

Un juego de
FRANCESCO NEPITELLO y MARCO MAGGI

DUNE

◀ LA GUERRA DE ARRAKIS ▶

◀ REGLAMENTO ▶



LEGENDARY



Intentar comprender a Muad'Dib sin comprender a sus mortales enemigos, los Harkonnen, es intentar ver la Verdad sin conocer la Mentira. Es intentar ver la Luz sin conocer las Tinieblas. Es imposible.

—De Manual de Muad'Dib, por la princesa Irulan

ÍNDICE

COMPONENTES	4	PREPARACIÓN	14
INTRODUCCIÓN	7	RONDA DE JUEGO	15
RESUMEN DEL JUEGO	7	FASE 1. COLOCACIÓN DE VEHÍCULOS	16
TABLERO	8	FASE 2. RESOLUCIÓN DE ACCIONES	17
◆ Medidor de Supremacía	10	◆ Turnos de Acción	17
◆ Medidor de Presciencia	10	◆ Resultados de los dados de Acción	17
ESTACIONES ECOLÓGICAS EXPERIMENTALES	10	◆ Acciones especiales de los Líderes de renombre	18
ASENTAMIENTOS	10	◆ Acciones gratuitas	19
TABLEROS DE JUGADOR	11	◆ Jugar cartas de Planificación	19
TABLERO LA ESPECIA DEBE MANAR	11	FASE 3. PELIGROS DEL DESIERTO	20
PIEZAS DE JUEGO	11	◆ Colocar y resolver Señales de gusanos	20
◆ Unidades	11	◆ Resolver Tormentas de coriolis	20
◆ Fichas de Despliegue Atreides	12	FASE 4. COSECHA DE ESPECIA	21
◆ Líderes	12	◆ Acopio de especia	21
◆ Vehículos	13	◆ Reserva de especia	21
◆ Gusanos de arena	13	◆ Vetos imperiales	21

REGLAS GENERALES	22	ESTACIONES ECOLÓGICAS EXPERIMENTALES	31
MOVIMIENTO	22	LÍDERES DE RENOMBRE	31
MOVER VARIAS LEGIONES	22	JESSICA Y PAUL	32
MOVER UNA LEGIÓN POR VARIAS ÁREAS	22	THUFIR HAWAT Y GAIUS HELEN MOHIAM	32
CABALLERO DE LA ARENA (SOLO ATREIDES)	23	BESTIA RABBAN Y FEYD-RAUTHA	32
TRANSPORTE DE TROPAS (SOLO HARKONNEN)	23	GURNEY HALLECK	32
BATALLAS	24	HACEDOR SALVAJE	32
SECUENCIA DE ASALTOS	24	COSECHADORAS	33
TIRADA DE COMBATE	24	DESTRUIR COSECHADORAS	33
◆ Capacidades de combate de Líder	25	FICHAS DE BENE GESSERIT	33
◆ Unidades Sardaukar y Fedaykin	25	MODO PARA 3-4 JUGADORES	34
RETIRADA DE BAJAS	26	PREPARACIÓN	34
CONTINUAR LA BATALLA	26	JUGAR CON FACCIÓNES COMPARTIDAS	35
CESAR EL ATAQUE	26	◆ Cono de silencio	35
BATIRSE EN RETIRADA	26	◆ Cartas de Planificación	35
FINAL DE LA BATALLA	26	◆ Resolución de Acciones	35
◆ Avanzar tras una batalla	26	◆ Turnos de Acción	36
◆ Destruir Asentamientos	27	◆ Acciones especiales de los Líderes de renombre	36
EL TANQUE DE REGENERACIÓN	27	◆ Colocación y Peligros del desierto	36
PRESCIENCIA	27	◆ Tanques de regeneración	36
MEDIDOR DE PRESCIENCIA	27	◆ Acción de Supremacía desértica	36
CARTAS DE PRESCIENCIA	28	◆ Vetos imperiales	36
◆ Momento de reclamación	28	◆ Fichas de Bene Gesserit	36
◆ Requisitos de reclamación	28	MODO SOLITARIO MAHDI	37
◆ Descartar o barajar	28	INTRODUCCIÓN	37
OTROS EFECTOS DE LA PRESCIENCIA	29	◆ Cartas de Táctica	37
◆ Casilla 3: Líderes del desierto	29	◆ Si es posible, tú eliges	37
◆ Casilla 6: Líder prenacida	29	PREPARACIÓN	37
◆ Casilla 8: Atómicas familiares	29	RONDA DE JUEGO	37
ATÓMICAS FAMILIARES	29	CRITERIOS DE ACCIÓN HARKONNEN	39
ROCA ASTILLADA	29	◆ Acciones de Liderazgo y Estrategia	39
AGUJERO EN LA ROCA	30	◆ Acción de Despliegue	39
BORDE OESTE DE LA MURALLA	30	◆ Acción de Mentat	40
SEÑALES DE GUSANOS Y GUSANOS DE ARENA	30	◆ Acción de Casa	40
SEÑALES DE GUSANOS Y LEGIONES HARKONNEN	30	CRITERIOS DE MOVIMIENTO HARKONNEN	40
GUSANOS DE ARENA	30	◆ Elegir el camino más corto	41
◆ Movimiento de los Gusanos de arena	31	◆ Colocación de fichas de Despliegue Harkonnen	41
◆ Ataque de Gusano de arena	31	CRITERIOS DE COMBATE HARKONNEN	41
◆ Gusanos de arena y legiones	31	◆ Cartas de Planificación Harkonnen en combate	41
		◆ Aplicar impactos	41
		◆ Final de la batalla	41
		REGLAS ESPECIALES	42
		ÍNDICE	43
		CRÉDITOS	43
		RESUMEN DE LAS REGLAS	44



COMPONENTES

FACCIÓN HARKONNEN

129 MINIATURAS

FACCIÓN ATREIDES

13 LÍDERES

20 LÍDERES



BARÓN HARKONNEN



BESTIA RABBAN



FEYD-RAUTHA



CAPITÁN ARAMSHAM



PAUL ATREIDES



PAUL-MUAD'DIB



DAMA JESSICA



REVERENDA MADRE JESSICA



GAIUS HELEN MOHIAM



SHADDAM IV



THUFIR HAWAT



LÍDERES BASHAR x6



STILGAR



CHANI



GURNEY HALLECK



ALIA



LÍDERES NAIB x12

44 UNIDADES

30 UNIDADES



x8



x8



x8



x8



x8



x4



x4

24 NORMALES

16 NORMALES

8 DE ÉLITE



x6



x6



x4



x4

12 DE ÉLITE

8 SARDAUKAR



x3

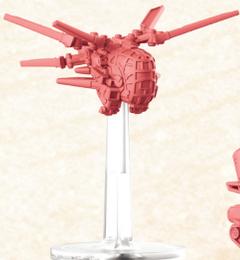


x3

6 FEDAYKIN

17 VEHÍCULOS

OTROS



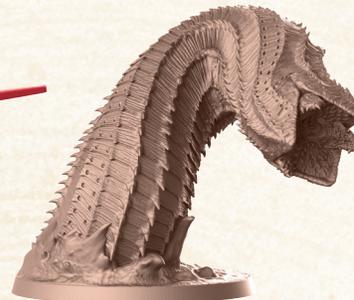
6 ORNITÓPTEROS



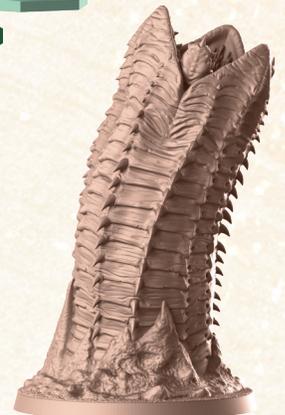
8 COSECHADORAS



3 ALAS DE ACARREO



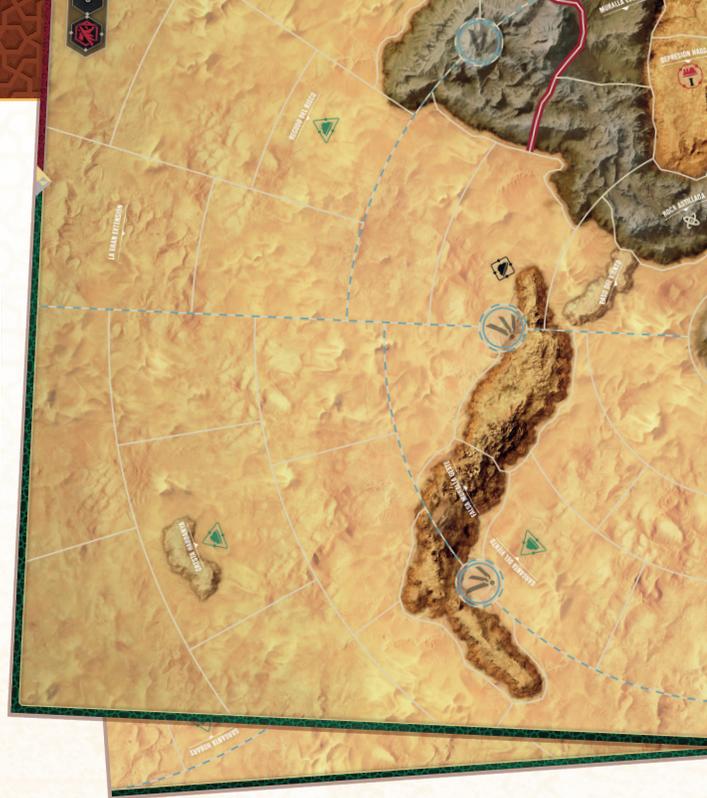
4 GUSANOS DE ARENA



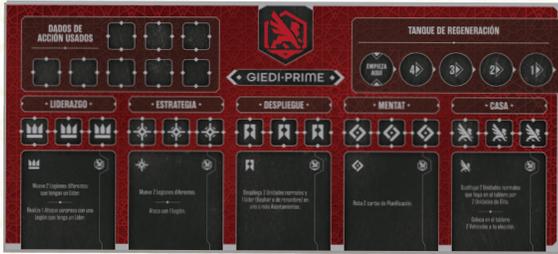
1 HACEDOR SALVAJE

1 TABLERO LA ESPECIA DEBE MANAR

1 TABLERO DE JUGADOR HARKONNEN



2 SECCIONES DE TABLERO DE JUEGO

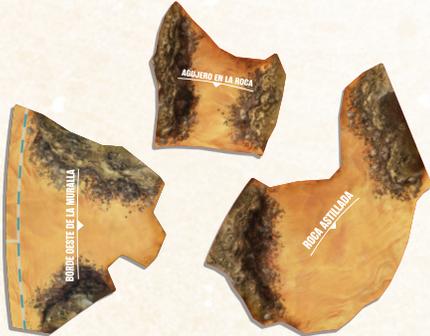


1 TABLERO DE JUGADOR ATREIDES



FICHAS Y MARCADORES

3 FICHAS DE ATÓMICAS FAMILIARES



3 MARCADORES DE PRESENCIA



3 MARCADORES DE IMPERIO



1 MARCADOR DE SUPREMACÍA



1 FICHA DE RESERVA DE ESPECIA



8 FICHAS DE DESPLIEGUE INICIAL ATREIDES



8 FICHAS DE DESPLIEGUE INICIAL HARKONNEN



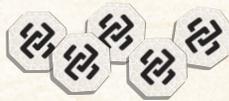
12 FICHAS DE DESPLIEGUE INICIAL HARKONNEN



12 FICHAS DE DESPLIEGUE INICIAL HARKONNEN



5 FICHAS DE BENE GESSERIT



6 ESTACIONES ECOLÓGICAS EXPERIMENTALES



14 FICHAS DE ASENTAMIENTO



24 DADOS

4 DADOS DE ACCIÓN ATREIDES



8 DADOS DE ACCIÓN HARKONNEN



6 DADOS DE COMBATE ATREIDES



6 DADOS DE COMBATE HARKONNEN



125 CARTAS

36 CARTAS DE PLANIFICACIÓN ATRÉIDES



1 MAZO DE LA CASA DE LOS ATRÉIDES (18 CARTAS)



1 MAZO DE ALIADOS FREMMEN (18 CARTAS)

36 CARTAS DE PLANIFICACIÓN HARKONNEN



1 MAZO DE LA CASA DE LOS HARKONNEN (18 CARTAS)



1 MAZO DE ALIADOS CORRINO (18 CARTAS)

10 CARTAS DE LÍDER ATRÉIDES



CASA DE LOS ATRÉIDES (5): PAUL ATRÉIDES, DAMA JESSICA, REVERENDA MADRE JESSICA, GURNEY HALLECK, ALIA



ALIADOS FREMMEN (5): LÍDERES NAIB, PAUL MUAD'DIB, STILGAR, CHANI, HACEDOR SALVAJE

8 CARTAS DE LÍDER HARKONNEN



CASA DE LOS HARKONNEN (4): BESTIA RABBAN, THUFIR HAWAT, BARÓN HARKONNEN, FEYD-RAUTHA



ALIADOS CORRINO (4): SHADDAM IV, GAIVS HELEN MOHIAM, CAPITÁN ARAMSHAM, LÍDERES BASHAR

16 CARTAS DE PRESENCIA



6 CARTAS DE OBJETIVO SECRETO



2 CARTAS DE REFERENCIA



PELIGROS DE ARRAKIS, ORNITÓPTEROS

3 CARTAS DE VETO IMPERIAL



CHOAM, COFRADÍA ESPACIAL, LANDSRAAD

8 CARTAS DE TÁCTICA DEL MODO EN SOLITARIO



COMPONENTES ADICIONALES PARA PARTIDAS DE 3-4 JUGADORES

6 FICHAS DE CONO DE SILENCIO



4 TABLEROS DE JUGADOR



INTRODUCCIÓN

Dune: La Guerra de Arrakis es un juego de estrategia asimétrico para 1 a 4 jugadores, basado en la galardonada novela de ciencia ficción de Frank Herbert, *Dune*. Los jugadores recrean la *Guerra del Desierto*, la lucha entre las Casas Atreides y Harkonnen junto con sus aliados por el control del planeta Arrakis, única fuente en el Imperio de la especia *melange*. Ha pasado un año desde el *Asedio de Arrakeen* de 10191 A. G., el sangriento asalto en el que los Harkonnen recuperaron el control del planeta de manos de los Atreides.

- ◆ En una **partida de 2 jugadores**, cada rival lidera una de las dos facciones, los **Atreides** (*Casa de los Atreides* y sus *Aliados Fremen*) o los **Harkonnen** (*Casa de los Harkonnen* y sus *Aliados Corrino*).
- ◆ En una **partida de 3 o 4 jugadores**, los jugadores se organizan en 2 equipos, cada uno de los cuales controla 1 o 2 de las 4 potencias.
- ◆ En una **partida en solitario**, el jugador sigue las reglas del modo solitario Mahdi y lidera a los **Atreides** contra los **Harkonnen**, controlados por el juego.

Para alcanzar la victoria, los jugadores toman decisiones estratégicas en las que buscan el equilibrio entre defender sus propios asentamientos y atacar los del enemigo, con el fin de hacerse con el control del territorio y limitar los recursos de sus adversarios.

Ten en cuenta que el grueso de este reglamento hace referencia a las partidas de 2 jugadores. Las reglas adicionales para 3 o 4 jugadores se encuentran en la página 34 y las del modo solitario en la página 37.

RESUMEN DEL JUEGO

El jugador **Harkonnen** comienza la partida controlando las principales zonas pobladas de Arrakis, y debe lanzar misiones de búsqueda y destrucción contra los refugios de los rebeldes Fremen (sus *Sietch*) sin dejar de asignar recursos para cosechar la mayor cantidad posible de especia. Cuanta más coseche, mejor será su relación con las grandes potencias del Imperio (la Cofradía Espacial, el Landsraad y la CHOAM). El Emperador (Casa de Corrino), que apoya en secreto a los Harkonnen, les provee de otras opciones militares además de sus soldados fanáticos, los Sardaukar.

- ◆ Para ganar la partida, el jugador Harkonnen debe acumular **10 puntos de Supremacía**.

Los **Atreides** intentan derrocar el gobierno tiránico de los Harkonnen. Diezmados por el ataque inicial, los Atreides supervivientes se han convertido en un símbolo de orgullo y resistencia, y se oponen a los invasores recurriendo a una guerra de guerrillas sin cuartel junto con sus aliados Fremen, los nativos del planeta. Los Atreides y los Fremen completan misiones y se valen de su conocimiento sobre las devastadoras fuerzas naturales de Arrakis, y es posible que en el proceso hagan cumplirse antiguas profecías. En ese momento, no habrá enemigo capaz de hacerles frente...

- ◆ Para ganar la partida, el jugador Atreides debe alcanzar o superar una puntuación específica en cada uno de los tres tipos de **puntos de Presciencia**, tal y como indica una carta de Objetivo secreto que roba al principio de la partida.



TABLERO

El tablero muestra el hemisferio norte del planeta Arrakis. Una serie de líneas punteadas lo divide en 8 **Sectores**, una subdivisión que se usa en combinación con las **Zonas aéreas**, espacios circulares que usa en exclusiva el jugador Harkonnen para colocar Vehículos voladores: Ornitópteros y Alas de acarreo. Cada Zona aérea está situada en la frontera entre 2 Sectores y afecta a ambos (se considera que está conectada con todas las Áreas de ambos Sectores).

Los Sectores se dividen en Sectores centrales (los 4 adyacentes al Polo Norte) y exteriores (los 4 de los bordes del tablero).

Los Sectores se dividen a su vez en un número variable de territorios llamados **Áreas**, que se usan para regular el movimiento de tropas, la colocación de Cosechadoras, etc. Las Áreas pueden ser de 4 tipos diferentes, que influyen en las consecuencias de los Peligros de Arrakis: los **Gusanos de arena** y las **Tormentas de coriolis** (consulta la página 20). Las Áreas son de 4 tipos: **Montañas**, **Mesetas**, del **Erg Menor** y **Desiertos**. Las Áreas de Desierto adyacentes a los bordes del tablero se consideran **Desierto profundo**.

ÁREA DEL POLO NORTE

El Polo Norte es un Área de Montaña que se considera parte de los 4 Sectores centrales del tablero. Por tanto, todas las Zonas aéreas están conectadas a él.

Si la frontera entre dos o más Áreas está representada por una línea gruesa roja y blanca, se considera **intransitable**. Las Áreas separadas por una frontera intransitable no se consideran adyacentes a efectos de movimiento por tierra.

ÁREAS LIBRES Y VACÍAS

Las reglas y las cartas de Planificación a veces mencionan Áreas *libres* o *vacías*.

- ◆ **Área libre:** un Área se considera libre para un jugador cuando no contiene Asentamientos enemigos, unidades enemigas o Gusanos de arena.
- ◆ **Área vacía:** Área del tablero que no contiene nada, ni miniaturas ni fichas de ningún tipo.

Nota: un área que solo contiene una Estación ecológica o una Cosechadora se considera libre para todos los jugadores.



