

Эпическая настольная стратегия
ФРАНЧЕСКО НЕПИТЕЛЛО и МАРКО МАДЖИ

ЗУНАЕ

◀ ВОЙНА 3^я АРРАКИС ▶

▶ ПРАВИЛА ИГРЫ ◀



Играть интересно



Пытаться понять Муад'Доба без того, чтобы понять его смертельных врагов — Харконненов, — это то же самое, что пытаться понять Истину, не поняв, что такое Ложь. Это — попытка познать Свет, не познав Тьмы. Это — невозможно.

Принцесса Ирулан, «Жизнь Муад'Доба»

СОДЕРЖАНИЕ

СОСТАВ ИГРЫ	4	◆ Розыгрыш карт планирования	19
ВСТУПЛЕНИЕ	7	ФАЗА 3. ОПАСНОСТИ ПУСТЫНИ	20
ОБЗОР	7	◆ Размещение следов червя и применение их эффектов	20
ИГРОВОЕ ПОЛЕ	8	◆ Эффекты Кориолисовых бурь	20
◆ Трек превосходства	10	ФАЗА 4. ДОБЫЧА ПРЯНОСТИ	21
◆ Трек предвидения	10	◆ Складирование пряности	21
ЭКОЛОГИЧЕСКИЕ СТАНЦИИ	10	◆ Сбережённая пряность	21
ПОСЕЛЕНИЯ	10	◆ Имперские запреты	21
ПЛАНШЕТЫ ИГРОКОВ	11	ОБЩИЕ ПРАВИЛА	22
ПЛАНШЕТ «ПРЯНОСТЬ ДОЛЖНА ПОСТУПАТЬ»	11	ПЕРЕМЕЩЕНИЕ	22
ИГРОВЫЕ ФИГУРКИ	11	ПЕРЕМЕЩЕНИЕ НЕСКОЛЬКИХ ЛЕГИОНОВ	22
◆ Отряды	11	ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ЛЕГИОНА ЧЕРЕЗ НЕСКОЛЬКО ОБЛАСТЕЙ	22
◆ Жетоны дислокации Атрейдесов	12	ВЕРХОМ НА ЧЕРВЯХ (ТОЛЬКО АТРЕЙДЕС)	23
◆ Командиры	12	ТРАНСПОРТИРОВКА ПО ВОЗДУХУ (ТОЛЬКО ХАРКОННЕН)	23
◆ Техника	13	СРАЖЕНИЯ	24
◆ Песчаные черви	13	ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ БОЕВЫХ РАУНДОВ	24
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ	14	БОЕВОЙ БРОСОК	24
ХОД ИГРЫ	15	◆ Боевые способности командиров	25
ФАЗА 1. РАЗМЕЩЕНИЕ ТЕХНИКИ	16	◆ Сардаукары и федайкины	25
ФАЗА 2. ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ	17	ПОДСЧЁТ ПОТЕРЬ	26
◆ Порядок действий	17	ПРОДОЛЖЕНИЕ СРАЖЕНИЯ	26
◆ Результаты кубиков действий	17	ПРЕКРАЩЕНИЕ АТАКИ	26
◆ Особые действия именитых командиров	18		
◆ Свободные действия	19		

ОТСТУПЛЕНИЕ	26	ЖЕТОНЫ БЕНЕ ГЕССЕРИТ	33
КОНЕЦ СРАЖЕНИЯ	26	РЕЖИМ ИГРЫ ВТРОЁМ И ВЧЕТВЕРОМ	34
◆ Продвижение вперёд	26	ПОДГОТОВКА К ИГРЕ	34
◆ Уничтожение поселений	27	КАК ИГРАТЬ СОВМЕСТНО ЗА ОДНУ СТОРОНУ	35
ВОССТАНОВИТЕЛЬНЫЙ РЕЗЕРВУАР	27	◆ Купол тишины	35
ПРЕДВИДЕНИЕ	27	◆ Карты планирования	35
ТРЕК ПРЕДВИДЕНИЯ	27	◆ Выполнение действий	35
КАРТЫ ПРЕДВИДЕНИЯ	28	◆ Порядок действий	36
◆ Когда можно присвоить карту	28	◆ Особые действия именитых командиров	36
◆ Условия для присвоения	28	◆ Размещение и опасности пустыни	36
◆ Сбросить или замешать	28	◆ Восстановительные резервуары	36
ДРУГИЕ ЭФФЕКТЫ ПРЕДВИДЕНИЯ	29	◆ Действие силы пустыни	36
◆ Деление 3 – Предводители народа пустыни	29	◆ Имперские запреты	36
◆ Деление 6 – Предрождённый лидер	29	◆ Жетоны Бене Гессерит	36
◆ Деление 8 – Семейный атомный арсенал	29	СОЛО-РЕЖИМ «МАХДИ»	37
ФАМИЛЬНЫЙ АТОМНЫЙ АРСЕНАЛ	29	ВСТУПЛЕНИЕ	37
РАСКОЛОТЫЕ СКАЛЫ	29	◆ Карты тактики	37
ДЫРА В СКАЛЕ	30	◆ Если есть возможность, вы выбираете сами	37
ЗАПАДНЫЙ КРАЙ СТЕНЫ	30	ПОДГОТОВКА К ИГРЕ	37
СЛЕДЫ ЧЕРВЕЙ И ПЕСЧАНЫЕ ЧЕРВИ	30	ХОД ИГРЫ	37
СЛЕДЫ ЧЕРВЕЙ И ЛЕГИОНЫ ХАРКОННЕНОВ	30	КРИТЕРИИ ДЕЙСТВИЙ ХАРКОННЕНОВ	39
ПЕСЧАНЫЕ ЧЕРВИ	30	◆ Действия командования и стратегии	39
◆ Перемещение песчаного червя	31	◆ Действие дислокации	39
◆ Атака при помощи песчаного червя	31	◆ Действие ментата	40
◆ Песчаные черви и легионы	31	◆ Действие дома	40
ЭКОЛОГИЧЕСКИЕ СТАНЦИИ	31	КРИТЕРИИ ПЕРЕМЕЩЕНИЙ ХАРКОННЕНОВ	40
ИМЕНИТЫЕ КОМАНДИРЫ	31	◆ Выбор кратчайшего пути	40
ДЖЕССИКА И ПОЛ	32	◆ Размещение жетонов дислокации Харконненов	41
СУФИР ХАВАТ И ГАЙЯ-ЕЛЕНА МОХИЙАМ	32	БОЕВЫЕ КРИТЕРИИ ХАРКОННЕНОВ	41
«ЗВЕРЬ» РАББАН И ФЕЙД-РАУТА	32	◆ Карты планирования Харконненов в сражении	41
ГУРНИ ХАЛЛЕК	32	◆ Нанесение попаданий	41
ДИКИЙ ПОДАТЕЛЬ	32	◆ Конец сражения	41
КОМБАЙНЫ	33	ОСОБЫЕ ПРАВИЛА	42
УНИЧТОЖЕНИЕ КОМБАЙНА	33	АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ	43
		СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ	43
		КРАТКИЙ СПРАВОЧНИК	44



СОСТАВ ИГРЫ

СТОРОНА ХАРКОННЕНОВ

129 ФИГУРОК

СТОРОНА АТРЕЙДЕСОВ

13 КОМАНДИРОВ

20 КОМАНДИРОВ



БАРОН ХАРКОННЕН



«ЗВЕРЬ» РАББАН



ФЕЙД-РАУТА



КАПИТАН АРАМШАМ



ПОЛ АТРЕЙДЕС



ПОЛ МУАД'ДИБ



ЛЕДИ ДЖЕССИКА



ПРЕПОДОБНАЯ МАТЬ
ДЖЕССИКА



ГАЙЯ-ЕЛЕНА МОХИЙАМ



ШАДДАМ IV



СУФИР ХАВАТ



КОМАНДИРЫ-БАШАРЫ ×6



СТИЛГАР



ЧАНИ



ГУРНИ ХАЛЛЕК



АЛИЯ



КОМАНДИРЫ-НАИБЫ ×12

44 ОТРЯДА

30 ОТРЯДОВ



×8



×8



×8



×8



×8



×4



×4

24 ОБЫЧНЫХ

16 ОБЫЧНЫХ

8 ЭЛИТНЫХ



×6



×6



×4



×4

12 ЭЛИТНЫХ

8 САРДАУКАРОВ



×3



×3

6 ФЕДАЙКИНОВ

17 ЕДИНИЦ ТЕХНИКИ

ПРОЧЕЕ



6 ОРНИТОПЕРОВ



8 КОМБАЙНОВ



3 ГРУЗОЛЁТА



4 ПЕСЧАНЫХ ЧЕРВЯ



1 ДИКИЙ ПОДАТЕЛЬ

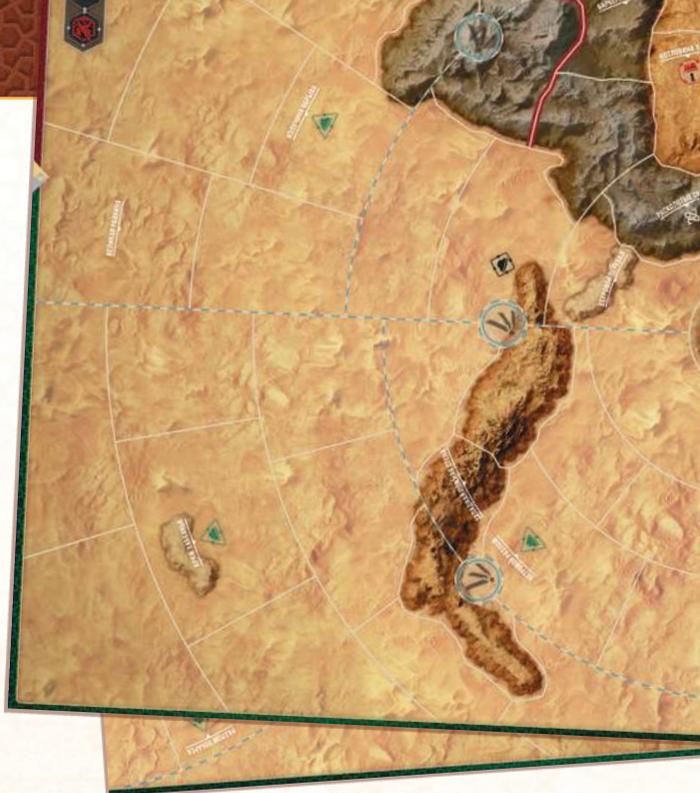
1 ПЛАНШЕТ «ПРЯНОСТЬ ДОЛЖНА ПОСТУПАТЬ»



1 ПЛАНШЕТ ХАРКОННЕНОВ



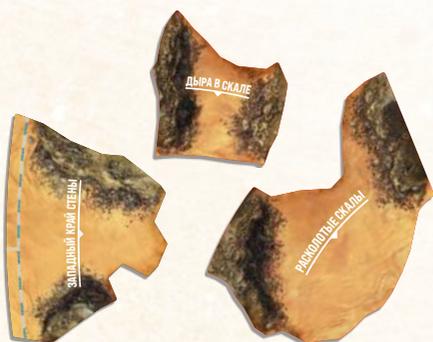
1 ПЛАНШЕТ АТРЕЙДЕСОВ



2 ПОЛОВИНЫ ИГРОВОГО ПОЛЯ

ЖЕТОНЫ

3 ЖЕТОНА ФАМИЛЬНОГО АТОМНОГО АРСЕНАЛА



3 ЖЕТОНА ПРЕДВИДЕНИЯ



8 ЖЕТОНОВ НАЧАЛЬНОЙ ДИСЛОКАЦИИ АТРЕЙДЕСОВ



3 ЖЕТОНА ИМПЕРИИ



8 ЖЕТОНОВ ДИСЛОКАЦИИ АТРЕЙДЕСОВ



1 ЖЕТОН ПРЕВОСХОДСТВА



1 ЖЕТОН СБЕРЕЖЕННОЙ ПРЯНОСТИ



12 ЖЕТОНОВ НАЧАЛЬНОЙ ДИСЛОКАЦИИ ХАРКОННЕНОВ



16 ЖЕТОНОВ СЛЕДОВ ЧЕРВЯ



5 ЖЕТОНОВ БЕНЕ ГЕССЕРИТ



6 ЭКОЛОГИЧЕСКИХ СТАНЦИЙ



14 ЖЕТОНОВ ПОСЕЛЕНИЙ



24 КУБИКА

4 КУБИКА ДЕЙСТВИЙ АТРЕЙДЕСОВ



8 КУБИКОВ ДЕЙСТВИЙ ХАРКОННЕНОВ



6 БОЕВЫХ КУБИКОВ АТРЕЙДЕСОВ



6 БОЕВЫХ КУБИКОВ ХАРКОННЕНОВ



125 КАРТ

36 КАРТ ПЛАНИРОВАНИЯ АТРЕЙДЕСОВ



1 КОЛОДА ДОМА АТРЕЙДЕСОВ
(18 КАРТ)



1 КОЛОДА СОЮЗНИКОВ-ФРИМЕНОВ
(18 КАРТ)



1 КОЛОДА ДОМА ХАРКОННЕНОВ
(18 КАРТ)



1 КОЛОДА СОЮЗНИКОВ-КОРИНО
(18 КАРТ)

10 КАРТ КОМАНДИРОВ АТРЕЙДЕСОВ



ДОМ АТРЕЙДЕСОВ (5): ПОЛ АТРЕЙДЕС, ЛЕДИ ДЖЕССИКА, ПРЕПОДОБНАЯ МАТЬ ДЖЕССИКА, ГУРНИ ХАЛЛЕК, АЛИЯ



СОЮЗНИКИ-ФРИМЕНЫ (5): КОМАНДИРЫ-НАИБЫ, ПОЛ МУАД'ДИБ, СТИЛГАР, ЧАНИ, ДИКИЙ ПОДАТЕЛЬ

8 КАРТ КОМАНДИРОВ ХАРКОННЕНОВ



ДОМ ХАРКОННЕНОВ (4): «ЗВЕРЬ» РАББАН, СУФИР ХАВАТ, БАРОН ХАРКОННЕН, ФЕЙД-РАУТА



СОЮЗНИКИ-КОРИНО (4): ШАДДАМ IV, ГАЙЯ-ЕЛЕНА МОХИЯМ, КАПИТАН АРАМШАМ, КОМАНДИРЫ-БАШАРЫ

16 КАРТ ПРЕДВИДЕНИЯ



6 КАРТ ТАЙНЫХ ЦЕЛЕЙ



2 КАРТЫ-ПАМЯТКИ



БЕДСТВИЯ АРРАКИСА, ОРНИТОПТЕРЫ

3 КАРТЫ ИМПЕРСКИХ ЗАПРЕТОВ



КООАМ, КОСМИЧЕСКАЯ ГИЛЬДИЯ, ЛАНДСРААД

8 КАРТ ТАКТИКИ ДЛЯ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КОМПОНЕНТЫ ДЛЯ 3-4 ИГРОКОВ

6 ЖЕТОНОВ КУПОЛОВ ТИШИНЫ



4 ПЛАНШЕТА ИГРОКОВ



ВСТУПЛЕНИЕ

«Дюна: Война за Арракис» — асимметричная настольная стратегия, созданная по мотивам знаменитой научно-фантастической книги Фрэнка Герберта «Дюна». Игроки примут участие в войне за планету Арракис, единственный источник пряной меланжи, без которой не обойдутся самые могущественные силы Империи. Прошёл год со времён осады Арракина, когда дом Атрейдесов потерял контроль над планетой и власть перешла к дому Харконненов, и вот два дома и их союзники схлестнулись в новом кровопролитном конфликте — Пустынной войне.

- ◆ Если вы играете **вдвоём**, один из участников возглавит дом **Атрейдесов** и его союзников-фрименов, а другой — дом **Харконненов** и его союзников-Коррино.
- ◆ Если вы играете **втроём** или **вчетвером**, игроки делятся на две команды, и каждый контролирует 1 или 2 из 4 участвующих сторон.
- ◆ В **одиночной** игре вы возьмёте под контроль дом **Атрейдесов**, а **Харконненами** будет управлять сама игра.

Для победы вам придётся найти тонкий баланс между защитой собственных поселений и наступлением на вражеские, контролем территорий и лишением противника важных ресурсов.

Примечание: обратите внимание, что все правила описаны для партии вдвоём. Дополнительные правила для 3 и 4 игроков вы найдёте на стр. 34, а для соло-режима — на стр. 37.

ОБЗОР

Харконнены в начале игры контролируют основные населённые области Арракиса. Их задача — разыскать и уничтожить убежища повстанцев-фрименов (их сиетчи) и в то же время по максимуму использовать ресурсы, чтобы добыть как можно больше пряности. Чем больше пряности они получают, тем проще им будет поддерживать отношения с крупнейшими силами в Империи (Космической гильдией, Ландсрадом и КООАМ). Император (дом Коррино) тайно поддерживает Харконненов, предоставляя дополнительную военную помощь, в том числе своих солдат-фанатиков — сардаукаров.

- ◆ Чтобы победить, Харконнены должны набрать **10 очков превосходства**.

Атрейдесы сражаются против жестокого правления Харконненов. После вероломного нападения врагов ряды Атрейдесов сильно сократились. Выжившие Атрейдесы объединились с местным населением — фрименами — и противостоят захватчикам в партизанской войне, став символом достоинства и сопротивления. Выполняя тайные задания и используя своё знание разрушительных сил природы Арракиса, Атрейдесы и фримены вполне могут преуспеть в том, чтобы исполнить древнее пророчество. И если это случится, ни один враг уже не сможет устоять перед ними...

