

DUNE



1000 CARTE PRESENTI
BETRAYAL

UN GIOCO DI STRATEGIA, TRUFFE E INTRIGHI



LEGENDARY



Gli Atreides possono essere certi solo di una cosa: presto, gli Harkonnen sferreranno un attacco su Dune. Di chi potranno fidarsi? E chi si rivelerà invece un agente segreto dei loro rivali?

Metti alla prova i tuoi alleati... quando il Barone passerà all'offensiva, assicurati che siano davvero dalla tua parte!

Smaschera i nemici che si nascondono nelle ombre. Di chi potrai fidarti? Quando verrà il momento, a chi coprirai le spalle, e chi invece si ritroverà con un pugnale conficcato nella schiena?

Scopo del Gioco

In Dune: Betrayal i giocatori hanno delle identità segrete. Saranno nobili comandanti e combattenti degli onorevoli Atreides? O agenti dei crudeli Harkonnen, che ambiscono alla loro caduta?

Dopo 3 round in cui cercheranno di scoprire le identità degli altri e di accumulare punti, i giocatori sceglieranno chi attaccare e da chi difendersi in base alle informazioni che hanno ottenuto.

A quel punto, tutti i giocatori riveleranno la propria identità, ottenendo punti aggiuntivi se i loro alleati (o i loro nemici!) li hanno difesi, e perdendoli se vengono attaccati.

Chi trionferà? Casa Atreides avrà la meglio, assicurandosi un futuro prospero su Dune, o saranno gli Harkonnen a mettere le loro grinfie sul pianeta desertico?

Contenuto

- 8 **Carte Identità**
(4 *Atreides* e 4 *Harkonnen*)
- 24 **Carte Tratto**
(8 *Atreides*, 8 *Harkonnen* e 8 *Combattente*)
- 16 **Carte Bersaglio**
(8 *Attacco* e 8 *Difesa*)
- 30 **Carte Azione**
(20 *Base* e 10 *Avanzate*)
- 8 **Carte di Consultazione**
- 1 **Tabellone a due lati**
- 9 **Segnalini**
(3 *Sigillo*, 3 *Assassino*,
1 *Indicatore Round*,
1 *segnalino Mazziere*,
1 *Indicatore Conflitto*)



Carte Identità — Determinate la Casata (*Atreides* o *Harkonnen*) e il rango (*Nobile* o *Combattente*) dei giocatori. Fino al Round di *Conflitto*, la Carta Identità di un giocatore non può mai essere rivelata in alcun modo (né si può discutere dell'illustrazione). Nascondete la Carta Tratto inutilizzata sotto la Carta Identità.



Carte Tratto — Possono essere guardate per dare ai giocatori degli indizi circa le identità degli altri.

Carte Bersaglio — Usate per attaccare e difendere gli altri giocatori.

Preparazione

Collocate il tabellone al centro dell'area di gioco, con il lato corrispondente al numero dei giocatori a faccia in su. Collocate l'Indicatore del Round sul primo Round Azione, e l'Indicatore del Conflitto sulla casella Inizio.

Scegliete un giocatore che faccia il mazziere. Quel giocatore prende le Carte Azione, Identità, Tratto e Bersaglio.

Mazzo delle Azioni

Mescolate il Mazzo delle Azioni e collocatelo accanto al Tracciato dei Round. Girate a faccia in su 3 carte dalla cima del Mazzo delle Azioni e collocatele accanto al mazzo. Ogni volta che vengono girate 2 carte uguali, scartatene 1 a faccia in su accanto al mazzo e giratene un'altra.

 **4-5 Giocatori:** Se state giocando con solo 4 o 5 giocatori, rimuovete dal Mazzo delle Azioni le 10 Carte Azione Avanzate, indicate dal simbolo sulla sinistra, prima di mescolarlo.