- ◆ A Esto es un Sector
- ◆ B Esta es un Área de Montaña
- ◆ C Esta es un Área de Meseta
- ◆ D Esta es un Área del Erg Menor
- ◆ E Esta es un Área de Desierto
- ◆ F Esta es un Área de Desierto profundo



G Esta es una frontera intransitable

I Este es el medidor de Supremacía

K Estos símbolos indican dónde deben colocarse las fichas de Asentamiento y Estación ecológica

H Esta es una Zona aérea

J Este es el medidor de Prescencia



◆ MEDIDOR DE SUPREMACÍA

El jugador Harkonnen registra los puntos de Supremacía que obtiene moviendo el marcador de Supremacía en este medidor. Si el marcador llega al final del medidor, el jugador Harkonnen gana la partida **de inmediato**.

Además, el medidor indica el momento en el que entran en juego (como se explica en sus cartas de líder) *Thufir Hawat* y *Feyd-Rautha*, dos importantes líderes Harkonnen, y el momento en el que los Atréides obtienen fichas de *Bene Gesserit* adicionales (consulta la página 33).

◆ MEDIDOR DE PRESCIENCIA

Los puntos de Presciencia del jugador Atréides se registran mediante 3 marcadores diferentes. Si, **al final de cualquier Ronda**, los marcadores han llegado a las puntuaciones indicadas por la carta de Objetivo secreto que robó al principio de la partida, el jugador Atréides gana.

Además, la posición de cada uno de los 3 marcadores indica el momento en el que entran en juego *Paul Muad'dib*, *la Reverenda Madre Jessica*, *Chani* y *Alia* (importantes Líderes Atréides) y cuándo pueden detonarse las poderosas *Atómicas familiares* de los Atréides (consulta la página 29).



Medidor de Supremacía

Medidor de Presciencia

ESTACIONES ECOLÓGICAS EXPERIMENTALES

Al principio de la partida se colocan bocabajo al azar en el tablero 6 fichas de Estación ecológica experimental, en las Áreas indicadas por su icono. Representan instalaciones imperiales abandonadas. Si el jugador Atréides conquista una, obtiene 1 punto de Presciencia del tipo especificado en la cara oculta de la Estación.



Estaciones ecológicas experimentales

ASENTAMIENTOS

Los Asentamientos representan lugares habitados vitales para la facción a la que pertenecen. Se usan para reclutar nuevas fuerzas y, si la facción enemiga los captura, acelera la derrota de la facción a la que pertenecen. Todos los Asentamientos poseen un nivel numérico marcado en una de sus caras. Las **Aldeas de Pyon** de Arsunt, la Depresión Hagga, la Depresión Imperial y el Polo Norte, la ciudad de **Carthag** y la capital planetaria de **Arrakeen** son Asentamientos Harkonnen, mientras que los 8 **Sietch** ocultos son Asentamientos Atréides.



Arrakeen



Carthag



Aldea de Pyon



Sietch

TABLEROS DE JUGADOR

Cada una de las dos facciones cuenta con un tablero de jugador específico: **Giedi Prime** para los Harkonnen y el **Sietch Tabr** para los Atréides. Durante la partida, los jugadores se turnan para realizar **Acciones** que incluyen mover sus miniaturas en el tablero para capturar Asentamientos enemigos, desplegar nuevas Unidades, robar o jugar cartas de Planificación, etc.

Todas las Acciones se muestran en la sección central de cada tablero de jugador. Las Acciones posibles en cada turno dependen de los resultados de los dados de Acción obtenidos en la ronda actual y las cartas de Líder disponibles de un jugador. Por último, se usa un **Tanque de regeneración** para registrar el tiempo que permanece fuera del juego un Líder de renombre herido.



A Acciones

B Tanque de regeneración

TABlero LA ESPECIA DEBE MANAR

Este es un tablero que usa el jugador Harkonnen para llevar la cuenta de la producción de especia, usando 3 marcadores del Imperio que representan los intereses de la CHOAM, la Cofradía Espacial y el Landsraad, las potencias del Imperio más ávidas del preciado recurso. La cantidad de recursos disponibles para el jugador Harkonnen en cada ronda depende de este tablero.



PIEZAS DE JUEGO

En la guerra por el control de Arrakis participan principalmente tropas (Unidades) y sus comandantes (Líderes). Estas se colocan en las Áreas del tablero. Todas las Unidades y Líderes que están una misma Área se denominan colectivamente Legión. A veces intervienen en la guerra Vehículos, que pueden ser objetivos (Cosechadoras) o transportes (Ornitópteros). Por último, el jugador Atréides puede maniobrar a los temibles Gusanos de arena para atacar al enemigo.

UNIDADES

Las Unidades representan las fuerzas terrestres empleadas por ambas facciones. Se colocan en el tablero dentro de las Áreas. Las Unidades pueden ser **normales**, de **élite** y **especiales de élite** (*Fedaykin* en el caso de los Atréides o *Sardaukar* en el caso de los Harkonnen).

Todas las miniaturas de Unidades normales se distinguen por sus bases redondas pequeñas, las de élite tienen bases cuadradas y las especiales de élite tienen bases hexagonales.

Cualquier Unidad que se retire del tablero queda disponible para futuros reclutamientos. Las Unidades están limitadas al número que figura en la caja del juego. Sin embargo, un jugador es libre de usar una Unidad de un nivel inferior en lugar de otra: una normal en lugar de una de élite o especial de élite, o bien una de élite en lugar de una especial de élite.

UNIDADES NORMALES

UNIDADES DE ÉLITE



UNIDADES ESPECIALES DE ÉLITE



Sardaukar

Fedaykin

◆ FICHAS DE DESPLIEGUE ATREIDES

Las Unidades Atreides entran en juego como fichas de Despliegue: fichas de Despliegue inicial y fichas de Despliegue estándar. Ambos tipos se colocan en el tablero bocabajo, pero el jugador Atreides pueden inspeccionarlas en cualquier momento.

Cada ficha de Despliegue muestra en su cara oculta una combinación variable de Unidades normales, de élite o Fedaykin.

El jugador Atreides puede elegir revelar una ficha de Despliegue en cualquier momento (consulta Entrenamiento de guerrilla, página 19). Además, es obligatorio revelar las fichas que haya en un Área si la atacan de cualquier forma o la explora un Ornitóptero (consulta la página 19).

Una vez reveladas, sean del tipo que sean, las fichas de Despliegue se retiran del juego después de colocar las Unidades. Si se agota la reserva de fichas de Despliegue del jugador Atreides, ya no puede desplegar fichas en el tablero.



Fichas de Despliegue inicial Atreides



Fichas de Despliegue Atreides

◆ LÍDERES

Las miniaturas de Líderes representan a comandantes militares y personajes importantes del universo de *Dune*. No son Unidades y pueden colocarse en el tablero exclusivamente en Áreas que contengan Unidades aliadas (si alguna vez se quedan solas, son eliminadas). Los Líderes pueden ser **genéricos** (Líderes Bashar y Naib) o **de renombre** (por ejemplo, Paul Atreides o la Bestia Rabban). Ambos tipos permiten usar con mayor flexibilidad las Legiones, aumentando sus capacidades de movimiento y ataque.

Los Líderes están representados por miniaturas en peanas redondas grandes y tienen cartas de Líder que detallan sus capacidades especiales de Combate y Acción. Cuando un Líder de renombre entra en juego, su carta de Líder se coloca de inmediato bocarriba en el espacio de Acción correspondiente del tablero del jugador que lo controla. Una carta de Líder de renombre se considera «bocarriba» cuando muestra la descripción de su Acción especial (el lado que tiene la ilustración en monocromo).

Nota: es posible que los Líderes de una misma facción se muestren con colores diferentes. Esto solo es relevante para partidas de 3 o 4 jugadores.

LÍDERES GENÉRICOS



Líder Bashar

Líder Naib

LÍDERES DE RENOMBRE



Bestia Rabban

Paul Atreides

Carta bocabajo

Carta bocarriba

Mueve 2 Legiones diferentes que tengan un Líder.

Coloca a Paul en cualquier Legión. Luego, mueve 2 Legiones diferentes que tengan un Líder.

Realiza 1 Ataque sorpresa con una Legión que tenga un Líder.

En juego al inicio de la partida.



◆ LÍMITE DE ACUMULACIÓN DE UNIDADES

Cada Área del tablero puede contener un máximo de 6 Unidades. Si se supera este límite en cualquier momento, el jugador que controla las Unidades sobrantes debe retirar de inmediato las que elija. Los Líderes de ambas facciones no son Unidades y por tanto no cuentan para este límite (es decir, un Área puede contener cualquier número de Líderes).



Una ficha de Despliegue Atreides cuenta como 1 Unidad a efectos de límites de movimiento y acumulación. Por ejemplo, un Área puede contener 4 Unidades y 2 fichas de Despliegue.

Nota: el jugador Atreides debe tener cuidado si coloca más de 3 fichas de Despliegue en la misma Área, ya que podría producirse fácilmente un exceso de acumulación si se revelan esas fichas, obligando al jugador a retirar las Unidades sobrantes.

◆ VEHÍCULOS

Los Vehículos incluyen *Ornitópteros*, *Cosechadoras* y *Alas de acarreo*. Los emplea exclusivamente el jugador Harkonnen. Los Ornitópteros y las Alas de acarreo se colocan en Zonas aéreas, y las Cosechadoras en Áreas de Desierto. Los Vehículos nunca se mueven de su sitio. Las Alas de acarreo y las Cosechadoras se usan para recolectar especia, mientras que los Ornitópteros se usan para mover Legiones más rápido o explorar Sietch y Legiones enemigas. Los Vehículos no son Unidades.



Ornitóptero



Cosechadora

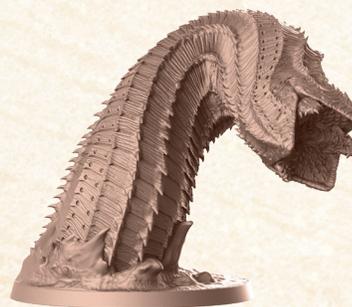


Ala de acarreo



◆ GUSANOS DE ARENA

Los Gusanos de arena se colocan en el tablero principalmente como consecuencia de la recolección de especia. El jugador Atreides puede usarlos para atacar a las Legiones enemigas, para dificultar su movimiento y para mover las Legiones Atreides más rápido por el tablero. Los Gusanos de arena no son Unidades.



Gusano de arena

PREPARACIÓN

- 1 Coloca las dos secciones del tablero en el centro del área de juego.
- 2 Mezcla las 8 fichas de Sietch y colócalas al azar boca abajo en las Áreas indicadas del tablero, 1 ficha en cada una. Solo el jugador Atréides puede inspeccionar su cara oculta en cualquier momento de la partida.
- 3 Mezcla las fichas de Despliegue inicial Atréides y coloca al azar boca abajo 1 ficha y 1 miniatura de Líder Naib en cada Área que contenga un Sietch.
- 4 Mezcla las fichas de Despliegue estándar Atréides; el jugador Atréides las coloca boca abajo en su zona de jugador.
- 5 Coloca las 6 fichas de Asentamiento Harkonnen (4 Aldeas de Pyon, la ciudad de Carthag y la capital planetaria Arrakeen) en las Áreas indicadas del tablero. Su nivel es público y puede inspeccionarlo cualquier jugador en cualquier momento.
- 6 Mezcla los 2 conjuntos de fichas de Despliegue inicial Harkonnen y coloca al azar boca abajo 1 ficha de cada tipo en cada Área que contenga un Asentamiento Harkonnen. Luego, dales la vuelta y sustitúyelas por las miniaturas Harkonnen correspondientes (consulta la leyenda de la página siguiente).
- 7 Mezcla las 6 fichas de Estación ecológica experimental y colócalas al azar boca abajo en las Áreas indicadas del tablero, 1 ficha en cada una. Su lado oculto es secreto para todos los jugadores y solo se revela si una Legión Atréides entra en el Área.
- 8 Coloca los 3 marcadores de Presciencia en la casilla 0 del medidor de Presciencia. Coloca el marcador de Supremacía en la casilla 0 del medidor de Supremacía.
- 9 Baraja todas las cartas de Presciencia, forma con ellas un mazo boca abajo y colócalo junto al tablero.



- 10 Mezcla las 16 fichas de Señales de gusanos boca-bajo para formar una reserva.
- 11 Toma el tablero de jugador de tu facción. Coloca todas las cartas de Líder de renombre que indiquen que están «En juego al inicio de la partida» bocarrriba en los espacios de Acción que coincidan con sus iconos de Acción. Deja a un lado las miniaturas de Líder correspondientes. Ambos jugadores deben mantener cerca de sí las cartas y miniaturas de Líder genérico (Naib y Bashar), así como todas las cartas y miniaturas de Líder de renombre restantes (bocabajo).
- 12 El jugador Harkonnen toma el tablero La especia debe manar y lo coloca junto al tablero de Giedi Prime, alineando los 3 marcadores de Imperio junto al escalón más alto.
- 13 Baraja las cartas de Planificación y forma 4 mazos separados según sus reversos. El jugador Harkonnen coloca a su alcance los mazos de la Casa de los Harkonnen y los Aliados Corrino. El jugador Atreides hace lo mismo con los mazos de la Casa de los Atreides y los Aliados Fremen.
- 14 El jugador Atreides baraja las 6 cartas de Objetivo secreto y roba 1 (deja a un lado las 5 cartas restantes). Esta carta se mantiene oculta al jugador Harkonnen durante toda la partida.
- 15 Los jugadores colocan a su alcance los componentes de su facción: miniaturas, dados de Acción, dados de Combate, fichas adicionales y cartas de Referencia.
- 16 El jugador Atreides empieza la partida con 1 ficha de Bene Gesserit. Las 4 restantes forman la reserva de fichas de Bene Gesserit.

ICONOS DE LAS FICHAS DE DESPLIEGUE HARKONNEN

- | | |
|---|--|
|  Unidad Harkonnen normal |  Sardaukar |
|  Unidad Harkonnen de élite |  Líder Bashar |



Por ejemplo, esta ficha despliega 1 Líder Bashar, 1 Sardaukar y 1 Unidad Harkonnen normal.

RONDA DE JUEGO

Dune: La Guerra de Arrakis se juega en una serie de rondas, que continúan hasta que una de las dos facciones gana la partida. Cada ronda se divide en las siguientes fases.

◆ INICIO DE LA RONDA

- ◆ Cada jugador roba 2 cartas de Planificación, 1 carta de cada uno de sus mazos, y las añade a su mano.
- ◆ Roba 3 cartas del mazo de Presciencia y colócalas bocarrriba en una fila junto al mazo, a la vista de todos los jugadores.

1. COLOCACIÓN DE VEHÍCULOS (SOLO HARKONNEN)

El jugador Harkonnen comprueba la posición del marcador de Imperio que esté más abajo en el tablero La especia debe manar para ver cuántos de sus dados de Acción no puede usar esta ronda y cuántos Vehículos hay disponibles. A continuación, el jugador coloca todos los Vehículos en el tablero: las Cosechadoras en las Áreas de Desierto, los Ornitópteros y las Alas de acarreo en las Zonas aéreas.

2. RESOLUCIÓN DE ACCIONES

- ◆ Ambos jugadores tiran sus dados de Acción y luego los colocan en sus tableros en los espacios correspondientes a los resultados obtenidos.
- ◆ Empezando por los Harkonnen, cada jugador puede colocar 1 ficha de Bene Gesserit (si tiene alguna) en su tablero.
- ◆ Empezando por los Atreides, los jugadores realizan Acciones por turnos. Cuando ambos jugadores hayan realizado todas sus Acciones disponibles, la fase de Resolución de Acciones termina.

3. PELIGROS DEL DESIERTO (SOLO ATREIDES)

- ◆ El jugador Atreides coloca 1 ficha de Señales de gusanos bocabajo en todas las Áreas de Desierto que contengan una Legión o Cosechadora Harkonnen. A continuación, les da la vuelta a todas las fichas de Señales de gusanos que haya en el tablero (tanto las que acaba de colocar como las que haya colocado durante la ronda) y resuelve sus efectos.



Fichas de Señales de gusanos

- ◆ Si hay Legiones Harkonnen en Áreas de Meseta, el Erg Menor o Desierto, el jugador Atreides tira para ver cuáles son las consecuencias de las Tormentas de coriolis una vez por cada Área.

4. COSECHA DE ESPECIA (SOLO HARKONNEN)

- ◆ Si hay Cosechadoras en el tablero, el jugador Harkonnen las retira para recolectar especia. La cantidad depende del Área: 1 en las de Desierto, 2 en las de Desierto profundo.
- ◆ El jugador Harkonnen gasta de inmediato los puntos de especia recolectados para mantener los marcadores de Imperio del tablero. La especia debe manar en su posición actual o subirlos un escalón. Cuesta 2 puntos mantener la posición y 3 subir 1 escalón. De lo contrario, los marcadores bajan 1 escalón.
- ◆ Si el marcador de Supremacía está en la casilla 5 o inferior del medidor, el jugador Harkonnen tiene la opción adicional de gastar 3 puntos de especia para obtener 1 punto de Supremacía (una vez por fase de Cosecha de especia).
- ◆ Se activan automáticamente los Vetos imperiales correspondientes a cada marcador de imperio que se encuentre en el escalón más bajo del tablero. La especia debe manar. Además, si durante esta ronda se ha movido cualquier número de marcadores de Imperio hacia abajo, se activa 1 Veto imperial adicional (solamente 1). El jugador Harkonnen elige este Veto de entre los correspondientes a los marcadores que se han movido hacia abajo.

◆ FINAL DE LA RONDA

- ◆ El jugador Atréides comprueba si se pueden cumplir los requisitos de las cartas de Presciencia reveladas que se comprueban en la fase de *Final de la ronda*. A continuación, sigue las instrucciones de las cartas que desee reclamar y hace avanzar los marcadores de Presciencia en consecuencia (puede reclamar un máximo de 2 cartas de Presciencia por ronda). Independientemente del número de cartas que haya reclamado en la ronda, si los marcadores de Presciencia han alcanzado o superado los números de casilla indicados en su carta de Objetivo secreto, ¡el jugador Atréides gana la partida! De lo contrario, la partida continúa.
- ◆ Retira los Ornitópteros y las Alas de acarreo del tablero.
- ◆ Si los jugadores tienen Líderes de renombre en el tablero, empezando por el jugador Harkonnen, ambos pueden sustituir cualquier Líder de renombre por uno genérico.
- ◆ Pon bocarriba y recoloca en sus correspondientes espacios de Acción todas las cartas de Líderes «agotados» (excepto las de los Líderes que estén en el Tanque de regeneración, que se ponen bocarriba pero no se colocan en los tableros).
- ◆ Ambos jugadores comprueban su mano de cartas de Planificación y descartan hasta quedarse con 6 (si es necesario), eligiendo cuáles descartan.

- ◆ El jugador Atréides elige o bien retirar del juego o bien devolver al mazo las cartas de Presciencia reveladas pero no reclamadas. Si devuelve cartas, debe barajar el mazo.
- ◆ Ambos jugadores recuperan sus dados de Acción usados de sus tableros y comienza una nueva ronda.