- ◆ Чтобы победить, Атрейдесы должны достичь определённых показателей в каждом из трёх типов **очков предвидения**, как указано на карте тайной цели, полученной в начале игры.



ИГРОВОЕ ПОЛЕ

На поле изображено северное полушарие планеты Арракис. Пунктирные линии делят поле на 8 **секторов**. Отдельно на поле обозначены круглые **воздушные зоны**, используемые Харконненами для размещения воздушной техники: орнитоптеров и грузолётов. Каждая воздушная зона расположена на границе между двумя секторами и влияет на оба (считается, что она **соединена** со всеми областями внутри обоих секторов).

4 сектора рядом с Северным полюсом называются центральными секторами; 4 сектора по краям поля называются внешними секторами.

Сектора поделены на различное число **областей**: это разделение требуется, чтобы регулировать перемещение отрядов, размещение комбайнов и т. д. Области бывают 4 типов: **горы**, **плато**, **малые эрги** и **пустыни**. Области пустыни, граничащие с краем игрового поля, называются **бескрайней пустыней**. Типы областей влияют на то, какие последствия сулят воюющим сторонам бедствия Арракиса: **песчаные черви** и **Кориолисовы бури** (см. стр. 20).

СЕВЕРНЫЙ ПОЛЮС

Северный полюс — это область гор, считающаяся частью всех 4 центральных секторов поля. Таким образом, все воздушные зоны соединены с ней.

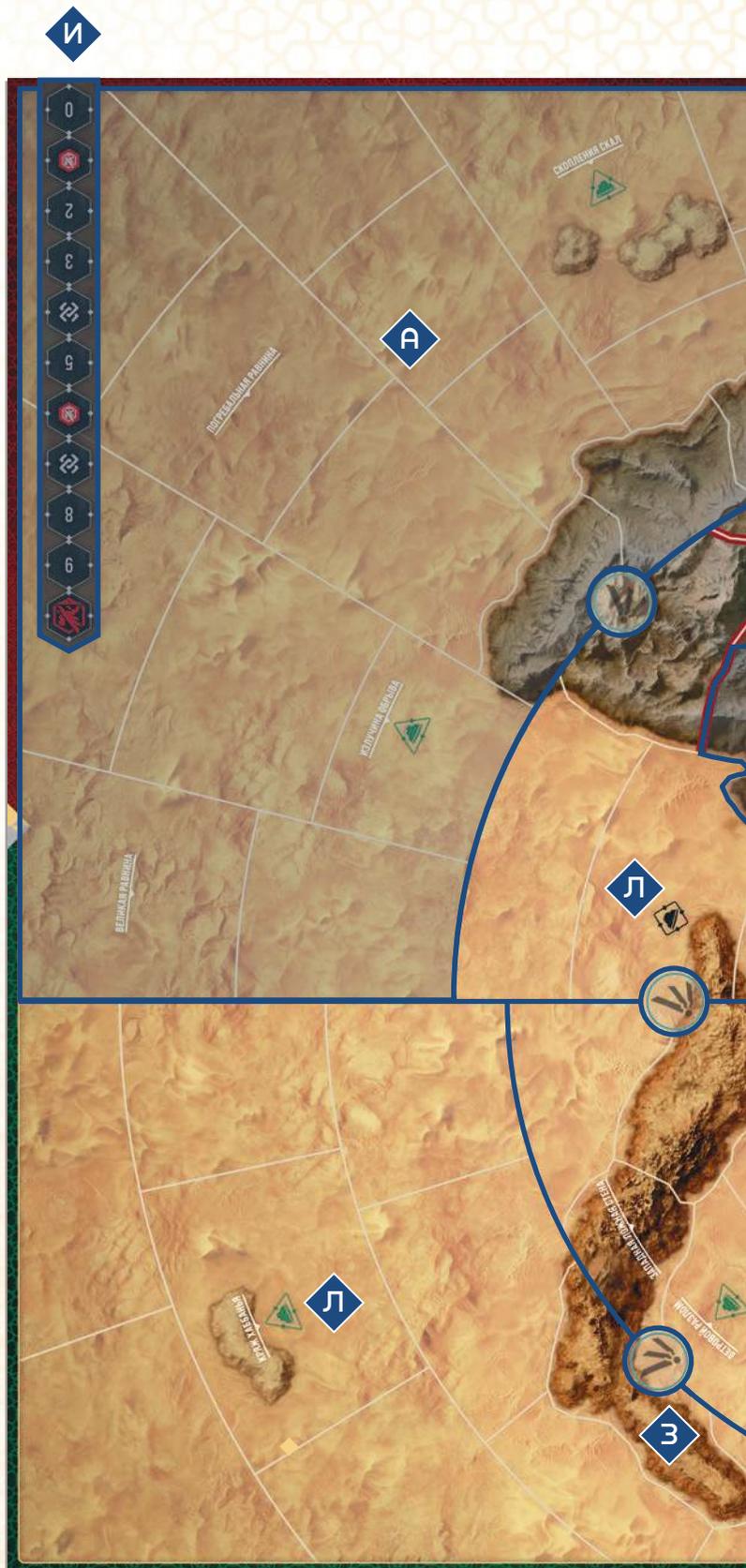
Если граница между двумя или более областями представлена жирной красной/белой линией, она считается **непроходимой**. Области, разделённые непроходимой границей, не считаются соседними в контексте наземных перемещений.

СВОБОДНЫЕ И ПУСТЫЕ ОБЛАСТИ

Правила и карты планирования могут ссылаться на **свободные** и **пустые** области.

- ◆ **Свободная область:** область считается для игрока свободной, когда в ней нет вражеских поселений, вражеских отрядов и песчаных червей.
- ◆ **Пустая область:** область поля, на которой нет ничего: ни фигурок, ни жетонов.

Примечание: область, на которой содержится только экологическая станция или комбайн, считается свободной для всех игроков.



- ◆ А Это сектор.
- ◆ Б Это область гор.
- ◆ В Это область плато.
- ◆ Г Это область малого эрга.
- ◆ Д Это область пустыни.
- ◆ Е Это область бескрайней пустыни.



Ж Это непроходимая граница.

И Это трек превосходства.

Л Эти символы обозначают, где нужно размещать жетоны поселений и экологических станций.

З Это воздушная зона.

К Это трек предвидения.



◆ ТРЕК ПРЕВОСХОДСТВА

Харконнен отмечает полученные очки превосходства, перемещая жетон превосходства по этому треку. Если жетон достигнет конца трека, Харконнен **немедленно** побеждает.

Также на треке отмечается, когда войдут в игру *Суфир Хават* и *Фейд-Раута*, два важных командира Харконненов (подробнее это описано на их картах командиров) и когда Атрейдесы получают дополнительные **жетоны Бене Гессерит** (см. стр. 33).

◆ ТРЕК ПРЕДВИДЕНИЯ

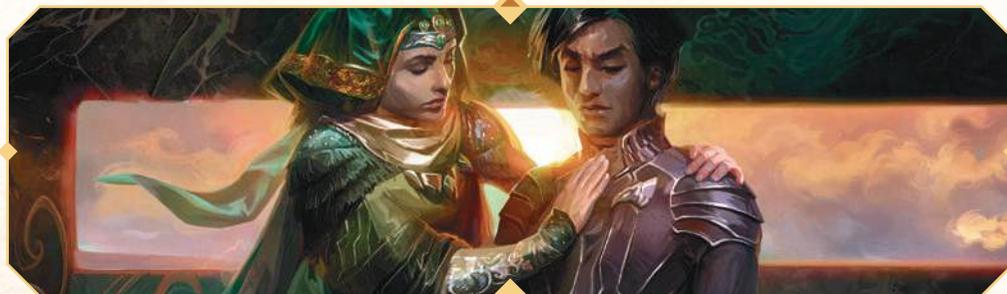
Очки предвидения Атрейдесов отмечаются на этом треке при помощи 3 различных жетонов. Если **в конце любого раунда** или непосредственно после уничтожения столицы **Арракин** (см. ниже) жетоны достигли значений, указанных на взятой в начале игры карте тайной цели, Атрейдес побеждает.

Также положением трёх жетонов на треке предвидения отмечается, когда войдут в игру *Пол Муад'Диб*, *Преподобная мать Джессика*, *Чани* и *Алия* (важные командиры Атрейдесов) и когда может взорваться мощный **фамильный атомный арсенал** Атрейдесов (см. стр. 29).



Трек превосходства

Трек предвидения



ЭКОЛОГИЧЕСКИЕ СТАНЦИИ

В начале игры на поле случайным образом взакрываются кладутся 6 жетонов экологических станций — в области, обозначенные соответствующим символом. Они обозначают заброшенные имперские объекты. Захват такой станции даст Атрейдесам 1 очко предвидения того типа, который обозначен на скрытой стороне жетона экологической станции.



Экологические станции

ПОСЕЛЕНИЯ

Поселения — это населённые пункты, важные для той стороны конфликта, которой они принадлежат. Здесь можно получить новые войска, а если их захватит ваш враг, это ускорит ваше поражение. На обороте жетонов поселений указан их ранг. **Деревни** Арсунт, Котловина Хагга, Имперская котловина и Северный полюс, город **Карфаг** и столица **Арракин** — это поселения Харконненов, а 8 **сиетчей** — это поселения Атрейдесов.



Арракин



Карфаг



Деревни



Сиетчи

ПЛАНШЕТЫ ИГРОКОВ

У каждой из двух сторон конфликта есть свой планшет: планшет **Гьеди Прайм** у Харконненов и планшет **сиетча Табр** у Атрейдесов. Во время игры соперники по очереди выполняют действия: перемещают фигурки по полю для захвата вражеских поселений, дислоцируют новые отряды, берут и разыгрывают карты планирования и т. д.

Все действия обозначены в средней части каждого планшета. Действия, которые возможно выполнить, зависят от результатов броска кубиков действий в текущем раунде и от доступных карт командиров. Наконец, **восстановительный резервуар** используется для того, чтобы отслеживать, как долго раненый именитый командир будет оставаться вне игры.



А Действия

Б Восстановительный резервуар

ПЛАНШЕТ «ПРЯНОСТЬ ДОЛЖНА ПОСТУПАТЬ»

Эту таблицу Харконнен использует для того, чтобы отслеживать производство пряности при помощи 3 жетонов Империи, отображающих интересы КООАМ, Космической гильдии и Ландсраада — трёх сил в Империи, которые больше прочих жаждут получить этот драгоценный ресурс. От таблицы зависит количество ресурсов, доступных Харконненам в каждом раунде.



ИГРОВЫЕ ФИГУРКИ

В войне за контроль над Арракисом участвуют в основном солдаты (отряды) и их командиры. Их помещают в области на игровом поле. Все отряды и командиры в одной области вместе называются **легионом**. Иногда в бою также задействуется техника — как в качестве цели (комбайн), так и транспорта (орнитоптер). Наконец, Атрейдесы могут атаковать врагов при помощи устрашающих песчаных червей.

◆ ОТРЯДЫ

Наземные силы обеих сторон представлены отрядами, которые размещаются на поле в отдельных областях. Отряды могут быть **обычными**, **элитными** и **особыми элитными** (**федайкины** у Атрейдесов и **сардаукары** у Харконненов).

У фигурок обычных отрядов маленькие круглые подставки. У фигурок элитных отрядов — квадратные подставки. У фигурок особых элитных отрядов — шестиугольные подставки.

Если отряд убран с поля, в дальнейшем его можно снова завербовать. Число отрядов в игре ограничено содержимым коробки. Однако если вам не хватает отрядов, вы можете вместо этого использовать отряды более низкого ранга: обычные вместо элитных или особые элитных; элитные вместо особых элитных.

Обычные отряды

Элитные отряды



Особые элитные отряды



Сардаукары

Федайкины

◆ ЖЕТОНЫ ДИСЛОКАЦИИ АТРЕЙДЕСОВ

Отряды Атрейдесов входят в игру в виде жетонов дислокации — начальных и основных. Оба вида жетонов помещаются на поле взакрытую, но Атрейдес всегда может подсматривать их скрытую сторону.

На скрытой стороне каждого жетона дислокации показана комбинация обычных отрядов, элитных отрядов и фedaйкинов. **Жетон дислокации считается как 1 отряд в контексте перемещения и предела накопления отрядов** (см. стр. 22 и 13 соответственно).

Атрейдес может раскрыть жетон дислокации в любой момент (см. «Обучение диверсантов» на стр. 19). Кроме того, жетоны в области раскрываются в принудительном порядке, если область атакована или её разведывает орнитоптер (см. стр. 19).

Как только жетон дислокации любого типа раскрыт, он убирается из игры. Если запас жетонов дислокации Атрейдесов иссяк, Атрейдес больше не может дислоцировать жетоны на поле.



Жетоны начальной дислокации Атрейдесов



Жетоны дислокации Атрейдесов

◆ КОМАНДИРЫ

Фигурками командиров представлены видные персонажи вселенной «Дюны» и просто военные офицеры. Они не считаются отрядами, и их можно помещать на поле только в области, содержащие дружественные отряды (если командир остался без отрядов, он убирается с поля, как при подсчёте потерь, см. стр. 26).

Командиры бывают *безымянные* (башары и наибы) или *именитые* (например, Пол Атрейдес и «Зверь» Раббан). И те и другие добавляют гибкости в применении легионов, увеличивая и дальность перемещения, и атакующие возможности.

У фигурок командиров большие круглые подставки, а на соответствующих картах командиров перечислены их особые способности, касающиеся действий и боя. Когда именитый командир входит в игру, его карта командира немедленно помещается лицевой стороной вверх в соответствующую ячейку действия на планшете контролирующего игрока. «Лицевая» — значит сторона с описанием особых действий этого командира (сторона с монохромным портретом).

Примечание: у командиров, принадлежащих к одной и той же стороне, могут быть разные цвета. Это важно только при игре втроем и вчетвером.

Безымянные командиры



Башар

Наиб

Именитые командиры



«Зверь» Раббан

Пол Атрейдес

Лицевая сторона

Оборот

Переместите 2 разных легиона с командирами.
 Поместите Пола в любой легион. Затем переместите 2 разных легиона с командирами.
 Проведите внезапную атаку легионом с командиром.





◆ ПРЕДЕЛ НАКОПЛЕНИЯ ОТРЯДОВ

Любая область на поле может содержать максимум 6 отрядов. Если этот предел в любой момент превышен, контролирующий игрок должен немедленно убрать избыточные отряды по своему выбору. Командиры отрядами не считаются и не учитываются в этом пределе (т.е. в области может находиться сколько угодно командиров).



Не забудьте, что жетон дислокации Атрейдесов считается как 1 отряд в контексте накопления отрядов. Например, в области могут одновременно находиться 4 отряда и 2 жетона дислокации.

Примечание: Атрейдесу стоит хорошо подумать, прежде чем класть в одну область больше 3 жетонов дислокации. Если эти жетоны будут раскрыты, легко может быть превышен предел накопления и придётся убирать избыточные отряды.

◆ ТЕХНИКА

В число техники входят *орнитоптеры*, *комбайны* и *грузолёты*. Использует их только Харконнен. Орнитоптеры и грузолёты помещаются в воздушные зоны, а комбайны — в области пустыни. Техника, находящаяся в локации, не перемещается. Грузолёты и комбайны используются для сбора пряности, а орнитоптеры позволяют быстрее перемещать легионы или разведывать вражеские снетчи и жетоны дислокации. Техника не считается отрядами.



Орнитоптер



Комбайн



Грузолёт

◆ ПЕСЧАНЫЕ ЧЕРВИ

Песчаные черви размещаются на поле обычно как следствие добычи пряности. Атрейдесы могут использовать их, чтобы атаковать вражеские легионы, препятствовать их перемещению и быстрее перемещать легионы Атрейдесов по полю. Песчаные черви не считаются отрядами.



Песчаный червь

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Разложите 2 половины игрового поля в центре стола.
- 2 Перемешайте 8 жетонов сиечей и случайным образом разложите их взакрытую на указанные области поля, по 1 жетону на область. Только Атрейдес может подсматривать скрытую сторону этих жетонов в любой момент игры.
- 3 Перемешайте жетоны начальной дислокации Атрейдесов взакрытую и поместите 1 жетон и 1 фигурку командира-наиба в каждую область, содержащую сиеч.
- 4 Перемешайте основные жетоны дислокации Атрейдесов и сложите их взакрытую рядом с полем.
- 5 Поместите 6 жетонов поселений Харконненов (4 деревни, город Карфаг и столицу Арракин) в указанные области поля. Ранг этих жетонов — информация, которая доступна для всех игроков.
- 6 Перемешайте 2 набора жетонов начальной дислокации Харконненов и случайным образом поместите 1 жетон каждого типа взакрытую в каждую область, содержащую поселение Харконненов. Затем раскройте их и замените соответствующими фигурками Харконненов (см. расшифровку во врезке на следующей странице).
- 7 Перемешайте 6 жетонов экологических станций и случайным образом поместите их взакрытую в указанные области поля, по 1 жетону на область. Их скрытая сторона — секрет для всех игроков: эта информация раскрывается, только если легион Атрейдесов входит в область со станцией.
- 8 Поместите 3 жетона предвидения на деление 0 трека предвидения. Поместите жетон превосходства на деление 0 трека превосходства.
- 9 Перемешайте все карты предвидения и сложите получившуюся колоду взакрытую рядом с полем.



