует чужую столичную планету в одиночку, она немедленно считается оккупантом на этот ход.

Также в фазе сбора Пряности каждый игрок, оккупирующий чужую столичную планету (оккупант), получает указанную на карте этой планеты Пряность (0–2) из хранилища (даже в основном режиме).

Оккупант может поделиться Пряностью, полученной за оккупацию, со своим союзником. Помните, что штраф за слабый контроль остаётся активным, пока другая фракция оккупирует вашу столичную планету.

**ВОССТАНОВЛЕНИЕ:** для любой фракции есть только 1 способ разместить отряды на столичной планете — восстановление (исключения — Гильдия Космогации и преимущество её столичной планеты). Ни одна фракция, кроме Гильдии Космогации, не может высаживать свои отряды с Арракиса на столичную планету. Для Гильдии это считается высадкой с территории в резерв. При этом любая фракция может высаживать свои отряды с одной столичной планеты на другую по цене 1 Пряность за отряд (для Гильдии — в 2 раза дешевле).

**БОИ:** разные уровни контроля позволяют добавлять разные значения на диске боя, когда фракция защищает свою столичную планету. Эти значения указаны на картах столичных планет.

Дополнительные правила:

- Предателей и лицеделов может использовать только владелец столичной планеты.
- Комбинация «Лучемёта» и «Щита» уничтожает не все отряды владельца столичной планеты, а только количество отрядов, указанное на карте этой планеты (например, в бою за Каладан Дом Атрейдесов потеряет только 2 отряда в случае взрыва). Выжившие отряды остаются на столичной планете (независимо от значения на диске боя). Оба игрока считаются проигравшими, и их лидеры погибают.

**СОЮЗЫ:** вы не можете вступить в союз с фракцией, которая оккупирует вашу столичную планету, и не можете посадить отряды на столичную планету союзника.

**ПЛАНЕТЫ ИМПЕРАТОРА:** в основном режиме у Императора только 1 столичная планета — Кайтаин; на ней он держит свой резерв (сардаукары при этом рассматриваются как обычные отряды).

В усложнённом режиме у Императора есть ещё 1 столичная планета — Салуса Секундус, на которой в начале партии размещены только сардаукары. Император обязан размещать восстановленных сардаукаров на Салусе Секундус, а обычные отряды — на Кайтаине. Салуса Секундус не увеличивает восстановление и субсидии КООАМ.

В фазе высадки и переброски Император можете в качестве своей переброски перебросить отряды с Кайтаина на Салусу Секундус или наоборот. Когда Император высаживает отряды на Арракис или на другие столичные планеты, он может брать их с обеих своих планет (это считается 1 высадкой).

**ПЛАНЕТА КООАМ:** Тупайле отличается от других столичных планет тем, что накладывает штраф при сильном контроле, но даёт преимущество при слабом контроле.

**БЕНЕ ГЕССЕРИТ:** вы не можете отправлять советниц на столичные планеты, а также не можете переворачивать свои отряды на столичных планетах на сторону советниц.

**КАРТЫ «КАРАМА»:** карты «Карамы» не воздействуют на особые преимущества и штрафы столичных планет.

**СТАТУС ПЛАНЕТ:** столичные планеты — это не территории и не крепости. Поэтому на них не действуют такие эффекты, как преимущество Дома Эказов «Совместная оккупация».

## КАРТЫ СХОЖДЕНИЯ

Карты Схождения дают бонусы игрокам, не вступающим в союзы. Если в конце фазы выброса Пряности и Схождения произошло Схождение и заключён хотя бы 1 союз, любой игрок, не состоящий в союзе, может либо взять карту Схождения, либо сбросить такую карту из руки лицевой стороной вверх и взять новую. Держите свою карту Схождения втайне от других игроков.

Когда вы заключаете союз, вы обязаны сбросить карту Схождения лицевой стороной вверх, если она у вас есть. Разыграв 1 карту Схождения, вы можете взять другую, но только в конце следующего Схождения и только если вы не заключите к тому времени союз.