FASE 1. COLOCACIÓN DE VEHÍCULOS

La Colocación de Vehículos la realiza exclusivamente el jugador Harkonnen. Para ello, debe consultar el tablero. La especia debe manar y la posición de los marcadores de Imperio que hay junto a él. La **fila activa** es aquella en la que está colocado el marcador de Imperio que esté en el escalón más bajo. Los marcadores situados por encima son irrelevantes.

- ◆ En primer lugar, el jugador Harkonnen debe colocar un dado de Acción en cada espacio vacío de la primera columna del tablero. La especia debe manar, en la fila activa y en las que queden encima. Estos dados no se podrán usar durante esta ronda. En cambio, no se colocan en el tablero dados de Acción por debajo de la fila activa y los dados no colocados estarán disponibles durante esta ronda.



- ◆ A continuación, el jugador toma el número de Vehículos indicado en las 3 columnas correspondientes de la fila activa.

El jugador Harkonnen coloca los Vehículos disponibles en el tablero, siguiendo las reglas de cada tipo de Vehículo:

- ◆ Las Cosechadoras  se colocan en Áreas de Desierto libres, 1 miniatura por Área. Las Cosechadoras nunca se mueven y se usan para recolectar especia durante la fase 4: Cosecha de especia.
- ◆ Los Ornitópteros  y las Alas de acarreo  se colocan en Zonas aéreas del tablero, 1 miniatura por Zona. Los Ornitópteros se usan para transportar Legiones (consulta la página 23) o explorar Sietch y fichas de Despliegue enemigas (consulta la página 19).

Nota: si una Zona aérea ya está ocupada y el jugador Harkonnen quiere colocar en ella un Vehículo diferente, simplemente se retira el que estuviera ocupándola.

FASE 2. RESOLUCIÓN DE ACCIONES

La fase de Resolución de Acciones es la más importante del juego. Es en ella cuando los jugadores llevan a cabo sus planes realizando Acciones con las que cumplir sus condiciones de victoria. Las Acciones disponibles dependen principalmente de los resultados de los dados de Acción de los jugadores, e incluyen desplegar o mover unidades, lanzar ataques, usar las capacidades especiales de los Líderes, etc.

- ◆ Al comienzo de la fase, ambos jugadores lanzan un número determinado de dados de Acción. El jugador Atreides tira 4 dados de Acción durante toda la partida, mientras que el número de dados disponibles para el jugador Harkonnen se ve afectado por el tablero. La especie debe manar (consulta la página anterior).
- ◆ Después de tirar, los jugadores colocan sus dados en sus respectivos tableros de jugador, en los espacios pequeños de Acción correspondientes a los resultados obtenidos. Hay espacios para un máximo de 3 dados por resultado en el tablero de jugador Harkonnen, y 2 en el tablero Atreides. Cada dado que supere el máximo permitido debe cambiarse, eligiendo otros resultados disponibles, empezando por los que tengan más espacios libres disponibles (los nuevos resultados se eligen de uno en uno).
- ◆ Si el jugador Harkonnen tiene alguna ficha de Bene Gesserit, puede usar 1 (y solo 1) como dado de Acción temporal para la ronda en curso, colocándola en un espacio de Acción libre (consulta la página 33 para más detalles). A continuación, el jugador Atreides puede hacer lo mismo.



◆ TURNOS DE ACCIÓN

Una vez que ambos jugadores han tirado sus dados de Acción, se alternan por turnos realizando 1 Acción cada uno, empezando por el jugador Atreides. Las opciones disponibles son:

- ◆ Gastar 1 dado de Acción para realizar 1 de las Acciones correspondientes al resultado de su dado.
- ◆ Gastar 1 dado de Acción cualquiera para jugar una carta de Planificación de su mano.

- ◆ **(SOLO ATREIDES)** Si el jugador Atreides tiene menos dados de Acción sin usar que su rival, puede realizar una Acción de Supremacía desértica.

Si un jugador elige gastar un dado para realizar una Acción, comprueba en el tablero de jugador sus efectos. A menudo, un mismo resultado permite al jugador elegir entre 2 o más opciones. El jugador debe elegir solo 1 de ellas. Por ejemplo, la Acción de **Estrategia** permite al jugador mover 2 Legiones diferentes O BIEN atacar con 1 Legión.

Si un jugador elige gastar un dado para jugar una carta de Planificación, puede elegir cualquier dado que no se haya usado, independientemente de su resultado. Lee atentamente el texto de la carta y aplica sus efectos. A continuación, la carta se descarta en una pila de descartes junto al mazo correspondiente.

Los dados de Acción gastados se mueven al espacio de **Dados de Acción usados** del tablero de jugador. Cuando un jugador ha completado la Acción elegida, el turno pasa al jugador contrario. Cuando el jugador Harkonnen haya completado la Acción de su último dado de Acción, la fase de Resolución de Acciones termina.

LOS EFECTOS DE LAS ACCIONES SON OPCIONALES

Los efectos de una Acción nunca son obligatorios. Pueden completarse en su totalidad, parcialmente o incluso no completarse en absoluto. Esto es especialmente importante en el caso de las Acciones otorgadas por las cartas de Planificación. Por ejemplo, si una Acción permite a un jugador desplegar Unidades y mover una Legión, puede elegir solamente desplegar Unidades, o solamente mover una Legión.

◆ RESULTADOS DE LOS DADOS DE ACCIÓN

Los iconos de los dados de Acción se corresponden con diferentes tipos de Acciones. Mientras que algunas Acciones funcionan de la misma manera para ambas facciones, otras tienen efectos diferentes para cada una, y algunas incluso son exclusivas de una sola facción.

◆ ACCIÓN DE ESTRATEGIA

La Acción de **ESTRATEGIA**, el pilar de todas las operaciones militares, se puede usar para mover o atacar con cualquier Legión que esté en el tablero. Permite:

- ◆ Mover 2 Legiones diferentes.

O BIEN

- ◆ Atacar con 1 Legión.

ACCIÓN DE LIDERAZGO

Junto con la Acción de **ESTRATEGIA**, esta es la principal forma de mover o atacar usando Legiones que haya en el tablero, pero solo se puede usar si las Legiones afectadas incluyen al menos 1 Líder (genérico o de renombre). Permite:

- ◆ Mover 2 Legiones diferentes que tengan un Líder.

O BIEN

- ◆ Realizar 1 Ataque sorpresa con una Legión que contenga un Líder.

ACCIÓN DE DESPLIEGUE (VERSIÓN ATREIDES)

La facción Atréides recluta tropas y comandantes nuevos robando 1 ficha de Despliegue al azar. El jugador la inspecciona y la coloca bocabajo en un Área que contenga una ficha de Sietch. La Acción de **DESPLIEGUE** permite:

- ◆ Desplegar 1 ficha de Despliegue y 1 Líder (Naib o de renombre) en la misma ficha de Sietch.

ACCIÓN DE DESPLIEGUE (VERSIÓN HARKONNEN)

La facción Harkonnen recluta tropas y comandantes nuevos colocando nuevas Unidades y Líderes directamente en el tablero. La Acción de **DESPLIEGUE** permite:

- ◆ Desplegar un total 3 Unidades normales y 1 Líder (Bashar o de renombre) en 1 o más fichas de Asentamiento a elección del jugador.

ACCIÓN DE MENTAT

La mano de cartas de Planificación de un jugador representa el abanico de complots y estrategias taimadas que tiene a disposición su facción. La Acción de **MEN-TAT** permite:

- ◆ Robar 2 cartas de Planificación de sus mazos y añadirlas a su mano. Pueden ser 2 del mismo mazo o 1 de cada uno (se elige antes de robar).

ACCIÓN DE CASA (VERSIÓN ATREIDES)

La Acción de **CASA** de los Atréides compensa con creces el limitado número de dados de Acción de esta facción, lo que refleja su flexibilidad y capacidad de adaptación. La Acción de **CASA** Atréides permite:

- ◆ Usar este dado de Acción como cualquier resultado que elija el jugador.

ACCIÓN DE CASA (VERSIÓN HARKONNEN)

La acción de **CASA** de los Harkonnen representa los vastos recursos a disposición de una de las Grandes Casas más poderosas. La Acción de **CASA** Harkonnen permite:

- ◆ Sustituir 2 Unidades normales por 2 de élite.

O BIEN

- ◆ Colocar en el tablero 2 Vehículos a elección del jugador.

ACCIÓN DE SUPREMACÍA DESÉRTICA (SOLO ATREIDES)

Representa el control que los Fremen nativos ejercen sobre los gigantescos Gusanos de arena de Arrakis. Esta Acción no requiere gastar un dado de Acción para realizarla. Sin embargo, solo puede realizarse si el jugador Atréides tiene menos dados de Acción sin usar que el jugador Harkonnen, o como parte del efecto de una carta de Planificación o Acción especial. Una acción de **SUPREMACÍA DESÉRTICA** permite:

- ◆ Colocar 2 fichas de Señales de gusanos en cualquier Área de Desierto que no tenga una, ni tampoco un Gusano de arena ni un Sietch, 1 ficha por Área.

O BIEN

- ◆ Mover 2 Gusanos de arena diferentes que haya en el tablero (página 31).

O BIEN

- ◆ Atacar con 1 Gusano de arena que haya en el tablero (página 31).

DIFERENCIA ENTRE DESPLEGAR Y COLOCAR

Desplegar significa tomar piezas de juego que no están en el tablero en un momento dado (excepto del Tanque de regeneración) y ponerlas en el tablero.

Colocar significa tomar piezas de donde estén (excepto del Tanque de regeneración) y ponerlas en el tablero. Si ya están en el tablero, pueden recolocarse como si entraran en él por primera vez.

◆ ACCIONES ESPECIALES DE LOS LÍDERES DE RENOMBRE

Cada carta de Líder de renombre está asociada con un resultado específico de los dados de Acción. Cuando entran en juego, las cartas de Líder de renombre se colocan bocarriba en el tablero de un jugador, en el espacio de Acción grande con el icono de Acción correspondiente.

- ◆ A menos que estén en el Tanque de regeneración, los Líderes permiten al jugador que los controla elegir opciones adicionales o mejoradas cuando gasta un resultado de dado correspondiente para realizar una Acción.

Las Acciones especiales de los líderes son opciones alternativas a las estándar permitidas por el resultado de un dado. Esto significa que los jugadores siempre pueden elegir entre una Acción normal y una especial.

- ◆ Si un jugador decide usar la Acción especial de un Líder, una vez que la haya completado, saca la carta de Líder del tablero de jugador y la pone boca abajo. Esa carta se considera «agotada» y la Acción especial correspondiente deja de estar disponible hasta el comienzo de la siguiente ronda.

El texto de las Acciones mejoradas o adicionales de las cartas de Líder es verde si se trata de un Líder Atréides o rojo si es Harkonnen.



◆ ACCIONES GRATUITAS

Las Acciones gratuitas permiten a los jugadores actuar sin necesidad de gastar un dado de Acción o una Acción de Supremacía desértica. Las Acciones gratuitas pueden realizarse además de las Acciones normales y varias veces durante el mismo turno. Además de las permitidas por ciertas cartas de Planificación o Presciencia, las dos siguientes también se consideran Acciones gratuitas:

ENTRENAMIENTO DE GUERRILLA (SOLO ATRÉIDES)

El jugador Atréides puede revelar cualquier número de fichas de Despliegue que haya en el tablero en cualquier momento durante su turno de Acción. En ese momento, el jugador Atréides simplemente les da la vuelta para mostrar su cara oculta y las sustituye por las Unidades correspondientes. A continuación, las fichas reveladas se retiran del juego.

EXPLORACIÓN (SOLO HARKONNEN)

El jugador Harkonnen puede retirar 1 Ornitóptero del tablero en cualquier momento durante su turno de Acción para revelar un Sietch y/o todas las fichas de Despliegue que haya en una única Área de un Sector conectado. Retira la ficha de Despliegue y coloca las miniaturas que correspondan como es habitual.

◆ JUGAR CARTAS DE PLANIFICACIÓN

Jugar cartas de Planificación de su mano permite a los jugadores realizar Acciones especiales que a menudo retuercen las reglas básicas del juego. Muchos de los acontecimientos y personajes secundarios más conocidos de la saga de *Dune* pueden entrar en juego mediante el uso adecuado de estas cartas.

- ◆ Los jugadores roban cartas al principio de cada ronda y al realizar la Acción de Mentat durante la fase de Resolución de Acciones. Las cartas se juegan durante la fase de Resolución de Acciones gastando 1 dado de Acción cualquiera.
- ◆ Los jugadores también tienen la opción de descartar cartas de Planificación de su mano durante una batalla para potenciar sus fuerzas (consulta la página 24).

Las cartas de Planificación siempre se descartan abiertamente. Si se agota un mazo, las cartas descartadas no se barajan de nuevo. Desde ese momento, no será posible robar cartas de ese mazo.

Hay 4 mazos de cartas de Planificación: los mazos de la Casa de los Harkonnen y de los Aliados Corrino (que usa el jugador Harkonnen), y los mazos de la Casa de los Atréides y los Aliados Fremen (que usa el jugador Atréides). Cada mazo tiene sus propias particularidades:

- ◆ El **mazo de la Casa de los Harkonnen** facilita la incorporación de los Líderes Harkonnen, asegura la llegada de refuerzos y ayuda en la recolección de especia.
- ◆ El **mazo de Aliados Corrino** facilita enormemente el movimiento y los ataques de las Legiones, especialmente las que incluyen Sardaukar, y obliga al jugador Atréides a descartar cartas de Planificación, cartas de Presciencia y dados de Acción.
- ◆ Las cartas del **mazo de la Casa de los Atréides** incluyen mejoras de ataque, formas de manipular las cartas de Presciencia, y el despliegue en el tablero de los temibles Fedaykin y del formidable Líder Gurney Halleck.
- ◆ El **mazo de Aliados Fremen** está orientado a facilitar el movimiento en el desierto, y a potenciar y manipular los Gusanos de arena y las Tormentas de coriolis. Algunas cartas permiten al jugador invocar y controlar al mortífero Hacedor salvaje.



FASE 3. PELIGROS DEL DESIERTO

Durante la fase de Peligros del desierto, el jugador Atréides manifiesta el poder del desierto de Arrakis colocando fichas de Señales de gusanos y resolviendo sus efectos, así como tirando dados para conocer las consecuencias de las Tormentas de coriolis. Ten en cuenta que las fichas de Señales de gusanos también pueden colocarse en el tablero con una Acción de Supremacía desértica (consulta la página 18).

◆ COLOCAR Y RESOLVER SEÑALES DE GUSANOS

Primero, descarta todas las fichas de Señales de gusanos que estén en Áreas que contengan Legiones Atréides o Gusanos de arena, y mézclalas de nuevo bocabajo en la reserva de Señales de gusanos.

A continuación, el jugador Atréides roba fichas de Señales de gusanos al azar y las coloca bocabajo sobre el tablero sin mirarlas, 1 en cada Área de Desierto que contenga una Legión Harkonnen o Cosechadora y que no contenga ya una ficha de Señales de gusanos o miniatura de Gusano de arena.

Por último, el jugador les da la vuelta a todas las fichas de Señales de gusanos del tablero y resuelve sus efectos en cualquier orden.

Hay 3 tipos de efecto de Señales de gusanos:

- ◆ **Arena.** Falsa alarma. Descarta la ficha.
- ◆ **Gusano de arena.** Coloca un Gusano de arena en el Área. Luego, descarta la ficha.
- ◆ **Gusano de arena enterrado.** Si la ficha está en un Área de Desierto profundo, coloca un Gusano de arena en el Área. Luego, descarta la ficha. De lo contrario, simplemente descarta la ficha.



Nota: todas los Gusanos de arena que aparezcan durante esta fase deben colocarse en el tablero. Si no hay más miniaturas de Gusano de arena disponibles, el jugador Atréides debe cogerlas de cualquier otro lugar del tablero. Si aparecen más de 4 Gusanos de arena en el tablero durante esta fase, el jugador Atréides elige dónde aparecen y descarta las fichas de Señales de gusanos restantes.

◆ EFECTOS DE LA COLOCACIÓN DE GUSANOS DE ARENA

Una vez colocados todos los Gusanos de arena, aplica lo siguiente:

- ◆ Si el Área solo contiene una Cosechadora, retira la Cosechadora (a menos que un Ala de acarreo la salve, como se explica a continuación).
- ◆ Si el Área contiene una Legión Harkonnen, la Legión debe batirse en retirada (consulta Batirse en retirada, página 26). Si la Legión no puede batirse en retirada, el Gusano de arena ataca a esta Legión (ver Ataque de Gusano de arena, página 31). Si el Área también contiene una Cosechadora y la Legión se bate en retirada, la Cosechadora se retira del tablero (a menos que un Ala de acarreo la salve, como se explica a continuación).

Una vez resueltas todas las fichas de Señales de gusanos, se vuelven a mezclar bocabajo en la reserva de Señales de gusanos.

ALA DE ACARREO AL RESCATE

Solo durante esta fase, el jugador Harkonnen puede usar las Alas de acarreo que estén en el tablero para salvar a las Cosechadoras de los Gusanos de arena.

- ◆ Si la colocación de un Gusano de arena causa la destrucción de una Cosechadora, el jugador Harkonnen puede retirar un Ala de acarreo de una Zona aérea conectada en lugar de retirar la Cosechadora.
- ◆ En este caso, la Cosechadora no queda destruida y se sigue colocando un Gusano de arena en el Área (a menos que haya atacado a una Legión que estuviera allí). La coexistencia dura poco, dado que la Cosechadora se retira en la fase siguiente.

◆ RESOLVER TORMENTAS DE CORIOLIS

Todas las Áreas de Meseta, el Erg Menor y Desierto del tablero están expuestas a la furia de las Tormentas de coriolis, excepto las **5 Áreas de Meseta centrales rodeadas de Montañas**.

- ◆ Por cada Legión Harkonnen que haya en un Área vulnerable de Meseta, el Erg Menor, Desierto y Desierto profundo, el jugador Atréides tira 2 dados de Combate (las Legiones Atréides no se ven afectadas). El ataque inflige 1 impacto a la Legión enemiga por cada  y un número variable de impactos por cada  en función del tipo de terreno:

Desierto profundo:	2 impactos
Desierto:	1 impacto
Erg Menor o Meseta:	Ningún impacto

El jugador Harkonnen debe retirar de inmediato cualquier baja (consulta Retirada de bajas en la página 26).

