

OLTRE LA PAURA, IL DESTINO ATTENDE

DUNE

UN GIOCO DI CONQUISTE E DIPLOMAZIA

REGOLAMENTO



Dune, il pianeta il cui semplice nome evoca desolazione. Coperto quasi per intero da deserti sterminati, spezzati solo da gigantesche creste rocciose, è la casa di gargantueschi vermi delle sabbie lunghi oltre 400 metri. Creature che vivono nel sottosuolo, e attaccano chiunque si soffermi troppo a lungo nel loro territorio. La vita umana resiste in quei pochi luoghi dispersi dov'è possibile reperire la preziosissima acqua, ma che sono esposti a terrificanti tempeste di Coriolis. Ciononostante, il pianeta è un nodo cruciale nel destino di qualsiasi impero galattico, poiché esso è l'unico mondo dove sia possibile estrarre la spezia.

La spezia, l'ingrediente fondamentale per il viaggio interstellare, e un farmaco geriatrico che prolunga la vita.

Questo è il motivo per cui potenti forze si scontrano per il controllo di Dune. Truppe imperiali, famiglie aristocratiche e i Fremen, una tribù di autoctoni nomadi. Agognano tutti alla supremazia sul pianeta. In Dune, prenderai il controllo di una queste fazioni: gli Atreides, i Fremen, gli Harkonnen o l'Imperium.

ATREIDES

Su Caladan, un pianeta pluviale spazzato dalle tempeste, regna Casa Atreides: una famiglia nobile il cui potere è sempre stato mitigato dalla pietà. Per generazioni, quel potere è stato tramandato di padre in figlio, e la Grande Casata si è sempre distinta per sincerità, lealtà e compassione.

Supportata ampiamente dall'Alto Consiglio, e rispettata tanto dal Landsraad quanto dalla maggioranza della popolazione, Casa Atreides vantava gli esempi più brillanti dell'umanità: il Ministro della Guerra più abile, il Maestro di Scherma più letale, il Mentat psicologicamente più agile di tutto l'Impero; tutti guidati dal leader più rispettato dell'Imperium, il Duca Leto Atreides, padre di Paul.

Casa Atreides non è però priva di nemici. Gli Harkonnen sono suoi acerrimi rivali, il lato oscuro di uno dei più grandi scontri per il potere a cui l'universo abbia mai assistito.



FREMEN

Per quanto molte delle verità sulla loro storia siano ormai andate perdute, i Fremen sono un'etnia tribale di umani che ha fatto del pianeta più pericoloso dell'universo la propria casa.

Il mondo desertico di Arrakis, noto comunemente come Dune, ospita centinaia di tribù Fremen. Esse si sono ricavate un posto dove vivere all'interno di città sotterranee note come sietch, scavate nelle profondità rocciose che giacciono al di sotto degli sconfinati oceani di sabbia.

La chiave per la sopravvivenza dei Fremen è la tuta distillante del loro popolo, che processa i fluidi e permette di sopravvivere per lunghi periodi di tempo sotto il sole cocente della superficie. Un dispositivo che ricicla l'umidità emessa dal corpo e la trasforma nella risorsa più preziosa in questo panorama ostile: acqua potabile. Per i Fremen, l'acqua è più di un bene... l'acqua è vita.



HARKONNEN

Sul tossico pianeta industriale di Giedi Prime, un mondo coperto dal crepuscolo perenne di un freddo sole blu, si è insidiata la più famelica e bramosa di potere delle Grandi Casate.

Guidata dal famigerato Barone Vladimir Harkonnen, la Casata vanta la linea di sangue più feroce dell'Universo Conosciuto, una famiglia intrisa di malvagità che giace su un letto di violenza. Gli Harkonnen regnano senza badare a inezie quali la morale e l'etica; piuttosto, sono mossi da un'avidità insaziabile: per loro, desiderare è prendere. Bramare è rubare. Temere è distruggere.

Casa Atreides e il Duca Leto si ergono come ultimi rivali e nemici più agguerriti degli Harkonnen. Una lunga storia di conflitti sanguinosi ha alimentato l'odio reciproco che scorre tra le Casate, e sono ormai troppe le vite che sono state perse perché uno degli schieramenti possa pensare a un perdono.



IMPERIUM

Al fianco dell'Imperatore siede la Sorellanza Bene Gesserit. Questo misterioso ordine segreto di consigliere e concubine, composto interamente da donne, pare abbia giurato fedeltà ad alcuni dei leader più potenti dell'Imperium. Tuttavia, dietro le quinte della storia, è la Sorellanza a detenere realmente quel potere.