Игроки берут карты Схождения после того, как заключены все союзы. После использования карты Схождения нужно сбросить лицевой стороной вверх. Если вы хотите взять карту Схождения, а колода пуста, перемешайте сброс и сформируйте новую колоду. Поскольку некоторые эффекты «Коварство» применяются только в усложнённом режиме, если вы взяли карту Схождения своей фракции, вы можете тут же сбросить её лицевой стороной вверх и взять новую (это можно сделать в любом режиме).

На каждой карте Схождения описаны 3 возможных эффекта:

**ПРЕДАТЕЛЬСТВО:** этот эффект применяется, если указанная на карте фракция есть в игре и контролируется другим игроком. «Предательство» позволяет заблокировать преимущество, которое пытается применить эта фракция. В некоторых случаях можно заблокировать даже преимущество от союза с фракцией.

**КОВАРСТВО:** этот эффект применяется, если на карте указана ваша фракция. «Коварство» — это усиленная версия одного из ваших преимуществ.

**ТАЙНЫЙ СОЮЗ:** этот эффект применяется, если фракции, указанной на карте, нет в игре. Вы заключаете тайный союз с этой фракцией и можете использовать этот эффект.



## НОВЫЕ КАРТЫ УЛОВОК

В этом дополнении вы найдёте 3 новые карты уловок. Добавьте их в колоду уловок. После использования эти карты сбрасываются.

Обратите внимание, что карты «Подкрепления» и «Тактические вылазки» разыгрываются как карты оружия или защиты, но не являются таковыми. Поэтому, если Дом Атрейдесов требует раскрыть карту оружия или защиты, вы не обязаны раскрывать эти карты (достаточно сказать, что вы не разыгрывали карту оружия или защиты, и всё будет по правилам).

Карту «Мобилизация» можно разыграть в фазе восстановления, чтобы удвоить бесплатное восстановление всех фракций на 1 раунд (лимит восстановления при этом увеличивается до 7).

## ЖЕТОНЫ ИССЛЕДОВАНИЙ

Жетоны исследований делают более привлекательными территории, которые обычно оставались без внимания. Чтобы использовать этот вариант, замешайте 7 новых карт Пряности в колоду Пряности, а также положите рядом с полем 8 жетонов исследований лицевой стороной вниз и перемешайте их.

### КАРТА ПРЯНОСТИ «ВЕЛИКИЙ ПОДАТЕЛЬ»

Эта карта действует так же, как обычная карта Шаи-Хулуда: вся Пряность и отряды (кроме Фрименов) на последней территории выброса отправляются в хранилище и аксолотль-баки соответственно. Отличие в том, что игроки решают голосованием, состоится Схождение или нет. Каждый игрок в очередности хода голосует «за» или «против» Схождения.

При равенстве голосов или при большинстве «против» Схождение не происходит.

После этого Фримены могут использовать любое количество отрядов из своего резерва, чтобы оседлать червя и перебросить на любую территорию, соблюдая обычные правила размещения отрядов (при этом они не размещают жетон песчаного червя).



Помните, что карту «Карам» можно разыграть, чтобы уничтожить отряды Фрименов на территории переброски, но не чтобы заблокировать возможность оседлать червя.

**КАРТА ИССЛЕДОВАНИЯ:** карта исследования — это особая карта Пряности. Когда вы её раскрываете, положите 6 Пряности на указанную территорию, перед этим уничтожив другую Пряность и отряды на этой территории (этот эффект применяется только при розыгрыше карты исследования). Затем возьмите случайный жетон исследования указанного типа (хайрег или контрабандист) и положите его лицевой стороной вниз в сектор территории, указанный на карте.

**ЖЕТОНЫ ИССЛЕДОВАНИЙ:** есть 2 типа жетонов исследований — хайрег (это временный лагерь в открытой пустыне) и контрабандист. Хайреги размещаются в песках, а контрабандисты — в скалах.

Если в фазе сбора Пряности отряды игрока находятся на территории с жетоном исследования (за исключением советниц), этот игрок может изучить его и либо сразу раскрыть, либо не раскрывать. В следующей фазе сбора Пряности фракция с отрядами на этой территории снова сможет изучить жетон исследования (если он не был раскрыт) и выбрать, что с ним делать. 5 жетонов исследований являются локациями и остаются на месте, если были раскрыты. В начале следующего раунда (до фазы бури и до перемещения тайной мобильной крепости иксианцев) любая фракция на территории с раскрытым накануне жетоном исследования может перебросить любое количество отрядов на этой территории (кроме советниц) в эту локацию.



