



POUŠTNÍ VÁLKA

HERNÍ SOUČÁSTI

HARKONNENSKÁ FRAKCE

ATREIDSKÁ FRAKCE



2 PODPŮRNÉ ORNITOPTÉRY



6 SUSPENZOROVÝCH VOJÁKŮ



2 FREMENŠTÍ JEZDCI PÍSKU



6 FREMENSKÝCH RAKETOMETČÍKŮ

3 ŽETONY FREMENSKÝCH TÁBORŮ



4 HARKONNENSKÉ ŽETONY POUŠTNÍ VÁLKY

4 REFERENČNÍ KARTY

1 ATREIDSKÁ KARTA VELITELE



ATREIDSKÁ POUŠTNÍ VÁLKA, RAKETOMETČÍCI / JEZDCI PÍSKU
HARKONNENSKÁ POUŠTNÍ VÁLKA, SUSPENZOROVÍ VOJÁCI / PODPŮRNÉ ORNITOPTÉRY

FREMENSKÝ SPOJENEC (1): JEZDCI PÍSKU

Z technických důvodů byly některé ukázky hry v pravidlech ponechány v angličtině.
Skutečné herní součásti jsou kompletně lokalizovány do českého jazyka.

*A přihodilo se to ve třetím roce Pouštní války,
kdy Paul Muad'dib ležel o samotě v kobce Ptačí jeskyně
pod závěsy s kiswami...*

— ze „Sebraných legend z Arrakis“ napsaných princeznou Irulán

PŘEHLED

Toto rozšíření pro hru *Duna: Válka o Arrakis* nabízí nové figurky pro obě frakce, z nichž každá má svá vlastní speciální pravidla, abyste s jejich pomocí mohli prožít Pouštní válku, která dlouhé roky zuřila hluboko v nemilosrdných pouštích Duny.



V tomto rozšíření bude moct harkonnenský hráč využít nový typ transportéru – **podpůrné ornitoptéry** – a oba hráči budou moct nasadit zcela nový druh bojovníků nazvaných **pouštní vojáci**.

Poznámka: Rozšíření *Pouštní válka* není kompatibilní s módem Mahdí: hra 1 hráče

VÝJIMKA Z PRAVIDEL VELITELŮ

Když používáte kartu velitele Jezdec písku, mohou vám v akčním slotu pouštní síly skončit 2 karty velitelů, když do hry vstoupí divoký tvůrce. V takovém případě může hráč provést libovolnou speciální akci těchto dvou velitelů, kdy pak ze slotu odstraní jen kartu velitele, jehož akce byla použita.

DODATEČNÁ PŘÍPRAVA

- 1 Harkonnenský hráč umístí figurky 2 podpůrných ornitoptér a 6 suspenzorových vojáků a referenční kartu Suspenzoroví vojáci/ Podpůrné ornitoptéry tak, aby na ně snadno dosáhl, a harkonnenskou referenční kartu Pouštní válka položí napravo od své desky.
- 2 Atreidský hráč umístí figurky 6 raketometčků a 2 jezdců písku, 3 žetony fremenských táborů a referenční kartu Raketometčci/Jezdci písku tak, aby na ně snadno dosáhl.
- 3 Atreidský hráč do akčního slotu na své desce umístí lícem nahoru otočenou kartu velitele Jezdci písku a napravo od své desky položí atreidskou referenční kartu Pouštní válka.



DODATEČNÁ PRAVIDLA

Když budete hrát s tímto rozšířením, dodržujte následující pravidla.

◆ HARKONNENSKÉ ŽETONY POUŠTNÍ VÁLKY

Na konci každé fáze **umístění transportérů** harkonnenský hráč umístí **žeton pouštní války** na každé prázdné pole v prvním sloupci na desce koření. Sloty obsazené akčními kostkami nejsou prázdné, a proto do nich nelze žetony pouštní války umístit. Žetony, které na desku koření umístit nešlo, nebudou v tomto kole použity.