- 10 Перемешайте 16 жетонов следов червя взакрывают: так вы сформируете запас жетонов следов червя.
- 11 Возьмите планшет своей стороны. Поместите все карты именитых командиров, помеченные словами «в игре с самого начала», лицевой стороной вверх на ячейки действий с подходящими символами действий. Отложите соответствующие фигурки командиров. Оба игрока держат в своей игровой зоне карты и фигурки безымянных командиров (наибов и башаров), а также все оставшиеся фигурки и карты именитых командиров (карты держите лицевой стороной вниз).
- 12 Харконнен помещает планшет «Пряность должна поступать» рядом с планшетом Гьеди Прайм. Все 3 жетона Империи нужно приложить к верхней выемке планшета.
- 13 Разделите карты планирования на 4 колоды по рубашкам и перемешайте каждую по отдельности. Харконнен размещает колоды дома Харконненов и союзников-Коррино в своей игровой зоне. Атрейдес делает то же самое с колодами дома Атрейдесов и союзников-фрименов.
- 14 Атрейдес перемешивает 6 карт тайных целей и берёт 1 из них (отложите 5 оставшихся карт). Взятую карту нужно держать в секрете от Харконнена до конца игры.
- 15 Игроки держат фигурки своей стороны, кубики действий, боевые кубики, дополнительные жетоны и карты-памятки в своей игровой зоне.
- 16 Атрейдес начинает с 1 жетоном Бене Гессерит. Оставшиеся 4 жетона формируют запас жетонов Бене Гессерит.

СИМВОЛЫ НА ЖЕТОНАХ ДИСЛОКАЦИИ ХАРКОННЕНОВ

- Обычный Харконнен
- ⬠ Сардаукар
- Элитный Харконнен
- ⬠ Командир-башар



Например, этот жетон позволяет дислоцировать 1 башара, 1 сардаукара и 1 обычного Харконнена.

ХОД ИГРЫ

Игра «Дюна: Война за Арракис» длится раунд за раундом, пока одна из сторон не победит. Каждый раунд разделён на фазы.

◆ НАЧАЛО РАУНДА

- ◆ Каждый игрок берёт на руку 2 карты планирования, по 1 из каждой своей колоды.
- ◆ Раскройте 3 карты из колоды предвидения и поместите их рядом с колодой в доступности всех игроков.

1. РАЗМЕЩЕНИЕ ТЕХНИКИ (ТОЛЬКО ХАРКОННЕН)

Харконнен проверяет положение самого нижнего жетона Империи на планшете «Пряность должна поступать», чтобы определить, сколько его кубиков действий не может быть задействовано в этом раунде и сколько техники ему доступно. Затем он помещает всю доступную технику на поле: комбайны в области пустыни, орнитоптеры и грузолёты в воздушные зоны.

2. ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ

- ◆ Оба игрока бросают свои кубики действий и помещают их на свои планшеты в ячейки, соответствующие полученным результатам.
- ◆ Начиная с Харконнена, каждый игрок может поместить 1 жетон Бене Гессерит (если есть) на свой планшет.
- ◆ Начиная с Атрейдеса, игроки по очереди выполняют действия. Когда Харконнен выполнил все свои доступные действия, фаза завершена.

3. ОПАСНОСТИ ПУСТЫНИ (ТОЛЬКО АТРЕЙДЕС)

- ◆ Атрейдес помещает по 1 жетону следов червя взакрывают во все области пустыни, содержащие легион Харконненов или комбайн. Затем раскройте все жетоны следов червя на поле (и только что размещённые, и размещённые в ходе раунда) и примените их эффекты.



Жетоны следов червя

- ◆ Если хотя бы 1 легион Харконненов находится на плоскогорье, малом эрге или в области пустыни, Атрейдес бросает кубики один раз за каждую такую область, чтобы определить последствия *Корилисовых бурь*.

4. ДОБЫЧА ПРЯНОСТИ (ТОЛЬКО ХАРКОННЕН)

- ◆ Если на поле есть комбайны, Харконнен убирает их, чтобы собрать пряность. Количество зависит от типа области: 1 очко за пустыню, 2 за бескрайнюю пустыню.
 - ◆ Харконнен немедленно тратит очки собранной пряности, чтобы сохранить положение жетонов Империи на планшете «Пряность должна поступать» или вместо этого поднять их на одну выемку выше. Сохранить положение жетона стоит 2 очка, поднять на 1 выемку — 3 очка. Если не сделать ни того ни другого, жетон Империи опускается на 1 выемку.
 - ◆ Если жетон превосходства находится на делении 5 или ниже, у Харконнена есть дополнительная возможность потратить 3 очка пряности, чтобы получить 1 очко превосходства (один раз за фазу добычи пряности).
 - ◆ Автоматически активируются имперские запреты, соответствующие каждому жетону Империи, который находится в нижней выемке планшета «Пряность должна поступать». Также, если любое количество жетонов Империи опустилось вниз на 1 выемку, активируются соответствующие имперские запреты (один за каждый опустившийся вниз маркер).
- ◆ КОНЕЦ РАУНДА**
- ◆ Атрейдес проверяет, выполняются ли условия «Фаза конца раунда» на каких-либо раскрытых картах предвидения. Он выполняет все инструкции на картах, которые хочет присвоить, и продвигает жетоны предвидения в соответствии с этим (в одном раунде можно присвоить максимум 2 карты предвидения). Независимо от того, сколько карт было присвоено в раунде, если все условия на карте тайной цели выполнены, Атрейдес побеждает! Если нет, игра продолжается.

- ◆ Уберите с поля все орнитоптеры и грузолёты.
- ◆ Если на поле есть именитые командиры, оба игрока, начиная с Харконнена, могут убрать любых своих именитых командиров с поля и дислоцировать безымянных командиров на месте убранных.
- ◆ Переверните лицевой стороной вверх и верните на соответствующие ячейки действий все потраченные карты командиров (кроме командиров в восстановительном резервуаре: их карты переворачиваются лицевой стороной вверх, но не помещаются на планшеты).
- ◆ Оба игрока проверяют количество карт планирования на руках и при необходимости сбрасывают лишние на свой выбор, чтобы осталось не больше 6 карт.

- ◆ Атрейдес выбирает: убрать из игры или замешать обратно в колоду раскрытые, но не присвоенные карты предвидения.
- ◆ Оба игрока забирают свои использованные кубики действий с планшетов, и начинается новый раунд.

ФАЗА 1. РАЗМЕЩЕНИЕ ТЕХНИКИ

Размещение техники — прерогатива Харконнена. Он проверяет положение жетонов Империи на планшете «Пряность должна поступать». **Активный ряд** — тот, где расположен самый нижний жетон Империи. Расположение остальных жетонов значения не имеет.

- ◆ Сначала Харконнен должен поместить 1 кубик действий в каждую пустую ячейку первого столбца на планшете «Пряность должна поступать» **в активном ряду и рядах выше него**. Эти кубики нельзя использовать в этом раунде. Если есть кубики действий **ниже** активного ряда, уберите их с планшета: они будут доступны в текущем раунде.



- ◆ Затем игрок берёт столько техники, сколько указано в 3 соответствующих столбцах в активном ряду.

Харконнен помещает доступную технику на поле, следуя правилам для каждого типа техники:

- ◆ Комбайны  помещаются в свободные области пустыни, по 1 фигурке в область. Комбайны никогда не перемещаются. Они используются для сбора пряности в фазе 4: «Добыча пряности».
- ◆ Орнитоптеры  и грузолёты  помещаются в воздушные зоны игрового поля, по 1 фигурке в зону. Орнитоптеры используются для транспортировки легионов по воздуху (см. стр. 23) или для разведки вражеских сетей и жетонов дислокации (см. стр. 19).

Примечание: если воздушная зона уже занята и Харконнен хочет поместить туда другую технику, текущая техника просто убирается.

ФАЗА 2. ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ

Это самая важная фаза игры. Во время этой фазы игроки пытаются воплотить свои замыслы, выполняя действия и пытаясь достичь целей для победы в игре. Доступные действия зависят в основном от результатов броска кубиков действий. В число действий входят дислокация и перемещение отрядов, проведение атак, применение особых способностей командиров и т. д.

- ◆ Фаза начинается с того, что оба игрока бросают кубики действий. Атрейдес бросает 4 кубика действий всю игру, в то время как число кубиков действий, доступных Харконнену, зависит от положения жетонов на планшете «Пряность должна поступать» (см. предыдущую страницу).
- ◆ После броска игроки помещают кубики на свои планшеты в ячейки действий, соответствующие полученным результатам. На планшете Харконнена есть максимум 3 ячейки под каждый результат; на планшете Атрейдеса — максимум 2. Если выпало больше одинаковых результатов, чем доступно ячеек, лишние результаты необходимо заменить, используя другие доступные результаты, начиная с того, где больше всего свободных ячеек (результаты заменяются по одному за раз по очереди, начиная с Харконнена).
- ◆ Если у игрока есть жетоны Бене Гессерит, он может использовать 1 (и только 1) из них в качестве временного кубика действий на этот раунд, поместив его на свободную ячейку действия (см. стр. 33). Если жетоны есть у обоих игроков, первым размещает жетон Харконнен, затем Атрейдес.



◆ ПОРЯДОК ДЕЙСТВИЙ

Как только оба игрока бросили кубики действий, они по очереди выполняют по 1 действию, начиная с Атрейдеса. Им доступно следующее:

- ◆ Потратить 1 кубик действий, чтобы выполнить 1 из действий, соответствующих результату.

- ◆ Потратить 1 любой кубик действий, чтобы сыграть карту планирования с руки.
- ◆ **(ТОЛЬКО АТРЕЙДЕС)** Если у Атрейдеса меньше неиспользованных кубиков действий, чем у соперника, он может выполнить действие силы пустыни.

Если игрок решает потратить кубик, чтобы выполнить действие, примените эффекты, указанные на планшете. Часто один и тот же результат позволяет игроку выбрать между несколькими вариантами. Игрок должен выбрать только 1. Например, действие стратегии позволяет вам переместить 2 разных легиона ИЛИ атаковать 1 легионом.

Если игрок решает потратить кубик, чтобы сыграть карту планирования, он может выбрать любой неиспользованный кубик независимо от результата. Прочитайте текст карты и примените её эффекты. После этого карта кладётся в сброс рядом с соответствующей колодой.

Потраченные кубики действий перемещаются в ячейку «Использованные кубики действий» на планшете. Выполнив действие, передайте ход сопернику. Когда Харконнен выполнил действие своего последнего кубика действий, фаза завершена. Если у Атрейдеса в этот момент ещё остались действия, они сгорают.

ИЗБИРАТЕЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ

Эффекты действий никогда не являются обязательными. Их можно выполнять полностью, частично или не выполнять вовсе. Это особенно важно для действий, выполняемых при помощи карт планирования. Например, если действие позволяет вам дислоцировать отряд и переместить легион, можно сделать и то и другое, а можно только переместить легион, не дислоцируя отряд.

◆ РЕЗУЛЬТАТЫ КУБИКОВ ДЕЙСТВИЙ

Символы на кубиках действий соответствуют различным типам действий. Некоторые действия одинаковы для обеих сторон, другие работают по-разному, а третьи и вовсе уникальны для конкретной стороны.

◆ ДЕЙСТВИЕ СТРАТЕГИИ

Основа всех военных операций, действие стратегии понадобится для перемещения легионов по полю и проведения атак. Оно позволяет:

- ◆ Переместить 2 разных легиона.
ИЛИ
- ◆ Атаковать одним любым легионом.

ДЕЙСТВИЕ КОМАНДОВАНИЯ

Помимо действия стратегии, это действие используется для перемещения и атаки, но возможно только в том случае, если в задействованном легионе есть хотя бы 1 командир (безымянный или именитый). Действие позволяет:

- ◆ Переместить 2 разных легиона с командирами.
ИЛИ
- ◆ Провести *внезапную атаку* легионом с командиром.

ДЕЙСТВИЕ ДИСЛОКАЦИИ (ВАРИАНТ АТРЕЙДЕСОВ)

Чтобы завербовать свежие войска и командиров на сторону Атрейдесов, возьмите случайный жетон дислокации. Посмотрите его и поместите взакрытую в область, содержащую жетон сиечка. Действие позволяет:

- ◆ Дислоцировать 1 жетон дислокации и 1 командира (наиба или именитого) в одном и том же сиечке.

ДЕЙСТВИЕ ДИСЛОКАЦИИ (ВАРИАНТ ХАРКОННЕНОВ)

Чтобы завербовать свежие войска и командиров на сторону Харконненов, поместите новые отряды и командиров непосредственно на поле. Действие позволяет:

- ◆ Дислоцировать 3 обычных отряда и 1 командира (башара или именитого) в одном или нескольких поселениях по вашему выбору.

ДЕЙСТВИЕ МЕНТАТА

Карты планирования у вас на руке олицетворяют ваши замыслы и изощрённые стратегии. Действие позволяет:

- ◆ Взять на руку 2 карты планирования из колоды: либо 2 карты из одной колоды, либо по 1 карте из каждой колоды (выберите до того, как будете брать).

ДЕЙСТВИЕ ДОМА (ВАРИАНТ АТРЕЙДЕСОВ)

Действие дома Атрейдесов олицетворяет их гибкость и умение адаптироваться к ситуации с учётом скудного набора ресурсов. Действие позволяет:

- ◆ Использовать этот результат как любой другой результат кубика действий по вашему выбору.

ДЕЙСТВИЕ ДОМА (ВАРИАНТ ХАРКОННЕНОВ)

Действие дома Харконненов отражает неисчерпаемость ресурсов, находящихся в ведении у одного из самых могущественных великих домов. Действие позволяет:

- ◆ Заменить 2 обычных отряда на 2 элитных.
ИЛИ
- ◆ Поместить на поле 2 единицы техники по своему выбору.

ДЕЙСТВИЕ СИЛЫ ПУСТЫНИ (ТОЛЬКО АТРЕЙДЕС)

Действие отражает власть аборигенов-фрименов над гигантскими песчаными червями Арракиса. Оно не требует траты кубика действий. Однако его можно выполнить, только если у Атрейдеса меньше использованных кубиков действий, чем у Харконнена, или в рамках эффекта карты планирования или особого действия. Действие позволяет:

- ◆ Поместить 2 жетона следов червя в любые области пустыни без следов червя, песчаных червей или сиечек, по 1 жетону на область.
ИЛИ
- ◆ Переместить 2 разных песчаных червя по полю (стр. 31).
ИЛИ
- ◆ Атаковать 1 песчаным червём на поле (стр. 31).

Дислоцируйте или поместите

«Дислоцируйте» означает «возьмите игровые элементы, находящиеся **не на поле** (кроме тех, что в восстановительном резервуаре), и поместите их на поле».

«Поместите» означает «возьмите игровые элементы, находящиеся где угодно (кроме тех, что в восстановительном резервуаре), и поместите их на поле». Если они уже на поле, их можно переложить, как если бы они помещались на поле впервые.

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ ИМЕНИТЫХ КОМАНДИРОВ

Каждая карта именитого командира связана с конкретным результатом кубика действий. Когда такие командиры входят в игру, их карты помещаются лицевой стороной вверх на планшет игрока, на ячейку действия с соответствующим символом действия.

- ◆ Если командир не в восстановительном резервуаре, он позволяет контролирующему игроку выбрать из дополнительных или улучшенных вариантов,

когда тратит подходящий результат кубика на выполнение действия.

Особые действия командиров — это альтернативные варианты обычных действий, которые позволяет выполнить результат кубика. Это означает, что игроки всегда могут выбрать между обычным действием и особым.

- ◆ Если вы решили выполнить особое действие командира, после его полного выполнения снимите карту этого командира с планшета и переверните лицевой стороной вниз. Эта карта считается потраченной, и соответствующее особое действие больше не доступно до начала следующего раунда.



На карте командира Атрейдесов улучшенные или дополнительные действия обозначены зелёным цветом, на карте Харконненов — красным.

◆ СВОБОДНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Свободные действия позволяют игрокам действовать без необходимости тратить кубик действий или прибегать к действию силы пустыни. Свободные действия можно выполнить в любой момент своего хода, сколько угодно раз, в дополнение к обычным действиям (а не вместо них). Можно даже прерывать обычные действия свободными. Некоторые карты планирования и предвидения позволяют выполнить определённые свободные действия. Кроме того, свободными действиями считаются следующие два:

ОБУЧЕНИЕ ДИВЕРСАНТОВ (ТОЛЬКО АТРЕЙДЕС)

Атрейдес может раскрыть сколько угодно жетонов дислокации на поле в качестве свободного действия. Решив это сделать, Атрейдес заменяет жетоны на соответствующие отряды, изображённые на их лицевой стороне, а сами жетоны убирает из игры.

РАЗВЕДКА (ТОЛЬКО ХАРКОННЕН)

Харконнен может убрать 1 орнитоптер из любой воздушной зоны в качестве свободного действия, чтобы выбрать область в соединённом с этой зоной секторе и раскрыть в ней сиеч и все жетоны дислокации.

◆ РОЗЫГРЫШ КАРТ ПЛАНИРОВАНИЯ

Розыгрыш карт планирования с руки позволяет вам выполнить особые действия, зачастую изменяющие основные правила игры. Используя такие карты, вы сможете разыграть некоторые ключевые события сами или ввести в игру второстепенных персонажей.

- ◆ Игроки берут карты в начале каждого раунда, а также когда выполняют действие ментата во время фазы действий. Чтобы разыграть карту, нужно во время фазы действий потратить 1 любой кубик действий.
- ◆ У игроков также есть возможность сбросить карты планирования с руки во время сражения, чтобы увеличить свои шансы на победу (см. стр. 24).

Карты планирования всегда сбрасываются в открытую. Если колода закончилась, сброшенные карты не замешиваются. Из этой колоды больше нельзя брать карты.

В игре 4 колоды планирования: колода дома Харконненов и колода союзников-Коррино (их использует Харконнен), колода дома Атрейдесов и колода союзников-фрименов (их использует Атрейдес). У каждой колоды есть свои особенности:

- ◆ **Колода дома Харконненов** позволяет вам вводить в игру командиров Харконненов, вызывать подкрепление и помогает добывать прочность.