ОБОРОТНАЯ  
СТОРОНА  
ЖЕТОНА  
«ХАЙРЕГ»



ОБОРОТНАЯ  
СТОРОНА ЖЕТОНА  
«КОНТРАБАНДИСТ»

Помните, что локация считается территорией внутри территории, на которой находится этот раскрытый жетон исследования. Например, если *сиетч Якуруту* находится на *Меридиане*, а у игрока нет отрядов на этой территории, ему нужно сначала перебросить отряды на неё, и только потом — в локацию. Высадить отряды в локацию стоит столько же, сколько в крепость. Отряды в локациях защищены от бурь и песчаных червей.

**ЖЕТОНЫ ХАЙРЕГОВ:** Фримены могут изучать нераскрытые жетоны хайрегов в любое время.



**Сиеч Якуруту:** эта локация считается крепостью. Если вы победили в бою за эту крепость, получите 1 Пряность за каждый невыставленный отряд на диске боя противника, который был отправлен в аксолотль-баки.



**Резервуар:** находясь на этой территории в начале фазы сбора Пряности, получите 2 Пряности из хранилища.



**Экологическая станция:** находясь на этой территории в начале фазы бури, можете передвинуть маркер бури на 1 сектор больше или меньше (не действует, если разыграна карта уловки «Управление погодой»).



**Святилище:** находясь на этой территории, вы можете разыгрывать карту «Транс правды» как карту «Карам» — или наоборот.

**ЖЕТОНЫ КОНТРАБАНДИСТОВ:** Гильдия Космогации может изучать нераскрытые жетоны контрабандистов в любое время.



**Перерабатывающий завод Оргиза:** находясь на этой территории в начале фазы сбора Пряности, украдите по 1 Пряности из каждого собранного выброса.



**Тайник:** возьмите 1 карту уловки (если превышен лимит карт уловок в руке, после этого сбросьте 1 карту уловки). Затем уберите этот жетон из игры.



**Запас Пряности:** получите 7 Пряности из хранилища. Затем уберите этот жетон из игры.



**Орнитоптер:** возьмите этот жетон. В одном из следующих раундов можете использовать его, чтобы совершить 3 переброски за 1 действие переброски (вместо вашей обычной переброски). Затем уберите этот жетон из игры.



## СЦЕНАРИИ ИГР

В игре «Дюна. Война, дипломатия и предательство» — 6 фракций. Вместе с дополнениями «Эказ и Моритани», «Иксианцы и Тлейлаксу», «КООАМ и Ричез» — 12 фракций. Помните, что рекомендованный максимум участников — 6 (но никто не запрещает вам экспериментировать).

Конечно, вы можете играть с любым сочетанием фракций, но можете и попробовать сценарии — партии с определённым составом фракций и вариантов игры.

**Интриги:** раздайте каждому игроку по 2 фракции взакрытую.

Каждый игрок выбирает 1 из них втайне от других, затем все игроки раскрывают выбранные фракции.

**Закрытая экономика:** Бене Гессерит, Гильдия Космогации, Дом Ричезов, Император, КООАМ, Тлейлаксу.

**Война убийц:** Гильдия Космогации, Дом Атрейдесов, Дом Моритани, Дом Харконненов, Дом Эказов, Император, карты крепостей.

**Технократия:** Бене Гессерит, Дом Ричезов, Иксианцы, Император, КООАМ, Тлейлаксу, жетоны технологий.

**Сила пустыни:** Бене Гессерит, Гильдия Космогации, Дом Атрейдесов, Дом Харконненов, Иксианцы, Фримены, жетоны исследований.