Guerriere che eccellono nel corpo e nella mente, la Sorellanza può fare affidamento su due grandi doni: la Voce, una tecnica vocale di controllo della mente con la quale possono impartire ordini a cui è impossibile opporsi, e la Via, uno stile di combattimento corpo a corpo incredibilmente rapido, che solo le sorelle più esperte riescono a padroneggiare.

I Sardaukar formano un esercito di soldati fanatici, che fanno il volere dell'Imperatore Padiscià e i cui spadaccini sono i guerrieri più sanguinari della galassia. Spinti da un fervore religioso, e da una devozione fanatica verso l'Imperatore, si preparano per la battaglia marchandosi con il sangue durante un rituale sacro.

Provengono dal Pianeta Penitenziario Imperiale di Salusa Secundus, un mondo così selvaggio e dall'ambiente tanto brutale che solo sette prigionieri ogni tredici sopravvivono fino all'età adulta. I Sardaukar sono addestrati a combattere senza temere la morte. Non pongono alcuna rilevanza strategica nella difesa personale, e le armature che indossano non includono alcun fodero: un Sardaukar non ripone mai la propria lama.



I Sardaukar si preparano alla guerra su Salusa Secundus.

Contenuto

Tabellone

Il tabellone è una mappa del pianeta Dune, su cui sono rappresentati quattro tipi di territori:

- **Sabbioso:** Marrone chiaro con il nome del territorio in bianco.
- **Roccioso:** Marrone scuro con il nome del territorio in bianco e il disegno delle montagne.
- **Roccaforte:** Marrone sfumato di rosso, con un bordo doppio e il nome del territorio in nero.
- **Depressione Polare:** La calotta ghiacciata al centro del tabellone.



Alcuni territori sabbiosi sono contrassegnati da un'icona Esplosione di Spezia, a indicare i luoghi in cui è possibile se ne verifichi una.

La mappa è divisa inoltre in diciotto settori da una serie di linee longitudinali, che si estendono dal centro della Depressione Polare fino all'equatore lungo il bordo del tabellone. I settori mostrano le zone che saranno coperte dalla Tempesta nel corso della partita.

Il tabellone presenta anche altre sezioni:

- **Turni:** Per tenere traccia dei turni di gioco.
- **Fasi:** Per tenere traccia delle fasi di ogni turno di gioco.
- **Serbatoi Tleilaxu:** Dove conservare i comandanti e le truppe delle fazioni che attendono il risveglio.
- **Banca della Spezia:** Dove conservare la spezia che non appartiene a nessuno, e che non è attualmente in gioco.

Dado della Tempesta

Il dado ha 8 facce: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6 e un'icona Tempesta.



Territorio Sabbioso

Territorio Roccioso

Tracciato dei Turni

Depressione Polare

Roccaforte

Tracciato delle Fasi



Serbatoi
Tleilaxu

Linee
Longitudinali

Settore

Banca
della Spezia

Quattro mazzi di carte

- **Mazzo della Spezia** (24 carte): Indica dove le Esplosioni di Spezia creeranno miniere di spezia pronte a essere estratte, e dove compariranno i giganteschi vermi delle sabbie.
- **Mazzo della Battaglia** (24 carte): Fornisce Armi, Difese e altre carte da usare durante le battaglie, assieme a carte senza valore di cui bisogna cercare di liberarsi.
- **Mazzo dei Traditori** (22 carte): Contiene 1 carta per ogni gettone comandante.
- **Mazzo del Mercato** (24 carte): Dove si trovano trucchetti e strumenti con cui battere gli avversari in astuzia.



Set Fazioni per Quattro Giocatori

Ogni set contiene tre tipi di componenti:

- 1 **Scheda Fazione:** Che descrive i vantaggi della fazione.
- 2 **Gettoni Comandante:** 5 gettoni grandi (7 per gli Atreides), ognuno raffigurante un comandante e la sua forza.
- 3 **Truppe:** 20 segnalini piccoli, chiamati truppe.

Set Fazioni Doppi per Due Giocatori

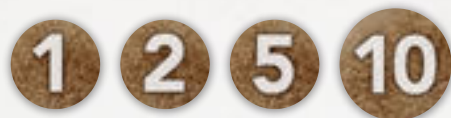
2 Schede che descrivono i vantaggi per gli alleati in una partita a due giocatori.

Dischi della Battaglia

Il gioco include 2 Dischi della Battaglia, che devono essere assemblati utilizzando il perno centrale prima di iniziare a giocare.



Segnalini



162 Segnalini Spezia



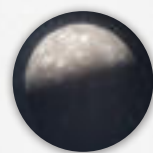
1 Segnalino Fase



1 Segnalino Primo Giocatore



5 Segnalini Roccaforte Coperta



1 Segnalino Turno



1 Segnalino Tempesta

Scopo del Gioco

Per vincere, dovrai sfruttare i vantaggi unici della tua fazione per ottenere il controllo di Dune occupando 3 Roccaforti alla fine del 3°, 4° o 5° turno; in alternativa, devi cercare di ottenere il maggior numero di punti dalle Roccaforti e dalla spezia alla fine del 5° turno.