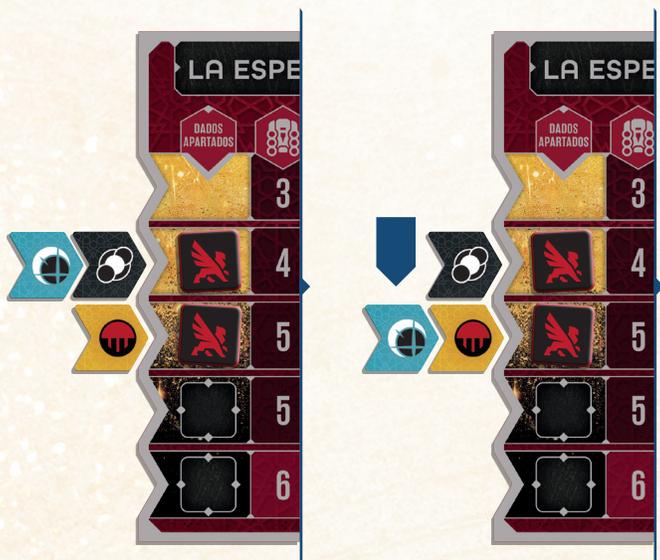
FASE 4. COSECHA DE ESPECIA

Durante esta fase, el jugador Harkonnen retira las Cosechadoras que aún estén en el tablero para recolectar especia. La cantidad recolectada por cada Cosechadora superviviente depende del Área en la que se encontraba:

Desierto:	1 punto de especia
Desierto profundo:	2 puntos de especia

El jugador Harkonnen gasta de inmediato los puntos de especia recolectados para mantener los marcadores de Imperio del tablero. La especia debe manar en su posición actual o subirlos un escalón:

- ◆ Mantener un marcador de Imperio en la posición que ocupa actualmente cuesta 2 puntos.
- ◆ Subir un marcador 1 escalón cuesta 3 puntos. Cada marcador puede subirse un máximo de 1 escalón por cada fase de Cosecha de especia.
- ◆ Los marcadores que no se suban ni se mantengan en su posición bajan automáticamente 1 escalón. Esto provoca la activación de 1 Veto imperial (consulta la sección sobre Vetos imperiales a continuación).



Ejemplo: el jugador Harkonnen ha recolectado 4 puntos de especia. Los gasta para mantener la posición de los marcadores de CHOAM y Cofradía Espacial (2 puntos cada uno). El marcador de Landsraad baja 1 escalón y se activa el Veto correspondiente.

Nota: los marcadores de Imperio no pueden subirse por encima del escalón más alto ni bajarse por debajo del escalón más bajo. Cualquier movimiento que fuera a provocar que eso ocurriera se ignora.



◆ ACOPIO DE ESPECIA

Si el marcador de Supremacía está en la casilla 5 del medidor o más abajo, opcionalmente el jugador Harkonnen puede gastar 3 puntos de especia para obtener 1 punto de Supremacía. No puede obtener más de 1 punto de Supremacía por fase de Cosecha de especia de esta manera. Esta opción deja de estar disponible una vez que el marcador de Supremacía se encuentre en la casilla 6 o superior del medidor.

◆ RESERVA DE ESPECIA

Opcionalmente, si el jugador Harkonnen cree que podrá sacarle más provecho en otra ronda, puede guardar un máximo de 1 punto de especia para gastarlo después. Si lo hace, toma la ficha de Reserva de especia y la coloca en el tablero. La especia debe fluir como recordatorio.

◆ VETOS IMPERIALES

Los Vetos imperiales se activan al final de la fase de Cosecha de especia. Se activan todos los correspondientes a cualquier marcador de Imperio que se encuentre en el escalón más bajo del tablero. La especia debe manar, junto con 1 Veto a elegir de entre los marcadores que acaben de bajar de escalón (y que aún no estén activos). Un Veto permanece activo hasta el comienzo de la fase de Cosecha de especia de la siguiente ronda.

Durante la ronda en la que esté activo un Veto, el jugador Harkonnen debe aplicar en todo momento su efecto descrito en la carta de referencia correspondiente. Un Veto activo se considera siempre en vigor.

REGLAS GENERALES

Las siguientes secciones contienen una descripción detallada de reglas comunes.

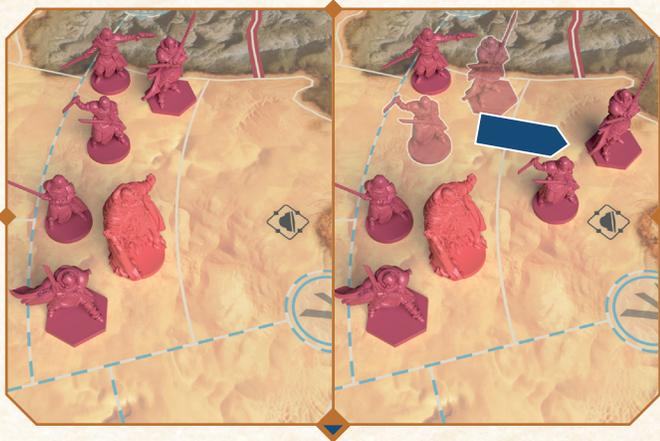
MOVIMIENTO

Las Legiones pueden moverse por el tablero durante la fase de Resolución de Acciones realizando una Acción de **LIDERAZGO** o **ESTRATEGIA** (o jugando una carta de Planificación que lo permita).

Una Legión en movimiento se mueve desde el Área que ocupa hasta un Área libre adyacente (que no contenga Asentamientos enemigos, Unidades enemigas o Gusanos de arena). Ten en cuenta que una Legión no puede moverse entre Áreas separadas por una frontera intransitable, a menos que se use un Transporte de tropas (consulta la página siguiente).

No es obligatorio mover todas las miniaturas que componen una Legión. El jugador que actúa puede dividir la Legión, moviendo solo algunas miniaturas y dejando atrás el resto. Recuerda que los Líderes no pueden moverse solos y siempre deben ir acompañados de 1 Unidad como mínimo.

Nota: si un jugador usa específicamente una Acción de **LIDERAZGO** para mover una Legión y esa Legión se divide, al menos 1 Líder debe acompañar a las Unidades que se mueven.

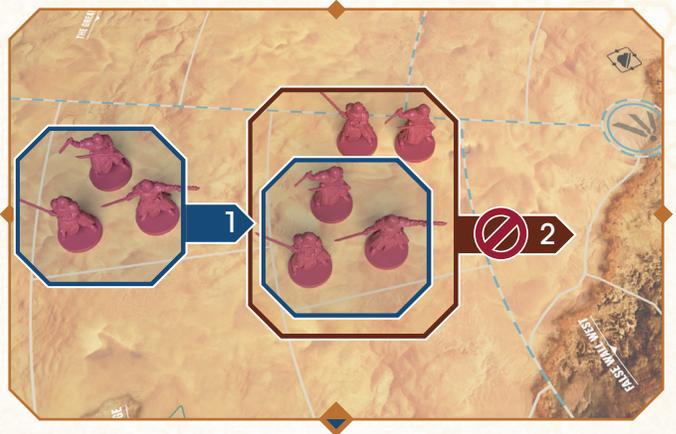


Ejemplo: el jugador Harkonnen realiza una Acción de **ESTRATEGIA**. En su primer movimiento, el jugador toma una Legión compuesta por 5 Unidades y 1 Líder y decide mover solo 2 de sus Unidades, dejando atrás las Unidades restantes y al Líder. En el segundo movimiento que otorga la misma Acción de **ESTRATEGIA**, el jugador puede mover cualquier otra Legión del tablero, incluso la compuesta por aquellas miniaturas que se quedaron atrás con el anterior.

MOVER VARIAS LEGIONES

Tanto las Acciones de **ESTRATEGIA** y **LIDERAZGO** como algunas cartas de Planificación permiten al jugador que actúa mover 2 Legiones diferentes en el mismo turno (o incluso más).

Nota: los jugadores son libres de mover cualquier Legión que haya en el tablero siguiendo las reglas básicas de movimiento descritas a la izquierda, pero deben fijarse para no mover la misma miniatura dos veces con la misma Acción. Para que esto no ocurra, todos los movimientos permitidos por una misma Acción deben considerarse simultáneos.



Ejemplo: durante la misma Acción un jugador no puede mover primero una Legión a un Área que contenga otra Legión amiga y, considerando ahora las dos Legiones como una sola, proceder a mover de nuevo todas las miniaturas. Esto supondría mover las miniaturas de la primera Legión dos veces con la misma Acción.

MOVER UNA LEGIÓN POR VARIAS ÁREAS

Si una Legión se mueve por más de 1 Área (por ejemplo, usando Caballero de la arena, Transporte de Tropas, o como efecto de una carta de Planificación), aplica las siguientes reglas:

- ◆ La Legión que se mueve no puede recoger ni depositar miniaturas durante su movimiento.
- ◆ Si la Legión se mueve por Áreas que contienen otras Legiones amigas, el límite de acumulación solo se comprueba después de haber completado todo el movimiento. Esto significa que es posible que en un Área por la que pasan tropas sin llegar a quedarse en ella se puede superar el límite de acumulación temporalmente sin consecuencias.
- ◆ El jugador Atreides no puede conquistar una Estación ecológica experimental si su Legión se está moviendo por múltiples Áreas y no se detiene en el Área de la Estación.

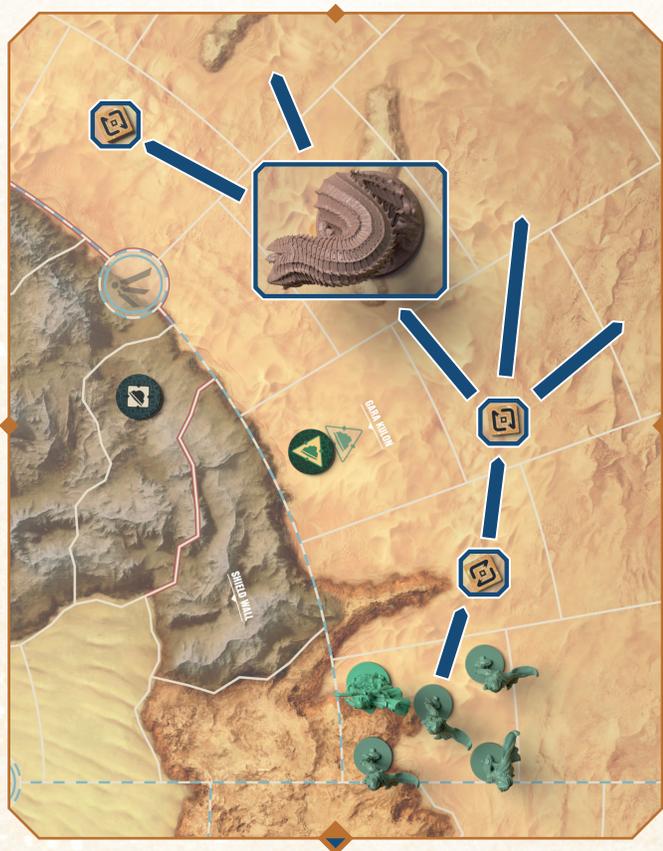
CABALLERO DE LA ARENA (SOLO ATREIDES)

Cuando el jugador Atréides realiza una Acción para mover una Legión, puede aumentar su movimiento aprovechando la presencia de fichas de Señales de gusanos y Gusanos de arena en el tablero.

Una Legión Atréides que sale de un Área adyacente a una ficha de Señales de gusanos o a un Gusano de arena puede moverse por cualquier número de Áreas adyacentes y consecutivas que contengan fichas de Señales de gusanos o Gusanos de arena, siempre que termine su movimiento en un Área adyacente a una de dichas fichas de Señales de gusanos o uno de dichos Gusanos de arena. El destino puede contener una ficha de Señales de gusanos pero no un Gusano de arena.

Una Legión que usa Caballero de la arena no puede moverse por Áreas que contengan Legiones enemigas (las Cosechadoras no bloquean este movimiento).

Caballero de la arena se puede usar para atacar (consulta la página 24).



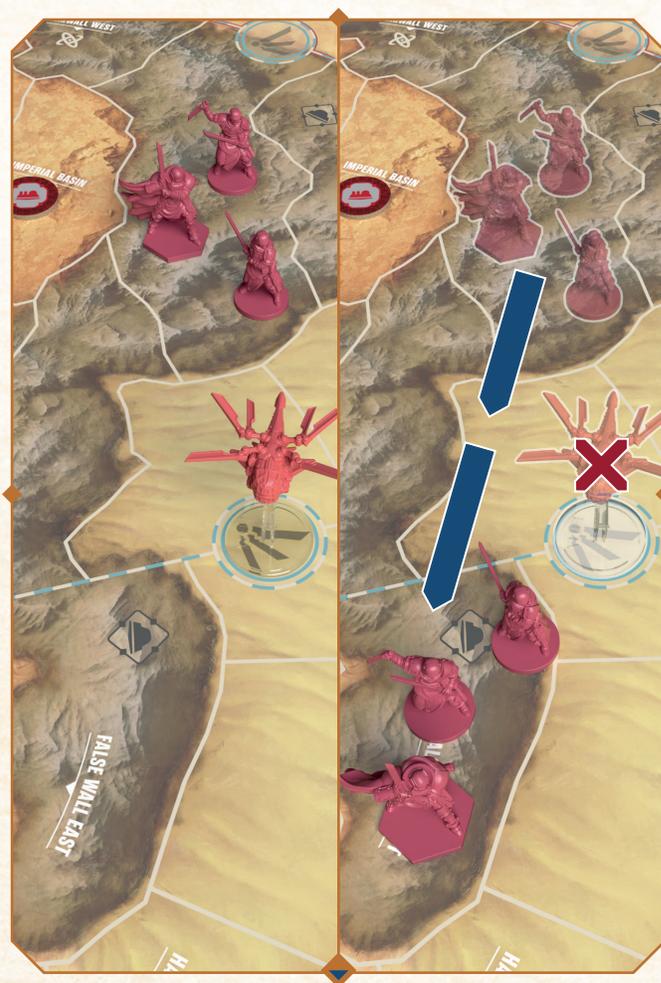
TRANSPORTE DE TROPAS (SOLO HARKONNEN)

Cuando el jugador Harkonnen realiza una Acción para mover una Legión, puede aumentar su movimiento usando 1 (y solo 1) Ornitóptero que haya en una Zona aérea conectada al Sector donde la Legión comienza su movimiento.

Si lo hace, retira el Ornitóptero y mueve la Legión hasta 2 Áreas.

Esta opción de Transporte de tropas permite a una Legión moverse a través de fronteras intransitables, Áreas que contienen Legiones enemigas y Áreas con Gusanos de arena (el movimiento aéreo permite a la Legión «saltar» sobre el Área intermedia).

El Transporte de tropas se puede usar para atacar (consulta la página 24).



BATALLAS

Las Legiones pueden atacar a Legiones enemigas durante la fase de Resolución de Acciones realizando una Acción de **LIDERAZGO** o **ESTRATEGIA** (o jugando una carta de Planificación que lo permita).

Una Legión atacante puede elegir como objetivo una Legión enemiga que haya en un Área adyacente (recuerda que una Legión no puede atacar entre Áreas separadas por una frontera intransitable, a menos que se esté usando Transporte de tropas, como se explica en la página anterior). La Legión atacante permanece en su Área actual mientras dure la batalla.

- ◆ Todas las miniaturas que componen una Legión atacante participan en una batalla.
- ◆ El jugador Atréides también puede atacar a una Legión enemiga que esté en un Área a la que pueda llegar mediante Caballero de la arena. Del mismo modo, el jugador Harkonnen puede atacar a una Legión enemiga a la que pueda llegar mediante Transporte de tropas (consulta la página anterior).

SECUENCIA DE ASALTOS

Al comienzo de la batalla, si la Legión defensora está en un Área que contiene una ficha de Sietch sin revelar, dale la vuelta para revelar su nivel. Del mismo modo, dales la vuelta a las fichas de Despliegue involucradas en la batalla y sustitúyelas por las Unidades correspondientes.

A continuación, la batalla se libra en una serie de asaltos. Sigue los pasos que se indican a continuación en cada asalto.

1. Empezando por el jugador atacante, ambos jugadores pueden ahora descartar cartas de Planificación de su mano para sumar 1 dado de Combate a su tirada de combate por cada carta descartada (como se describe a continuación).
2. Ambos jugadores tiran un número de sus dados de Combate igual al número de Unidades que componen su Legión, más el número de cartas de Planificación que descartaron al comienzo de este asalto. Si la Legión defensora está en un Área con un Asentamiento (Sietch, Aldea, etc.), en cada asalto el jugador defensor tira un número de dados de Combate adicionales igual al nivel del Asentamiento.

Importante: no es posible, bajo ninguna circunstancia, tirar más de 6 dados de Combate.

ATAQUE SORPRESA: si se está lanzando un Ataque sorpresa, solo durante el primer asalto de la batalla, el jugador atacante suma 1 resultado  a su tirada de Combate.

3. Tras resolver la tirada de Combate, ambos jugadores retiran las bajas (consulta la página 26).
4. El jugador atacante debe entonces decidir si continúa o no la batalla. Si quiere continuar y la Legión defensora está en un Área que contiene un Asentamiento, el jugador atacante recibe 1 Impacto (y resuelve la baja de inmediato). En cualquier caso, si el atacante continúa, el jugador defensor tiene la opción de batirse en retirada. Si el jugador defensor decide no batirse en retirada, comienza un nuevo asalto.



Ejemplo: una Legión Harkonnen formada por 2 Unidades Harkonnen normales, 2 de élite, 1 Sardaukar, 1 Líder Bashar y el Barón Harkonnen está atacando a una Legión Atréides formada por 2 Unidades Fremen normales, 1 Fedaykin y Paul Muad'Dib, que defienden un Sietch de nivel 2. Ambos bandos lanzarían un total de 5 dados de Combate cada uno. Sin embargo, el jugador Harkonnen decide descartar 1 carta de Planificación para añadir 1 dado, con lo que tira un total de 6 dados (el máximo permitido). El jugador Atréides decide no descartar ninguna carta de Planificación.

TIRADA DE COMBATE

Una vez que ambos jugadores han tirado sus dados de Combate, se calculan los Impactos en función de los resultados obtenidos en los dados y de la composición de las Legiones enfrentadas. Cada dado de Combate tiene 3 resultados posibles:

-  Cada Impacto inflige 1 Impacto.
-  Cada Escudo cancela 1 Impacto del rival.
-  Cada resultado Especial puede generar un número variable de resultados de  o , pero solo si hay Líderes implicados en la batalla (consulta la página siguiente).

◆ CAPACIDADES DE COMBATE DE LÍDER

Todos los Líderes poseen una capacidad de Combate que puede activarse en batalla cuando en una tirada de Combate se obtienen resultados de ✨.

- ◆ Por cada Líder genérico que participe en la batalla, el jugador correspondiente considera 1 resultado de ✨ como 1 🗡️.
- ◆ Por cada Líder de renombre que participe en la batalla, el jugador correspondiente considera 1 resultado de ✨ como el número específico de 🗡️ y/o 🛡️ que indique la parte inferior de la carta de Líder correspondiente.

Si una tirada de Combate genera más resultados de ✨ que el número de Líderes que hay en una Legión, los sobrantes se consideran resultados de fallo.

Un jugador cuya Legión incluya más Líderes que el número de resultados de ✨ obtenidos debe elegir cuál de las capacidades de Líder aplicar para cada resultado de ✨. Si esto ocurre en ambos bandos, el jugador atacante elige primero.