Carte Identità

Il mazziere sceglie le seguenti Carte Identità:

- Barone Harkonnen — Nobile Harkonnen
- Soldato — Combattente Harkonnen
- Duca Leto Atreides — Nobile Atreides
- Duncan Idaho — Combattente Atreides

Se ci sono più di 4 giocatori, aggiungete le carte seguenti:

- **5 o più giocatori:** Gurney Halleck – Combattente Atreides
- **6 o più giocatori:** Guardia – Combattente Harkonnen
- **7 o più giocatori:** Lady Jessica – Nobile Atreides
- **8 giocatori:** Bestia Rabban – Nobile Harkonnen

Mescolate le Carte Identità scelte e distribuitene 1 a faccia in giù a ogni giocatore. Ogni giocatore guarda segretamente la propria Carta Identità.

Sigilli Ogni Carta Azione ha un Sigillo, utilizzato per calcolare il punteggio durante il Round di Conflitto. Ogni Carta Azione che ha un Sigillo corrispondente alla Carta Identità di un giocatore conferisce 1 punto a quel giocatore.



Atreides



Harkonnen



Qualsiasi
Nobile



Qualsiasi
Combattente



Qualsiasi
Giocatore

Carta Identità

Casata

Sigilli
Punteggio



Rango

Attributo

Carte Tratto

Il mazziere distribuisce a ogni giocatore 1 Carta Tratto di ogni tipo: Atrides, Harkonnen e Combattente. Ogni giocatore sceglie segretamente le 2 Carte Tratto che corrispondono alla sua Carta Identità.

Qualsiasi Nobile: Atrides e Harkonnen

Combattente Atrides: Atrides e Combattente

Combattente Harkonnen: Harkonnen e Combattente

I giocatori mescolano le loro 2 Carte Tratto e le collocano a faccia in giù accanto alla loro Carta Identità, facendo in modo che nemmeno loro possano riconoscerle. È possibile farsi mescolare le Carte Tratto da un altro giocatore.

Ogni giocatore nasconde la Carta Tratto inutilizzata sotto la propria Carta Identità.

Attenzione: I Trattati di un Combattente corrispondono esattamente alla sua Identità. I Nobili non si fidano di nessuno, e si nascondono dietro entrambi i Trattati delle Casate.

Carte Bersaglio

Il mazziere distribuisce 1 Carta Bersaglio Attacco e 1 Difesa a ogni giocatore. I giocatori collocano queste carte a faccia in giù accanto alle loro Carte Identità.

Rivelazione degli Harkonnen

Una volta che tutti i giocatori hanno guardato le loro Carte Identità, il mazziere deve assicurarsi che i Nobili Harkonnen sappiano chi siano i loro Combattenti. Per farlo, deve ripetere quanto segue:

“Chiudiamo tutti gli occhi.”

“Tutti i Combattenti Harkonnen alzino una mano.”

“Barone Harkonnen, apri gli occhi e individua i tuoi Combattenti.”

“Barone Harkonnen, chiudi gli occhi.

Adesso dovremmo tutti avere gli occhi chiusi.”

Se ci sono 8 giocatori, aggiungere:

“Bestia Rabban, apri gli occhi e individua i tuoi Combattenti.”

“Bestia Rabban, chiudi gli occhi.

Adesso dovremmo tutti avere gli occhi chiusi.”

Per concludere:

“Combattenti Harkonnen, abbassate la mano.”

“Apriamo tutti gli occhi.”

Attenzione: Entrambi i Nobili Harkonnen sanno chi sono i loro Combattenti, ma nessuno dei due conosce l'identità dell'altro.

Svolgimento del Gioco

Ogni partita si svolge nel corso di 6 Round:

- **3 Round Azione**
- **2 Round di Bersagliamento**
- **1 Round di Conflitto**

Usate il Tracciato dei Round per tenere traccia dei Round.

Round Azione

Ci sono 3 Round Azione. In questi Round, a cominciare dal mazziere e proseguendo in senso orario attorno al tavolo, ogni giocatore sceglie 1 delle Carte Azione girate a faccia in su. Alcune Carte Azione hanno azioni che si verificano non appena vengono scelte, mentre altre verranno giocate durante il Round di Bersagliamento. Se una Carta Azione ha un Simbolo corrispondente a quelli sulla Carta Identità di un giocatore, quel giocatore otterrà 1 punto durante il Round di Conflitto.