Preparazione

Colloca tutti i segnalini spezia nella Banca della Spezia.

Mescola il Mazzo della Spezia, il Mazzo della Battaglia e il Mazzo del Mercato e collocali a faccia in giù accanto al tabellone. Le carte giocate verranno impilate a faccia in su accanto ai rispettivi mazzi che, in caso di necessità, verranno rimescolate per comporre dei nuovi mazzi. I giocatori non possono guardare le carte scartate: l'unica informazione pubblica è la carta in cima a ogni pila.

I giocatori scelgono le fazioni distribuendo le schede casualmente. Per farlo, prendi 1 carta Traditore per ogni fazione, mescolale e distribuiscine 1 a ogni giocatore. A questo punto, i giocatori rivelano le carte Traditore per scoprire con quale fazione giocheranno prima di rimettere le carte Traditore nel Mazzo dei Traditori.

I giocatori prendono i componenti della loro fazione e continuano con la preparazione (le eccezioni di ogni fazione sono indicate sulla scheda di quella fazione):

1- Traditori

Rimuovi dal Mazzo dei Traditori tutte le carte che appartengono alle fazioni che non sono in gioco, poi mescolalo accuratamente. Distribuisci 4 carte a ogni giocatore (eccetto al giocatore che controlla gli Harkonnen).

Ognuno di quei giocatori sceglie in segreto 1 carta da tenere. Se un giocatore pesca dei comandanti di una fazione avversaria, può sceglierne 1 che diventerà un traditore al suo servizio. Se un giocatore pesca uno dei propri comandanti, può tenere quella carta per assicurarsi che quel comandante non possa rivelarsi un traditore.

Ogni giocatore tiene la carta scelta a faccia in giù, e rimette le altre a faccia in giù nel Mazzo dei Traditori. Una volta che tutte le carte traditore sono state rimesse nel mazzo, rimescola il Mazzo dei Traditori.

A questo punto, se la fazione degli Harkonnen è in gioco, il giocatore Harkonnen sceglie i traditori come descritto sulla sua scheda fazione.

2- Spezia

Ogni giocatore prende l'ammontare iniziale di spezia, indicato sulla scheda fazione, dalla Banca della Spezia e la colloca nella sezione Riserva di Spezia della propria scheda fazione.

3- Truppe

Se sono in gioco, i Fremeni collocano le loro 5 truppe iniziali nella Depressione Polare.

Tutte le altre truppe vengono collocate nella sezione Comandanti e Riserve della scheda fazione corrispondente.

4- Segnalino Turno

Colloca il segnalino turno sulla casella 1 del Tracciato dei Turni.

5- Segnalino Fase

Colloca il segnalino fase sulla casella Tempesta del Tracciato delle Fasi.

6- Segnalino Tempesta

Colloca il Segnalino Tempesta sul settore Partenza della Tempesta del tabellone.

7- Tirare per il Primo Giocatore

Ogni giocatore tira il Dado della Tempesta per stabilire chi inizierà. Il giocatore che ha ottenuto il risultato più alto prende il Segnalino Primo Giocatore. In caso di parità, tirare nuovamente il dado. L'icona Tempesta è il simbolo dal valore più alto.

Sequenza di Gioco

Dune si gioca in una serie di turni, fino a un massimo di 5. Dopo l'ultima fase di un turno, il Segnalino Primo Giocatore viene passato al giocatore successivo in senso antiorario.

Durante alcune fasi, il gioco si svolge in senso antiorario, in *ordine di gioco*, da un giocatore all'altro.

Ogni turno è composto da 7 fasi specifiche, che devono essere completate nell'esatta sequenza indicata nella prossima pagina.



Paul Atreides e Lady Jessica osservano la distruzione di Arrakeen.

Fasi

Ogni turno è composto da 7 fasi.



Tempesta



Esplosione di Spezia



Acquisizione delle Carte



Risveglio



Trasferimento e Movimento



Battaglie



Raccolta della Spezia

Tempesta

Il primo giocatore tira il dado e sposta la Tempesta, in senso antiorario, di un numero di settori pari al risultato. Se ottiene l'icona Tempesta, il primo giocatore può avanzare la Tempesta di un qualsiasi numero di settori compreso tra 0 e 6.