◆ HARKONNENSKÉ AKCE POUŠTNÍ VÁLKA

Pokaždé, když harkonnenský hráč během **akční fáze** utratí akční kostku, může **zároveň** odstranit 1 žeton pouštní války z desky koření, aby provedl 1 akci **POUŠTNÍ VÁLKA**, a to buď před akcí, kterou kostka poskytuje, anebo po ní. Jakmile je žeton pouštní války odstraněn, nebude do dalšího kola k dispozici. Harkonnenský hráč si může vybrat z těchto akcí pouštní válka:

- ◆ Nasadte 3 **suspenzorové vojáky** do 1 a více prázdných pouštních oblastí ve stejném sektoru, který je napojený na vzdušnou zónu obsazenou harkonnenským transportérem.

- ◆ Přesuňte 1 **suspenzorového vojáka**.

- ◆ Odstraňte figurku 1 **suspenzorového vojáka**, abyste v 1 přilehlé oblasti otočili žeton sítě a všechny výsadkové žetony. (Tato akce se považuje za **průzkum**, a proto ji nelze provést, když je aktivní sankce Kosmické gildy.)

Detailnější informace v sekci **Suspenzorová vojáci** na straně 7.

◆ FREMENSKÉ TÁBORY

Na začátku každé **akční fáze** umístí atreidský hráč všechny dostupné **žetony fremenských táborů** otočené lícem dolů do prázdných pouštních oblastí dle jeho výběru, kdy každá musí být v jiném sektoru. Hráč se rozhodne, do které oblasti jaký žeton umístí.

Na každém žetonu fremenského tábora je zobrazen jiný symbol jasnozřivosti a umožňuje atreidskému hráči nasadit **raketometčíky** (viz níže).

- ◆ Oblasti, kde se nachází fremenský tábor, jsou z pohledu obou hráčů považovány za volné.
- ◆ Když harkonnenská legie vstoupí do oblasti s fremenským táborem, žeton fremenského tábora je odstraněn.

Během fáze konec kola jsou všechny zbývající fremenské tábory odstraněny z mapy.

◆ ATREIDSKÉ AKCE POUŠTNÍ VÁLKA

Pokaždé, když atreidský hráč provádí akci **POUŠTNÍ SÍLA**, může také provést akci **POUŠTNÍ VÁLKA**, a to buď před akcí pouštní síla, anebo po ní. Atreidský hráč si může vybrat z těchto akcí pouštní válka:

- ◆ Nasadte 3 raketometčíky do 1 a více oblastí, kde se nachází fremenský tábor.
- ◆ Proveďte raketový útok.

Detailnější informace v sekci **fremenští raketometčíci** na straně 6.

◆ KONEC KOLA

Během fáze konec kola jsou všechny zbývající podpurné ornitoptéry, fremenské tábory a pouštní vojáci (s výjimkou jezdců písku ve stejné oblasti jako písečný červ) odstraněni z mapy.

HARKONNENSKÉ PODPŮRNÉ ORNIPTÉRY

Podpůrné orniptéry jsou novým typem transportéru dostupným pro harkonnenského hráče (a corrinského spojence v hře 3-4 hráčů). V libovolné fázi kola, kdy umísťujete 1 a více orniptér, může harkonnenský hráč místo standardní orniptéry umístit 1 (a pouze 1) podpůrnou orniptéru.

- ◆ Podpůrná orniptéra neumožňuje provádět obvyklý průzkum a převoz vojáků a místo nich nabízí **vzdušnou podporu**.

◆ VZDUŠNÁ PODPORA

Když harkonnenský hráč provádí akci, kterou přesouvá anebo útočí svou legií, může prodloužit její přesun použitím 1 (a pouze 1) podpůrné orniptéry ze vzdušné zóny napojené na sektor, kde legie začala svůj přesun, stejně jako u **převozu vojáků**.

Avšak místo aby byla podpůrná orniptéra odstraněna, je okamžitě připojena k legii jako anonymní velitel a umístěna do její oblasti.