◆ UNIDADES SARDAUKAR Y FEDAYKIN

La presencia de Unidades especiales de élite reduce las defensas del adversario. Inmediatamente antes de retirar bajas, cada Sardaukar o Fedaykin cancela 1 resultado de 🛡️ que haya obtenido el rival en la tirada de combate.



Ejemplo: el jugador Harkonnen obtiene 3 ✨, 2 🗡️ y 1 🛡️ en su tirada de combate. La Legión Harkonnen que participa en la batalla contiene 2 Líderes: 1 Líder Bashar y el Barón Harkonnen. El jugador considera 1 resultado de ✨ como 1 🗡️ (gracias al Líder Bashar) y 1 resultado de ✨ como 2 🛡️ (gracias al Barón Harkonnen). El tercer resultado de ✨ no se puede usar y se considera un resultado de fallo. El jugador Atréides obtiene 5 🗡️ en su tirada de combate. El Líder de la Legión, Paul Muad'Dib, considera el resultado de ✨ como 2 🗡️ y 1 🛡️ pero como no se ha obtenido ningún resultado de ✨, no se aplica.

El Fedaykin del jugador Atréides consigue cancelar 1 de los resultados de 🛡️ de los Harkonnen. El efecto de cancelar 🛡️ del Sardaukar no se aplica porque el jugador Atréides no ha obtenido ninguno. Los 2 🛡️ generados por la capacidad del Barón Harkonnen cancelan 2 de los resultados de 🗡️ del jugador Atréides. El resultado final es que el jugador Harkonnen obtiene 3 Impactos y los Atréides otros 3.

RETIRADA DE BAJAS

Ambos jugadores, empezando por el atacante, proceden a retirar bajas en función del número de Impactos que haya sufrido su Legión. Por cada Impacto infligido por el adversario, el jugador debe elegir una de las siguientes posibilidades:

- ◆ Retirar 1 Unidad normal.
- ◆ Sustituir 1 Unidad de élite (especial o no) por 1 normal.
- ◆ Retirar 1 Líder (genérico o de renombre).

Si se retiran todas las Unidades de una Legión, retira también los Líderes supervivientes. Todas las Unidades y los Líderes genéricos retirados quedan disponibles para futuros despliegues. Los Líderes de renombre van al Tanque de regeneración en su lugar (consulta la página 27).



Ejemplo: el jugador Harkonnen quiere conservar todo el potencial ofensivo que pueda, así que decide aplicar los 3 Impactos recibidos sustituyendo las 2 Unidades de élite por Unidades normales y retirando al Barón Harkonnen, que va al Tanque de regeneración. Como ha recibido 3 Impactos, el jugador Atreides sustituye al Fedaykin por una Unidad normal y retira las 2 Unidades normales, con lo que logra conservar en el tablero a Paul Muad'Dib por poco. ¿Se batirá en retirada o intentará aguantar otro asalto?

CONTINUAR LA BATALLA

Después de que ambos jugadores hayan retirado las bajas, la batalla puede continuar o terminar.

- ◆ Si la Legión defensora está en un Área que contiene un Asentamiento, para continuar la batalla, el jugador atacante debe recibir 1 Impacto. De lo contrario, el atacante debe cesar el ataque (como se explica a la derecha).

- ◆ Si la Legión defensora no está en un Área que contenga un Asentamiento, la batalla continúa a menos que el jugador atacante elija cesar el ataque (como se explica a continuación).
- ◆ Si la batalla continúa, el jugador defensor puede elegir batirse en retirada (como se explica a continuación).

CESAR EL ATAQUE

Si el jugador atacante cesa el ataque, la batalla termina. Las miniaturas supervivientes de ambos jugadores permanecen en las Áreas donde se encontraban al inicio de la batalla.

BATIRSE EN RETIRADA

Si una Legión se bate en retirada, el jugador rival mueve la Legión que se bate en retirada a un Área adyacente a su elección. El Área elegida debe estar vacía o considerarse libre para la Legión que se bate en retirada y no puede contener una ficha de Señales de gusanos si la Legión es Harkonnen (si no hay un Área que cumpla estos requisitos, el defensor no tiene la opción de batirse en retirada).

FINAL DE LA BATALLA

Una batalla termina si el atacante decide cesar el ataque, el defensor decide batirse en retirada, o una o ambas Legiones son destruidas por completo.

- ◆ Si la Legión defensora se bate en retirada o es eliminada (y la Legión atacante no es destruida), la batalla termina con la victoria del jugador atacante.
- ◆ Si el jugador atacante cesa el ataque o la Legión atacante es eliminada (y la Legión defensora no es destruida), la batalla termina con la victoria del jugador defensor.
- ◆ Si ambas Legiones son destruidas, nadie gana la batalla.

◆ AVANZAR TRAS UNA BATALLA

Si la batalla termina en una victoria para el jugador atacante, la Legión atacante entera (todas las Unidades y todos los Líderes) se mueve al Área atacada. Si una Legión victoriosa avanza a un Área con un Asentamiento rival, el Asentamiento es destruido. Además, si la Legión victoriosa es Atreides y avanza a un Área con una Cosechadora, esta es destruida. Si una Legión Harkonnen victoriosa avanza a un Área con una ficha de Señales de gusanos, se revela de inmediato y se resuelve (consulta la página 20).

◆ DESTRUIR ASENTAMIENTOS

Para destruir un Asentamiento (aunque no esté defendido) es necesario atacarlo con una Legión y ganar la batalla. Los ataques especiales que no se realizan con una Legión no pueden causar la destrucción de un Asentamiento (por ejemplo, los de Gusanos de arena, Tormentas de coriolis o ciertas cartas de Planificación). Si un Asentamiento no está defendido, la batalla la gana automáticamente el atacante (no se requiere tirada de combate). La destrucción de los Asentamientos enemigos es crucial para las condiciones de victoria de ambos jugadores:

- ◆ Cuando se destruye un Sietch, el jugador Harkonnen obtiene de inmediato un número de puntos de Supremacía igual al nivel del Sietch. La ficha de Sietch se retira del tablero.
- ◆ Cuando se destruye un Asentamiento Harkonnen, el jugador Atréides avanza de inmediato cada marcador de Presciencia un número de casillas igual al nivel del Asentamiento. La ficha de Asentamiento se retira del tablero.

Nota: cuando se destruye un Asentamiento, el Área correspondiente deja de considerarse un Asentamiento a todos los efectos.

EL TANQUE DE REGENERACIÓN

Los dos tableros de jugador incluyen un medidor de Tanque de regeneración, que consta de un número variable de casillas: 3 en el caso del Sietch Tabr y 5 en el de Giedi Prime.

Cuando los Líderes de renombre se retiran del tablero como bajas o por el efecto de una carta, sus miniaturas se colocan en la casilla más a la izquierda del medidor correspondiente.

- ◆ Cada vez que un jugador gasta 1 dado de Acción (o 1 ficha de Bene Gesserit) en su turno de Acción y lo coloca en el espacio de Dados de Acción usados, todas las miniaturas que ya estén en su Tanque de regeneración se mueven de inmediato 1 casilla a la derecha. Ten en cuenta que realizar Acciones de Supremacía desértica no hace avanzar el medidor del Tanque de regeneración.



- ◆ Cuando se mueve un Líder que está en la casilla más a la derecha del Tanque de regeneración, sale de él y estará disponible para colocarlo y desplegarlo a partir del siguiente turno.

Los Líderes de renombre que estén en el Tanque de regeneración están inactivos. Sus cartas de Líder se retiran del tablero de jugador (si no se habían retirado aún) y no se pueden usar. Las cartas que estuvieran bocarriba permanecen así, mientras que las cartas agotadas permanecen agotadas.

Nota: si cuando un Líder de renombre se retira del tablero la casilla del Tanque de regeneración más a la izquierda ya está ocupada, mueve la miniatura que esté actualmente en esa casilla una casilla a la derecha para dejar sitio para la nueva miniatura. La miniatura desplazada podría a su vez «empujar» una miniatura contigua, si la hubiera.

PRESCIENCIA

El medidor de Presciencia refleja el cumplimiento de las profecías sobre Paul Atréides, el despertar del espíritu de rebelión de los Fremen contra sus opresores y la simbiosis de este pueblo con el planeta Arrakis.

- ◆ El objetivo del jugador Atréides es alcanzar (o superar) una determinada puntuación con cada uno de los 3 marcadores de Presciencia, tal y como se indica en la carta de Objetivo secreto que robó al principio de la partida. Si cuando llega la fase de Final de la ronda (consulta la página 16) el jugador lo ha conseguido, gana la partida.

MEDIDOR DE PRESCIENCIA

Los puntos de Presciencia del jugador Atréides se registran mediante 3 marcadores diferentes.

- ◆ El marcador de Kwisatz Haderach (verde) representa cómo Paul Atréides va cobrando conciencia de ser el Kwisatz Haderach, el elegido con poderes que desafían el espacio y el tiempo.
- ◆ El marcador de Moradores de la arena (naranja), representa el vínculo místico entre los Fremen y su planeta, Arrakis.
- ◆ El marcador de Yihad (rojo), representa la guerra santa del pueblo de Arrakis para expulsar a sus crueles invasores.



Los marcadores de Presciencia avanzan en el medidor siempre que:

- ◆ El jugador Atréides reclama una carta de Presciencia: avanza los marcadores indicados en la carta el número de casillas indicado en ella.
- ◆ Una Legión Atréides conquista una Estación ecológica experimental: avanza 1 casilla el marcador de Presciencia cuyo icono aparece en el reverso de la ficha de Estación.
- ◆ Un asentamiento Harkonnen es destruido: cada uno de los marcadores de Presciencia avanza un número de casillas que depende del nivel del Asentamiento destruido: 3 si es Arrakeen, 2 si es Carthag, 1 si es una Aldea de Pyon.

CARTAS DE PRESCIENCIA

Como se detalla en la secuencia de Ronda de juego (página 15), al comienzo de cada ronda se revelan 3 cartas al azar del mazo de Presciencia y se colocan bocarriba junto al tablero.

- ◆ En el juego hay 16 cartas de Presciencia, cada una de las cuales especifica la fase de la ronda en la que puede reclamarse y los requisitos que hay que cumplir para hacerlo.
- ◆ El jugador Atréides puede reclamar un **máximo de 2 cartas de Presciencia cada ronda** (no importa durante qué fase de la ronda se hayan reclamado).

◆ MOMENTO DE RECLAMACIÓN

8 cartas de Presciencia muestran la indicación **Fase de Resolución de Acciones**: el jugador Atréides puede reclamarlas solo durante la Fase 2 de la ronda, en cuanto se cumplan los requisitos (ya sea durante un turno Atréides o durante un turno Harkonnen).

Las otras 8 cartas de Presciencia muestran la indicación **Fase de Final de la ronda**: el jugador Atréides solo puede reclamarlas al comienzo de dicha fase si se cumplen los requisitos.

◆ REQUISITOS DE RECLAMACIÓN

- ◆ Para reclamar una carta que requiera «gastar 1 dado de Acción», el jugador Atréides debe gastar 1 dado de Acción que no haya usado como su Acción del turno, renunciando a las Acciones que le corresponderían (por ejemplo, *Paul bebe el Agua de Vida*).

- ◆ Para reclamar una carta con un requisito, el jugador Atréides debe realizar lo que se describe, independientemente de si la carta se reclama durante la fase de Resolución de Acciones o durante la fase de Final de la ronda (por ejemplo, *Las familias huyen a los Palmerales del Sur*).



- ◆ Para reclamar una carta que especifica una serie de condiciones, el jugador Atréides debe verificar si se aplican a las circunstancias de juego actuales (por ejemplo, *La Guerra del Desierto*).

Ejemplo: el jugador Atréides puede reclamar la carta *Paul bebe el Agua de Vida* durante la fase de Resolución de Acciones. Para hacerlo, debe gastar 1 dado de Acción que no haya usado a su elección sin poder realizar ninguna de las Acciones relacionadas con él. Además, el jugador debe tomar a Paul de un Sector que no contenga una Legión Harkonnen y colocarlo en el primer espacio del Tanque de regeneración.

Nota: no es obligatorio reclamar una carta de Presciencia, aunque se cumplan todos sus requisitos.

◆ DESCARTAR O BARAJAR

Al final de la ronda, el jugador Atréides puede elegir descartar permanentemente 1 o más cartas de Presciencia no reclamadas, devolviéndolas a la caja de juego. Las cartas restantes se añaden al mazo de Presciencia, que se baraja para la siguiente ronda. Las cartas de Presciencia siempre se descartan abiertamente.

OTROS EFECTOS DE LA PRESCIENCIA

El avance en el medidor de Presciencia otorga al jugador Atreides beneficios adicionales: poner en juego nuevos Líderes Atreides y detonar las Atómicas familiares.

◆ CASILLA 3: LÍDERES DEL DESIERTO

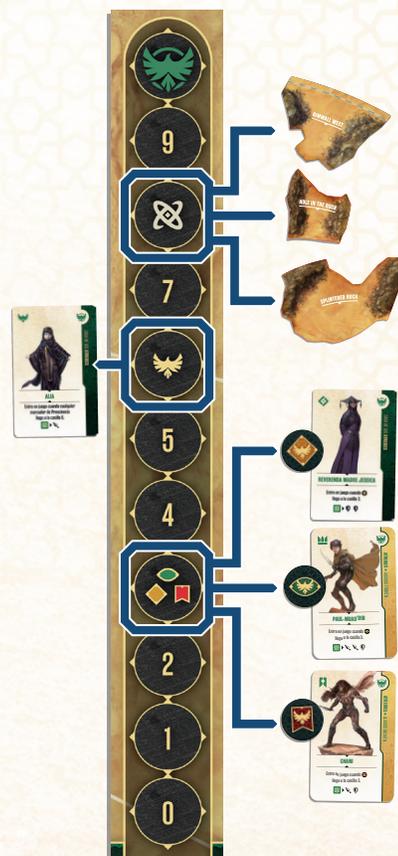
- ◆ Si el marcador de Yihad llega a esta casilla, Chani entra en juego.
- ◆ Si el marcador de Kwisatz Haderach llega a esta casilla, Paul Muad'Dib entra en juego.
- ◆ Si el marcador de Moradores de la arena llega a esta casilla, la Reverenda Madre Jessica entra en juego.

◆ CASILLA 6: LÍDER PRENACIDA

- ◆ Si cualquier marcador de Presciencia llega a esta casilla, Alia entra en juego.

◆ CASILLA 8: ATÓMICAS FAMILIARES

- ◆ Si algún marcador de Presciencia está en la casilla 8 o superior del medidor, el jugador Atreides puede detonar las Atómicas familiares como Acción gratuita durante cualquiera de sus turnos (como se explica más adelante). Aunque más de los marcadores de Presciencia lleguen a la casilla con el icono de Atómicas familiares después de que ya se hayan detonado una vez, no se producen efectos adicionales.



ATÓMICAS FAMILIARES

La detonación de las Atómicas familiares cambia el tablero de forma permanente. Cuando esto ocurre, el jugador Atreides elige 1 de las 3 fichas de Atómicas familiares y la coloca sobre el tablero principal de juego de forma que coincidan las fronteras de las Áreas correspondientes. Las fichas restantes se devuelven a la caja de juego.

- ◆ Si el Área contiene una Legión, todas las miniaturas se mueven a un Área libre adyacente elegida por el jugador rival (por ejemplo, una Legión Atreides la moverá el jugador Harkonnen). Si no hay un Área disponible a la que mover, la Legión es destruida.

La ficha de Atómicas familiares transforma un Área de Montaña en un Área de Desierto. El jugador Atreides puede desde ese momento colocar fichas de Señales de gusanos en esta Área y mover Gusanos de arena a ella. También provoca que las zonas de meseta adyacentes sean vulnerables a las Tormentas de coriolis.

ROCA ASTILLADA

El Área de Roca Astillada se convierte en un Área de Desierto.

- ◆ Durante el resto de la partida, las legiones Harkonnen que estén en el Área de la Depresión Haggá están expuestas a las Tormentas de coriolis y los Gusanos de arena.



Roca Astillada

AGUJERO EN LA ROCA

El Área de Agujero en la Roca se convierte en un Área de Desierto.

- ◆ Durante el resto de la partida, las legiones Harkonnen que estén en el Área de la Depresión Imperial están expuestas a las Tormentas de coriolis y los Gusanos de arena.



Agujero en la Roca

BORDE OESTE DE LA MURALLA

El Área del Borde Oeste de la Muralla se convierte en un Área de Desierto.

- ◆ Durante el resto de la partida, las legiones Harkonnen que estén en las Áreas de la Depresión Imperial y Arrakeen están expuestas a las Tormentas de coriolis y los Gusanos de arena.



Borde Oeste de la Muralla

SEÑALES DE GUSANOS Y GUSANOS DE ARENA

Como se describe en la página 20, las fichas de Señales de gusanos se ponen en juego durante la Fase 3, pero también las puede colocar en el tablero el jugador Atréides realizando una Acción de Supremacía desértica.

SEÑALES DE GUSANOS Y LEGIONES HARKONNEN

Si una Legión Harkonnen entra en un Área que contiene una ficha de Señales de gusanos (incluso si lo ha hecho al avanzar tras resultar victoriosa en una batalla), la ficha se revela y resuelve (consulta la página 20). Esto no se aplica si una ficha de Señales de gusanos se coloca directamente en un Área que ya contiene una Legión o Cosechadora Harkonnen, como con una Acción de Supremacía desértica. Las Legiones Atréides nunca revelan una ficha de Señales de gusanos.

- ◆ Si al revelarse una ficha de Señales de gusanos se coloca un Gusano de arena en la misma Área que una Legión Harkonnen, la Legión debe batirse en retirada (usando las mismas reglas para batirse en retirada en batalla descritas en la página 26). Si la Legión no puede batirse en retirada, el Gusano de arena la ataca (consulta Ataque de Gusano de arena, página 31). Si la misma Área contiene también una Cosechadora y la Legión se bate en retirada, la Cosechadora se retira. En este caso, el jugador Harkonnen no puede usar un Ala de acarreo para salvar a la Cosechadora. Las Alas de acarreo solo se usan durante la fase de Peligros del desierto.

GUSANOS DE ARENA

Los Gusanos de arena aparecen principalmente durante la fase de Peligros del desierto. Si se coloca un Gusano de arena en el tablero durante la Resolución de Acciones, sigue las mismas reglas que con los Peligros del desierto (consulta la página 20). El jugador Atréides puede mover Gusanos de arena por el tablero y atacar con ellos realizando una Acción de **SUPREMACÍA DESÉRTICA** durante la Resolución de Acciones.



◆ MOVIMIENTO DE LOS GUSANOS DE ARENA

El jugador Atreides puede mover Gusanos de arena hasta 2 Áreas de Desierto. El Área de destino no puede contener miniaturas ni fichas de ningún tipo (a excepción de las Estaciones ecológicas experimentales, como se describe en la sección siguiente). Si el Gusano de arena se mueve 2 Áreas, el Área atravesada antes de llegar a la de destino puede contener cualquier número de fichas y/o miniaturas, aliadas o enemigas.