Se la Tempesta attraversa o si ferma su un settore di un territorio sabbioso che contiene truppe e/o spezia, quelle truppe e quella spezia vengono distrutte (collocate rispettivamente nei Serbatoi Tleilaxu e nella Banca della Spezia). Le truppe che non si trovano in un territorio sabbioso riescono a trovare protezione dalla Tempesta (territori rocciosi, Roccaforti e la Depressione Polare).

Le truppe non possono entrare, uscire o attraversare un settore coperto dalla Tempesta. Le truppe non possono scontrarsi con altre truppe se solo uno dei due schieramenti è sotto la Tempesta; lo stesso vale per le truppe che si trovano ai lati opposti della Tempesta.

Le truppe dei Fremen nei territori sabbiosi non vengono distrutte se la Tempesta si muove sopra o attraverso il settore che occupano; tuttavia, nemmeno i Fremen possono entrare, uscire o attraversare un settore sotto la Tempesta.

Esplosione di Spezia

Il primo giocatore rivela 1 carta dalla cima del Mazza della Spezia: se si tratta di una carta territorio, colloca l'ammontare di spezia indicato nei 2 territori mostrati sulla carta.

Se viene rivelata una carta Verme delle Sabbie durante il primo turno di gioco, quella carta viene ignorata, rimessa nel mazzo e quest'ultimo viene rimescolato. Nei turni successivi, se viene rivelata una carta Verme delle Sabbie, qualsiasi segnalino spezia o truppa (*fatta eccezione per quelli dei Fremen*) nei territori mostrati sulla carta in cima alla pila degli scarti della spezia vengono distrutti e collocati nei Serbatoi Tleilaxu e nella Banca della Spezia. *Se ci sono delle truppe Fremen nel territorio, quelle truppe devono cavalcare il verme prima che venga rivelata un'altra carta spezia.* Poi viene rivelata una nuova carta spezia (scartando eventuali carte Verme delle Sabbie rivelate), finché non viene pescata una nuova carta spezia territorio.

Per ogni Esplosione di Spezia, le truppe di qualsiasi fazione colpite dall'Esplosione vengono distrutte e collocate nei Serbatoi Tleilaxu. Inoltre, se la carta Esplosione di Spezia mostra un territorio in cui si trova già della spezia, prendere la spezia già presente nel territorio indicato e collocarla nella Banca della Spezia prima di collocare i nuovi segnalini.

Acquisizione delle Carte

I giocatori possono avere in mano due tipi di carte: carte Battaglia e carte Mercato. In ordine di gioco, ogni giocatore ottiene prima le carte Battaglia e poi quelle Mercato.

- **Carte Battaglia:** A ogni turno, i giocatori pescano carte Battaglia fino al limite di 4 carte in mano.
- **Carte Mercato:** A ogni turno i giocatori possono acquistare, al costo di 2 unità di spezia pagate alla Banca della Spezia (*o, se è in gioco, pagate all'Imperium*), un numero di carte Mercato sufficienti a raggiungere il massimo di 3 carte in mano. In ordine di gioco, ogni giocatore annuncia il numero di carte che intende acquistare, paga la spezia e pesca le carte. Quel giocatore non potrà più acquistare altre carte durante il turno. (Vedi anche Tempistiche delle Carte Mercato a pag. 10.)

Prima Partita – Mercato Ridotto

I giocatori alla loro prima partita possono decidere di permettere l'acquisto di 1 sola carta mercato per giocatore (invece di massimo 3 per giocatore).

Risveglio

A cominciare dal primo giocatore, ogni giocatore può risvegliare 2 truppe gratuitamente. Ogni giocatore può inoltre risvegliare truppe aggiuntive, al costo di 2 unità di spezia ciascuna, e/o i suoi comandanti, pagando un costo pari alla forza di quel comandante.

La spezia per i risvegli va pagata alla Banca della Spezia. I comandanti e le truppe risvegliati tornano nelle Riserve del giocatore che li controlla. Un comandante risvegliato può essere giocato normalmente, e può ancora rivelarsi un traditore.

Trasferimento e Movimento

A cominciare dal primo giocatore, ogni giocatore può trasferire le truppe dalle sue Riserve a un territorio o una Roccaforte del pianeta al costo di 1 unità di spezia per truppa, pagata alla Banca della Spezia (*i Fremeni possono trasferire solo 5 truppe verso la Depressione Polare*). Non è possibile trasferire truppe verso un settore sotto la Tempesta. Non è possibile trasferire truppe dal tabellone alle Riserve, o da un territorio sul tabellone a un altro territorio.

Una volta effettuato il trasferimento il giocatore può muovere, come gruppo, un qualsiasi numero di sue truppe da 1 territorio a 1 altro territorio entro 3 territori di distanza, con la seguente eccezione: se una Roccaforte è già occupata dalle truppe di 2 fazioni, gli altri giocatori non possono entrarvi.