Strategia

Per quanto accaparrarsi tutte le Carte Azione che corrispondono ai propri Sigilli è un modo per ottenere punti durante il Round di Conflitto, si corre il rischio di rivelare agli altri la propria identità!



Scegliere 1 Carta Azione

Durante il proprio turno, ogni giocatore sceglie 1 delle 3 Carte Azione a faccia in su disponibili, e la colloca sopra le proprie Carte Tratto.

Se una qualsiasi delle Carte Azione non può essere giocata (per esempio perché tutti i Tratti di un giocatore sono Schermati [vedi pag. 6] o perché non ci sono abbastanza Carte Tratto non Schermate da poter guardare), il giocatore può chiedere al mazziere di scartare quella carta e girarne un'altra per sostituirla.

Una volta che un giocatore ha scelto la propria Carta Azione e ha terminato il proprio turno, il mazziere gira una nuova Carta Azione per sostituire quella scelta. Se si tratta di una carta identica a una delle altre carte a faccia in su, il mazziere la scarta e ne gira un'altra finché non ci sono a disposizione 3 Carte Azione uniche. Se il Mazzo delle Azioni termina le carte, mescolate la pila degli scarti per comporre un nuovo Mazzo delle Azioni.

Immediata

Se l'Azione indica che deve essere risolta immediatamente, il giocatore deve completare tutte le azioni indicate su di essa nel momento in cui sceglie quella carta.

Usa nei Round di Bersagliamento

Le Carte Azione che vanno usate durante un Round di Bersagliamento non hanno alcun effetto immediato.

Guardare i Tratti

Quando una Carta Azione indica a un giocatore di guardare una Carta Tratto, quel giocatore sceglie 1 Carta Tratto non Schermata valida e la guarda in segreto, o permette a un altro giocatore di guardarla in segreto (a seconda delle istruzioni indicate sulla carta).

Tratti Schermati e non Schermati

All'inizio della partita, le Carte Tratto sono non Schermate. Quando una Carta Tratto viene guardata, diventa Schermata: quella carta viene rimessa nella sua posizione originale, ma girata di 90 gradi. Non può essere guardata di nuovo se non con Uccidere la Mente.



Tratto Schermato



Tratto non Schermato

Segnalini

2 delle Carte Azione usano dei segnalini: il Sigillo Atreides e il Maestro degli Assassini. Se un giocatore ha scelto una di queste carte, vi colloca sopra il segnalino corrispondente.

I segnalini Sigillo Atreides e Assassino vengono usati durante il primo Round di Bersagliamento.

Segnalini



Strategia

Guardare le Carte Tratto permette ai giocatori di capire di chi potersi fidare e da chi invece guardarsi le spalle. Se la carta vista è una Carta Tratto Combattente, quel giocatore può essere un Combattente degli Atreides o degli Harkonnen. Se la carta vista è una Carta Tratto Atreides o Harkonnen, quel giocatore sarà un Nobile o un Combattente di quella Casata.

Un giocatore può dire tutto quello che vuole circa la carta che ha visto, proteggendo gli altri o accusando i nemici per favorire la sua fazione.

Round di Bersagliamento

Ci sono 2 Round di Bersagliamento. In questi Round, a cominciare dal mazziere e proseguendo in senso orario attorno al tavolo, ogni giocatore guarda le proprie Carte Bersaglio e ne sceglie 1 da collocare a faccia in giù sopra la Carta Identità di un altro giocatore. Prima di questo passaggio, è possibile giocare le Carte Azione da usare nei Round di Bersagliamento.

Usare le Carte Azione nei Round di Bersagliamento

All'inizio del proprio turno, ogni giocatore può usare 1 o più delle sue Carte Azione che vanno utilizzate nei Round di Bersagliamento. Alcune carte possono essere usate solo durante uno dei due Round di Bersagliamento, mentre altre possono essere usate nel corso di entrambi.

La carta Fuga in Ornitottero fa eccezione, perché può essere usata durante il turno di un altro giocatore per evitare di venire Bersagliati.