- ◆ **Колода союзников-Коррино** — хорошее подспорье для того, чтобы проводить атаки и перемещать регионы, особенно те, в которых состоят сардаукары. Также карты в этой колоде заставляют Атрейдеса сбрасывать карты планирования, карты предвидения и кубики действий.



- ◆ Карты в **колоде дома Атрейдесов** позволяют атаковать с увеличенной силой, манипулировать картами предвидения и выводить на поле устрашающих фэдэйкинов и сильного командира Гурни Халлека.



- ◆ **Колода союзников-фрименов** даёт возможность перемещаться в пустыне и управлять песчаными червями и Кориолисовыми бурями. Некоторые карты позволяют игроку призывать и контролировать устрашающего Дикого Подателя.



ФАЗА 3. ОПАСНОСТИ ПУСТЫНИ

Во время фазы «Опасности пустыни» проявляется могущество стихии Арракиса: Атрейдес размещает жетоны следов червя и применяет их эффекты, а также делает бросок, чтобы определить последствия Кориолисовых бурь. Обратите внимание, что жетоны следов червя также можно разместить на поле, если выполнить действие силы пустыни (см. стр. 18).

◆ РАЗМЕЩЕНИЕ СЛЕДОВ ЧЕРВЯ И ПРИМЕНЕНИЕ ИХ ЭФФЕКТОВ

Первым делом сбросьте все жетоны следов червя, находящиеся в области, где содержится легион Атрейдесов или песчаный червь: замешайте их взакрытую в запас жетонов следов червя. Затем Атрейдес берёт случайные жетоны следов червя и помещает их взакрытую на поле, не глядя на лицевую сторону, по 1 в каждую область пустыни, содержащую легион Харконненов или комбайн и не содержащую жетон следов червя или самого песчаного червя.

Наконец, Атрейдес раскрывает все жетоны следов червя на поле и применяет их эффекты в любом порядке.

Существует 3 типа эффектов следов червя:

◆ **Песок.** Ложная тревога. Сбросьте жетон.

◆ **Песчаный червь.** Поместите в эту область песчаного червя. Затем сбросьте жетон.

◆ **Глубинный песчаный червь.** Если жетон находится в области бескрайней пустыни, поместите в эту область песчаного червя, затем сбросьте жетон. В противном случае просто сбросьте жетон.



Примечание: каждый песчаный червь, появляющийся по эффекту жетона следов, **должен** быть размещён на поле: возьмите соответствующую фигурку либо из запаса, либо из другой области на поле. Если в игре находится **Дикий Податель** (см. стр. 32), Атрейдес может поместить его фигурку вместо обычного червя. Во время фазы опасностей пустыни максимум 4 жетона следов червей (5, если Дикий Податель в игре) могут привести к появлению песчаных червей. Если таких должно быть больше, Атрейдес выбирает и сбрасывает лишние жетоны.

◆ ЭФФЕКТЫ РАЗМЕЩЕНИЯ ПЕСЧАНЫХ ЧЕРВЕЙ

После размещения всех песчаных червей выполните следующее:

- ◆ Если в области содержится только комбайн, уберите этот комбайн (если только его не спасёт грузолёт, см. ниже).
- ◆ Если в области содержится легион Харконненов, этот легион должен отступить (см. «Отступление», стр. 26). Если легион не может отступить, песчаный червь атакует этот легион (см. «Атака при помощи песчаного червя», стр. 31). Если в области также содержится комбайн и легион либо отступает, либо уничтожен, уберите этот комбайн (если только его не спасёт грузолёт, см. ниже).

После применения всех эффектов жетонов следов червя замешайте их взакрытую в запас жетонов следов червя.

ГРУЗОЛЁТ СПЕШИТ НА ПОМОЩЬ

Только во время этой фазы Харконнен может использовать находящийся на поле грузолёт, чтобы спасти комбайн от песчаного червя.

- ◆ Если размещение песчаного червя приводит к уничтожению комбайна, Харконнен может убрать грузолёт из соединённой с этим сектором воздушной зоны, вместо того чтобы убирать комбайн.
- ◆ Когда это происходит, комбайн не убирается, а песчаный червь всё равно размещается в этой области (если только он не атаковал здесь легион). Это «существование» длится недолго, поскольку комбайн будет убран в следующей фазе.

◆ ЭФФЕКТЫ КОРИОЛИСОВЫХ БУРЬ

Все плоскогорья, малые эрги и области пустыни на поле подвержены Кориолисовым бурям, **кроме 5 центральных областей плоскогорья, окружённых горами.**

- ◆ За каждый легион Харконненов в уязвимой области плоскогорья, малого эрга, пустыни и бескрайней пустыни Атрейдес бросает 2 боевых кубика (легионы Атрейдесов это не затрагивает). Атака наносит 1 попадание вражескому легиону за каждый  и переменное количество попаданий за каждый  в зависимости от типа местности:

Бескрайняя пустыня:	2 попадания
Пустыня:	1 попадание
Малый эрг или плоскогорье:	Нет попаданий

Харконнен должен немедленно произвести подсчёт потерь (см. «Подсчёт потерь» на стр. 26).

ФАЗА 4. ДОБЫЧА ПРЯНОСТИ

Во время этой фазы Харконнен убирает все комбайны, ещё находящиеся на поле, чтобы собрать пряность. Количество собранной пряности зависит от области, в которой находится комбайн:

Пустыня:	1 очко пряности
Бескрайняя пустыня:	2 очка пряности

Харконнен немедленно тратит очки собранной пряности, чтобы сохранить положение жетонов Империи на планшете «Пряность должна поступать» или чтобы вместо этого поднять их на одну выемку выше:

- ◆ Сохранить положение жетона Империи стоит 2 очка пряности.
- ◆ Поднять жетон Империи на одну выемку выше стоит 3 очка пряности. Каждый жетон может быть поднят не более чем на 1 выемку во время одной и той же фазы добычи пряности.
- ◆ Каждый жетон, который не был поднят или сохранён в текущем положении, автоматически опускается на 1 выемку. Это приводит к активации имперских запретов (см. соседнюю колонку).



Пример: Харконнен собрал 4 очка пряности. Они тратятся на сохранение положения жетонов КООАМ и Космической гильдии (2 очка на каждый). Жетон Ландсраада опускается на 1 выемку, и активируется соответствующий имперский запрет.

Примечание: жетоны Империи нельзя переместить выше верхней выемки или ниже нижней. Игнорируйте любое перемещение за пределы планшета.



◆ СКЛАДИРОВАНИЕ ПРЯНОСТИ

Если жетон превосходства находится на делении 5 или ниже, у Харконнена есть возможность потратить 3 очка пряности, чтобы получить 1 очко превосходства (эти 3 очка уже нельзя потратить на то, чтобы поднять жетон Империи или сохранить его положение). Харконнен не может получить больше 1 очка превосходства за 1 фазу добычи пряности таким способом. Когда жетон превосходства окажется на делении 6 и выше, эта возможность больше не доступна.

◆ СБЕРЕЖЁННАЯ ПРЯНОСТЬ

Харконнен может сберечь максимум 1 очко пряности, чтобы потратить его в следующем раунде. Для этого возьмите жетон сбережённой пряности и поместите на планшет «Пряность должна поступать» в качестве напоминания.

◆ ИМПЕРСКИЕ ЗАПРЕТЫ

Имперские запреты активируются в конце фазы добычи пряности. Автоматически активируются запреты, соответствующие каждому жетону Империи, который находится в нижней выемке планшета «Пряность должна поступать». Также активируются все запреты, соответствующие жетонам Империи, которые только что опустились вниз. Запрет остаётся активен до начала фазы добычи пряности следующего раунда.

Когда запрет активен, Харконнен должен применять его эффект, как описано на соответствующей карте-памятке, на протяжении всего раунда.

ОБЩИЕ ПРАВИЛА

В следующих разделах содержится детализированное описание правил.

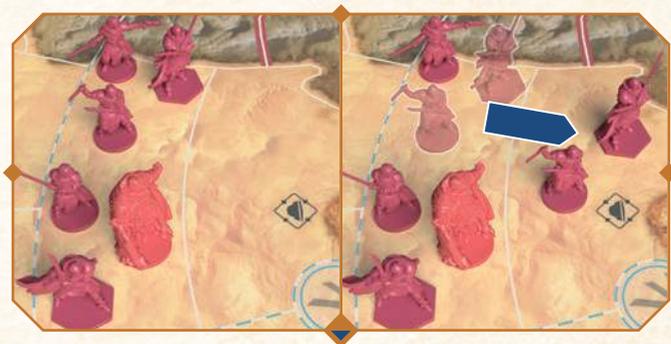
ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Легионы можно перемещать по полю во время фазы действий. Для этого нужно выполнить действие «КОМАНДОВАНИЕ» или «СТРАТЕГИЯ» (или сыграть карту планирования, позволяющую переместить легионы). Перемещать можно только легионы своей стороны.

Легион перемещается из области, которую он занимает, в соседнюю свободную область (не содержащую вражеских поселений, вражеских отрядов или песчаных червей). Обратите внимание, что легион не может переместиться между областями, разделёнными непроходимой границей, если не используется транспортировка по воздуху (см. следующую страницу).

Перемещать все фигурки, составляющие легион, необязательно. Активный игрок может разделить легион: переместить часть составляющих его войск, а часть оставить. Помните, что командиров нельзя перемещать одних: командира всегда должен сопровождать хотя бы 1 отряд.

Примечание: если игрок использует действие  «КОМАНДОВАНИЕ», чтобы переместить легион, и этот легион разделяется, хотя бы 1 командир должен сопровождать перемещающиеся отряды.

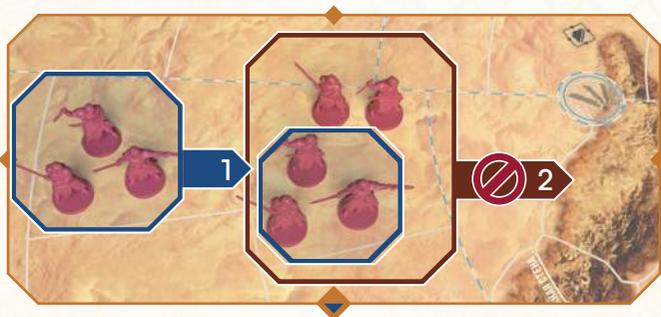


Пример: Харконнен выполняет действие  «СТРАТЕГИЯ», дающее два перемещения. Первым перемещением он выбирает легион, состоящий из 5 отрядов и 1 командира, и решает переместить только 2 из этих отрядов. Остальные отряды и командир остаются на месте. Вторым перемещением игрок может переместить любой другой легион на поле, даже тот, который состоит из фигурок, оставшихся на месте при первом перемещении.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ НЕСКОЛЬКИХ ЛЕГИОНОВ

Действия «СТРАТЕГИЯ» и «КОМАНДОВАНИЕ», а также некоторые карты планирования позволяют активному игроку переместить 2 разных легиона за один ход (и иногда даже больше).

Примечание: игроки вольны перемещать любые легионы на поле, следуя базовым правилам перемещения, описанным в колонке слева, но будьте внимательны: нельзя перемещать одну и ту же фигурку дважды за одно действие. Чтобы избежать этого, все перемещения, которые позволено совершить за одно действие, следует считать одновременными.



Пример: во время одного действия вы не можете сначала переместить легион в область, содержащую другой дружественный легион, а затем продолжить перемещать два объединённых легиона вместе, т. к. это приведёт к перемещению фигурок из первого легиона дважды за одно действие.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ЛЕГИОНА ЧЕРЕЗ НЕСКОЛЬКО ОБЛАСТЕЙ

Если легион перемещается больше чем на 1 область (например, верхом на червях, при помощи транспортировки по воздуху или по эффекту карты планирования), применяйте следующие правила:

- ◆ Перемещающийся легион не может подбирать или терять фигурки в промежуточных областях во время этого перемещения.
- ◆ Если легион перемещается через области, содержащие другие дружественные легионы, предел накопления проверяется только после того, как перемещение полностью завершено. Это означает, что промежуточная область, через которую не останавливаясь перемещаются войска, может оказаться переполнена без каких-либо последствий.
- ◆ Атрейдес не может раскрыть жетон экологической станции, если его легион перемещается через несколько областей, не останавливаясь в области со станцией.

ВЕРХОМ НА ЧЕРВЯХ (ТОЛЬКО АТРЕЙДЕС)

Когда Атрейдес выполняет действие перемещения легиона или атаки легионом, он может увеличить дальность перемещения или атаки, используя жетон следов червя и фигурку песчаных червей.

Легион Атрейдесов в области, соседней с жетоном следов червя или фигуркой песчаного червя, может переместиться или атаковать через любое количество соседних, последовательных областей, содержащих жетон следов червя или фигурку песчаного червя, и должен закончить своё перемещение или атаковать вражеский легион в области, соседней с таким жетоном или фигуркой. Итоговое место назначения может содержать жетон следов червя, но не фигурку песчаного червя.

Легион, перемещающийся верхом на червях, не может переместиться или атаковать через области, содержащие вражеские легионы (однако комбайн не блокирует перемещение или атаку верхом).



ТРАНСПОРТИРОВКА ПО ВОЗДУХУ (ТОЛЬКО ХАРКОННЕН)

Когда Харконнен выполняет действие, чтобы переместить легион или атаковать легионом, он может увеличить дальность перемещения или дальность атаки, используя 1 (и только 1) орнитоптер в воздушной зоне, соединённой с сектором, где легион начинает своё перемещение или атаку. Сектор, где легион закончит своё перемещение, значения не имеет.

Для этого Харконнен убирает орнитоптер и либо атакует легионом, либо перемещает легион, прибавляя к дальности атаки или перемещения 1 дополнительную область.

Транспортировка по воздуху позволяет легиону переместиться через непроходимые границы, области, содержащие вражеские легионы и фигурки песчаных червей (воздушное перемещение позволяет легиону «перепрыгнуть» через область с помехой).

Важно: легион не может использовать больше одной транспортировки по воздуху за ход.



СРАЖЕНИЯ

Легион может атаковать вражеский легион в фазе действий, выполнив действие «КОМАНДОВАНИЕ» или «СТРАТЕГИЯ» (или при розыгрыше карты планирования, позволяющей атаковать).

Атакующий легион может выбрать целью вражеский легион в соседней области (помните, что легион не может атаковать через области, разделённые непроходимой границей, если только не использует транспортировку по воздуху — см. предыдущую страницу). Атакующий легион остаётся в своей текущей области на протяжении всего сражения.

- ◆ Все фигурки, составляющие атакующий легион, задействованы в сражении.
- ◆ Атрейдес может также атаковать вражеский легион в области, до которой он может добраться верхом на червях. Аналогично Харконнен может атаковать вражеский легион в области, до которой он может добраться при помощи транспортировки по воздуху (см. предыдущую страницу).

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ БОЕВЫХ РАУНДОВ

В начале сражения, если защищающийся легион находится в области, содержащей нераскрытый жетон сиечта, раскройте этот жетон, чтобы узнать его ранг. Аналогичным образом раскройте все жетоны дислокации, задействованные в сражении, и замените их на соответствующие отряды. Затем сражение разыгрывается как последовательность боевых раундов. Каждый раунд проводите по шагам.

1. Начиная с атакующего игрока, оба игрока могут сбросить любое количество карт планирования с руки, чтобы добавить 1 боевой кубик к своему боевому броску за каждую сброшенную таким образом карту (см. ниже).
2. Оба игрока бросают столько своих боевых кубиков, сколько отрядов составляет их легион (плюс кубики за сброшенные карты из п.1). Если защищающийся легион находится в области с поселением (сиетчем, деревней и т.д.), в каждом боевом раунде защищающийся бросает столько дополнительных боевых кубиков, каков ранг этого поселения.

Важно: ни при каких обстоятельствах нельзя бросить больше 6 боевых кубиков.

ВНЕЗАПНАЯ АТАКА: проводя внезапную атаку, только в первом боевом раунде атакующий добавляет 1 результат  к своему боевому броску.

3. Применив результаты боевых бросков, оба игрока подсчитывают потери (см. стр. 26).
4. Атакующий должен решить, хочет ли он продолжать сражение. Если атакующий решил продолжать и если защищающийся находится в области, содержащей поселение, атакующий должен дополнительно получить 1 попадание (немедленно применит результат и уберет потери). В любом случае, если атакующий продолжает, защищающийся имеет возможность отступить. Если защищающийся не выбрал отступление, начинается новый боевой раунд.



Пример: легион Харконненов, состоящий из 2 обычных Харконненов, 2 элитных Харконненов, 1 сардаукара, 1 башара-командира и барона Харконнена, проводит атаку против легиона Атрейдесов, состоящего из 2 обычных фрименов, 1 федайкина и Пола Муад'Дибба, которые защищают сиетч с рангом 2. Каждая сторона должна бросить по 5 боевых кубиков. Однако Харконнен решает сбросить карту планирования, чтобы добавить 1 кубик, и таким образом он будет бросать 6 кубиков (разрешённый максимум). Атрейдес решает не сбрасывать карту планирования.

БОЕВОЙ БРОСОК

Как только оба игрока бросили свои боевые кубики, подсчитайте попадания на основе того, каковы результаты броска и какие фигурки составляют легионы, участвующие в сражении. На боевых кубиках есть 3 возможных результата:

-  Каждый символ «Попадание» наносит 1 попадание.
-  Каждый символ «Щит» отменяет 1 попадание соперника.
-  Каждый символ «Особый» может дать различные комбинации  и , но только если в сражении задействованы командиры (см. далее).