I settori non hanno alcun effetto sulla distanza di movimento. Una volta raggiunto il territorio di destinazione, però, le truppe devono occupare tutte, e in modo chiaro, un unico settore. Le truppe vanno mosse come un singolo gruppo: un giocatore non può né lasciare né raccogliere truppe nei territori che attraversa durante il movimento.

Come descritto nella Fase della Tempesta, nessuna truppa può entrare, uscire o attraversare un settore sotto la Tempesta. Molti territori includono svariati settori, in modo che i giocatori possano muoversi attraverso di essi anche se sono parzialmente coperti dalla Tempesta, purché il movimento non passi attraverso il settore coperto da essa. Attenzione: la Depressione Polare non è mai coperta dalla Tempesta.

Come nel caso del trasferimento, le truppe non possono entrare o attraversare una Roccaforte occupata dalle truppe di altri 2 giocatori.



Battaglie

In ogni territorio (fatta eccezione per la Depressione Polare) in cui sono presenti truppe appartenenti a più di 1 fazione si verifica una battaglia (vedi le regole sulle battaglie nella prossima pagina).

Raccolta della Spezia

A cominciare dal primo giocatore, i giocatori che controllano delle truppe in un settore di un territorio che contiene della spezia possono raccoglierla: ogni truppa può raccogliere 2 unità di spezia.

I giocatori non possono dare la loro spezia agli altri giocatori quando vogliono.

A questo punto, ogni giocatore che possiede meno di 3 unità di spezia può prendere una Donazione dalla Banca della Spezia fino ad averne 3.

Una volta completata questa fase, spostare il Segnalino del Turno nella prossima casella sul Tracciato dei Turni, spostare il Segnalino della Fase sulla casella Tempesta e passare il Segnalino Primo Giocatore al prossimo giocatore in senso antiorario.



Verificare la Vittoria

Se, alla fine del 3°, 4° o 5° turno, un giocatore occupa 3 Roccaforti con almeno 1 delle sue truppe, quel giocatore vince la partita.

Se non c'è alcun vincitore alla fine del 3° o del 4° turno, la partita continua.

Se, alla fine del 5° turno di gioco, nessun giocatore controlla 3 Roccaforti, ogni giocatore ottiene 5 punti per ogni Roccaforte che occupa, e 1 punto per ogni unità di spezia che possiede. Chi ha ottenuto il totale maggiore vince. In caso di pareggio, vincono tutti i giocatori con il totale più alto.

Battaglie

Determinare le Battaglie

Ovunque ci siano delle truppe di 2 o più giocatori che occupano lo stesso territorio, quei giocatori combattono una battaglia. Le battaglie continuano finché ogni territorio della mappa non è occupato dalle truppe di un solo giocatore, con due eccezioni:

- Due giocatori non possono scontrarsi in un territorio se le truppe di uno solo dei giocatori si trovano sotto la Tempesta (protette da un territorio roccioso), o se le truppe si trovano sui lati opposti della Tempesta. Quelle truppe rimarranno nello stesso territorio alla fine della fase.
- I giocatori non possono scontrarsi nella Depressione Polare. Si tratta di un rifugio sicuro per tutti.

Vantaggio in Battaglia

Il primo giocatore ha il Vantaggio in Battaglia, che passa poi in ordine di gioco al giocatore successivo e così via finché non si conclude la Fase delle Battaglie. Il giocatore con il Vantaggio in Battaglia vince i pareggi e, in caso abbia truppe coinvolte in più di una battaglia, sceglie l'ordine in cui risolvere i suoi scontri. Se ci sono 3 o più giocatori nello stesso territorio, il giocatore con il Vantaggio in Battaglia sceglie con chi si scontrerà per primo, con chi per secondo e così via finché possiede delle truppe in quel territorio.

Piano di Battaglia

Per risolvere una battaglia, ogni giocatore formula in segreto un Piano di Battaglia. Un Piano di Battaglia include sempre il numero di truppe schierate

con il Disco della Battaglia. Se possibile, il Piano di Battaglia deve includere un comandante. In aggiunta, e se il giocatore sta giocando un comandante nella battaglia, il Piano può includere delle carte Battaglia.

Tutti gli elementi di un Piano di Battaglia (truppe, comandanti e carte Battaglia) vanno tenuti segreti finché i Piani di Battaglia non vengono rivelati.

Disco della Battaglia

Ogni giocatore prende un Disco della Battaglia e, in segreto, sceglie un numero compreso tra 0 e il numero di truppe che possiede nel territorio conteso. Queste saranno le truppe che il giocatore schiererà in battaglia, e che si sommeranno alla sua forza totale. A prescindere dal risultato, il giocatore perderà un ammontare minimo di truppe pari al numero scelto sul Disco della Battaglia.