- ◆ Když je součástí legie, podpůrná orniptéra již není považována za orniptéru (ani za transportér) a je ve všech ohledech anonymním velitelem. Jedinou odlišností je, že jí místo 1 můžete přiřadit 2 zásahy, než bude vyřazena (bude však vyřazena, i když jí přiřadíte jen 1 zásah).



Příklad: Harkonnenská legie se s pomocí podpůrné orniptéry v napojené vzdušné zóně přesune přes 2 oblasti. Podpůrná orniptéra se pak stane součástí této legie jako anonymní velitel a bude umístěna do její oblasti.

POUŠTNÍ VOJÁCI

S tímto rozšířením mohou hráči obou frakcí nasadit pouštní vojáky: fremenské **raketometčíky**, fremenské **jezdce písku** a harkonnenké **suspenzorové vojáky**. Tito vojáci se specializují na boj v poušti, kde však provádějí pouze průzkumné a záškodnické mise, místo aby se zapojovali do velkých bojových operací.

Všichni pouštní vojáci, harkonnenští i atreidští, sdílí následující vlastnosti.

- ◆ Nejsou to ani jednotky, ani velitelé, a nejsou považováni za legii nebo součást legie ve stejné oblasti. To znamená, že nemohou být nasazeni obvyklým způsobem. Nezapočítávají se do maximálního počtu jednotek. Nepřesouvají se a neustupují s legií. Nezapojují se do bitev, kterých se účastní legie ve stejné oblasti. A nemohou utrpět jakékoliv zásahy - včetně těch od Koriolisovy bouře a písečných červů.
- ◆ Oblasti, kde se nacházejí pouze pouštní vojáci, jsou z pohledu obou hráčů považovány za volné.
- ◆ Jakmile jsou 1 a více pouštních vojáků ve stejné oblasti jako soupeřova legie, jsou automaticky odstraněni jako ztráty.
- ◆ Píseční červi se mohou objevovat a přesouvat do oblastí s pouštními vojáky, čímž budou ignorovat pravidla Přesunu písečných červů na straně 31 hlavních pravidel. Když k tomu však dojde, všichni pouštní vojáci v této oblasti (harkonnenští i atreidští) jsou automaticky odstraněni jako ztráty (s výjimkou jezdců písku - viz **Fremenští jezdci písku** na straně 6). Nebude se to považovat za útok písečného červa.
- ◆ Odstranění pouštní vojáci budou vždy k dispozici k dalšímu nasazení jako ostatní figurky.
- ◆ Během fáze konec kola budou všichni zbývající pouštní vojáci, s výjimkou jezdců písku ve stejné oblasti jako písečný červ, odstraněni z mapy.
- ◆ Každý typ pouštního vojáka má svá unikátní pravidla, která budou popsána v následujících sekcích.

POUŠTNÍ VOJÁCI



Harkonnenští suspenzoroví vojáci



Fremenští jezdci písku



Fremenští raketometčíci



FREMENŠTÍ RAKETOMETČÍCI

Raketometčíci jsou typem pouštních vojáků dostupným pro atreidského hráče (a fremenského spojence ve hře 3-4 hráčů). Kromě vlastností společných všem pouštním vojákům jsou nasazováni a provádí speciální útoky skrze atreidskou akci pouštní válka (viz sekce ***Dodatečná pravidla*** na straně 3).

- ◆ Když provádíte **raketový útok**, vyberte si sektor, kde se nacházejí raketometčiči, a hodte tolika bitevními kostkami, kolik je v tom sektoru celkem raketometčičů. Atreidský hráč si pak může vybrat a odstranit 1 harkonnenský transportér z oblasti přilehlé k útočícím raketometčičům nebo z napojené vzdušné zóny za každý hozený  a . Potom ze sektoru za každý zničený transportér odstraňte 1 raketometčička.