◆ ATAQUE DE GUSANO DE ARENA

Para atacar con un Gusano de arena, el jugador Atreides retira su miniatura y elige como objetivo un Área hasta 2 Áreas de distancia. Si el Gusano de arena ataca a una distancia de 2 Áreas, la primera Área debe ser un Desierto.

El objetivo del ataque puede ser una Legión enemiga y/o una Cosechadora que esté en cualquier Área de Desierto o, en el caso de una Legión, también en cualquier Meseta o Área del Erg Menor que esté dentro del alcance, pero no en un Área de Montaña. En todos los casos, después del ataque, el Gusano de Arena se retira.

◆ ATACAR A COSECHADORAS

Si un Gusano de arena ataca un Área que solo contiene un Cosechadora, tanto la Cosechadora como el Gusano de arena se retiran (no se requiere tirada).

Nota: descartar un Ala de acarreo para salvar una Cosechadora de un Gusano de arena solo se puede hacer durante la fase de Peligros del desierto, NO cuando un Gusano de arena ataca durante la Resolución de Acciones.

◆ ATACAR A LEGIONES

Si un Gusano de arena ataca un Área que contiene una Legión enemiga, el jugador Atreides tira 4 dados de Combate si el Gusano de arena es normal o 6 si es un Hacedor salvaje, e inflige 1 Impacto a la Legión enemiga por cada \blacktriangle , y un número variable de Impactos por cada resultado de \blacktriangle , en función del tipo de terreno del Área atacada:

Desierto profundo:	2 impactos
Desierto:	1 impacto
Erg Menor o Meseta:	Ningún impacto

El jugador Harkonnen debe retirar de inmediato cualquier baja (consulta la página 26). Si el ataque retira todas las Unidades enemigas que hay en un Área y el Área contiene una Cosechadora, la Cosechadora también se retira (a menos que esto ocurra durante la fase de Peligros del desierto y un Ala de acarreo la salve, como se describe en Ala de acarreo al rescate en la página 20).

Nota: gracias a la detonación de las Atómicas familiares Atreides, un ataque de Gusano de arena podría tener como objetivo una Legión que esté en un Área con un Asentamiento Harkonnen. Incluso si todas las Unidades son retiradas, el Asentamiento no se considera conquistado (y por tanto no se retira del tablero).

◆ GUSANOS DE ARENA Y LEGIONES

Ni las Legiones Harkonnen ni las Atreides pueden entrar en Áreas que contengan un Gusano de arena ni atacarlas. Sí que pueden, sin embargo, atravesar un Área que contenga uno usando las reglas de Caballero de la arena o Transporte de tropas (consulta la página 23).

ESTACIONES ECOLÓGICAS EXPERIMENTALES

Al preparar la partida se colocan 6 Estaciones ecológicas experimentales al azar en las Áreas indicadas del tablero. Cada una de ellas muestra un icono de Prescencia en su cara oculta.



Kwisatz Haderach



Yihad



Moradores de la arena

- ◆ Cuando una Legión Atreides termina su movimiento en un Área que contiene una Estación ecológica experimental (o avanza hacia ella después de una batalla), el jugador Atreides la retira del tablero y revela el icono oculto. El jugador avanza el marcador correspondiente 1 casilla en el medidor de Prescencia.

LÍDERES DE RENOMBRE

Algunos Líderes de renombre están en juego desde el principio de la partida y otros pueden entrar en juego a lo largo de ella. Las condiciones para entrar en juego de cada Líder se especifican en el reverso de su carta.

Cuando un Líder de renombre entra en juego, su carta de Líder se coloca de inmediato bocarriba en el espacio grande de Acción correspondiente del tablero del jugador. Su miniatura se aparta para usarla cuando el jugador despliegue o coloque al Líder de renombre en el tablero.

JESSICA Y PAUL

Si la Reverenda Madre Jessica entra en juego, su miniatura y su carta sustituyen de inmediato a las de la Dama Jessica, que se retiran del juego. Se colocan en la misma posición que los elementos sustituidos: la miniatura en el tablero, apartada o en el Tanque de regeneración, y la carta de Líder bocarrriba o bocabajo.



Lo mismo ocurre cuando Paul Muad'Dib entra en juego: la carta y la miniatura de la versión sustituida de Paul Atréides se retiran del juego.

Importante: si una carta de Planificación o Presciencia hace referencia a Paul, se considera aplicable tanto a Paul Atréides como a Paul Muad'Dib. Del mismo modo, si una carta hace referencia a Jessica, se considera aplicable tanto a la Dama Jessica como a la Reverenda Madre Jessica.

THUFIR HAWAT Y GAIUS HELEN MOHIAM

Si Thufir Hawat está en juego, el jugador Harkonnen puede retirarlo permanentemente del juego descartando 2 o 3 cartas de Planificación *Maquinaciones de Hawat* de su mano como Acción gratuita.

En cuanto Thufir Hawat se retira del juego, Gaius Helen Mohiam entra en juego.

Nota: si se ha retirado del juego a Thufir Hawat y el jugador Harkonnen tiene una carta de *Maquinaciones de Hawat* en su mano, ya no puede descartarla (¡las maquinaciones de Hawat persisten incluso después de su muerte!).

BESTIA RABBAN Y FEYD-RAUTHA

Si Feyd-Rautha entra en juego, la Bestia Rabban se retira de inmediato del juego (retira su carta y su miniatura).

GURNEY HALLECK

Cuando Gurney Halleck entra en juego por primera vez, el jugador Atréides coloca su miniatura directamente en el tablero (para más detalles, consulta las cartas de Planificación correspondientes de la Casa de los Atréides). Gurney Halleck no tiene Acciones especiales de Líder.

HACEDOR SALVAJE

Este Gusano de arena gigante entra en juego si el jugador Atréides juega 1 de las 3 cartas de Planificación de Aliados Fremen de *Shai-Hulud*. Su miniatura se coloca de inmediato en un Área de Desierto vacía del tablero (a elección del jugador Atréides), y su carta de Líder se coloca bocabajo (agotada) junto al tablero del jugador Atréides, debajo del espacio de Acción de Supremacía desértica.

- ◆ El Hacedor salvaje no sigue las mismas reglas que otros Líderes. No se despliega en Legiones, no se mueve con ellas, etc. En lugar de eso, para todas las reglas y a todos los efectos se considera un Gusano de arena. Se puede colocar en el tablero, moverse, montar como Caballero de la arena o atacar como lo haría cualquier otro Gusano de arena (aunque sus ataques son más letales, como describe la carta de referencia de Peligros de Arrakis).

Durante cualquier fase de Final de la ronda, el Hacedor salvaje se puede dejar en el tablero o sustituirse por un Gusano de arena estándar.



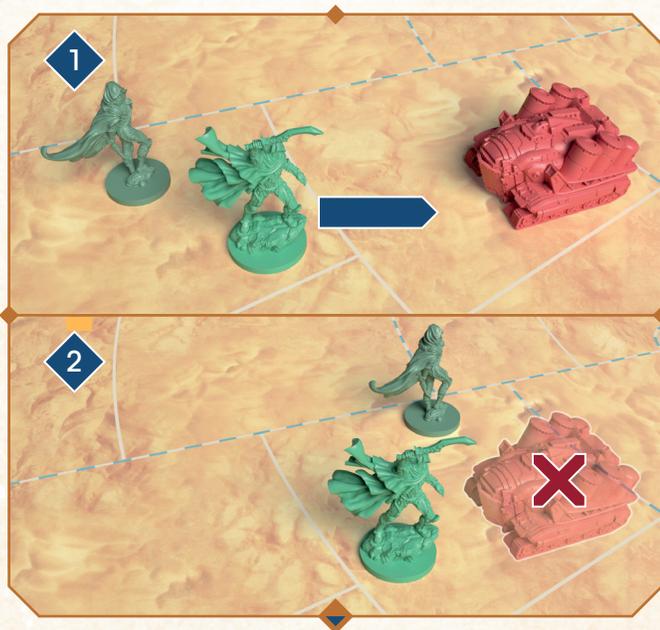
COSECHADORAS

Una vez colocadas, las Cosechadoras que estén en el tablero no pueden moverse (ni siquiera como parte de una Legión que se mueva o bata en retirada). Su presencia en un Área no afecta en modo alguno a las batallas ni al movimiento de las Legiones (de cualquier facción).

DESTRUIR COSECHADORAS

Además de por los Gusanos de arena, las Cosechadoras pueden retirarse del tablero de dos formas:

- ◆ Si una Legión Atréides termina su movimiento en un Área que solo contiene una Cosechadora, esta se retira (esto no se considera un ataque).



- ◆ Si tras salir victoriosa de una batalla una Legión Atréides avanza hacia un Área que contiene una Cosechadora, esta es destruida y se retira.

Nota: si el jugador Atréides mueve una ficha de Despliegue a un Área que contiene una Cosechadora para retirarla, la ficha no se revela (ya que retirar Cosechadoras no se considera un ataque).

FICHAS DE BENE GESSERIT

Al comienzo de la fase de Resolución de Acciones, después de tirar los dados de Acción y colocarlos en su tablero, un jugador puede tomar 1 de las fichas de Bene Gesserit que tenga (solo 1) y colocarla en un espacio de dado de Acción vacío, como si fuera un dado de Acción. Este espacio debe ser el resultado del tablero que tenga menos dados de Acción (en caso de empate, el jugador elige).



Ejemplo: si después de tirar los dados de Acción el jugador Atréides ha sacado 2 resultados de **LIDERAZGO** 🏰, 1 de **ESTRATEGIA** ⚡ y 1 de **DESPLIEGUE** 🛡️, puede colocar 1 ficha de Bene Gesserit en un espacio de **MENTAT** ⚡ o en uno de **CASA** 🏠. Por supuesto, ¡elige el espacio de **CASA** 🏠!

La ficha se considera un dado de Acción temporal que el jugador puede usar como prefiera durante la ronda en curso: para realizar una Acción correspondiente al resultado donde esté colocada, para jugar 1 carta de Planificación, o para cualquier otro uso que requiera gastar un dado de Acción.

La ficha se considera un dado de Acción a efectos de todas las reglas relativas a los dados de Acción (por ejemplo, a la hora de contar el número de Acciones de Supremacía desértica disponibles para el jugador Atréides o para hacer avanzar Líderes en el Tanque de regeneración).

El jugador **Atréides** empieza la partida con 1 ficha de Bene Gesserit. Otras 2 de las fichas las obtiene cuando el jugador Harkonnen avanza en el medidor de Supremacía. Cada vez que el marcador de Supremacía alcanza una casilla que contiene el icono de Bene Gesserit, el jugador Atréides toma 1 ficha de la reserva.

El jugador **Harkonnen** empieza la partida sin fichas de Bene Gesserit. Recibe 1 cuando Gaius Helen Mohiam entra en juego y es posible obtener otra jugando la carta de Planificación de Aliados Corrino **Programa de selección genética**.

MODO PARA 3-4 JUGADORES

Aunque *Dune: La Guerra de Arrakis* es la simulación de una guerra entre 2 facciones, también se puede jugar con 3 o 4 jugadores.

◆ A menos que se especifique lo contrario, todas las reglas de las partidas de 2 jugadores se aplican también a las de 3-4 jugadores.

En una partida de 3 jugadores, 1 jugador juega con una facción como en la partida de 2 jugadores (Atreides o Harkonnen), mientras que los otros 2 jugadores comparten la facción rival. Se recomienda que la facción compartida sea la de los Harkonnen. En una partida de 4 jugadores, ambas facciones se comparten entre 2 jugadores cada una.

Compartir la facción Harkonnen: un jugador controla la subfacción Casa de los Harkonnen y el otro la subfacción Aliados Corrino. Los Líderes de cada subfacción se distinguen por el color de las cartas correspondientes: rojo para la Casa de los Harkonnen, gris para los Aliados Corrino.

Compartir la facción Atreides: un jugador controla la subfacción Casa de los Atreides y el otro la subfacción Aliados Fremen. Los Líderes de cada subfacción se distinguen por el color de las cartas correspondientes: verde para la Casa de los Atreides, amarillo para los Aliados Fremen.

Los jugadores que comparten una facción juegan de forma cooperativa. Ganan la partida juntos si su facción logra sus condiciones de victoria.

PREPARACIÓN

Para preparar una partida de 3-4 jugadores se siguen las mismas reglas que para una partida de 2 jugadores, con las siguientes excepciones.

Si se comparte la facción **Atreides**:

◆ Sustituye el tablero de jugador del Sietch Tabr por los tableros de 3-4 jugadores de la Casa de los Atreides y los Aliados Fremen.



- ◆ La Casa de los Atreides comienza la partida con Paul Atreides y la Dama Jessica en juego. El jugador de los Aliados Fremen comienza con Stilgar en juego.
- ◆ Toma 3 fichas de Cono de silencio Atreides.

Si se comparte la facción **Harkonnen**:

- ◆ Sustituye el tablero de jugador de Giedi Prime por los tableros de 3-4 jugadores de la Casa de los Harkonnen y los Aliados Corrino.
- ◆ La Casa de los Harkonnen comienza la partida con el Barón Harkonnen y la Bestia Rabban en juego. El jugador de los Aliados Corrino comienza con el Capitán Aramsham en juego.
- ◆ Toma 3 fichas de Cono de silencio Harkonnen.

JUGAR CON FACCIÓNES COMPARTIDAS

El juego difiere sobre todo en la distribución de los dados de Acción durante la fase de Resolución de Acciones y en la gestión de las cartas de Planificación. La mayoría de las demás reglas no se ven afectadas y los jugadores de cada facción cooperan como si fueran un solo jugador. Por ejemplo, ambos jugadores pueden usar todas las Unidades y todos los Líderes pertenecientes a una facción compartida independientemente de la subfacción que controlen.

◆ CONO DE SILENCIO

Los jugadores que comparten facción deben comunicarse abiertamente en todo momento. No pueden discutir sus estrategias en secreto ni mostrarse sus cartas de Planificación. Si desean compartir alguna información en secreto, deben descartar 1 de sus 3 fichas de Cono de silencio.

- ◆ Los jugadores que descarten una ficha de Cono de silencio pueden compartir cualquier tipo de información relativa a la partida en curso, y pueden hablar en secreto (por ejemplo, abandonando momentáneamente la sala durante unos minutos).
- ◆ Si hace falta marcar un tiempo límite para el efecto de un Cono de silencio, considera que el máximo son 3 minutos.



Cono de silencio Atreides



Cono de silencio Harkonnen

◆ CARTAS DE PLANIFICACIÓN

Al comienzo de cada ronda, los jugadores de una facción compartida roban cada uno 1 carta de su respectivo mazo de subfacción. Durante la partida, solo pueden robar (y, en consecuencia, jugar) cartas de Planificación de su propio mazo.

- ◆ El tamaño máximo de mano para cada jugador de una facción compartida es de 4 cartas. Igual que en las partidas para 2 jugadores, las cartas sobrantes deben descartarse al final de una ronda.
- ◆ Durante una batalla, ambos jugadores de una facción compartida pueden descartar cartas de Planificación para añadir dados de Combate, ya sea al atacar o al defender.
- ◆ Algunas cartas de Planificación hacen referencia a «tu rival». Si hay 2 jugadores rivales (es decir, la facción enemiga es compartida), el texto de dichas cartas debe aplicarse como si los dos jugadores fueran uno solo.

Ejemplo: si una carta obliga a tu rival a «descartar 2 cartas de Planificación», uno de los jugadores rivales puede descartarse de ambas cartas, o los dos jugadores rivales pueden descartar 1 carta cada uno.

◆ RESOLUCIÓN DE ACCIONES

La fase comienza como de costumbre, con los jugadores tirando sus dados de Acción (los jugadores que comparten facción deben decidir quién va a hacer físicamente la tirada).

Tras la tirada, los resultados del dado deben repartirse entre los 2 jugadores que comparten facción. Aplica el siguiente procedimiento (teniendo en cuenta que los espacios disponibles para cada resultado de los dados de Acción son 2 en los tableros de subfacción Harkonnen y solo 1 en los Atreides):

1. Todos los resultados de los dados de Acción que aparecen exclusivamente en el tablero de una subfacción son colocados por los jugadores en los espacios de Acción correspondientes. Los resultados que superen el máximo permitido para cada espacio de acción se apartan.
2. Los resultados de los dados de Acción que aparecen en ambos tableros se distribuyen entre los jugadores de modo que el número total de dados en los tableros de ambos jugadores sea lo más equitativo posible.
3. Los dados apartados se distribuyen entre los jugadores, de modo que el número total de dados disponibles para cada jugador sea lo más equitativo posible.

4. Los jugadores cambian los dados apartados que recibieron y eligen otros resultados disponibles, empujando por los que aparecen en menor número en su tablero (los nuevos resultados de los dados se eligen de uno en uno).

Si hay empate al distribuir los resultados de los dados, se desempata a favor de la Casa de los Harkonnen en el caso de la facción Harkonnen, y de la Casa de los Atreides en el caso de la facción Atreides.

Ejemplo: en una partida de 3 jugadores, la facción Harkonnen es compartida. La tirada de 8 dados de Acción Harkonnen da como resultado lo siguiente: 3 de **ESTRATEGIA** ✦, 2 de **DESPLIEGUE** ⚔, 1 de **LÍDER** ♀ y 2 de **MENTAT** ⬠. Basándose en los dados de Acción que aparecen exclusivamente en sus respectivos tableros de jugador, el jugador Corrimo toma los 2 dados de **DESPLIEGUE** ⚔ y 2 de los 3 dados de **ESTRATEGIA** ✦, mientras que el jugador Harkonnen toma el dado de **LÍDER** ♀. El tercer dado de **ESTRATEGIA** ✦ se aparta (no queda ningún espacio disponible para él). Los 2 dados de **MENTAT** ⬠ se entregan al jugador Harkonnen (el resultado de Mentat aparece en ambos tableros), para que el reparto de dados entre los jugadores sea lo más equitativo posible. Por la misma razón, el dado apartado de **ESTRATEGIA** ✦ también se entrega al jugador Harkonnen, que lo cambia por un resultado de **CASA** 🏠 (el resultado del tablero de jugador que tiene el menor número de dados).

◆ TURNOS DE ACCIÓN

Los jugadores se alternan en los turnos de Acción en función de su facción; la facción Atreides juega primero como es habitual.

- ◆ Si una facción es compartida, los 2 jugadores son libres de elegir cuál de ellos juega la Acción cada turno, no tienen por qué alternarse.

El jugador activo elegido está a cargo de todas las decisiones relativas a la Acción, pero puede consultar libremente con su compañero (como es habitual, todas las consultas deben ser públicas, a menos que se juegue un Cono de silencio).