Per usare una carta, il giocatore segue le istruzioni indicate sulla carta stessa, e poi la gira di 90 gradi per indicare che è Schermata

e che non può essere usata nuovamente. Se un giocatore vuole usare più di una Carta Azione, deve giocare in sequenza e risolvere completamente l'effetto di una prima di poter giocare quella successiva.

Assegnare Segnalini

Le carte Sigillo Atreides e Maestro degli Assassini permettono ai giocatori di assegnare i segnalini Sigillo o Assassino agli altri giocatori. Per farlo, basta collocare il segnalino corrispondente sulla Carta Identità del giocatore a cui il segnalino viene assegnato. Un giocatore non può assegnare un segnalino a se stesso. Se un giocatore ha già 2 segnalini sulla propria Carta Identità, quel giocatore non può ricevere altri segnalini.

Queste Carte Azione vanno usate durante il primo Round di Bersagliamento. Se un giocatore decide di non assegnare i suoi segnalini, o se si dimentica di farlo, quei segnalini resteranno sulla Carta Azione e non avranno alcun effetto.

Strategia

Assegnate i segnalini Sigillo ai giocatori della vostra Casata. Se fate parte degli Atreides, farete guadagnare punti ai vostri alleati; se fate parte degli Harkonnen, impedirete agli Atreides di guadagnare punti.

Assegnate i segnalini Assassino ai giocatori della Casata avversaria. Se fate parte degli Atreides, toglierete punti ai vostri avversari; se fate parte degli Harkonnen, proteggerete i vostri alleati.

Bersagliare un Giocatore

Durante il proprio turno, un giocatore deve collocare la sua carta Attacco o Difesa a faccia in giù sopra la Carta Identità di un altro giocatore.

Nel secondo Round di Bersagliamento, un giocatore deve collocare la carta che gli è rimasta. A meno che un giocatore non usi una Carta Azione Ricognizione Aerea, ogni carta collocata resta nascosta fino al Round di Conflitto.

Un giocatore può giocare entrambe le sue Carte Bersaglio sullo stesso giocatore, ma non può giocare una Carta Bersaglio sulla propria Carta Identità. Se un giocatore ha già 3 Carte Bersaglio, quel giocatore non può più essere Bersagliato.

Attaccate i vostri nemici: uno schieramento perderà 1 punto per ognuno dei suoi giocatori che ha ricevuto 1 o più carte Attacco.

Dato che i Nobili perdono punti per ogni carta Attacco giocata su di loro, cercate di attaccarli! Per questo motivo è particolarmente importante difendere i propri Nobili, specialmente per gli Atreides, che perdono 2 punti per ogni Carta attacco giocata su di loro.

Attenzione: La Carta Azione Fuga in Ornitottero va giocata immediatamente come risposta quando un giocatore viene Bersagliato da un altro giocatore. A quel punto, il giocatore che stava Bersagliando deve giocare la stessa carta su un altro giocatore oppure scartarla.

Attenzione: La Carta Azione Trucchi Mentali permette a un giocatore di saltare la possibilità di collocare una Carta Bersaglio durante il primo Round di Bersagliamento, in modo da poterle collocare entrambe durante il secondo Round di Bersagliamento.



Strategia

Questo è un gioco basato sulle interazioni tra i giocatori. Sentitevi liberi di spiegare perché abbiate Bersagliato il giocatore su cui avete collocato la vostra carta, e se abbiate giocato la carta Attacco o quella Difesa. Dato che nessuno può vedere quali carte siano state effettivamente giocate, questo può essere un ottimo momento per trarre in inganno i vostri nemici o lanciare segnali ai vostri alleati.

Round di Conflitto

L'ultimo Round della partita è il Round di Conflitto. In questo Round, a cominciare dal mazziere e proseguendo in senso orario attorno al tavolo, ogni giocatore sposta l'Indicatore del Conflitto in base al proprio punteggio. Alla fine del Round, l'Indicatore del Conflitto mostrerà quale Casata ha ottenuto la vittoria.

Usare l'Indicatore del Conflitto

Il tabellone ha due lati, uno per partite da 4, 6 o 8 giocatori e uno per partite da 5 o 7 giocatori. Assicuratevi che il tabellone sia girato sul lato giusto e che l'Indicatore del Conflitto sia su Inizio.