**Да здравствуют воины:** Дом Атрейдесов, Дом Моритани, Дом Эказов, Император, КООАМ, Фримены, карты навыков лидеров.

**Планы внутри планов:** Бене Гессерит, Гильдия Космогации, Дом Харконненов, КООАМ, Тлейлаксу, Фримены.

**Правило Амталя:** Дом Моритани, Дом Ричезов, Дом Эказов, Иксианцы, Тлейлаксу, Фримены.

**Ландсраад:** Дом Атрейдесов, Дом Моритани, Дом Ричезов, Дом Харконненов, Дом Эказов, Иксианцы, столичные планеты.

## ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ ПО ДОПОЛНЕНИЮ

### ДОМ МОРИТАНИ

На жетоны террора как-то влияет буря (если Барьерная Стена уничтожена) или взрыв от комбинации «Лучемёта» и «Щита»?

**Ответ:** нет.

Когда Дом Ричезов осуществляет высадку с помощью жетона не-поля на территорию с жетоном террора, Дом Моритани может активировать жетон террора?

**Ответ:** да, и эффект жетона террора применяется, даже если значение этого жетона не-поля — 0. Если Дом Ричезов таким образом осуществлял высадку своего союзника, то эффект жетона террора (или посла в случае Дома Эказов) применяется к союзнику, а не к Дому Ричезов.

Когда игрок добавляет отряды, раскрывая лицедела или жетон не-поля, вызывает ли это активацию жетона террора?

**Ответ:** нет. Можно считать, что отряды лицедела уже были на этой территории, когда на неё переместились отряды его владельца. Жетон не-поля вызывает активацию жетона террора при высадке, а не при раскрытии.

Если Дом Моритани взял карту предателя с 1 из своих лидеров, а Дом Харконненов захватил этого лидера, может ли Дом Моритани применить преимущество «Покушение на лидера»?

**Ответ:** нет, в этой ситуации нельзя применить это преимущество, но можно разыграть карту предателя по обычным правилам.



## ДОМ ЭКАЗОВ

Можете привести пример «Совместной оккупации»?

**Ответ:** Дом Эказов и Дом Атрейдесов, заключившие союз, занимают *Карфаг*, где у них по 5 отрядов. Начинается бой с Домом Харконненов. Дом Эказов решает, что Дом Атрейдесов будет представлять в бою их общую фракцию. Тогда от Дома Эказов автоматически участвует половина его отрядов с округлением вверх (в нашем примере — 3). Дом Атрейдесов может выставить любое количество отрядов, при этом добавляя к ним отряды Дома Эказов. Если Дом Атрейдесов победит в бою, 3 отряда Дома Эказов отправятся в аксолотль-баки, а 2 останутся в *Карфаге*.

Если Дом Эказов и его союзник контролируют в сумме 3 жетона технологий, считается ли, что их «общая фракция» контролирует крепость?

**Ответ:** нет. Чтобы 3 жетона технологии считались крепостью, их должен контролировать 1 игрок.

Если отряды Дома Эказов находятся в *Арракине*, а их союзник высаживает отряды в *Арракин*, считается ли, что у союзника есть орнитоптеры?

**Ответ:** да, в этом случае обе эти фракции получают доступ к орнитоптерам и увеличенному сбору Пряности (по 3 Пряности за отряд).

Если в усложнённом режиме Бене Гессерит в союзе с Домом Эказов, могут ли они отправлять советниц через высадку Дома Эказов? И могут ли они использовать преимущество «Внедрение», когда Дом Эказов оказывается на территории, где у них есть воины?

**Ответ:** в обоих случаях — да.

Прерывает ли активация жетона посла действие другого игрока?

**Ответ:** да. Например, если другой игрок вызвал активацию жетона посла Гильдии Космогации, сначала Дом Эказов проводит высадку, и только после этого игрок перебрасывает свои отряды.

Если Дом Эказов в союзе с Фрименами участвует в защитном бою за крепость, которую они совместно оккупируют, могут ли они выставлять на диске боя федайкинов (если они присутствуют в крепости) и могут ли платить за это Пряность в усложнённом режиме?

**Ответ:** Дом Эказов может использовать федайкинов, и ему не нужно платить Пряность, чтобы они давали полную силу.

Если Дом Эказов и Фримены совместно оккупируют *сиетч Табр*, мешает ли это Фрименам победить по их особому условию?