Comandanti

Ogni giocatore sceglie un gettone comandante e lo colloca a faccia in su nello spazio corrispondente sul Disco della Battaglia.

- Se necessario, i comandanti che sopravvivono a una battaglia possono combattere più di una volta nello stesso territorio durante lo stesso turno.
- Se possibile, un giocatore deve sempre giocare un comandante come parte del suo Piano di Battaglia.
- Se un giocatore non può giocare un comandante, deve annunciarlo mentre formula il Piano di Battaglia.

Gli Atreides possiedono 6 truppe a Carthag, e gli Harkonnen ne possiedono 3: devono scontrarsi in battaglia.



Prima che i Piani di Battaglia vengano formulati, gli Atreides usano il vantaggio di fazione Prescienza per vedere che gli Harkonnen giocheranno Bestia Rabban durante lo scontro.

Entrambi i giocatori prendono un Disco della Battaglia e, in segreto, scelgono il numero di truppe che intendono schierare nello scontro.

Il giocatore degli Atreides sceglie di schierare 4 truppe. Queste sono le truppe che finiranno nei Serbatoi Tleilaxu a prescindere dal risultato della battaglia.

Le truppe saranno guidate dal Duca Leto, che porterà con sé una Pistola Maula e uno Scudo.

Le carte Arma e Difesa sono tenute segretamente dietro il Disco della Battaglia.



Nessun Comandante

Un giocatore che non ha comandanti a disposizione deve comunque combattere, ma non può giocare alcuna carta Battaglia come parte del suo Piano. Questa situazione può verificarsi quando un giocatore ha tutti i comandanti nei Serbatoi Tleilaxu, o quando tutti i suoi comandanti rimanenti hanno già combattuto in altri territori durante lo stesso turno.

Carte Battaglia

I giocatori con un comandante possono giocare una carta Battaglia Arma, una carta Battaglia Difesa, entrambe o nessuna, tenendo le carte giocate contro il Disco della Battaglia, con la carta Arma a sinistra e quella Difesa a destra.

Alcune carte Battaglia possono essere giocate al posto di una carta Arma o Difesa.

I giocatori possono giocare una carta Inservibile al posto di un'Arma o una Difesa. Questo è l'unico modo in cui è possibile scartare le carte Inservibili dalla mano.

Tempistiche dei Vantaggi di Fazione

Quando gli Atreides e l'Imperium partecipano a uno scontro, il giocatore con il Vantaggio in Battaglia deve usare il vantaggio della sua fazione per primo.

Se il giocatore dell'Imperium usa il suo vantaggio di fazione della Voce, il giocatore avversario può modificare qualsiasi elemento del suo Piano di Battaglia (purché rispetti l'ordine dato con la Voce) prima di rivelare il suo Piano.

Certe carte permettono ai giocatori di compiere scelte che influiscono sul risultato di una battaglia dopo che i Piani di Battaglia sono stati rivelati. In questi casi, se dovesse presentarsi un dubbio circa la tempistica, il giocatore con il Vantaggio in Battaglia compie per primo la sua decisione prima che spetti al suo avversario.

Rivelare i Piani

Una volta che i giocatori sono pronti, entrambi rivelano i loro Piani contemporaneamente.

Risoluzione della Battaglia

Vincitore

Il vincitore è il giocatore con la forza totale più alta. La forza totale viene determinata sommando il numero scelto sul Disco della Battaglia alla forza del comandante.

Nessun Pareggio

In caso di pareggio, vince il giocatore con il Vantaggio in Battaglia.

Armi e Difese

Se il tuo l'avversario ha giocato una carta Battaglia Arma e tu non hai giocato la carta Battaglia Difesa giusta, il tuo comandante viene ucciso e la sua forza non viene considerata nella forza totale. È possibile che vengano uccisi entrambi i comandanti. In questo caso, non verrà considerata la forza di nessuno dei due.

Comandanti Uccisi

Il vincitore riceve immediatamente un ammontare di spezia dalla Banca della Spezia pari alla forza totale di tutti i comandanti uccisi nella battaglia (incluso il suo, se è stato ucciso). I comandanti uccisi vengono poi collocati immediatamente, a faccia in su, nei Serbatoi Tleilaxu.

Comandanti Sopravvissuti

I comandanti sopravvissuti rimangono nel territorio in cui sono stati utilizzati finché non vengono risolte tutte le altre battaglie. A quel punto, i loro proprietari possono riprenderli.

Sconfitta

Il giocatore sconfitto sposta tutte le sue truppe dal territorio ai Serbatoi Tleilaxu, e deve scartare ogni carta Battaglia che ha usato nel suo Piano di Battaglia. Attenzione: lo sconfitto non perde il comandante come risultato della battaglia; i comandanti vengono uccisi solo dalle carte Battaglia Arma.