Quando ottengono punti, i giocatori spostano l'Indicatore del Conflitto verso la propria fazione; quando perdono punti, lo spostano invece verso la fazione avversaria (i punti non sono limitati a quelli indicati sul tabellone).

Casa Atreides: Spostate l'Indicatore del Conflitto verso destra quando guadagnate punti, e verso sinistra quando li perdetevi.

Casa Harkonnen: Spostate l'Indicatore del Conflitto verso sinistra quando guadagnate punti, e verso destra quando li perdetevi.

Rivelare l'Identità

All'inizio del suo turno, ogni giocatore rivela la propria Carta Identità e tutte le Carte Bersaglio e i segnalini su di essa.

Punti delle Carte Azione

Un giocatore ottiene 1 punto per ogni Carta Azione che possiede con un Sigillo corrispondente a 1 dei Sigilli sulla propria Carta Identità.

Punti dei Segnalini

Sigillo Atreides: Un giocatore Atreides ottiene 1 punto per ogni segnalino Sigillo che possiede.

Maestro degli Assassini: Un giocatore Harkonnen perde 1 punto per ogni segnalino Assassino che possiede.

Punti delle Carte Bersaglio

È tempo di calcolare i totali:

Nobili Harkonnen: Perdono 1 punto per **ogni** carta Attacco.

Nobili Atreides: Perdono 2 punti per **ogni** carta Attacco.

Combattenti: Perdono 1 punto se hanno ricevuto 1 o più carte Attacco.

Ogni giocatore ottiene 1 punto per ogni carta Difesa che ha ricevuto.

Esempi di Punteggio

Il primo giocatore nel Round di Conflitto è la Guardia Harkonnen.

Le sue Carte Azione sono: *Trucchi Mentali* con il sigillo Qualsiasi Combattente, *Fuga in Ornitottero* con il sigillo Qualsiasi Combattente e *Ricognizione Aerea* con il sigillo Qualsiasi Nobile.

Ottiene 1 punto per ognuno dei 2 Sigilli Qualsiasi Combattente che corrisponde alla sua Carta Identità. Ha inoltre un Segnalino Assassino, che gli sottrae 1 punto. Ha 2 carte Attacco, quindi perde 1 altro punto. Dato che non è un Nobile, le carte Attacco in eccesso non hanno effetto. Con 2 punti per gli Harkonnen e 2 contro, l'Indicatore del Conflitto resta dov'è.



Il giocatore successivo ha Lady Jessica, una Nobile Atreides.

Le sue Carte Azione sono: *Uccidere la Mente* con il Sigillo Qualsiasi Nobile, *Incontro Segreto* con il Sigillo Qualsiasi Giocatore e *Nave Sonda Harkonnen* con il Sigillo Harkonnen.

Ottiene 1 punto per ognuno dei Sigilli Qualsiasi Nobile e Qualsiasi Giocatore che corrispondono alla sua Carta Identità. Ha inoltre un segnalino Assassino, che non ha alcun effetto su un giocatore Atreides (girarlo sul lato Atreides).

Ha 2 carte Attacco e 1 carta Difesa. In quanto Nobile Atreides, perde 2 punti per ogni carta Attacco. Infine, guadagna 1 punto per la carta Difesa. Con 3 punti a favore degli Atreides e 4 contro, l'Indicatore del Conflitto si sposta di 1 casella verso sinistra, dando il vantaggio agli Harkonnen.



+1

+1

+0

TOTALE
0



Scopo del Gioco

Alla fine del Round di Conflitto, la posizione dell'Indicatore del Conflitto stabilirà il vincitore.

Se l'Indicatore del Conflitto è su un Sigillo Atreides, gli Atreides vincono la partita! Si sono assicurati il controllo di Dune.

Se l'Indicatore del Conflitto è su un Sigillo Harkonnen, gli Harkonnen vincono la partita! Hanno riconquistato i loro possedimenti su Arrakis, e un posto tra le grazie dell'Imperatore.