- ◆ Pokud útočící raketometčící odstranili 1 a více těžebních vozidel, atreidský hráč **může** odstranit fremenský tábor v jejich oblasti ze hry a získat 1 bod jasnozřivosti odpovídající symbolu zobrazenému na odstraněném žetonu. Žeton fremenského tábora pak nebude po zbytek hry dostupný.

FREMENŠTÍ JEZDCI PÍSKU

Jezdci písku jsou typem pouštních vojáků dostupným pro atreidského hráče (a fremenského spojence ve hře 3-4 hráčů). Kromě vlastností společných všem pouštním vojákům mají ještě tyto speciální vlastnosti:

- ◆ Pokaždé, když atreidský hráč použije akci **POUŠTNÍ SÍLA**, aby *umístil 2 žetony červí výstrahy*, může místo 1 žetonu červí výstrahy umístit 1 (a pouze 1) figurku jezdce písku do prázdné pouštní oblasti dle jeho výběru.



Příklad: Raketový útok je vyřešen v oblasti s 2 raketometčičky. Hodí 2 bitevními kostkami, na kterých padnou  a , a proto jsou z tohoto sektoru odstraněny 2 harkonnenské transportéry - těžební vozidlo přilehlé k raketometčičkovi a karyol v napojené vzdušné zóně. Nakonec atreidský hráč musí odstranit oba raketometčičky a pak se rozhodne trvale odstranit fremenský tábor a získat tak 1 bod jasnozřivosti Rwisatz Haderacha.

- ◆ Speciální akce jezdce písku atreidskému hráči umožňuje umístit 1 písečného červa (ne divokého tvůrce) do oblasti, kde je pouze jezdec písku a nejsou tam žádné další žetony nebo figurky, a pak umístit 1 žeton červí výstrahy do jiné pouštní oblasti bez červí výstrahy, písečného červa nebo sítě.
- ◆ Když je v oblasti pouze jezdec písku, je pro potřeby jízdy na červovi považován za žeton červí výstrahy. Když harkonnenská legie vstoupí (přesune se, ustoupí nebo postoupí po vyhrané bitvě) do oblasti, kde je pouze jezdec písku, je jezdec písku okamžitě odstraněn jako ztráta a na jeho místě se objeví písečný červ, jehož objevení bude mít pro harkonnenskou legii všechny obvyklé následky (viz strana 30 hlavních pravidel).



Příklad: Jezdec písku na písečném červovi zaútočí na harkonnenskou legii vzdálenou 3 oblasti a hodí 5 bitevními kostkami.

- ◆ Když je písečný červ umístěn nebo se přesune do oblasti s jezdcem písku, jezdec písku není odstraněn. Místo toho obě figurky zůstanou na mapě, a když se od této chvíle písečný červ v této oblasti přesune, jezdec písku se přesune s ním. Když písečný červ zaútočí, je s ním odstraněna i figurka jezdce písku.
- ◆ Písečný červ ve stejné oblasti jako jezdec písku se může přesouvat a útočit až přes 3 oblasti (místo 2), a když útočí, hází 5 bitevními kostkami (místo 4). Když písečný červ útočí přes 3 oblasti, první i druhá průchozí oblast musí být poušť.
- ◆ Během fáze **pouštní hrozby**, když se řeší červí výstrahy a z oblasti, kde se nachází jezdec písku, je odebrán písečný červ a umístěn jinde na mapu, jezdec písku se s ním nepřesouvá.



HARKONNENŠTÍ SUSPENZOROVÍ VOJÁCI

Suspenzoroví vojáci jsou typem pouštních vojáků dostupným pro harkonnenského hráče (a corrinského spojence ve hře 3-4 hráčů). Kromě vlastností společných všech pouštním vojákům mají ještě tyto speciální vlastnosti:

- ◆ Do oblasti se suspenzorovými vojáky nemohou být umístěny žetony červí výstrahy, pokud tam se suspenzorovými vojáky není i harkonnenská legie nebo těžební vozidlo.
- ◆ Když suspenzorový voják ukončí přesun v oblasti s žetonem červí výstrahy, žeton je odstraněn, aniž by se otáčel.