ПОДСЧЁТ ПОТЕРЬ

Оба игрока, начиная с атакующего, переходят к подсчёту потерь. Подсчитайте число попаданий, которые получили ваши легионы и которые не были отменены. За каждое такое попадание выберите один из следующих вариантов:

- ◆ Уберите 1 обычный отряд.
- ◆ Замените 1 элитный отряд (особый или нет) на 1 обычный отряд (или уберите, если обычных отрядов в запасе не осталось).
- ◆ Уберите 1 командира (безымянного или именитого).

Если все отряды в легионе уничтожены, также уберите всех выживших в сражении командиров. Все убранные отряды и безымянные командиры станут доступны для последующей дислокации. Именитые командиры вместо этого отправляются в восстановительный резервуар (см. стр. 27). Все оставшиеся попадания и щиты сбрасываются.



Пример: Харконнен хочет сохранить свой наступательный потенциал, так что он решает разыграть 3 полученных попадания следующим образом: заменяет 2 элитных отряда на обычные и уничтожает барона Харконнена, который отправляется в восстановительный резервуар.

Получившему 3 попадания Атрейдесу едва удастся сохранить Пола Муад'Дибана на поле: он заменяет фейдакина на обычный отряд и уничтожает 2 обычных отряда. Отступит ли он или решит продержаться ещё один боевой раунд?

ПРОДОЛЖЕНИЕ СРАЖЕНИЯ

После того как оба игрока подсчитали потери и убрали отряды, сражение может продолжиться или закончиться.

- ◆ Если защищающийся легион находится в области, содержащей поселение, то для того, чтобы продолжить сражение, атакующий легион должен получить 1 попадание. Если он не хочет этого, атакующий должен прекратить атаку (см. ниже).
- ◆ Если защищающийся легион не находится в области, содержащей поселение, сражение продолжается, если только атакующий игрок не решит прекратить атаку (см. ниже).
- ◆ Если сражение продолжается, защищающийся игрок может выбрать отступление (см. ниже).

ПРЕКРАЩЕНИЕ АТАКИ

Если атакующий игрок прекращает атаку, сражение закончено. Выжившие фигурки обоих игроков остаются в областях, где они находились на момент начала сражения.

ОТСТУПЛЕНИЕ

Если ваш легион отступает, то область, в которую он отступит, выбирает ваш соперник. Выбранная область должна быть соседней. Она должна быть либо пуста, либо считаться свободной для отступающего легиона и не может содержать жетон следов червя в случае, если отступающий легион принадлежит Харконнену (если таких соседних областей нет, защищающийся не может выбрать отступление).

КОНЕЦ СРАЖЕНИЯ

Сражение закончено, если атакующий решает прекратить атаку, если защищающийся решает отступить либо если один или оба легиона полностью уничтожены.

- ◆ Если защищающийся легион отступает или уничтожен (а атакующий легион не уничтожен), сражение заканчивается победой атакующего.
- ◆ Если атакующий игрок прекращает атаку или атакующий легион уничтожен (а защищающийся легион не уничтожен), сражение заканчивается победой защищающегося.
- ◆ Если оба легиона уничтожены, никто не побеждает в сражении.

◆ ПРОДВИЖЕНИЕ ВПЕРЕД

Если сражение заканчивается победой атакующего, атакующий легион (все отряды и командиры) может как переместиться в атакованную область, так и остаться, где был. Если победивший легион продвигается в область с поселением, поселение уничтожено.

Если победивший легион Атрейдесов продвигается в область с комбайном, комбайн убирается с поля. Если победивший легион Харконненов продвигается в область с жетоном следов червя, немедленно раскройте этот жетон и примените его эффект (см. стр. 20).

◆ УНИЧТОЖЕНИЕ ПОСЕЛЕНИЙ

Чтобы уничтожить поселение (даже когда оно не защищено), необходимо атаковать его легионом и победить в сражении. Особые атаки, проводимые не легионом, не приводят к уничтожению поселения (например, атаки, вызванные песчаными червями, Кориолисовыми бурями или некоторыми картами планирования). Если поселение не защищено, в сражении автоматически побеждает атакующий (боевой бросок не требуется). Уничтожение вражеских поселений критически важно для победных условий обоих игроков:

- ◆ Когда уничтожен сиетч, Харконнен немедленно получает столько очков превосходства, каков ранг этого сиетча. Жетон сиетча убирается с поля.
- ◆ Когда уничтожено поселение Харконненов, Атрейдес немедленно продвигает каждый жетон предвидения на столько делений, каков ранг этого поселения. Жетон соответствующего поселения убирается с поля. Если уничтожен **Арракин**, Атрейдес проверяет, выполнены ли победные условия на его карте тайной цели. Если это произошло, он немедленно побеждает!

Примечание: когда поселение уничтожено, соответствующая область больше не считается содержащей поселение в контексте любых игровых эффектов.

ВОССТАНОВИТЕЛЬНЫЙ РЕЗЕРВАР

На обоих планшетах игроков есть трек восстановительного резервуара с разным числом делений: 3 в сиетче Табр, 5 на Гьеди Прайм.

Когда именитые командиры убираются с поля при подсчёте потерь или по эффекту какой-либо карты, их фигурки помещаются на крайнее левое деление соответствующего трека.



- ◆ Каждый раз, когда вы тратите 1 кубик действий (или 1 жетон Бене Гессерит) в свой ход в фазе действий и помещаете его в ячейку использованных кубиков действий, все фигурки, находящиеся в вашем восстановительном резервуаре, немедленно продвигаются на 1 деление вправо. Обратите внимание, что выполнение действия силы пустыни не продвигает фигурки в восстановительном резервуаре.

- ◆ Когда командир, находящийся на крайнем правом делении восстановительного резервуара, должен продвигаться, он покидает восстановительный резервуар и будет доступен для размещения и дислокации, начиная со следующего хода.

Именитые командиры в восстановительном резервуаре неактивны. Снимите их карты командиров с планшета (если этого ещё не сделано): их нельзя использовать. Лежащие лицевой стороной вверх карты командиров остаются лицевой стороной вверх, а потраченные остаются потраченными.

Примечание: если именитый командир убирается с поля, но крайнее левое деление восстановительного резервуара уже занято, продвиньте фигурку, занимающую это деление, на одно деление вправо, чтобы освободить место под новую фигурку. Продвинутая фигурка может аналогичным образом «подтолкнуть» следующую за ней фигурку, если таковая имеется.

ПРЕДВИДЕНИЕ

Трек предвидения символизирует то, как исполняются пророчества о Поле Атрейдесе, как пробуждается самосознание фрименов, готовых восстать против угнетателей, и как проявляется их симбиоз с планетой Арракис.

- ◆ Цель Атрейдеса — добиться того, чтобы каждый из 3 его жетонов предвидения достиг определённых показателей (или превысил их) на треке предвидения в соответствии с картой тайной цели, полученной в начале игры. Если во время фазы конца раунда (см. стр. 16) игрок достиг этого, он побеждает.

ТРЕК ПРЕДВИДЕНИЯ

Атрейдес получает очки на треке при помощи 3 разных жетонов.

- ◆ Жетон Квисатц Хадераха (зелёный) отражает то, как Пол Атрейдес всё больше осознаёт себя Квисатц Хадерахом, избранным, чья сила находится за гранью времени и пространства.



- ◆ Жетон жителей пустыни (оранжевый) символизирует мистический союз между фрименами и их планетой Арракис.
- ◆ Жетон джихада (красный) отображает священную войну, которую ведёт народ Арракиса в попытках изгнать захватчиков.



Жетоны предвидения продвигаются по треку всякий раз, когда:

- ◆ Атрейдес присваивает карту предвидения: продвиньте жетоны, отмеченные на карте, на указанное число делений;
- ◆ легион Атрейдесов захватывает экологическую станцию: продвиньте на 1 деление жетон предвидения, символ которого изображён на обороте жетона станции;
- ◆ поселение Харконненов уничтожено: все жетоны предвидения продвигаются на столько делений, каков ранг уничтоженного поселения: 3 для Арракина, 2 для Карфага, 1 для деревни.

КАРТЫ ПРЕДВИДЕНИЯ

Как описано в разделе «Ход игры» (стр. 15), в начале каждого раунда вы раскрываете 3 случайные карты из колоды предвидения и кладёте в открытую рядом с полем.

- ◆ В игре 16 карт предвидения. На каждой отмечена фаза раунда и условия, которые необходимо выполнить, чтобы её присвоить.
- ◆ Атрейдес может присвоить **максимум 2 карты предвидения за раунд** (неважно, в какой фазе раунда произошло присвоение).

◆ КОГДА МОЖНО ПРИСВОИТЬ КАРТУ

На 8 картах предвидения обозначено, что они сбрасывают в **фазе действий**. Атрейдес может присвоить их во время второй фазы раунда, как только выполняются условия (либо в ход Атрейдеса, либо в ход Харконнена).

На других 8 картах предвидения обозначено, что они сбрасывают в **фазе конца раунда**: Атрейдес может присвоить их только в начале этой фазы, если выполняются условия.

◆ УСЛОВИЯ ДЛЯ ПРИСВОЕНИЯ

- ◆ Чтобы присвоить карту, требующую «потратить 1 кубик действий», Атрейдес должен потратить

1 неиспользованный кубик действий в качестве действия в свой ход, при этом потеряв возможность выполнить само действие (например, «*Пол пьёт Воду жизни*»).

- ◆ Чтобы присвоить карту, на которой обозначен ряд условий, Атрейдес должен убедиться, что в указанный момент времени на поле сложилась ситуация, которая соответствует обозначенным условиям (например, «*Война в пустыне*»).



- ◆ Чтобы присвоить карту, требующую что-либо сделать, Атрейдес должен выполнить то, что указано, независимо от того, когда присваивается карта: в фазе действий или фазе конца раунда (например, «*Семь спасаются бегством на юге*»).

Пример: Атрейдес может присвоить карту «*Пол пьёт Воду жизни*» во время фазы действий. Для этого он должен вместо своего хода потратить 1 неиспользованный кубик действий по своему выбору, не выполняя связанное с ним действие. Также игрок должен взять фигурку Пола из сектора, не содержащего легион Харконненов, и поместить на первое деление восстановительного резервуара.

Примечание: присваивать карту предвидения не обязательно, даже если все условия выполняются.

◆ СБРОСИТЬ ИЛИ ЗАМЕШАТЬ

В конце раунда Атрейдес должен убрать в коробку все присвоенные карты предвидения и может убрать любое количество неприсвоенных, раскрытых в этом раунде. Все оставшиеся неприсвоенные карты нужно замешать в колоду предвидения для последующего раунда. Карты предвидения всегда сбрасываются в открытую.

ДРУГИЕ ЭФФЕКТЫ ПРЕДВИДЕНИЯ

Продвигаясь по треку предвидения, Атрейдес получает дополнительные преимущества: в игру будут добавляться новые командиры, а затем может взорваться семейный атомный арсенал Атрейдесов.

◆ ДЕЛЕНИЕ 3 — ПРЕДВОДИТЕЛИ НАРОДА ПУСТЫНИ

- ◆ Если жетон джихада достигнет этого деления, в игру входит Чани.
- ◆ Если жетон Квисатц Хадераха достигнет этого деления, в игру входит Пол Муад'Диб.
- ◆ Если жетон жителей пустыни достигнет этого деления, в игру входит Преподобная мать Джессика.

◆ ДЕЛЕНИЕ 6 — ПРЕДРОЖДЁННЫЙ ЛИДЕР

- ◆ Если любой жетон предвидения достигнет этого деления, в игру входит Алия.

◆ ДЕЛЕНИЕ 8 — ФАМИЛЬНЫЙ АТОМНЫЙ АРСЕНАЛ

- ◆ Если любой жетон предвидения находится на делении 8 или выше, Атрейдес может взорвать семейный атомный арсенал в качестве свободного действия во время любого своего хода (см. ниже). Если другие жетоны предвидения достигнут этого деления после того, как атомный арсенал уже был взорван, дополнительного эффекта не будет.



ФАМИЛЬНЫЙ АТОМНЫЙ АРСЕНАЛ

Взрыв семейного атомного арсенала изменяет игровое поле до конца партии. Когда это происходит, Атрейдес выбирает 1 из 3 жетонов семейного атомного арсенала и помещает его на игровое поле так, чтобы границы соответствующих областей совпадали. Оставшиеся жетоны семейного атомного арсенала верните в коробку.

- ◆ Если во взорванной области находится легион, переместите оттуда все фигурки в соседнюю свободную область, выбранную соперником (например, легион Атрейдесов перемещается Харконненом, и наоборот). Если нет доступных областей, легион уничтожен.

Жетон атомного арсенала превращает область гор в область пустыни. Теперь Атрейдес может помещать жетоны следов червя в эту область и перемещать туда песчаных червей. Области плоскогорья по соседству с этой областью становятся уязвимы для Кориолисовых бурь!

РАСКОЛОТЫЕ СКАЛЫ

Область «Расколотые скалы» становится областью пустыни.

- ◆ До конца игры легионы Харконненов в области «Котловина Хагга» уязвимы для атак со стороны Кориолисовых бурь и песчаных червей.



Расколотые скалы

ДЫРА В СКАЛЕ

Область «Дыра в скале» становится областью пустыни.

- ◆ До конца игры легионы Харконненов в области «Имперская котловина» уязвимы для атак со стороны Кориолисовых бурь и песчаных червей.



Дыра в скале

ЗАПАДНЫЙ КРАЙ СТЕНЫ

Область «Западный край стены» становится областью пустыни.

- ◆ До конца игры легионы Харконненов в областях «Имперская котловина» и «Арракин» уязвимы для атак со стороны Кориолисовых бурь и песчаных червей.



Западный край стены

СЛЕДЫ ЧЕРВЕЙ И ПЕСЧАНЫЕ ЧЕРВИ

Как указано на стр. 20, жетоны следов червя помещаются в игру во время фазы 3, но также могут быть размещены на поле Атрейдесом, если он выполнит действие силы пустыни.

СЛЕДЫ ЧЕРВЕЙ И ЛЕГИОНЫ ХАРКОННЕНОВ

Если легион Харконненов входит в область, содержащую жетон следов червя (даже если он продвигается вперёд после победы в сражении), раскройте жетон и примените его эффект (см. стр. 20). Это неприменимо, если жетон следов червя размещается непосредственно в области, уже содержащей легион Харконненов или комбайн, как в случае с действием силы пустыни. Наличие легиона Атрейдесов никогда не приводит к раскрытию жетона следов червя.

- ◆ Если песчаный червь должен быть помещён по эффекту жетона следов червя в область, где находится легион Харконненов, легион должен отступить (по правилам отступления в сражении, см. стр. 26). Если легион не может отступить, песчаный червь атакует его (см. следующую страницу). Если область также содержит комбайн и легион отступает, комбайн убирается с поля (Харконнен не может использовать грузолёт, чтобы спасти комбайн; грузолёты используются только в фазе опасностей пустыни).

ПЕСЧАНЫЕ ЧЕРВИ

Песчаные черви в основном появляются во время фазы опасностей пустыни. Если песчаный червь размещается на поле в фазе действий, следуйте тем же правилам, что и при опасностях пустыни (см. стр. 20). Атрейдес может перемещать песчаных червей по полю и атаковать ими с помощью действия «СИЛА ПУСТЫНИ» в фазе действий.



◆ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ПЕСЧАНОГО ЧЕРВЯ

Атрейдес может перемещать песчаных червей на **две** области пустыни или меньше. Целевая область не должна содержать фигурок или жетонов любого вида (за исключением экологических станций, см. следующую главу). Если песчаный червь перемещается на две области, промежуточная область может содержать сколько угодно жетонов и/или фигурок, дружественных или вражеских.

◆ АТАКА ПРИ ПОМОЩИ ПЕСЧАНОГО ЧЕРВЯ

Чтобы атаковать при помощи песчаного червя, Атрейдес убирает его фигурку и выбирает область в пределах двух областей от неё. Если песчаный червь атакует с дистанции в 2 области, промежуточная область должна быть пустыней.

Целью атаки может быть вражеский легион и/или комбайн в любой области пустыни или, в случае легиона, также в любой области плоскогорья или малого эрга в пределах дальности атаки, но **не в области гор**.

◆ ЦЕЛЬ: КОМБАЙН

Если песчаный червь атакует область, содержащую только комбайн, уберите обе фигурки: и комбайн, и песчаного червя (бросок кубиков не требуется).

Примечание: сброс грузолёта для спасения комбайна от песчаного червя применим только во время фазы опасностей пустыни, но не в случае атаки песчаного червя в фазе действий.

◆ ЦЕЛЬ: ЛЕГИОН

Если песчаный червь атакует область, содержащую вражеский легион, Атрейдес бросает 4 боевых кубика в случае обычного песчаного червя или 6 боевых кубиков в случае Дикого Подателя, нанося вражескому легиону 1 попадание за каждый результат  и переменное количество попаданий за каждый  в зависимости от типа местности атакованной области:

Бескрайняя пустыня:	2 попадания
Пустыня:	1 попадание
Малый эрг или плоскогорье:	Нет попаданий

Харконнен должен немедленно произвести подсчёт потерь (см. стр. 26). Если в результате атаки уничтожены все вражеские отряды в области и в ней содержится комбайн, он также убирается (если только это не произошло во время фазы опасностей пустыни и его не спас грузолёт, см. «Грузолёт спешит на помощь» на стр. 20).

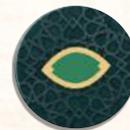
Примечание: благодаря взрыву атомного оружия Атрейдесов песчаный червь сможет атаковать легионы в областях, содержащих поселение Харконненов. Даже если все отряды в такой области уничтожены, поселение не считается захваченным (и, таким образом, не убирается с поля).