RESULTADO DE DADO ATREIDES DE CASA

Si la facción de los Atreides es compartida, el jugador de la Casa de los Atreides puede usar un resultado de dado de Acción de 🏠 **CASA** de la forma habitual. Sin embargo, si el jugador elige una Acción que solo aparece en el tablero de Aliados Fremen, la Acción la realiza el otro jugador de su facción.

◆ ACCIONES ESPECIALES DE LOS LÍDERES DE RENOMBRE

Aunque cualquiera de los jugadores puede usar todos los Líderes que haya en el tablero, solo el jugador que controla la subfacción a la que pertenece el Líder de renombre puede usar su Acción especial (es difícil pasar por alto esta regla, ya que las cartas de Líder de renombre se colocan en el tablero de jugador correspondiente).

◆ COLOCACIÓN Y PELIGROS DEL DESIERTO

Si la facción Harkonnen es compartida, la fase de Colocación de Vehículos la lleva a cabo el jugador de la Casa de los Harkonnen.

Si la facción Atreides es compartida, todas las decisiones de la fase de Peligros del desierto las toma el jugador de los Aliados Fremen.

◆ TANQUES DE REGENERACIÓN

Los líderes que estén en el Tanque de regeneración de cualquier tablero de jugador de una facción compartida se mueven 1 casilla a la derecha del medidor siempre que cualquiera de los jugadores de la facción compartida gaste 1 dado de Acción durante ese turno.

◆ ACCIÓN DE SUPREMACÍA DESÉRTICA

Para comprobar si la facción de los Atreides puede realizar una acción de Supremacía desértica, ten en cuenta el número total de dados de Acción sin usar de cada facción (no de cada jugador por separado).

◆ VETOS IMPERIALES

Si la facción Harkonnen es compartida, los Vetos imperiales activos se aplican a ambos jugadores Harkonnen.

◆ FICHAS DE BENE GESSERIT

Cualquier jugador de una facción compartida puede usar las fichas de Bene Gesserit obtenidas por dicha facción al inicio de una fase de Resolución de Acciones, independientemente de cómo se obtuvieron. Sin embargo, cada facción sigue pudiendo usar únicamente 1 de estas fichas por ronda.

MODO SOLITARIO MAHDI

INTRODUCCIÓN

En el modo solitario Mahdi, el jugador controla a los Atréides como en una partida de 2 jugadores, solo que también realiza las acciones de los Harkonnen usando las reglas que se presentan en esta sección. Estas reglas para jugar en solitario también se pueden usar en partidas cooperativas de 2 jugadores en las que uno controla a la Casa de los Atréides y el otro a los Aliados Fremen, aplicando las reglas del capítulo anterior para las partidas con facciones compartidas (excepto porque no se usan las fichas de Cono de silencio).

◆ CARTAS DE TÁCTICA

Para jugar al modo solitario Mahdi es necesario usar el mazo de 8 cartas de Táctica. Cada carta indica un Sector y un Sietch (por ejemplo **Sector Noreste - Gara Kulon**). Sin embargo, en el caso de las 2 cartas de **Sector central**, los 4 Sectores centrales se consideran un único Sector.



Cartas de Táctica

◆ SI ES POSIBLE, TÚ ELIGES

Cuando se te presenten múltiples opciones para cumplir los criterios de las Acciones de los Harkonnen, ¡eres libre de elegir cualquier opción que te proporcione la mayor ventaja para derrotar a esos odiosos invasores!

PREPARACIÓN

Prepara la partida como si jugases una partida de 2 jugadores. Después, baraja las 8 cartas de Táctica para formar el mazo de Táctica, ponlo bocabajo y colócalo a tu alcance.

Nota: ¡deja las fichas de Despliegue Atréides y de Sietch bocabajo! Revelar estas fichas tiene un efecto de juego (consulta las Reglas especiales en la página 42). Puedes inspeccionarlas en cualquier momento.

RONDA DE JUEGO

Aplica la secuencia habitual de la ronda, con las siguientes excepciones.

◆ INICIO DE LA RONDA

Roba y revela **2 cartas de Presciencia** (en lugar de 3).

Roba 1 carta de Táctica y colócala bocarriba. Este es el **Sector de cosecha** Harkonnen de la ronda en curso.

A continuación, roba una segunda carta de Táctica y colócala bocarriba a la derecha de la primera. Este es el **Sietch objetivo** Harkonnen de la ronda en curso. Si el Sector de la segunda carta es el mismo que el de la primera, o el Sietch especificado en la carta ya ha sido destruido, descarta la carta y roba otra (hasta que la carta robada muestre un Sector diferente o un Sietch que siga en juego, como corresponda). Si, en cualquier momento de una ronda, el Sietch objetivo es destruido, descarta su carta y roba de inmediato otra (la nueva carta debe cumplir los mismos requisitos anteriores).

Por último, roba 1 carta de Planificación del mazo de Aliados Corrino y 1 del mazo de la Casa de los Harkonnen y colócalas bocabajo para formar el **mazo de Refuerzos** Harkonnen.

Como referencia, así quedan las cartas que debes robar al inicio de la ronda:



Carta de Sector de cosecha



Carta de Sietch objetivo



Mazo de Refuerzos

1. COLOCACIÓN DE VEHÍCULOS

Consulta el tablero La especia debe manar para ver cuántos Vehículos están disponibles y cuántos de los dados de Acción Harkonnen no se pueden usar esta ronda, como es habitual. A continuación, coloca todos los Vehículos en el tablero de acuerdo con los siguientes criterios.

Coloca las Cosechadoras

En primer lugar, coloca todas las Cosechadoras disponibles en las Áreas que indique el Sector de cosecha de la ronda en curso, siguiendo este orden de prioridad:

1. Todas las Áreas de Desierto profundo vacías no adyacentes a una Legión Atréides o Sietch.
2. Todas las Áreas de Desierto vacías no adyacentes a una Legión Atréides o Sietch.
3. Todas las demás Áreas de Desierto profundo libres restantes.
4. Todas las demás Áreas de Desierto libres restantes.

Si no quedan suficientes Áreas que cumplan los requisitos dentro del Sector de cosecha, coloca las Cosechadoras restantes en Áreas de un Sector adyacente a tu elección, siguiendo el mismo orden de prioridad. Este Sector adyacente no puede ser el indicado en la carta de Sietch objetivo.

Coloca las Alas de acarreo

A continuación, coloca todas las Alas de acarreo disponibles en las Zonas aéreas que protejan al mayor número de Cosechadoras.

Coloca los Ornitópteros

Por último, coloca todos los Ornitópteros disponibles.

1. Si hay Legiones Harkonnen exactamente a 2 Áreas de distancia de los Sietch que puedan atacar (respetando los criterios de Atacar a un Sietch indicados en la página siguiente) coloca 1 Ornitóptero en cada Zona aérea conectada con el Sector donde se encuentren dichas Legiones. Sigue haciéndolo hasta que no haya más Zonas aéreas libres o Legiones Harkonnen que cumplan los requisitos, o se acaben los Ornitópteros disponibles.
2. Coloca los Ornitópteros restantes en Zonas aéreas desocupadas conectadas con el Sector donde se encuentre el Sietch objetivo.

Si en algún momento durante la colocación no quedan más Zonas aéreas libres conectadas con el Sector donde se encuentra el Sietch objetivo, coloca los Ornitópteros restantes en las Zonas aéreas conectadas con Sectores adyacentes al Sietch objetivo, dando prioridad a las Zonas aéreas que conecten Sectores centrales con otros Sectores centrales.

Importante: los Ornitópteros no se pueden usar para Exploración en el modo solitario.

2. RESOLUCIÓN DE ACCIONES

Juega siguiendo todas las reglas normales como jugador Atréides. En el caso de los Harkonnen, en lugar de tirar los dados de Acción Harkonnen al mismo tiempo, haz lo siguiente:

- ◆ Después de cada uno de tus turnos de Acción, tira 1 dado de Acción Harkonnen sin usar y úsalo de inmediato para realizar la Acción correspondiente, según los Criterios de Acción Harkonnen (consulta la página siguiente). Avanza cualquier Líder de renombre Harkonnen que esté en el Tanque de regeneración, como es habitual.
- ◆ Coloca el dado de Acción gastado en un espacio de Dados de acción usados del tablero de jugador Harkonnen, asegurándote de que muestra la cara del dado que acabas de usar (no cambies la cara del dado). **Esto es importante**, ya que si alguna vez hay 3 dados de Acción gastados en el tablero de Harkonnen que muestren el mismo resultado y obtienes ese resultado una vez más al tirar un dado de Acción sin usar, debes tirarlo de nuevo hasta obtener un resultado diferente.

3. PELIGROS DEL DESIERTO

Juega esta fase como es habitual. Aplica los Impactos de las Tormentas de coriolis siguiendo los criterios explicados en Criterios de combate Harkonnen (página 41).

4. COSECHA DE ESPECIA

Juega esta fase como es habitual, aplicando los siguientes criterios.

- ◆ Al usar Alas de acarreo, da siempre prioridad a las Cosechadoras que estén en las Áreas de Desierto profundo.
- ◆ Gasta siempre la Especia recolectada, incluida la de la Reserva de especia, para evitar que los marcadores de Imperio disminuyan, empezando por los que estén más abajo.
- ◆ Si hay más Especia de la necesaria para evitar que disminuyan todos los marcadores del Imperio, gástala para aumentar los que estén más abajo.
- ◆ Si todos los marcadores del Imperio ya están en el escalón más alto del tablero La especia debe manar y hay más Especia de la necesaria para evitar que todos los marcadores de Imperio disminuyan (7 de Especia o más), ¡los Harkonnen obtienen 1 punto de Supremacía en su lugar!

Importante: no se aplican las reglas de Acopio de especia. Las reglas de Reserva de especia se aplican cuando no se pueden gastar 1 o más puntos de Especia para cumplir todos los criterios anteriores.

◆ **FINAL DE LA RONDA**

Sigue los dos pasos siguientes después de los habituales.

- ◆ **Avanza el marcador de Supremacía 1 casilla.** Los Harkonnen pueden ganar la partida incluso sin hacer nada, así que será mejor que empieces a acumular puntos de Presciencia...
- ◆ **Vuelve a barajar las 8 cartas de Táctica** para formar un nuevo mazo bocabajo.

Importante: nunca descartes cartas de Planificación que estén en el mazo de Refuerzos, y nunca sustituyas a los Líderes de renombre Harkonnen que estén en el tablero.

CRITERIOS DE ACCIÓN HARKONNEN

Como regla general, cuando realices una Acción para los Harkonnen, **realiza siempre una especial de Líder de renombre** en lugar de las normales si es posible. La carta de Líder se agota entonces como es habitual.

◆ **ACCIONES DE LIDERAZGO Y ESTRATEGIA**

Para resolver un resultado de Liderazgo o Estrategia, sigue los criterios que se indican a continuación en el orden en que se presentan.

◆ **ATACAR UN SIETCH**

Si es posible atacar un Sietch (cualquiera, no solo el Sietch objetivo), atácalo con la Legión más cercana. La Legión atacante debe tener una Potencia de combate superior a la de la Legión que defiende el Sietch (consulta el recuadro de la derecha). Usa un Ornitóptero solo si es necesario.

Si es posible atacar 2 o más Sietch, o 2 o más Legiones pueden atacar a 1 o más Sietch, aplica el siguiente orden de prioridad:

1. Ataca el Sietch que tenga el nivel más alto (incluso si la ficha no ha sido revelada).
2. Ataca usando la Legión con mayor diferencia de Potencia de combate con respecto a la Legión que defiende el Sietch (comprueba la diferencia usando las reglas de Potencia de combate de la derecha).
3. Ataca con una Legión que no requiera usar un Ornitóptero.
4. Ataca el Sietch objetivo.

Importante: la Legión Harkonnen atacante debe tener siempre una Potencia de combate superior a la de la Legión que defiende el Sietch (consulta el recuadro de la derecha).

◆ **ATACAR A UNA LEGIÓN**

Si no es posible atacar un Sietch y una o más Legiones Harkonnen están **adyacentes** a Legiones Atreides, ataca a una de las Legiones Atreides adyacentes. Para atacar, la Legión Harkonnen debe tener una Potencia de combate superior a la de la Legión Atreides (consulta el recuadro de abajo).

Importante: los Ornitópteros no se pueden usar para atacar a Legiones en el modo solitario.

Si es posible atacar a más de 1 Legión Atreides, aplica el siguiente orden de prioridad.

1. Ataca a la Legión Atreides que tenga la mayor Potencia de combate (la Legión Harkonnen atacante debe seguir teniendo una superior, como es habitual).
2. Ataca a la Legión Atreides que contenga un Líder de renombre.

◆ **MOVER LAS LEGIONES**

Si no es posible atacar ni a una Legión Atreides ni un Sietch, mueve las Legiones siguiendo los Criterios de movimiento Harkonnen (consulta la página 40).

◆ **POTENCIA DE COMBATE**

La Potencia de combate de una Legión se calcula de la siguiente manera:

- ◆ 1 punto por cada Unidad y 2 puntos por cada ficha de Despliegue, más 1 punto por cada Líder (genérico o de renombre).
- ◆ En caso de empate (o si, por cualquier razón, necesitas tener en cuenta la Potencia de combate de las Unidades individuales), cuenta 1 punto por un Líder genérico, 2 puntos por una Unidad normal o un Líder de renombre, 3 puntos por una Unidad de élite, y 4 puntos por una Unidad Sardaukar o Fedaykin.

Nota: el nivel de un Sietch no influye en la Potencia de combate.

◆ **ACCIÓN DE DESPLIEGUE**

Despliega las Unidades y 1 Líder de renombre en el mismo Asentamiento Harkonnen. La **Bestia Rabban** y **Feyd-Rautha** deben desplegarse antes que cualquier otro Líder de renombre. Si no hay ningún Líder de renombre disponible, despliega 1 Líder Bashar en su lugar. Elige los Asentamientos en los que los despliegas aplicando el siguiente orden de prioridad.

1. El Asentamiento que contiene la Legión con mayor Potencia de combate.
2. El Asentamiento más cercano al Sietch objetivo.

No se puede superar el límite de acumulación. Despliega las Unidades sobrantes en otro Asentamiento, respetando siempre el orden de prioridad.

Importante: siempre que un tipo de Unidad no esté disponible (para despliegue, etc.) coloca un número igual de Unidades disponibles que tengan una Potencia de combate inmediatamente superior. Si no hay Unidades con una Potencia de combate superior, coloca Unidades que tengan una Potencia de combate inmediatamente inferior.

◆ ACCIÓN DE MENTAT

Roba las cartas **y júgalas de inmediato**, alternando entre los mazos de la Casa de los Harkonnen y los Aliados Corrino, en un orden que depende de la carta que haya encima de la pila de descartes. Si es una carta de la Casa de los Harkonnen, empieza robando del mazo de los Aliados Corrino. Si es una carta de los Aliados Corrino, empieza robando del mazo de la Casa de los Harkonnen. Si no hay cartas en la pila de descartes, empieza robando del mazo de la Casa de los Harkonnen.

- ◆ Si una carta permite a los Harkonnen **desplegar, mover o atacar**, consulta las reglas de las Acciones de Despliegue o de las Acciones de Liderazgo y Estrategia en la página 39.
- ◆ Si una carta permite a los Harkonnen **colocar o sustituir Unidades**, consulta las reglas de la Acción de Casa a la derecha.
- ◆ Si una carta permite a los Harkonnen **colocar Vehículos**, consulta las reglas de Colocación de Vehículos en la página 38.
- ◆ Si una carta permite a los Harkonnen **robar cartas**, róbalas alternando entre los mazos de la Casa de los Harkonnen y los Aliados Corrino (como se explicaba antes) y colócalas en el mazo de Refuerzos.
- ◆ Si una carta permite a los Harkonnen **jugar una carta**, roba de inmediato Y juega una carta alternando entre los mazos de la Casa de los Harkonnen y los Aliados Corrino (como se explicaba antes).

Importante: el efecto de una carta de Planificación que no sea análogo a ningún tipo de Acción se debe resolver de modo que surta efecto **lo más cerca posible del Sietch objetivo o en dirección a él**.

Importante: si no es posible resolver alguna parte de una carta por cualquier motivo, la carta no tiene efecto y **en su lugar se coloca en el mazo de Refuerzos**.

◆ ACCIÓN DE CASA

Aplica los **dos efectos** descritos en el resultado de Casa, empezando por el de arriba, aplicando el siguiente orden de prioridad.

1. Sustituye las Unidades normales de las Legiones Harkonnen más cercanas a un Sietch.
2. Sustituye las Unidades normales de las Legiones Harkonnen con la Potencia de combate más alta en relación con el Sietch que puedan atacar.
3. Sustituye las Unidades normales de la Legión más cercana al Sietch objetivo.

Cuando coloques Vehículos, coloca siempre **1 Cosechadora y 1 Ornitóptero**, respetando las reglas de colocación de la página 38.

CRITERIOS DE MOVIMIENTO HARKONNEN

Siempre que muevas Legiones Harkonnen, muévelas **de una en una hacia el Sietch objetivo**, empezando por la más cercana a él, siguiendo la ruta con el menor número de Áreas libres para cruzar (el **camino más corto**) y usando Ornitópteros si están disponibles. Si hay varias Legiones a la misma distancia, mueve primero las que tengan mayor Potencia de combate.

Importante: las Legiones que se mueven deben tener una Potencia de combate **superior** a la de cualquier Legión Atreides que defienda el Sietch objetivo. Si ninguna Legión cumple este requisito, ese Sietch ya no se considera el Sietch objetivo a efectos de movimiento. Debe designarse un Sietch Objetivo temporal que cumpla el requisito de Potencia de combate, de acuerdo al siguiente orden de prioridad.

1. El Sietch más cercano al Sietch objetivo.
2. El Sietch con el nivel más alto (aunque no se haya revelado).

Este Sietch objetivo temporal sigue siéndolo durante ese turno. Durante el siguiente turno, las condiciones para seleccionar el Sietch objetivo deben comprobarse de nuevo.

◆ ELEGIR EL CAMINO MÁS CORTO

Si hay dos o más caminos más cortos, elige uno aplicando el siguiente orden de prioridad.

1. El camino que permite a la Legión terminar su movimiento en un Área ocupada por otra Legión Harkonnen que no haya alcanzado su límite de acumulación. Mueve el número de Unidades justas que permita no exceder el límite de acumulación, empezando por las que tengan la Potencia de combate más alta, además de todos los Líderes.
2. El camino que permite a la Legión terminar su movimiento en el Área más cercana a un Sietch.
3. El camino que permite a la Legión terminar su movimiento en un Área de Montaña.
4. El camino que permite a la Legión terminar su movimiento en un Área de Meseta o del Erg Menor.
5. El camino que permite a la Legión terminar su movimiento en un Área de Desierto o Desierto profundo sin fichas de Señales de gusanos.

Importante: en el modo solitario Mahdi, los Harkonnen ignoran las fronteras intransitables.