- ◆ Když se suspenzorový voják přesune do oblasti s 1 a více atreidskými pouštními vojáky, harkonnenský hráč z této oblasti odstraní suspenzorového vojáka a jednoho atreidského pouštního vojáka dle svého výběru.
- ◆ Suspenzorový voják může být nasazen nebo přesouván pouze harkonnenskou akcí pouštní válka (viz sekce **Dodatečná pravidla** na straně 3). Když se přesouvá, řídí se obvyklými pravidly přesunu, ale přesouvá se přes 2 oblasti místo 1 a ignoruje neprůchodné hranice. Cílová i průchozí oblast musí být volné.
- ◆ Nezapomínejte, že jako všichni pouštní vojáci nemohou suspenzorováci utrpět jakékoliv zásahy - včetně těch od Koriolisovy bouře a písečných červů.



Příklad: *Suspenzorový voják se přesune do oblasti s 1 raketometčíkem a 1 jezdcem písku. Harkonnenský hráč odstraní svého suspenzorového vojáka a jím vybranou soupeřovou figurku.*

AUTOŘI

NÁVRH HRY: Marco MAGGI a Francesco NEPITELLO

POMOCNÝ NÁVRHÁŘ: Michele GARBUGGIO

VÝVOJ: Michele GARBUGGIO a Marco MAGGI

HLAVNÍ PRODUCENT: Thiago ARANHA

PRODUKCE: Daryl CHOO, Marcela FABRETI, Rebecca HO, Isadora LEITE, Nicholas SIA, Kenneth TAN a Gregory VARGHESE

VÝVOJOVÝ ŘEDITEL: Guilherme GOULART

UMĚLECKÝ ŘEDITEL: Paolo PARENTE

ILUSTRÁTOR: Stefano MORONI

GRAFICKÝ ŘEDITEL: Mathieu HARLAUT

GRAFICI: Gabriel BURGHI (hlavní), Matteo CERESA (hlavní), Max DUARTE a Júlia FERRARI

ŘEDITEL VÝROBY FIGUREK: Vincent FONTAINE

VÝROBA FIGUREK: Arnaud BOUDOIRON, Aragorn MARKS

RENDEROVÁNÍ: Alban GUNGIAH

KOREKTURY: Jason KOEPP

BRAND MANAŽER: Joe LEFAVI | GENUINE ENTERTAINMENT

LICENCE: Geoff SKINNER

VYDAVATEL: David PRETI

ZVLÁŠTNÍ PODĚKOVÁNÍ: Marco a Francesco by rádi poděkovali Thiagu ARANHOVI za jeho nedocenitelnou zpětnou vazbu v rané fázi vývoje a Kevinu CHAPMANOVI za jeho neutuchající podporu této hry – Já Hijá Šuhada!

GALE FORCE NINE

PRODUCENT A BRAND MANAŽER: Joe LEFAVI | GENUINE ENTERTAINMENT

KOPRODUCENT: John-Paul BRISIGOTTI

PŘÍPRAVA ČESKÉ VERZE

GameRock Studio, s. r. o.

PŘEKLAD: Jakub Mařík

ODBOBNÝ PORADCE: Marek Tvrďý

EDITOR: Michal Ekrt

Ve hře jsou použity citace z knihy Duna v překladu Jindřicha Smékala a Karla Blažka.



Duna: Válka o Arrakis je oficiální podlicenci ve vlastnictví Gale Force Nine, a Battlefront Group Company, Dune TM a © 2025 Legendary. Všechna práva vyhrazena. CMON a CMON logo jsou registrovanými značkami CMON Global Limited. Tento produkt nebo jeho části nesmí být reprodukovány bez výslovného povolení. Skutečné herní součásti se mohou od těch vyobrazených lišit. Figurky a plastové komponenty jsou sestavené a nemalované. Vyrobeno v Číně.