◆ ПЕСЧАНЫЕ ЧЕРВИ И ЛЕГИОНЫ

Ни Харконнены, ни Атрейдесы не могут вводить свои легионы в область, содержащую песчаного червя, или атаковать такую область. Однако они могут пересекать такую область верхом на червях или с помощью транспортировки по воздуху (см. стр. 23).

ЭКОЛОГИЧЕСКИЕ СТАНЦИИ

6 экологических станций в начале игры размещаются случайным образом в указанных областях поля. На скрытой стороне жетона указан символ предвидения.



Квисатц Хадерах

Джихад

Жители пустыни

◆ Когда легион Атрейдесов заканчивает своё перемещение в области, содержащей жетон экологической станции (или продвигается вперёд в такую область после победы в сражении), Атрейдес раскрывает жетон и убирает его с поля. Игрок продвигает жетон с соответствующим символом на 1 деление по треку предвидения.

ИМЕНИТЫЕ КОМАНДИРЫ

Некоторые именитые командиры находятся в игре с самого начала, другие могут войти в игру по ходу. На обороте карты каждого командира указано, когда он входит в игру.

Когда именитый командир входит в игру, разместите его карту лицевой стороной вверх в соответствующей ячейке действия на планшете игрока. Отложите его фигурку в сторону до того момента, когда этот командир будет дислоцирован или помещён на поле.

ДЖЕССИКА И ПОЛ

Если преподобная мать Джессика входит в игру, её фигурка и карта немедленно заменяют фигурку и карту леди Джессики: уберите их из игры. Фигурку поместите в то же место, где находилась заменённая: либо на поле, либо в восстановительный резервуар, либо отложите. Карту положите лицевой стороной вверх или вниз (в зависимости от того, как лежала заменённая).



То же самое происходит, когда в игру входит Пол Муад'Диб: он заменяет Пола Атрейдеса, а карта и фигурка Пола Атрейдеса убираются из игры.

Важно: если карта планирования или предвидения ссылается на Пола, это применимо и к Полу Атрейдесу, и к Полу Муад'Дибу. Аналогично, если карта ссылается на Джессику, это применимо и к леди Джессике, и к преподобной матери Джессике.

СУФИР ХАВАТ И ГАЙЯ-ЕЛЕНА МОХИИМ

Если Суфир Хават в игре, Харконнен может убрать его навсегда из игры, сбросив с руки 2 или 3 карты планирования «Козни Хавата» в качестве свободного действия.

Как только Суфир Хават убран из игры, в игру входит Гайя-Елена Мохийам.

Примечание: если Суфир Хават был убран из игры, а на руке у Харконнена оказывается карта «Козни Хавата», он больше не может её сбросить (даже после своей смерти Хават ещё строит козни!).

«ЗВЕРЬ» РАББАН И ФЕЙД-РАУТА

Если Фейд-Раута входит в игру, «Зверь» Раббан немедленно убирается из игры (уберите его карту и фигурку).

ГУРНИ ХАЛЛЕК

Когда Гурни Халлек впервые входит в игру, Атрейдес помещает его фигурку прямо на поле (подробнее см. соответствующую карту планирования Атрейдесов). У Гурни Халлека нет особых действий командира.

ДИКИЙ ПОДАТЕЛЬ

Этот гигантский песчаный червь входит в игру, если Атрейдес сыграет одну из трёх карт планирования союзников-фрименов «Шай-Хулуд». Немедленно разместите его фигурку в любой пустой области пустыни (по выбору Атрейдеса), а его карту командира положите лицевой стороной вниз (считается «потраченной») рядом с планшетом Атрейдесов, ниже ячейки действия «Сила пустыни».

◆ Дикий Податель не следует правилам, относящимся к другим командирам. Его не дислоцируют в составе легиона, его не перемещают с легионами и т. д. Вместо этого он в контексте всех правил и эффектов считается песчаным червём. Он может быть размещён на поле, перемещён, использован для поездки верхом или может атаковать, как любой другой песчаный червь (его атаки более смертоносны, см. карту-памятку «Бедствия Арракиса»).

Во время любой фазы конца раунда Дикого Подателя можно либо оставить на поле, либо заменить на обычного песчаного червя.



КОМБАЙНЫ

Когда комбайн размещён на поле, его уже нельзя переместить (в том числе вместе с легионом, который перемещается или отступает). Присутствие комбайна в области не влияет на сражения или перемещение легионов любой стороны.

УНИЧТОЖЕНИЕ КОМБАЙНА

Помимо эффектов песчаного червя, комбайн можно убрать с поля двумя способами:

- ◆ Если легион Атрейдесов заканчивает своё перемещение в области, содержащей только комбайн, уберите комбайн (это не считается атакой).
- ◆ Если легион Атрейдесов после своей победы в сражении продвигается в область, содержащую комбайн, комбайн убирается с поля.



Примечание: если Атрейдес перемещает жетон дислокации в область, содержащую комбайн, чтобы убрать его, жетон не раскрывается (поскольку, когда вы убираете комбайн, это не считается атакой).

Примечание: уничтоженные комбайны, как и просто убранные с поля, возвращаются в запас и в дальнейшем доступны для последующего размещения.

ЖЕТОНЫ БЕНЕ ГЕССЕРИТ

В начале фазы действий после броска кубиков действий и размещения их на планшете вы можете взять 1 (и только 1) жетон Бене Гессерит, если он у вас есть, и поместить его в пустую ячейку для кубика действий, как если бы этот жетон был кубиком действий. Эта ячейка должна соответствовать тому результату на планшете, которому назначено меньше всего кубиков действий (при равенстве вы выбираете сами).



Пример: Атрейдес бросил кубики действий и получил 2 результата **«КОМАНДОВАНИЕ»**, 1 **«СТРАТЕГИЯ»** и 1 **«ДИСЛОКАЦИЯ»**. Он может поместить 1 жетон Бене Гессерит на ячейку **«МЕНТАТ»** или **«ДОМ»**. Конечно, он выбирает **«ДОМ»**!

Жетон считается временным кубиком действий, которым вы можете воспользоваться по своему усмотрению во время текущего раунда: выполнить действие, соответствующее тому результату, где размещён жетон; сыграть 1 карту планирования; сделать что-то ещё, что требует траты кубика действий. После использования жетон Бене Гессерит убирается из игры.

Жетон считается кубиком действий в контексте всех правил, относящихся к кубикам действий (например, он влияет на число действий силы пустыни, доступных Атрейдесу, или на продвижение командиров в восстановительном резервуаре).

Атрейдес начинает игру с 1 жетоном Бене Гессерит. Ещё 2 жетона можно получить по мере продвижения Харконнена по треку превосходства. Каждый раз, когда жетон превосходства достигает деления с символом Бене Гессерит, Атрейдес берёт 1 жетон из резерва.

Харконнен начинает игру без жетонов Бене Гессерит. Он получает 1 жетон, когда входит в игру Гайя-Елена Мохийам, и ещё 1 может быть получен при розыгрыше карты планирования союзников-Коррино **«Генетическая селекция»**.

РЕЖИМ ИГРЫ ВТРОЁМ И ВЧЕТВЕРОМ

Несмотря на то, что «Дюна: Война за Арракис» — это противостояние двух сторон, партию также можно сыграть втроём или вчетвером.

- ◆ Если не сказано иное, все правила для двух игроков также применяются при игре втроём или вчетвером.

При игре втроём один игрок выступает целиком за одну сторону, как при игре вдвоём (Атрейдесы или Харконнены), в то время как два других игрока делят между собой сторону соперника (рекомендуем делить сторону Харконненов). При игре вчетвером каждую сторону делят между собой два игрока.

Как делить сторону Харконненов: один игрок контролирует дом Харконненов, а второй — союзников-Коррино. Цвет карт дома Харконненов — красный, цвет карт союзников-Коррино — серый.

Как делить сторону Атрейдесов: один игрок контролирует дом Атрейдесов, а второй — союзников-фрименов. Цвет карт дома Атрейдесов — зелёный, цвет карт союзников-фрименов — жёлтый.

Игроки, делящие одну сторону, выступают в союзе. Они побеждают вместе, если выполнено условие победы их стороны.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовка к игре втроём и вчетвером проходит по тем же правилам, что и при игре вдвоём, со следующими исключениями:

Если вы делите сторону **Атрейдесов:**

- ◆ Замените планшет сиегча Табр планшетами для 3–4 игроков: «Дом Атрейдесов» и «Союзники-фримены».



- ◆ Дом Атрейдесов начинает с Полом Атрейдесом и Леди Джессикой в игре. Союзники-фримены начинают со Стилгаром в игре.
- ◆ Возьмите 3 жетона куполов тишины Атрейдесов.

Если вы делите сторону **Харконненов**:

- ◆ Замените планшет Гьеди Прайм планшетами для 3–4 игроков: «Дом Харконненов» и «Союзники-Коррино».
- ◆ Дом Харконненов начинает с бароном Харконненом и «Зверем» Раббаном в игре. Союзники-Коррино начинают с капитаном Арамшамом в игре.
- ◆ Возьмите 3 жетона куполов тишины Харконненов.

КАК ИГРАТЬ СОВМЕСТНО ЗА ОДНУ СТОРОНУ

Игровой процесс отличается в первую очередь тем, как игроки будут распределять кубики действий во время фазы действий и как будут управлять картами планирования. Большая часть правил остаётся неизменной, и игроки на одной стороне действуют сообща, как если бы они были одним игроком. Например, все отряды и командиры, принадлежащие одной стороне, могут быть использованы обоими игроками на этой стороне независимо от того, играют они за дом или за союзников.

◆ КУПОЛ ТИШИНЫ

Игроки, которые делят одну сторону, должны обсуждать всё в открытую — так, чтобы слышали соперники. Они не могут тайно прорабатывать стратегии или показывать друг другу свои карты планирования. Если же они хотят поделиться какой-либо информацией по секрету, они должны сбросить 1 из 3 своих жетонов куполов тишины.

- ◆ Сбросив жетон купола тишины, игроки могут поделиться любой игровой информацией и обсудить что-либо втайне от соперников (например, покинув комнату на несколько минут).
- ◆ Если для игроков важна точная длительность эффекта купола тишины, считайте её равной 3 минутам.



Купол тишины
Атрейдесов



Купол тишины
Харконненов

◆ КАРТЫ ПЛАНИРОВАНИЯ

В начале каждого раунда игроки на одной стороне берут по 1 карте из своей колоды. Во время игры они могут брать и играть карты планирования только из своей колоды. Исключение: Атрейдес может также брать карты из колоды фрименов. Если Атрейдес сделал это, он должен передать взятую карту союзнику-фримену, но может предварительно посмотреть её лицевую сторону (не используя купол тишины).

- ◆ Если на одной стороне играют двое участников, предел руки для каждого из них равен 4 картам планирования. Как и в партии на двоих, лишние карты нужно сбросить в конце раунда.
- ◆ Во время сражения оба игрока на одной стороне могут сбрасывать карты планирования, чтобы добавлять боевые кубики, как при атаке, так и в защите.
- ◆ Некоторые карты планирования ссылаются на «вашего соперника». Если на стороне соперника двое участников, эффект таких карт применяется, как если бы оба соперника были одним игроком.

Пример: если карта заставляет соперника «сбросить 2 карты планирования», каждый ваш соперник может сбросить по 1 карте либо один из двух ваших соперников может сбросить 2 карты.

◆ ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ

Фаза начинается по обычным правилам с бросков кубиков действий (если на одной стороне играют двое, кубики бросает один из них).

Результаты броска должны быть разделены между 2 игроками на одной стороне. Распределяйте результаты в следующем порядке (учитывая, что на планшетах стороны Харконненов по 2 доступные ячейки на каждый результат кубика действий, а у Атрейдесов по 1):

1. Если результат каких-либо кубиков уникален для одного из двух планшетов на одной стороне (на втором планшете такая ячейка отсутствует), поместите такие кубики в соответствующие ячейки действий. Если таких результатов больше, чем доступных ячеек, лишние кубики с уникальным результатом отложите в сторону.
2. Если на обоих планшетах одной стороны есть ячейки, соответствующие результатам кубиков, результаты распределяются между игроками таким образом, чтобы у обоих игроков оказалось по возможности равное суммарное количество кубиков.
3. Затем результаты, отложенные в п. 1, распределяются между игроками таким образом, чтобы у обоих игроков оказалось по возможности равное суммарное количество кубиков.

4. Игроки изменяют результаты на отложенных кубиках, полученных в п.3, на другие доступные результаты. При выборе, на какой результат заменить, руководствуйтесь тем, какому результату на вашем планшете в данный момент досталось меньше всего кубиков (новые результаты выбираются по одному за раз).

Спорные ситуации при распределении кубиков всегда разрешаются в пользу дома Харконненов для стороны Харконненов и дома Атрейдесов для стороны Атрейдесов.

Пример: при игре втроём на стороне Харконненов играют двое. При броске 8 кубиков действий Харконненов выпало следующее: 3 результата «СТРАТЕГИЯ», 2 результата «ДИСЛОКАЦИЯ», 1 результат «КОМАНДОВАНИЕ» и 2 результата «МЕНТАТ». Ячейки «ДИСЛОКАЦИЯ» и «СТРАТЕГИЯ» уникальны для планшета Коррино: этот игрок берёт 2 кубика с результатом «ДИСЛОКАЦИЯ» и 2 из 3 кубиков с результатом «СТРАТЕГИЯ». Харконнен, в свою очередь, берёт 1 кубик с результатом «КОМАНДОВАНИЕ». Третий кубик «СТРАТЕГИЯ» отложен в сторону (для него нет доступной ячейки). 2 кубика с результатом «МЕНТАТ» нужно отдать Харконнену (ячейки ментата есть на обоих планшетах), чтобы по итогу суммарное количество кубиков на обоих планшетах оказалось по возможности равным. По той же причине отложенный кубик с результатом «СТРАТЕГИЯ» также уходит Харконнену, который заменяет результат на «ДОМ» (этому результату на его планшете в данный момент назначено меньше всего кубиков).

◆ ПОРЯДОК ДЕЙСТВИЙ

В фазе действий стороны выполняют действия по очереди, начиная со стороны Атрейдесов.

- ◆ Если на одной стороне играют двое, эти игроки сами выбирают, кто из них будет ходить во время общего хода их стороны (они не обязаны чередоваться).

Игрок, делающий ход, сам принимает решения, связанные с текущим действием, но может советоваться со своим союзником (как и всегда, все переговоры должны вестись в открытую, если только не используется «Купол тишины»).

РЕЗУЛЬТАТЫ КУБИКОВ ДОМА АТРЕЙДЕСОВ

Если на стороне Атрейдесов играют двое, участник, играющий за дом Атрейдесов, может использовать результат «ДОМ» по обычным правилам. Но если с помощью результата «ДОМ» он решил использовать действие, которое присутствует только на планшете союзников-фрименов, все решения по этому действию будет принимать его союзник.

◆ ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ ИМЕНИТЫХ КОМАНДИРОВ

В то время как все командиры на поле считаются общими для игроков на одной стороне, особые действия именитых командиров может выполнять только тот игрок, на чьём планшете лежит карта этого командира.

◆ РАЗМЕЩЕНИЕ И ОПАСНОСТИ ПУСТЫНИ

Если на стороне Харконненов играют двое, размещением на поле техники заведует участник, играющий за дом Харконненов.

Если на стороне Атрейдесов играют двое, все решения во время фазы опасностей пустыни принимает участник, играющий за союзников-фрименов.

◆ ВОССТАНОВИТЕЛЬНЫЕ РЕЗЕРВУАРЫ

Когда любой игрок на одной стороне тратит кубик действий в свой ход, командиры в восстановительных резервуарах на обоих планшетах этой стороны сдвигаются на одно деление вправо.

◆ ДЕЙСТВИЕ СИЛЫ ПУСТЫНИ

Чтобы понять, когда сторона Атрейдесов может выполнить действие силы пустыни, учитывайте суммарное число неиспользованных кубиков действий на каждой стороне (а не на планшетах отдельных игроков).

◆ ИМПЕРСКИЕ ЗАПРЕТЫ

Если на стороне Харконненов играют двое, активный имперский запрет применяется к обоим игрокам на стороне Харконненов.

◆ ЖЕТОНЫ БЕНЕ ГЕССЕРИТ

Жетоны Бене Гессерит, полученные одной стороной, может использовать любой игрок на этой стороне в начале фазы действий, независимо от того, как был получен жетон. Однако каждая сторона может использовать только 1 жетон за раунд.



СОЛО-РЕЖИМ «МАХДИ»

ВСТУПЛЕНИЕ

В соло-режиме «Махди» игрок контролирует дом Атрейдесов, как в партии на двоих, но он также отыгрывает запрограммированные действия Харконненов, используя правила ниже. Кроме того, эти соло-правила можно использовать при игре вдвоём, когда один играет за дом Атрейдесов, а второй — за союзников-фрименов, с учётом описанных в предыдущей главе правил совместной игры за одну сторону (без использования жетонов куполов тишины).

◆ КАРТЫ ТАКТИКИ

В соло-режиме «Махди» используется колода из 8 карт тактики. На каждой карте обозначены сектор и сиетч (для примера: *северо-восточный сектор — Гара-Кулон*). Однако в отношении двух карт *центральных секторов* все 4 центральных сектора считаются одним сектором.