**Ответ:** нет.

Если активируется жетон посла Бене Гессерит, может ли Дом Эказов использовать эффект посла Дома Харконненов против Дома Харконненов?

**Ответ:** да. Посол Бене Гессерит — самый ценный из послов, поэтому его можно использовать только 1 раз.

## КАРТЫ СТОЛИЧНЫХ ПЛАНЕТ

Когда игрок высаживает отряды на столичную планету, активирует ли это жетон технологии «Хайлайнеры» (из дополнения «Иксианцы и Тлейлаксу»)?

**Ответ:** да.

Что происходит, когда одновременно действуют эффекты слабого контроля и оккупации Кайтаина?

**Ответ:** если Кайтаин оккупирован Домом Харконненов, а Дом Атрейдесов платит 5 Пряности за карту уловки, из этого количества Император получит 3 Пряности, а Дом Харконненов — 2 Пряности. То же справедливо, если карту уловки за 5 Пряности покупает сам Дом Харконненов.

Преимущество столичной планеты Дома Харконненов позволяет ему получить 2 Пряности за каждое условие на карте этой планеты?

**Ответ:** нет. Если он собирает Пряность, выполнив одно или оба указанных условия в фазе сбора Пряности, он берёт только 2 Пряности из хранилища.

Может ли Дом Моритани поместить жетон террора на столичную планету?

**Ответ:** нет.

Могут ли Фримены использовать карту своей столичной планеты в обычном режиме?

**Ответ:** да. В обычном режиме жетоны отрядов со звёздочкой не дают двойную силу в бою, но они всё ещё есть в запасе Фрименов, и поэтому они могут использовать особое преимущество своей столичной планеты.

Если игрок переворачивает карту своей столичной планеты на сторону слабого контроля и его бесплатное восстановление увеличивается на 1, то что происходит, когда какой-либо игрок разыгрывает карту уловки «Мобилизация»?

**Ответ:** «Мобилизация» удваивает текущее бесплатное восстановление. Например, если вы играете за Фрименов, ваше бесплатное восстановление при слабом контроле равняется 4, и удваивается именно это значение. Но также «Мобилизация» устанавливает лимит: нельзя восстановить больше 7 отрядов. Поэтому в данном примере будет восстановлено 7 отрядов.

## КАРТЫ СХОЖДЕНИЯ

Если Тлейлаксу используют эффект тайного союза с Домом Харконненов, полученная карта предателя — это предатель или лицедел?

**Ответ:** лицедел.

Обязательно ли применять эффект тайного союза с Бене Гессерит перед тем, как использовать предвидение?

**Ответ:** да.

## КАРТЫ УЛОВОК

Что происходит, когда Дом Эказов и его союзник занимают одну территорию и 1 из них разыгрывает карту «Тактические вылазки»?

**Ответ:** игрок, разыгравший карту, возвращает невыставленные отряды в резерв. Отряды его союзника подчиняются обычным правилам.

## ДЕЙСТВИЕ КАРТЫ «КАРАМА» НА СЛЕДУЮЩИЕ ПРЕИМУЩЕСТВА ФРАКЦИЙ:

### ДОМ ЭКАЗОВ

**Послы:** в этом раунде Дом Эказов не может размещать жетоны послов.

**Совместная оккупация:** разыграйте карту «Карам» перед составлением боевых планов. Другой игрок должен использовать только свои отряды; сила отрядов его союзника равна 0. Не имеет эффекта на победу Дома Эказов и его союзника при контроле 3 крепостей.

**Верность:** нет эффекта.

**Эффективный сбор:** Дом Эказов не получает Пряность за совместную оккупацию какой бы то ни было крепости (его союзник получает Пряность по обычным правилам).

### ДОМ МОРИТАНИ

**Террор:** в этом раунде Дом Моритани не может размещать и перемещать жетон террора.

**Герцог Видал:** Дом Моритани не получает герцога Видала в этот раз. Если этот лидер уже у этой фракции, эффекта нет.

**Покушение на лидера:** нет эффекта.

**Враг моего врага:** Дом Моритани не заключает союз в этот раз (но он всё ещё может раскрыть жетон).