Riconoscimenti

Produzione:
Peter Simunovich,
John-Paul Brisigotti

Design Grafico:
Casey Davies

Design del Gioco:
Don Eskridge

Produzione Genuine Entertainment:
Joe LeFavi

Sviluppo del Gioco:
Phil Yates

Edizione Italiana a Cura di:
Bertrand Furcas

Playtester:

Un ringraziamento a tutti i nostri fantastici playtester, che hanno contribuito a ogni step del progetto:
Mohammed Radi, Anton Solovev, Mohsen Abbas, Iuri Sabauri, Linus Hille, Ana Durglishvili, Onkar Mohite, Katarzyna Suhs, Oussama Alimi, Aparna e Robert.

E un saluto a Sooin Moon Eskridge, compagno di viaggio tra le dune.

Un Ringraziamento Speciale a

Brian Herbert, Kevin J. Anderson e alla Herbert Properties Team.

Ai nostri fantastici partner della Legendary e agli straordinari cineasti che hanno reso possibile la creazione di questo gioco.

E a Frank Herbert, autore e creatore dell'Universo di Dune, la cui visione e immaginazione uniche hanno ispirato tutti noi.

+1

+1

+0

TOTALE
-1



Riferimento Rapido

Preparazione

Vedi pagine 3 e 4.

Round Azione

Scegliere 1 Carta Azione

Ogni giocatore colloca 1 delle Carte Azione a faccia in su sulla propria Carta Tratto. Ogni volta che viene scelta una carta, girate una nuova Carta Azione per sostituirla, scartando eventuali duplicati.

Immediata

Il giocatore deve completare l'effetto indicato nel momento in cui sceglie la carta.

Guardare i Trattati

Il giocatore sceglie 1 Tratto non Schermato da guardare segretamente (seguendo le istruzioni sulla carta).

Schermata e non Schermata

I tratti iniziano non Schermati. Quando un giocatore guarda un Tratto, quel tratto viene girato di 90 gradi e diventa Schermato, a indicare che non si può guardare nuovamente.

Round di Bersagliamento

Usa nei Round di Bersagliamento

Il giocatore usa 1 o più Carte Azioni seguendo il testo su di esse, e poi le Scherma a indicare che non possono essere usate nuovamente.

Assegnare Segnalini

Il giocatore colloca il segnalino Sigillo o Assassino sulla Carta Identità di un altro giocatore. Un giocatore non può avere più di 2 segnalini.

Bersagliare un Giocatore

Il giocatore colloca una carta Attacco o Difesa a faccia in giù sulla Carta Identità di un altro giocatore. Un giocatore non può avere più di 3 Carte Bersaglio.

Round di Conflitto

Usare l'Indicatore del Conflitto

Assicuratevi che il tabellone sia sul lato giusto e che l'Indicatore del Conflitto sia su Inizio.

Casa Atreides: Spostate l'indicatore a destra quando ottenere punti e a sinistra quando li perdete.

Casa Harkonnen: Spostate l'indicatore a sinistra quando ottenete punti e a destra quando li perdete.

Rivelare le Identità

I giocatori rivelano le Carte Identità e tutte le Carte Bersaglio e i segnalini su di esse.

Punti delle Carte Azione

1 punto per ogni Carta Azione con un Sigillo corrispondente alla Carta Azione.

Punti dei Segnalini

Sigillo Atreides: Un giocatore Atreides ottiene 1 punto.

Maestro degli Assassini: Un giocatore Harkonnen perde 1 punto.

Punti delle Carte Bersaglio

Nobili Harkonnen: Perdono 1 punto per **ogni** carta Attacco.

Nobili Atreides: Perdono 2 punti per **ogni** carta Attacco.

Combattenti: Perdono 1 punto se hanno 1 o più carte Attacco.

Difendere dagli Attacchi

1 punto per ogni carta Difesa.

Scopo del Gioco

Se l'Indicatore del Conflitto è su un Sigillo Atreides, Casa Atreides ha vinto! Se l'Indicatore del Conflitto è su un Sigillo Harkonnen, Casa Harkonnen ha vinto!