Карты тактики

◆ ЕСЛИ ЕСТЬ ВОЗМОЖНОСТЬ, ВЫ ВЫБИРАЕТЕ САМИ

Когда вам представлено несколько вариантов равноправных действий Харконненов, удовлетворяющих одному критерию, вы вольны сами выбрать тот вариант, который даст вам наибольшее преимущество и поможет победить ненавистных захватчиков!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовьте партию на двоих. Перемешайте 8 карт тактики и поместите получившуюся колоду взакрытую рядом с вашей игровой зоной.

Примечание: оставьте жетоны сиетчей и дислокации Атрейдесов лежать лицевой стороной вниз! Раскрытие таких жетонов имеет игровой эффект (см. «Особые правила» на стр. 42). В любой момент игры вы можете их подсматривать.

ХОД ИГРЫ

Играйте по обычным правилам со следующими исключениями.

◆ НАЧАЛО РАУНДА

Раскройте **2 карты предвидения** (вместо 3).

Возьмите карту тактики и поместите в открытую. Это **сектор добычи** для Харконненов на текущий раунд.

Затем возьмите вторую карту тактики и поместите в открытую справа от первой. Это **сиетч-цель** для Харконненов на текущий раунд. Если сектор на второй карте совпадает с первой картой или указанный на карте сиетч уже уничтожен, сбросьте карту тактики и возьмите следующую (берите до тех пор, пока не будет раскрыт подходящий сектор и сиетч). Если в любой момент раунда сиетч-цель уничтожен, сбросьте его карту и немедленно возьмите другую (новая карта должна удовлетворять условиям выше).

Наконец, возьмите 1 карту планирования из колоды союзников-Коррино и 1 карту из колоды дома Харконненов и поместите их взакрытую, сформировав **колоду подкреплений** Харконненов.

Пример расположения карт Харконненов:



Карта сектора добычи



Карта сиетча-цели



Колода подкреплений

1. РАЗМЕЩЕНИЕ ТЕХНИКИ

На планшете «Пряность должна поступать» отмечено, сколько техники доступно Харконнену и сколько кубиков действий Харконнен не может использовать в этом раунде. Сверьтесь с планшетом по обычным правилам, затем поместите всю технику на поле, используя следующие критерии.

Поместите комбайны

Первым делом поместите все доступные комбайны в области текущего сектора добычи, соблюдая следующий порядок приоритетов:

1. Все пустые области бескрайней пустыни, не соседние с легионом Атрейдесов или снетчем.
2. Все пустые области пустыни, не соседние с легионом Атрейдесов или снетчем.
3. Все оставшиеся свободные области бескрайней пустыни.
4. Все оставшиеся свободные области пустыни.

Если в секторе добычи недостаточно подходящих областей, поместите любые оставшиеся комбайны в области соседнего сектора по своему выбору, соблюдая такой же порядок приоритетов. Нельзя выбрать соседний сектор, если он указан на карте снетча-цели.

Поместите грузолёты

Затем поместите все доступные грузолёты в воздушные зоны так, чтобы они защищали наибольшее количество комбайнов.

Поместите орнитоптеры

Наконец, поместите все доступные орнитоптеры.

1. Если имеются легионы Харконненов ровно в 2 областях от снетча, который они могут атаковать (с учётом критериев атаки снетчей, указанных на след. стр.), поместите 1 орнитоптер в каждую свободную воздушную зону, соединённую с секторами, где расположены такие легионы. Продолжайте размещать, пока не закончатся свободные воздушные зоны или легионы Харконненов, удовлетворяющие этим условиям, или пока не закончатся доступные орнитоптеры.
2. Поместите любые оставшиеся орнитоптеры в незанятые воздушные зоны, соединённые с сектором, где находится снетч-цель.

Если в какой-то момент во время размещения не осталось свободных воздушных зон, соединённых с сектором, где находится снетч-цель, поместите оставшиеся орнитоптеры в воздушные зоны, соединённые с секторами, соседними с снетчем-целью (приоритет отдаётся воздушным зонам, которые соединяют центральные сектора с другими центральными секторами).

Важно: в соло-режиме орнитоптеры не используются для разведки.

2. ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ

Атрейдесы действуют по обычным правилам. Что касается Харконненов, не бросайте за них кубики действий по обычным правилам. Вместо этого делайте следующее.

- ◆ После каждого вашего хода в этой фазе бросайте 1 неиспользованный кубик действий Харконненов и немедленно используйте его, чтобы выполнить соответствующее действие, соблюдая критерии действий Харконненов (см. далее). Продвиньте именитых командиров Харконненов по треку восстановительного резервуара по обычным правилам.
- ◆ Поместите потраченный кубик действий в ячейку использованных кубиков действий на планшете Харконненов. Не переворачивайте кубик: он должен быть помещён в ячейку той же гранью вверх. **Это важно**, так как если в любой момент на планшете Харконненов окажутся 3 потраченных кубика действий с одним и тем же результатом и у вас выпадет на неиспользованном кубике действий такой же результат, вы должны его перебросить.

3. ОПАСНОСТИ ПУСТЫНИ

Разыграйте эту фазу по обычным правилам. Распределяйте попадания от Кориолисовых бурь в соответствии с критериями, изложенными в разделе «Боевые критерии Харконненов» на стр. 41.

4. ДОБЫЧА ПРЯНОСТИ

Разыграйте эту фазу по обычным правилам, используя следующие критерии.

- ◆ Когда используется грузолёт, в приоритете всегда комбайн, находящийся в области бескрайней пустыни.
- ◆ Всегда тратьте собранную пряность, включая сбережённую пряность, на то, чтобы не позволить жетонам Империи опуститься, начиная с самых нижних.
- ◆ Если пряности собрано больше того количества, которое нужно, чтобы не дать всем жетонам Империи опуститься, потратьте пряность на то, чтобы поднять жетоны Империи, начиная с самых нижних.
- ◆ Если все жетоны Империи находятся в самой верхней выемке планшета «Пряность должна поступать» и пряности собрано больше того количества, которое нужно, чтобы не дать всем жетонам Империи опуститься (7+ пряности), Харконнен получает 1 очко превосходства!

Важно: правила складирования пряности не используются. Правила сбережённой пряности применяются, когда хотя бы 1 очко пряности не может быть потрачено, чтобы соблюсти указанные выше критерии.

◆ КОНЕЦ РАУНДА

После обычных шагов этой фазы выполните 2 дополнительных шага:

- ◆ **Продвиньте жетон превосходства на 1 деление.** Харконнен может победить в игре, даже не делая ничего, так что вам стоит поторопиться с получением очков предвидения.
- ◆ **Перемешайте все 8 карт тактики,** чтобы сформировать новую колоду взакрытую.

Важно: никогда не сбрасывайте карты планирования, находящиеся в колоде подкреплений, и никогда не заменяйте именитых командиров Харконненов, находящихся на поле.

КРИТЕРИИ ДЕЙСТВИЙ ХАРКОННЕНОВ

Общее правило: когда вы выполняете действие за Харконнена, **всегда активируйте особое действие именитого командира** вместо обычного, если возможно. Карта командира затем считается потраченной по обычным правилам.

◆ ДЕЙСТВИЯ КОМАНДОВАНИЯ И СТРАТЕГИИ

Чтобы применить результат «Командование» или «Стратегия», следуйте критериям ниже в том порядке, в котором они представлены.

Важно: когда используется действие «Командование», для перемещения и атаки можно рассматривать только легион с 1 или несколькими командирами.

◆ АТАКА СИЕТЧА

Если возможно атаковать сиетч (не обязательно сиетч-цель), атакуйте его ближайшим легионом. Боевая сила атакующего легиона Харконненов должна быть больше, чем у легиона, защищающего сиетч (см. справа). Используйте орнитоптер, только если необходимо.

Если для атаки доступны 2 или более сиетчей или 2 или более легионов могут атаковать 1 или более сиетчей, используйте следующий порядок приоритетов:

1. Атакуйте сиетч с наибольшим рангом (даже если жетон ещё не был раскрыт).
2. Атакуйте, используя легион с наибольшей разницей в боевой силе между атакующим легионом и легионом, защищающим сиетч (подсчитайте разницу, используя правило боевой силы справа).
3. Атакуйте легионом, которому для атаки не требуется орнитоптер.

4. Атакуйте сиетч-цель.

Важно: боевая сила атакующего легиона Харконненов всегда должна быть больше, чем у защищающегося (см. справа).

◆ АТАКА ЛЕГИОНА

Если невозможно атаковать сиетч и один или более легионов Харконненов находятся в **соседней** области с легионом Атрейдесов, атакуйте один из соседних легионов Атрейдесов. Чтобы атаковать, боевая сила атакующего легиона Харконненов должна быть больше, чем у легиона Атрейдесов (см. ниже).

Важно: в соло-режиме орнитоптеры нельзя использовать, чтобы атаковать другие легионы.

Если для атаки доступны 2 или более легионов Атрейдесов, используйте следующий порядок приоритетов:

1. Атакуйте легион Атрейдесов с наибольшей боевой силой (боевая сила атакующего легиона Харконненов по-прежнему должна быть больше).
2. Атакуйте легион Атрейдесов, содержащий именитого командира.

◆ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ЛЕГИОНОВ

Если невозможно атаковать ни сиетч, ни легион Атрейдесов, переместите легионы, следуя критериям перемещений Харконненов (см. стр. 40).

БОЕВАЯ СИЛА

Боевая сила легиона складывается из следующего:

- ◆ 1 очко за каждый отряд и 2 очка за каждый жетон дислокации плюс 1 очко за каждого командира (безымянного или именитого).
- ◆ При равенстве (или если по любой причине вам нужно учесть боевую силу отдельных отрядов) начисляйте 1 очко за безымянного командира, 2 очка за обычный отряд или именитого командира, 3 очка за элитный отряд, 4 очка за отряд сардаукаров или федайкинов.

Примечание: ранг сиетча не влияет на боевую силу.

◆ ДЕЙСТВИЕ ДИСЛОКАЦИИ

Дислоцируйте отряды и 1 именитого командира в одном поселении Харконненов. **«Зверь» Раббан** и **Фейд-Раута** должны быть дислоцированы до того, как будут дислоцированы другие именитые командиры. Если нет доступных именитых командиров, вместо этого дислоцируйте 1 командира-башара. Выбирайте поселение(я), где будет происходить дислокация, соблюдая следующий порядок приоритетов.

1. Поселение, содержащее легион с наибольшей боевой силой.
2. Ближайшее поселение к сиетч-цели.

Вы не можете превышать предел накопления. Дислоцируйте любые избыточные отряды в другое поселение, по-прежнему соблюдая порядок приоритетов.

Важно: всякий раз, когда какой-либо тип отрядов недоступен (для дислокации и т.п.), помещайте такое же количество доступных отрядов, чья боевая сила идёт следующей по возрастанию. Если не осталось отрядов с большей боевой силой, помещайте отряды, чья боевая сила идёт следующей по убыванию.

◆ ДЕЙСТВИЕ МЕНТАТА

Берите карты и **немедленно разыгрывайте их**, чередуя колоды дома Харконненов и союзников-Коррино в порядке, который зависит от карты наверху стопки сброса. Если это карта дома Харконненов, начните брать карты из колоды Коррино. Если это карта Коррино, начните брать карты из колоды дома Харконненов. Если в сбросе нет карт, начните брать карты из колоды дома Харконненов.

- ◆ Если карта позволяет Харконнену **дислоцировать, переместить** или **атаковать**, следуйте правилам действия дислокации или действий командования и стратегии на стр. 39.
- ◆ Если карта позволяет Харконнену **поместить** или **заменить отряд**, следуйте правилам действия дома справа.
- ◆ Если карта позволяет Харконнену **поместить технику**, следуйте правилам размещения техники на стр. 38.
- ◆ Если карта позволяет Харконнену **взять карты**, берите их, чередуя колоды Харконненов и Коррино (см. выше), и помещайте в колоду подкреплений.
- ◆ Если карта позволяет Харконнену **сыграть карту**, немедленно возьмите **И** сыграйте карту, чередуя колоды Харконненов и Коррино (см. выше).

Важно: эффект карты планирования, который не аналогичен какому-либо из типов действий, **должен применяться в отношении сиетч-цели или как можно ближе к нему**.

Важно: если невозможно применить какую-либо часть эффекта карты по любой причине, у этой карты нет эффекта и её следует **вместо этого поместить в колоду подкреплений**.

◆ ДЕЙСТВИЕ ДОМА

Примените **оба эффекта**, описанные на планшете в ячейке дома, начиная с верхнего, соблюдая следующий порядок приоритетов.

1. Заменяйте обычные отряды в легионе Харконненов, находящемся ближе всего к любому сиетч.
2. Заменяйте обычные отряды в легионе Харконненов с наибольшей разницей в боевой силе между этим легионом и легионом Атрейдесов, защищающим этот сиетч.
3. Заменяйте обычные отряды в легионе, находящемся ближе всего к сиетч-цели.

Когда вы размещаете технику, всегда размещайте **1 комбайн** и **1 орнитофер**, соблюдая правила размещения на стр. 38.

КРИТЕРИИ ПЕРЕМЕЩЕНИЙ ХАРКОННЕНОВ

Перемещая легионы Харконненов, перемещайте их по одному **в направлении сиетч-цели**, начиная с ближайшего к нему и следуя маршрутом, который включает наименьшее количество свободных областей, которые требуется пересечь (**кратчайший путь**), а также используя орнитоферы, если есть в доступе. Если несколько легионов находятся на одном расстоянии от цели, первым перемещайте легион с наибольшей боевой силой.

Важно: боевая сила перемещающегося легиона должна быть **больше**, чем у легиона Атрейдесов, защищающего сиетч-цель. Если этому условию не удовлетворяет ни один легион, этот сиетч более не считается сиетч-целью в контексте перемещений. Нужно назначить временный сиетч-цель, удовлетворяющий условиям боевой силы, соблюдая следующий порядок приоритетов.

1. Сиетч, ближайший к сиетч-цели.
2. Сиетч с наибольшим рангом (даже если не раскрыт).

Этот временный сиетч-цель остаётся таковым на протяжении текущего хода. Во время следующего хода снова нужно будет проверять условия для выбора сиетч-цели.

◆ ВЫБОР КРАТЧАЙШЕГО ПУТИ

Если на выбор есть несколько кратчайших путей одинаковой длины, выбирайте, соблюдая следующий порядок приоритетов.

1. Путь, позволяющий легиону закончить перемещение в области, занятой другим легионом Харконненов, который ещё не достиг предела накопления. Переместите столько отрядов, сколько необходимо, чтобы достигнуть предела накопления, начиная с отрядов с наибольшей боевой силой, а также всех командиров.
2. Путь, позволяющий легиону закончить перемещение в области, ближайшей к любому сietчу.
3. Путь, позволяющий легиону закончить перемещение в области гор.
4. Путь, позволяющий легиону закончить перемещение в области плоскогорья или малого эрга.
5. Путь, позволяющий легиону закончить перемещение в области пустыни или бескрайней пустыни без жетонов следов червя.

Важно: в соло-режиме «Махди» Харконнены игнорируют непроходимые границы.

Также есть два дополнительных критерия, которым нужно следовать, когда вы перемещаете легионы Харконненов:

- ◆ Не используйте **больше 1 орнитоптера** за ход.
- ◆ Не перемещайте легионы, соседние с сietчем-целью. Исключение — если такой легион соседствует с другим легионом Харконненов: в этом случае переместите 1 легион (или более, если возможно) так, чтобы они слились в один легион, находящийся ближе всего к сietчу-цели и обладающий наибольшей возможной боевой силой.

◆ РАЗМЕЩЕНИЕ ЖЕТОНОВ ДИСЛОКАЦИИ ХАРКОННЕНОВ

Всякий раз, когда легион Харконненов **покидает область, содержащую поселение**, помещайте туда 2 жетона дислокации Харконненов (см. особые правила на следующей странице).

БОЕВЫЕ КРИТЕРИИ ХАРКОННЕНОВ

В списке ниже перечислены все правила розыгрыша сражений.

◆ КАРТЫ ПЛАНИРОВАНИЯ ХАРКОННЕНОВ В СРАЖЕНИИ

Если начинается сражение и в колоде подкреплений есть карты, в каждом боевом раунде сбрасывайте

столько карт из колоды подкреплений, сколько необходимо, чтобы запас боевых кубиков Харконненов достиг 6.

◆ НАНЕСЕНИЕ ПОПАДАНИЙ

Когда легиону Харконненов наносятся попадания, используйте следующий порядок приоритетов.

1. Уничтожайте командиров, начиная с командиров-башаров, пока в легионе не останется только 1 командир (именитый, если возможно).
2. Заменяйте элитные отряды на обычные.
3. Заменяйте сардаукаров на обычные отряды.
4. Уничтожайте обычные отряды. Исключение: если в легионе ещё остался командир и попадания должны уничтожить все обычные отряды, сначала уничтожьте командира.

◆ КОНЕЦ СРАЖЕНИЯ

Легионы Харконненов никогда не отступают в сражении и прекращают атаки только тогда, когда в начале любого боевого раунда их боевая сила меньше либо равна половине боевой силы легиона соперника (учитывайте боевую силу отдельных отрядов).

Если Атрейдедс хочет отступить, Атрейдедс сам решает, куда именно, но приоритет должен быть за пустыми областями (если есть).

Важно: Харконнены не получают 1 попадание, когда должны продолжить сражение при атаке сietча в соло-режиме.

Примечание: легионы Харконненов не отступают в сражении, но должны отступить, когда разыгрывается эффект жетона следов червя и появляется песчаный червь (это не приводит к сражению).



ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

◆ ЖЕТОНЫ БЕНЕ ГЕССЕРИТ

Когда Харконнены должны получить жетон Бене Гессерит, вместо этого возьмите 1 кубик действий с планшета «Пряность должна поступать» и поместите среди неиспользованных кубиков действий Харконненов. Если доступных кубиков нет, вместо этого продвиньте жетон превосходства на 1 деление.