Vittoria

Il vincitore perde solo il numero di truppe che ha schierato con il Disco della Battaglia, e le colloca nei Serbatoi Tleilaxu (un giocatore può vincere una battaglia anche se perde tutte le sue truppe). Se il testo lo consente, il vincitore può tenere o scartare qualsiasi carta che ha giocato.

Nota sulle Carte Battaglia

- Esistono due tipi base di carte Arma e Difesa: A Distanza e Veleno.
- Ci sono 3 carte Arma Speciale. Queste carte possono essere giocate al posto di un'Arma normale.
- Le carte Inservibili possono essere scartate dalla mano solo usandole nel Piano di Battaglia al posto di un'Arma, di una Difesa o di entrambe. Alcune carte Mercato permettono di scartare le carte Inservibili.

Tempistiche delle Carte Mercato

Una volta che una carta Mercato viene giocata, il gioco si interrompe finché tutti i suoi effetti non vengono risolti. Una volta ripreso il gioco, è possibile giocare altre carte Mercato.

Le carte Mercato possono essere giocate durante le fasi indicate su ogni carta. In caso di conflitti di tempistiche nel momento in cui vengono giocate più carte Mercato contemporaneamente, la priorità segue l'ordine di gioco.



Una volta che sono stati formulati, i Piani di Battaglia vengono rivelati nello stesso momento. Il giocatore Harkonnen ha schierato 2 truppe, guidate da Bestia Rabban armato di Gom Jabbar e Scudo.

Lo Scudo degli Atreides non protegge contro le Armi Veleno, quindi il Duca Leto viene ucciso e la sua forza non viene conteggiata, lasciando gli Atreides con una forza totale pari a 4 contro il 7 degli Harkonnen.

Persa la battaglia, il giocatore Atreides decide di giocare dalla mano la carta Mercato Contrattacco, aumentando a 8 la sua forza totale.

Il giocatore Harkonnen non ha carte Mercato da giocare, quindi gli Atreides vincono la battaglia.

Il giocatore Harkonnen deve ora spostare tutte le sue truppe da Carthag ai Serbatoi Tleilaxu, scartare Scudo e Gom Jabbar, lasciando Bestia Rabban nel territorio della battaglia.

Il giocatore Atreides sposta il Duca Leto (che è stato ucciso) e 4 truppe (il numero che ha scelto sul Disco della Battaglia) da Carthag ai Serbatoi Tleilaxu.

Dato che hanno vinto la battaglia, gli Atreides ottengono inoltre un ammontare di spezia pari alla forza di tutti i comandanti uccisi: il Duca Leto vale 5 unità di spezia.

Traditori

Se ti trovi in una battaglia, e il tuo avversario usa un comandante che corrisponde alla carta Traditore che possiedi, puoi comunicarlo a gran voce: la partita si interrompe temporaneamente, e la carta Traditore viene rivelata.

Il Giocatore che ha Rivelato la Carta Traditore

- Vince immediatamente la battaglia.
- Non perde nulla, a prescindere da ciò che è stato giocato nei Piani di Battaglia (anche in caso siano stati rivelati un Fucile Laser e uno Scudo).
- Colloca il comandante traditore nei Serbatoi Tleilaxu, e riceve un ammontare di spezia dalla Banca della Spezia pari alla sua forza.
- Tiene il suo comandante, che potrà utilizzare in un'altra battaglia in qualsiasi territorio, anche durante lo stesso turno.

Il Giocatore il cui Comandante si è Rivelato un Traditore

- Perde tutte le sue truppe nel territorio, e le colloca nei Serbatoi Tleilaxu.
- Scarta tutte le carte che ha giocato.

Due Traditori

Se entrambi i giocatori rivelano una carta Traditore, entrambi i giocatori perdono tutte le truppe nel territorio, le carte che hanno giocato ed entrambi i comandanti. Nessun giocatore ottiene alcuna spezia, e nessuno dei due vince la battaglia.

Traditori e Carte Mercato

Se riveli una carta Traditore, il tuo avversario non può giocare alcuna carta Mercato per il resto di quella battaglia. Se riveli una carta Traditore durante una battaglia, ma dopo che il tuo avversario ha giocato una carta Mercato, la carta Mercato viene annullata e scartata.

Esempio: Gli Atreides e gli Harkonnen rivelano i loro Piani di Battaglia. Basandosi sulle truppe nel territorio e la forza dei comandanti, gli Atreides stanno vincendo, e nessun comandante è stato ucciso dalle Armi. Gli Harkonnen giocano Dente Avvelenato per uccidere entrambi i comandanti, cosa che li porterebbe a vincere grazie alle truppe schierate. Gli Atreides decidono di rivelare il traditore degli Harkonnen che controllano. Gli Atreides vincono, e la carta Dente Avvelenato viene scartata.