Debes seguir dos criterios adicionales para mover Legiones Harkonnen:

- ◆ No uses **más de 1 Ornitóptero** en el mismo turno.
- ◆ No muevas Legiones que estén adyacentes al Sietch objetivo a menos que también estén adyacentes a otra Legión Harkonnen. En ese caso, mueve 1 Legión (o más, si es posible) para fusionar las que puedes en una única Legión más cercana al Sietch objetivo y con la mayor Potencia de combate posible.

◆ COLOCACIÓN DE FICHAS DE DESPLIEGUE HARKONNEN

Siempre que una Legión Harkonnen **abandone un Área que contenga un Asentamiento**, coloca allí 2 fichas de Despliegue Harkonnen (consulta las Reglas especiales en la página siguiente).



CRITERIOS DE COMBATE HARKONNEN

Todas las reglas para resolver las batallas se enumeran aquí.

◆ CARTAS DE PLANIFICACIÓN HARKONNEN EN COMBATE

Si comienza una batalla y hay cartas en el mazo de Refuerzos, durante cada asalto, descarta tantas cartas del mazo de Refuerzos como sea necesario para que los Harkonnen tiren 6 dados de Combate.

◆ APLICAR IMPACTOS

Cuando apliques Impactos a una Legión Harkonnen, hazlo según el siguiente orden de prioridad.

1. Retira Líderes, empezando por los Líderes Bashar, hasta que solo quede 1 Líder (de renombre, si es posible) en la Legión.
2. Sustituye Unidades de élite por Unidades normales.
3. Sustituye Unidades Sardaukar por Unidades normales.
4. Retira Unidades normales, a menos que aún quede un Líder y los Impactos vayan a retirar todas las Unidades normales. En ese caso, retira primero al Líder.

◆ FIN DE LA BATALLA

Las Legiones Harkonnen nunca se baten en retirada y cesan un ataque únicamente cuando, al comienzo de cualquier asalto, tienen una Potencia de combate igual o inferior a la mitad de la Potencia de combate de la Legión rival (teniendo en cuenta la Potencia de combate de las Unidades individuales).

Si el jugador Atréides quiere batirse en retirada, decide hacia dónde, pero debe dar prioridad a las Áreas vacías (si las hay).

Importante: en el modo solitario, los Harkonnen no necesitan recibir 1 Impacto para continuar la batalla cuando atacan un Sietch.

REGLAS ESPECIALES

◆ FICHAS DE BENE GESSERIT HARKONNEN

Cuando, según las reglas normales, los Harkonnen fueran a obtener una ficha de Bene Gesserit, toma en su lugar 1 dado de Acción del tablero La especia debe manar y añádelo a los dados de Acción Harkonnen sin usar. Si no hay dados disponibles, avanza el marcador de Supremacía 1 casilla en su lugar.

◆ FICHAS DE DESPLIEGUE HARKONNEN

En el modo solitario, los dos conjuntos de fichas de Despliegue inicial Harkonnen forman una misma reserva y se usan siempre que una Legión Harkonnen abandona un Área que contiene un Asentamiento. Cuando esto ocurra, coloca **de inmediato** allí 2 fichas de Despliegue, 1 negra y 1 plateada, bocabajo. Se consideran Unidades y, como tales, siguen todas las reglas estándar en cuanto a movimiento y límite de acumulación, además de algunas reglas especiales:

- ◆ Cada una de las fichas de Despliegue (negras o plateadas) tiene una Potencia de combate de 2 y cuenta como 1 Unidad a efectos de movimiento y límite de acumulación.
- ◆ Las fichas de Despliegue se revelan solo cuando atacan o son atacadas, o si el efecto de cualquier carta de Planificación o dado de Acción hace que se revelen (por ejemplo, si tienes que sustituir Unidades de una Legión por Unidades de otro tipo). Si se sobrepasa el límite de acumulación cuando se revelan, retira cualquier Unidad sobrante empezando por las de menor Potencia de combate. Las fichas de Despliegue reveladas se mezclan de nuevo en la reserva.
- ◆ Si no hay más fichas de Despliegue disponibles y debes colocar alguna, revela 2 fichas a tu elección (1 negra y 1 plateada) que haya en el tablero y coloca las Unidades correspondientes. A continuación, coloca esas fichas que acabas de retirar donde hacía falta poner las fichas.

◆ CARTAS DE PLANIFICACIÓN HARKONNEN

Siempre que un mazo Harkonnen se quede sin cartas, simplemente baraja todas las cartas descartadas y forma un nuevo mazo.

◆ DADOS DE ACCIÓN SIN USAR HARKONNEN

Los dados de Acción Harkonnen sin usar son los que aún no se han tirado y que no están en el tablero La especia debe manar. Fíjate en estos dados para ver si el jugador Atréides puede realizar Acciones de Supremacía desértica.

◆ REGLA ESPECIAL DE LOS ORNITÓPTEROS

Nunca puedes revelar voluntariamente una ficha de Despliegue Atréides o Sietch si está en un Sector conectado a una Zona aérea que tiene un Ornitóptero (aún así debes revelarlas si son atacadas).



◆ REVELAR UN SIETCH O UNA FICHA DE DESPLIEGUE

Por cada ficha de Despliegue Atréides o Sietch revelada *voluntariamente*, añade 1 carta de Planificación Harkonnen al mazo de Refuerzos (alternando entre los mazos de la Casa de los Harkonnen y de los Aliados Corrino, como se explicó anteriormente). No lo hagas si está activo el Veto de la Cofradía Espacial.

◆ VETO DEL LANDSRAAD

Mientras esté activo el Veto del Landsraad, los Harkonnen no pueden descartar cartas del mazo de Refuerzos para obtener dados de Combate adicionales.

◆ THUFIR HAWAT

En el modo solitario, la capacidad especial de Thufir Hawat cambia de la siguiente manera:

- ◆ Roba 3 cartas de Planificación de la Casa de los Harkonnen y júégalas de inmediato.

◆ GAIUS HELEN MOHIAM

En el modo solitario, la capacidad especial de Gaius Helen Mohiam cambia de la siguiente manera:

- ◆ Roba 3 cartas de Planificación de los Aliados Corrino y júégalas de inmediato.

◆ CARTA DE PLANIFICACIÓN DE LA CASA DE LOS ATREIDES TRANCE DE VERDAD

En el modo solitario, cambia el efecto de la carta *Trance de verdad* por el siguiente:

- ◆ Elige un resultado de los dados de Acción Harkonnen. No puedes elegir un resultado si hay 3 dados de Acción gastados en el tablero Harkonnen que muestren dicho resultado, o 2 en caso de los resultados de Despliegue y Casa. Juega el siguiente turno Harkonnen como si hubieras sacado ese resultado en el dado de Acción Harkonnen, gastándolo como es habitual. Luego, roba 2 cartas de Planificación o juega 1 carta de Planificación.

◆ CARTA DE PLANIFICACIÓN DE LA CASA DE LOS HARKONNEN MAQUINACIONES DE HAWAT

Cuando se juegue la primera de estas cartas, colócala junto al tablero de juego en su lugar. Si se juega una segunda, descarta ambas y aplica el efecto habitual.

ÍNDICE

Resolución de Acciones . 17	Movimiento 22
Zona aérea 9	Líder de renombre 12, 18, 31
Área 8	Polo Norte 8
Arrakeen 10	Ornitóptero 13
Atómicas 29	Colocar 18
Batalla 24	Cartas de Planificación . 19
Ficha de Bene Gesserit .. 33	Meseta 8
Tablero (de juego) 8	Tablero de jugador 11
Ala de acarreo 20	Presciencia 10, 27
Carthag 10	Aldea de Pyon 10
Bajas 26	Tanque de regeneración 27
CHOAM 11	Unidades normales 11
Combate 24	Batirse en retirada 26
Cono de silencio 35	Ronda 15
Tormenta de coriolis 20	Caballero de la arena 23
Desierto/Desierto profundo 8	Gusanos de arena ... 13, 30
Acción de Supremacía desértica 18	Sardaukar 11, 25
Despliegue 18	Explorar 19
Acción de Despliegue 18	Objetivo secreto 10, 27
Ficha de Despliegue. 12, 15	Asentamientos 10, 27
Peligros del desierto 20	Preparación 14
Desiertos 8	Escudo 24
Estaciones ecológicas 31	Sietch 10
Unidades de élite 11	Unidades especiales de élite 11, 25
Fedaykin 11, 25	Cosecha de especia 21
Área libre 8	Tablero La especia debe manar 11
Líder genérico 12	Reserva de especia 21
Entrenamiento de guerrilla 19	Inicio de la ronda 15
Cosechadora 13, 33	Acción de Estrategia 17
Impacto 24	Acopio de especia 21
Acción de Casa 18	Supremacía 10
Frontera intransitable 8	Ataque sorpresa 24
Vetos imperiales 21	Cartas de Táctica 37
Landsraad 11	Transporte de tropas 23
Líderes 12, 25, 31	Unidades 11
Acción de Liderazgo 18	Vehículos 13
Legión 11, 22	Colocación de Vehículos . 16
Acción de Mentat 18	Aldea 10
Erg Menor 8	Hacedor salvaje 32
Montaña 8	Señales de gusanos 20, 30



CRÉDITOS

DISEÑO DEL JUEGO: Marco MAGGI y Francesco NEPITELLO
DISEÑO DEL MODO SOLITARIO MAHDI: Michele GARBUGGIO
DESARROLLO: Michele GARBUGGIO y Marco MAGGI
JEFE DE PRODUCCIÓN: Thiago ARANHA
PRODUCCIÓN: Marcela FABRETI, Vincent FONTAINE, Guilherme GOULART, Rebecca HO, Isadora LEITE, Thiago MEYER, Shafiq RIZWAN, Kenneth TAN y Gregory VARGHESE
DIRECCIÓN ARTÍSTICA: Paolo PARENTE
ILUSTRACIONES: Henning LUDVIGSEN, Stefano MORONI, Paolo PARENTE, y Steve PRESCOTT
DIRECCIÓN GRÁFICA: Mathieu HARLAUT
DISEÑO GRÁFICO: Gabriel BURGHI (jefe), Matteo CERESA (jefe), Louise COMBAL, Max DUARTE y Júlia FERRARI
ESCALATURA: Yannick HENNEBO, Aragorn MARKS, Kevin MARKS e Irek ZIELINSKI
RENDERIZADO: Edgar RAMOS
EDICIÓN: Jason KOEPP
TRADUCCIÓN: Ángel MARTÍNEZ MURILLO
REVISIÓN: Joaquín C. MARTÍN-RAYO
GESTIÓN DE MARCA: Joe LEFAVI | GENUINE ENTERTAINMENT
LICENCIAS: Geoff SKINNER
EDITOR: David PRETI
PRUEBAS DE JUEGO: Chiara AVE, DUNWICH BUYERS CLUB, Marcello BALBO, Emanuele BEDIN, Marco BELTRAMINO, Kristofer BENGSSON, Kevin CHAPMAN, Melanie CHAPMAN, Luca DONATI, Michele GARBUGGIO, Giacomo MARCHI, Francesco MASON, Roberto DI MEGLIO, Giuliano NEPITELLO, Piergiorgio PALLOTTI, Umberto PIGNATELLI, Lorenzo PERASSI, Andrew POULTER, Francesco RANIERO, Jacopo REGGIANI, Riccardo RIMONDI, Maner SAMUEL y Ralf SCHEMMAN
AGRADECIMIENTOS ESPECIALES: Marco y Francesco quieren dar las gracias a Roberto DI MEGLIO por su trabajo conjunto en *La Guerra del Anillo*, una gran fuente de inspiración para este juego, y a Kevin CHAPMAN, por su constante apoyo y su valioso trabajo de desarrollo de las reglas. Y gracias también a todos los que jugaron a la versión para TTS del juego o probaron el juego en los festivales.
GALE FORCE NINE
PRODUCCIÓN Y GESTIÓN DE MARCA: Joe LEFAVI | GENUINE ENTERTAINMENT
COPRODUCCIÓN: John-Paul BRISIGOTTI



Dune: La Guerra de Arrakis es una sublicencia oficial de Gale Force Nine, una empresa de Battlefront Group Company. Dune TM y © 2023 Legendary. Todos los derechos reservados. CMON y el logotipo de CMON son marcas comerciales registradas de CMON Global Limited. No está permitido reproducir este producto en su totalidad o en parte sin el consentimiento específico. Los componentes reales pueden variar de los mostrados. Las miniaturas y los componentes de plástico incluidos están premontados y sin pintar. Fabricado en China.

RESUMEN DE LAS REGLAS

RONDA DE JUEGO

◆ INICIO DE LA RONDA

- ◆ Roba 2 cartas de Planificación, 1 de cada mazo.
- ◆ Revela 3 cartas de Presciencia.

1. COLOCACIÓN DE VEHÍCULOS (HARKONNEN)

Según la posición del marcador de Imperio que esté más abajo:

- ◆ Aparta 1 dado de Acción por cada espacio de la fila activa y los que estén por encima.
- ◆ Coloca en el tablero el número indicado de Vehículos.

2. RESOLUCIÓN DE ACCIONES

- ◆ Tira los dados de Acción, asígnalos a los tableros de jugador.
- ◆ Opcional: empezando por los Harkonnen, asigna 1 ficha de Bene Gesserit a los tableros de jugador.
- ◆ Empezando por los Atreides y terminando por los Harkonnen, los jugadores se alternan para realizar 1 Acción hasta que se usan todos los dados.

3. PELIGROS DEL DESIERTO (ATREIDES)

- ◆ Coloca 1 ficha de Señales de gusanos bocabajo en todas las Áreas de Desierto que contengan una Legión o Cosechadora Harkonnen. Dale la vuelta a todas las fichas:
 - ◆ No ocurre nada.
 - ◆ Coloca 1 Gusano de arena en el Área.
 - ◆ Coloca 1 Gusano de arena solo si es un Área de Desierto profundo.
- ◆ Cuando un Gusano de arena se coloca en Áreas que contienen:
 - ◆ **Cosechadora:** Retira la Cosechadora.
 - ◆ Retira un Ala de acarreo que esté en una Zona aérea conectada para no retirar una Cosechadora.
 - ◆ **Legión Harkonnen:** La Legión debe batirse en retirada. Si no puede, resuelve un ataque de Gusano de arena.
- ◆ Tira los efectos de las Tormentas de coriolis para todas las Legiones Harkonnen que estén en Áreas vulnerables de Meseta, el Erg Menor y Desierto.

4. COSECHA DE ESPECIA (HARKONNEN)

- ◆ Descarta todos los Vetos activos (a menos que el marcador correspondiente esté en el escalón más bajo del tablero).
- ◆ Retira todas las Cosechadoras que estén en el tablero para conseguir puntos de especia: 1 por las de Desierto, 2 por las de Desierto profundo.
- ◆ Gasta puntos de especia en cada uno de los 3 marcadores de Imperio:
 - ◆ 3 puntos: súbelo 1 escalón.
 - ◆ 2 puntos: manténlo en su escalón actual.
 - ◆ 0 puntos: bájalo 1 escalón (activa 1 Veto correspondiente).
- ◆ Si los puntos de Supremacía actuales son 5 o menos, gasta 3 puntos de especia para avanzar el marcador de Supremacía 1 casilla.

◆ FINAL DE LA RONDA

- ◆ El jugador Atreides comprueba si se pueden reclamar las cartas de Presciencia reveladas de la **fase de Final de la ronda**.
- ◆ Los Atreides ganan la partida si se cumplen los requisitos de la carta de Objetivo secreto. De lo contrario, la partida continúa.
- ◆ Retira los Ornitópteros y las Alas de acarreo del tablero.
- ◆ Opcional: comenzando con el jugador Harkonnen, sustituye los Líderes de renombre que haya en el tablero que quieras por Líderes genéricos.
- ◆ Dale la vuelta a todas las cartas de Líder agotadas.
- ◆ Descarta cartas de Planificación hasta tener 6 como máximo.
- ◆ El jugador Atreides retira del juego las cartas de Presciencia reveladas que quiera. Luego, vuelve a barajar todas las cartas.

AVANCE EN EL MEDIDOR DE PRESCIENCIA

- ◆ Reclamar una **carta de Presciencia** (máx. 2 por ronda): avanza los marcadores indicados el número de casillas indicado.
- ◆ Conquistar una **Estación ecológica**: avanza 1 casilla el marcador de Presciencia mostrado en la cara oculta de la ficha.
- ◆ Destruir un **Asentamiento** Harkonnen: cada uno de los marcadores avanza un número de casillas igual al nivel del Asentamiento.

AVANCE EN EL MEDIDOR DE SUPREMACÍA

- ◆ Destruir un **Sietch**: el marcador avanza un número de casillas igual al nivel del Sietch.
- ◆ Si los puntos de Supremacía actuales son 5 o menos, gasta 3 puntos de especia para avanzar el marcador de Supremacía 1 casilla.

◆ MOVIMIENTO DE LEGIONES

- ◆ Las Legiones que se mueven pueden entrar en cualquier Área libre adyacente.
- ◆ Un Área no se considera libre cuando contiene Asentamientos enemigos, Unidades enemigas o Gusanos de arena (las Estaciones ecológicas y las Cosechadoras no bloquean el movimiento).
- ◆ Las Legiones Harkonnen que entren en un Área que tiene una ficha de Señales de gusanos la revelan y resuelven.
- ◆ Las fronteras intransitables no se pueden cruzar (excepto con Transporte de tropas).
- ◆ Las Legiones no pueden recoger o dejar miniaturas en mitad de un movimiento de más de 1 Área.
- ◆ **Transporte de tropas (Harkonnen)**: retira un Ornitóptero de una Zona conectada para mover 2 Áreas, ignorando cualquier obstáculo.
- ◆ **Caballero de la arena (Atreides)**: puedes mover por cualquier número de Áreas que contengan Señales de gusanos o Gusanos de arena.

◆ ASALTO

- ◆ Revela cualquier ficha de Sietch y Despliegue implicada en la batalla.
- ◆ Opcional: empezando por el atacante, los jugadores pueden descartar cartas de Planificación para obtener +1 dado de Combate por carta.
 - ◆ **Ataque sorpresa:** el atacante suma 1 en el primer asalto.
- ◆ Cada jugador tira un número de dados de Combate igual al número de Unidades (no Líderes) que tiene su Legión más el número de cartas de Planificación que descartó. Si hay un Asentamiento del Defensor en el Área, el defensor añade el nivel de este. El máximo son 6 dados.
 - ◆ Los Líderes genéricos convierten cada uno 1 en 1 .
 - ◆ Los Líderes de renombre usan 1 cada uno, tal y como indique su carta.
 - ◆ Las Unidades especiales de élite cancelan 1 rival cada una.
 - ◆ Cada cancela 1 rival.
- ◆ Retirad las bajas. Por cada :
 - ◆ Se retira 1 Unidad o Líder.
 - ◆ Se sustituye 1 Unidad de élite por 1 Unidad normal.
- ◆ El atacante puede continuar la batalla (recibe 1 Impacto si el defensor está en un Asentamiento). En este caso, el defensor puede batirse en retirada. De lo contrario, comienza un nuevo asalto.