◆ ЖЕТОНЫ ДИСЛОКАЦИИ ХАРКОННЕНОВ

Два набора жетонов начальной дислокации Харконненов формируют запас для соло-игры и используются всякий раз, когда легион Харконненов покидает область, содержащую поселение. Когда это происходит, **немедленно** поместите туда 2 жетона дислокации взакрытую, 1 чёрный и 1 серебристый. Они считаются отрядами, поэтому следуйте всем обычным правилам, относящимся к перемещению и пределу накопления, а также некоторым особым правилам:

- ◆ Все жетоны дислокации (чёрные и серебристые) имеют боевую силу 2 и считаются за 1 отряд в контексте перемещения и предела накопления.
- ◆ Жетоны дислокации раскрываются только тогда, когда они атакуют или их атакуют, или если эффект любой карты планирования или кубика действий требует их раскрытия (например, когда вам нужно заменить отряды в легионе на отряды другого типа). Если при раскрытии предел накопления становится превышен, уберите любые лишние отряды, начиная с отрядов с наименьшей боевой силой. Раскрытые жетоны дислокации замешайте обратно в запас.
- ◆ Если не осталось доступных жетонов дислокации и вы должны поместить на поле несколько таких жетонов, раскройте 2 жетона на поле по своему выбору (1 чёрный и 1 серебристый), поместите отряды на поле, а жетоны дислокации верните в запас, чтобы тут же использовать там, где вам это потребовалось.

◆ КАРТЫ ПЛАНИРОВАНИЯ ХАРКОННЕНОВ

Всякий раз, когда в колоде Харконненов заканчиваются карты, перемешайте сброс и сформируйте новую колоду.

◆ НЕИСПОЛЬЗОВАННЫЕ КУБИКИ ДЕЙСТВИЙ ХАРКОННЕНОВ

Неиспользованными кубиками действий Харконненов считаются те, которые ещё не были брошены и при этом не находятся на планшете «Пряность должна поступать». Подсчитайте количество таких кубиков, чтобы понять, может ли Атрейдес выполнить действие силы пустыни.

◆ ОСОБОЕ ПРАВИЛО ОРНИТОПТЕРОВ

Вы не можете добровольно раскрыть жетон сиегча или дислокации Атрейдесов в рамках свободного действия подготовки диверсантов, если он находится

в секторе, соединённом с воздушной зоной, в которой находится орнитоптер (вы по-прежнему должны раскрывать жетоны, если их атакуют).

◆ РАСКРЫТИЕ ЖЕТОНА СИЕТЧА ИЛИ ДИСЛОКАЦИИ

За каждый жетон сиегча или дислокации Атрейдесов, раскрытый добровольно, добавляйте 1 карту планирования Харконненов в колоду подкреплений (чередую колоды дома Харконненов и союзников-Коррино, как было описано ранее). Не делайте этого, если активен запрет Космической гильдии.

◆ ЗАПРЕТ ЛАНДСРААДА

Пока активен запрет Ландсраада, Харконнен не может сбрасывать карты из колоды подкреплений, чтобы получать дополнительные боевые кубики.

◆ СУФИР ХАВАТ

Когда вы играете в соло-режиме, текстовое свойство Суфира Хавата звучит так:

- ◆ Возьмите 3 карты планирования дома Харконненов и сыграйте их немедленно.

◆ ГАЙЯ-ЕЛЕНА МОХИЙАМ

Когда вы играете в соло-режиме, текстовое свойство Гайи-Елены Мохийам звучит так:

- ◆ Возьмите 3 карты планирования союзников-Коррино и сыграйте их немедленно.

◆ ТРАНС ПРАВДЫ — КАРТА ПЛАНИРОВАНИЯ ДОМА АТРЕЙДЕСОВ

Когда вы играете в соло-режиме, текстовое свойство карты «Транс правды» звучит так:

- ◆ Выберите результат кубика действий Харконненов. (Вы не можете выбрать результат, если на планшете Харконненов уже лежат 3 потраченных кубика действий с таким результатом; либо 2 кубика в случае результатов «Дислокация» и «Дом».) Разыграйте следующий ход Харконненов, как если бы у вас выпал такой результат на кубике действий Харконненов, потратив этот кубик по обычным правилам. Затем возьмите 2 карты планирования или сыграйте 1 карту планирования.

◆ КОЗНИ ХАВАТА — КАРТА ПЛАНИРОВАНИЯ ДОМА ХАРКОННЕНОВ

Когда первая из этих карт сыграна, поместите её рядом с игровым полем. Если сыграна вторая, сбросьте обе и примените указанный на ней эффект.



АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

Арракин 10	Именитый командир 12, 18, 31	Опасности пустыни 20	Размещение техники 16
Атомный арсенал 29	Имперские запреты 21	Орнитоптер 13	Раунд 10
Безымянные командиры 12	Карты планирования 19	Особые элитные отряды 11, 25	Сардаукары 11, 25
Боевые кубики 24	Карты тактики 37	Отряды 11	Сбережённая пряность 21
Верхом на червях 23	Карфаг 10	Отступление 26	Свободная область 8
Внезапная атака 24	Командиры 12, 25, 31	Перемещение 22	Северный полюс 8
Воздушная зона 9	Командование (действие) 18	Песчаный червь 13, 30	Сиетч 10
Восстановительный резервуар 27	Комбайн 13, 33	Планшет «Пряность должна поступать» 11	Сила пустыни (действие) 18
Выполнение действий ... 17	КООАМ 11	Планшет игрока 11	Складирование пряности 21
Горы 8	Кориолисова буря 20	Плоскогорье 8	Следы червя 20, 30
Грузолёт 20	Купол тишины 35	Подготовка к игре 14	Сражение 24
Деревня 10	Ландсраад 11	Подсчёт потерь 26	Стратегия (действие) 17
Дикий Податель 32	Легион 11, 22	Поместить 18	Тайная цель 10, 27
Дислокация (действие) 18	Малый эрг 8	Попадание 24	Техника 13
Дислоцировать 18	Ментат (действие) 18	Поселение 10, 27	Транспортировка по воздуху 23
Добыча пряности 21	Начало раунда 15	Превосходство 10	Федайкины 11, 25
Дом (действие) 18	Непроходимая граница .. 8	Предвидение 10, 27	Щит 24
Жетон Бене Гессерит ... 33	Область 8	Пустыня / бескрайняя пустыня 8	Экологические станции .31
Жетон дислокации .. 12, 15	Обучение диверсантов .. 19	Разведка 19	Элитные отряды 11
Игровое поле 8	Обычные отряды 11		

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

РАЗРАБОТЧИКИ: Марко МАДЖИ и Франческо НЕПИТЕЛЛО
РАЗРАБОТЧИК СОЛО-РЕЖИМА «МАХДИ»: Микеле ГАРБУДЖИО
РАЗВИТИЕ: Микеле ГАРБУДЖИО и Марко МАДЖИ
ВЕДУЩИЙ ПРОДЮСЕР: Тьяго АРАНЬЯ
ПРОДЮСЕРЫ: Марсела ФАБРЕТТИ, Венсан ФОНТЕЙН, Гильерме ГУЛАРТ, Ребекка ХО, Айседора ЛЕЙТЕ, Тьяго МЕЙЕР, Шафик РИЗВАН, Кеннет ТАН, Грегори ВАРГЕЗЕ
ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ РУКОВОДИТЕЛЬ: Паоло ПАРЕНТЕ
ХУДОЖНИКИ: Хеннинг ЛЮДВИГСЕН, Стефано МОРОНИ, Паоло ПАРЕНТЕ, Стив ПРЕСКОТТ
ХУДОЖНИК-ПОСТАНОВЩИК: Матье АРЛУ
ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН: Габриэль БУРГИ, Маттео СЕРЕСА, Луизе КОМБАЛЬ, Макс ДУАРТЕ и Джулия ФЕРРАРИ
СКУЛЬПТОРЫ: Янник ХЕННЕБО, Арагорн МАРКС, Кевин МАРКС, Ирек ЗЕЛИНСКИ
РЕНДЕРИНГ: Эдгар РАМОС
ВЫЧИТКА: Джейсон КОЭПП
БРЕНД-МЕНЕДЖМЕНТ: Джо ЛЕФАВИ | GENUINE ENTERTAINMENT
ЛИЦЕНЗИРОВАНИЕ: Джефф СКИННЕР
ИЗДАТЕЛЬ: Давид ПРЕТИ
ИГРУ ТЕСТИРОВАЛИ: Кьяра АВЕ, ДАНВИЧСКИЙ КЛУБ ПОКУПАТЕЛЕЙ, Марсело БАЛЬБО, Эмануэле БЕДЕН, Марко БЕЛЬТРАМИНО, Кристофер БЕНГТССОН, Кевин ЧЕПМЕН, Мелани ЧЕПМЕН, Лука ДОНАТИ, Микеле ГАРБУДЖИО, Джакомо МАРКИ, Франческо МАСОН, Роберто ДИ МЕЛЬО, Джулиано НЕПИТЕЛЛО, Пьерджорджо ПАЛЛОТТИ, Умберто ПИНЬЯТЕЛЛИ, Лоренцо ПЕРАССИ, Эндрю ПОУЛТЕР, Франческо РАНЬЕРО, Якопо РЕДЖАНИ, Риккардо РИМОНДИ, Манер САМУЭЛЬ и Ральф ШЕММАН
ОСОБЫЕ БЛАГОДАРНОСТИ: Марко и Франческо хотят поблагодарить Роберто ДИ МЕЛЬО за их совместную работу над «Войной кольца», ставшей источником вдохновения для этой игры, и Кевина ЧЕПМЕНА за его неослабевающую поддержку и филигранную работу над правилами. Также авторы благодарят всех, кто сыграл в TTS-версию игры, а также участвовал в тестовых прогонах на различных выставках.
GALE FORCE NINE
ПРОДЮСЕР И БРЕНД-МЕНЕДЖЕР: Джо ЛЕФАВИ | GENUINE ENTERTAINMENT
СОПРОДЮСЕР: Джон-Пол БРИЗИГОТТИ

Dune: War for Arrakis is an official sub-licensed property from Gale Force Nine, a Battlefront Group Company. Dune TM and © 2023 Legendary. All Rights Reserved. CMON and the CMON logo are registered trademarks of CMON Global Limited. No part of this product may be reproduced without specific permission. Actual components may vary from those shown. Figures and plastic components included are pre-assembled and unpainted.



◆ РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

ОБЩЕЕ РУКОВОДСТВО: Михаил АКУЛОВ
РУКОВОДСТВО ПРОИЗВОДСТВОМ: Иван ПОПОВ
ДИРЕКТОР ИЗДАТЕЛЬСКОГО ДЕПАРТАМЕНТА: Александр КИСЕЛЕВ
ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР И ПЕРЕВОДЧИК: Валентин МАТЮША
ГЛАВНЫЙ ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК: Иван СУХОВЕЙ
ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК: Антон РУСИН
КОРРЕКТОР: Наталья ВАЛЬКО
ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МЕНЕДЖЕР: Иван ГУДЗОВСКИЙ

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru
 Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2024 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.
 Версия правил 1.0



Играть интересно
hobbyworld.ru

КРАТКИЙ СПРАВОЧНИК

ХОД ИГРЫ

◆ НАЧАЛО РАУНДА

- ◆ Возьмите 2 карты планирования, по 1 из каждой колоды.
- ◆ Раскройте 3 карты предвидения.

1. РАЗМЕЩЕНИЕ ТЕХНИКИ (ХАРКОННЕН)

На основе положения нижнего жетона Империи (в активном ряду):

- ◆ Заблокируйте 1 кубик действий за каждую ячейку в активном ряду и выше.
- ◆ Поместите на поле указанное количество техники.

2. ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ

- ◆ Бросьте кубики действий, затем распределите по ячейкам планшета.
- ◆ Начиная с Харконнена, поместите по 1 жетону Бене Гессерит из своего запаса на планшеты игроков (если хотите).
- ◆ Начиная с Атрейдеса, игроки по очереди выполняют по 1 действию, пока Харконнен не использует все кубики.

3. ОПАСНОСТИ ПУСТЫНИ (АТРЕЙДЕС)

- ◆ Поместите по 1 жетону следов червя во все области пустыни, содержащие легион Харконнена или комбайн. Раскройте все жетоны:

- ◆ Ничего не происходит.
- ◆ Поместите в эту область 1 песчаного червя.
- ◆ Поместите в эту область 1 песчаного червя, только если это бескрайняя пустыня.
- ◆ Когда песчаный червь размещается в области, содержащей:
 - ◆ **комбайн:** уберите этот комбайн.
 - ◆ уберите грузолёт в соединённой воздушной зоне, чтобы не убирать комбайн.
 - ◆ **легион Харконненов:** легион должен отступить. Если не может, разыграйте атаку песчаного червя.
- ◆ Разыграйте бросок Кориолисовой бури для каждого легиона Харконненов на уязвимом плоскогорье, малом эрге и в области пустыни.

4. ДОБЫЧА ПРЯНОСТИ (ХАРКОННЕН)

- ◆ Сбросьте все активные запреты (если только соответствующий жетон не находится в нижней выемке планшета).
- ◆ Уберите все комбайны, чтобы собрать пряность: 1 очко за пустыню, 2 за бескрайнюю пустыню.
- ◆ Потратьте очки пряности на каждый из 3 жетонов Империи:
 - ◆ 3 очка: поднимите на 1 выемку.
 - ◆ 2 очка: сохраните текущее положение.
 - ◆ 0 очков: опустите на 1 выемку (активируйте соответствующий запрет).
- ◆ Если жетон превосходства находится на делении 5 или ниже, можете потратить 3 очка пряности, чтобы продвинуть жетон превосходства на 1 деление.

◆ КОНЕЦ РАУНДА

- ◆ Атрейдес проверяет, может ли присвоить какие-либо раскрытые карты предвидения с условием «Фаза конца раунда».
- ◆ Если все условия на карте тайной цели выполнены, Атрейдес побеждает. Если нет, игра продолжается.
- ◆ Уберите все орнитоптеры и грузолёты с поля.
- ◆ Начиная с Харконнена, можете заменить любых своих именитых командиров на поле на безымянных.
- ◆ Верните в исходное положение все потраченные карты командиров.
- ◆ Сбросьте лишние карты, чтобы на руке осталось не больше 6 карт планирования.
- ◆ Атрейдес может убрать из игры любые неприсвоенные раскрытые карты предвидения, затем замешивает в колоду те, которые не убрал.

ПРОДВИЖЕНИЕ ПО ТРЕКУ ПРЕДВИДЕНИЯ

- ◆ Вы присвоили **карту предвидения** (максимум 2 за раунд): продвиньте указанные на ней жетоны на указанное число делений.
- ◆ Вы раскрыли жетон **экологической станции**: продвиньте указанный на нём жетон предвидения на 1 деление.
- ◆ Вы уничтожили **поселение** Харконненов: продвиньте все жетоны предвидения на столько делений, каков ранг поселения.

ПРОДВИЖЕНИЕ ПО ТРЕКУ ПРЕВОСХОДСТВА

- ◆ Вы уничтожили **сиетч**: продвиньте жетон превосходства на столько делений, каков ранг сиетча.
- ◆ В 4-й фазе: если жетон превосходства на делении 5 или ниже, можете потратить 3 очка пряности, чтобы продвинуть жетон превосходства на 1 деление.

◆ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ЛЕГИОНОВ

- ◆ Легион может переместиться в любую свободную соседнюю область.
- ◆ Область не свободна, когда в ней содержится вражеское поселение, вражеский отряд или песчаный червь (экологические станции и комбайны не блокируют перемещение).
- ◆ Легион Харконненов, входящий в область с жетоном следов червя, раскрывает его и применяет его эффект.
- ◆ Непроходимые границы нельзя пересекать (исключение: транспортировка по воздуху).
- ◆ Легион не может подбирать или терять фигурки, если за одно перемещение проходит несколько областей.
- ◆ **Транспортировка по воздуху (Харконнен)**: уберите орнитоптер из соединённой воздушной зоны, чтобы переместиться на 2 области, игнорируя любые преграды.
- ◆ **Верхом на червях (Атрейдес)**: можете переместиться через любое количество областей с жетонами следов червя или песчаными червями.

◆ БОЕВОЙ РАУНД

- ◆ Раскройте все жетоны сиетчей и дислокации, задействованные в сражении.
- ◆ Начиная с атакующего, можете сбросить карты планирования, чтобы получить +1 боевой кубик за каждую сброшенную карту.
 - ◆ **Внезапная атака:** атакующий добавляет 1 в первом раунде.
- ◆ Оба игрока бросают столько своих боевых кубиков, сколько отрядов (не командиров) составляет их легион, плюс кубики за сброшенные карты планирования (см. выше). Защищающийся добавляет столько кубиков, каков ранг его поселения (если есть). Максимум можно бросить 6 кубиков.
 - ◆ Каждый безымянный командир превращает 1 в 1 .
 - ◆ Каждый именитый командир использует 1 так, как указано на его карте.
 - ◆ Каждый особый элитный отряд отменяет 1 соперника.
 - ◆ Каждый отменяет 1 соперника.
- ◆ Подсчёт потерь. За каждое нанесённое вам вы должны:
 - ◆ либо убрать 1 свой отряд или командира;
 - ◆ либо заменить 1 свой элитный отряд на 1 обычный.
- ◆ Атакующий может продолжить сражение (в этом случае он получает 1 попадание, если защищающийся находится в поселении). Если продолжил, защищающийся может отступить. Если не отступил, начинается новый раунд сражения.