Vantaggi delle Fazioni

ATREIDES

Risveglio Gratuito: 2 Truppe.

Spezia: 13 Unità.

Truppe: 20 truppe nelle Riserve.

Comandanti: Hai più comandanti delle altre fazioni.

Prescienza: Prima che vengano formulati i Piani di Battaglia, puoi vedere una parte del Piano del tuo avversario.

Scegli di vedere 1 delle opzioni seguenti:

- Il numero scelto sul Disco della Battaglia
- Il comandante
- La carta giocata sul lato Arma del Disco della Battaglia
- La carta giocata sul lato Difesa del Disco della Battaglia



HARKONNEN

Risveglio Gratuito: 2 Truppe.

Spezia: 15 Unità.

Truppe: 20 truppe nelle Riserve.

Traditori: Durante la preparazione della partita, non ricevi traditori finché tutti gli altri non hanno scelto i loro traditori e hanno rimesso le carte che non hanno scelto nel Mazzo dei Traditori. A quel punto, mescola il Mazzo dei Traditori e pesca:

In una partita con quattro giocatori, 8 carte dalla cima del mazzo e ne scegli 4.

In una partita con tre giocatori, 6 carte dalla cima del mazzo e ne scegli 3.

In una partita con due giocatori, 4 carte dalla cima del mazzo e ne scegli 2.

Rimetti le carte che non hai scelto nel Mazzo dei Traditori e rimescolalo.

Inoltre, durante la Fase della Battaglia e prima di ognuna delle tue battaglie, puoi prendere 1 carta dalla cima del Mazzo dei Traditori e rimettere 1 carta Traditore dalla tua mano, a faccia in giù, in fondo a quel mazzo. Se partecipi a più di una battaglia e stai scegliendo chi affrontare, puoi prendere la carta Traditore prima di decidere quale battaglia svolgere.



FREMEN

Risveglio Gratuito: 2 Truppe.

Spezia: 6 Unità.

Truppe: 15 truppe nelle Riserve.

5 truppe nella Depressione Polare.

Tempesta: Quando la Tempesta si sposta, le tue truppe nei territori sabbiosi non vengono distrutte da essa.

Esplosione di Spezia: Quando viene pescato un Verme delle Sabbie durante un'Esplosione di Spezia, se controlli delle truppe in uno

o in entrambi i territori mostrati sulla carta Spezia a faccia in su, e per ognuno di quei territori che occupi, puoi fare in modo che le tue truppe "cavalchino il verme".

Per "cavalcare il verme", muovi 1 o più di quelle truppe fino a un qualsiasi altro territorio che si trovi entro 3 territori di distanza. Tuttavia, qualsiasi territorio attraversato dalle tue truppe per raggiungere la destinazione deve essere sabbioso, e il verme delle sabbie non entrerà mai né attraverserà un settore sotto la Tempesta.

Trasferimento e Movimento: Puoi trasferire fino a 5 truppe verso la Depressione Polare gratuitamente. Non puoi pagare per trasferire altre truppe dalle tue Riserve. Inoltre, durante il Trasferimento e Movimento, puoi muovere 2 gruppi diversi di tue truppe di un massimo di 3 territori di distanza, o 1 gruppo di un massimo di 6 territori di distanza.



IMPERIUM

Risvegli Gratuiti: 2 Truppe.

Spezia: 18 Unità.

Truppe: 20 truppe nelle Riserve.

Mercato: Ogniqualvolta un'altra fazione compra una carta Mercato, quella fazione paga le 2 unità di Spezia a te anziché alla Banca della Spezia.

Voce: Durante le battaglie, puoi usare la "Voce" e costringere il tuo avversario a giocare, o a non giocare, un tipo di Arma: specificamente un'Arma Veleno, un'Arma A Distanza o un'Arma Speciale. Se può farlo, quel giocatore deve obbedire all'ordine. Se il giocatore non può farlo, può giocare qualsiasi carta valida.



Strategie delle Fazioni

Atreides

Casa Atreides ha due vantaggi che la distinguono da ogni altra fazione. Prima di tutto, vanta 7 comandanti contro i 5 dei suoi rivali. Si tratta di un vantaggio particolarmente utile dopo diverse battaglie che risultano nella morte di numerosi comandanti, specie se gli altri comandanti non possono partecipare perché hanno già combattuto in un altro territorio. Le altre fazioni possono quindi essere costrette a una battaglia in cui non possono schierare un comandante, cosa che renderà loro impossibile giocare carte Battaglia. Grazie ai due comandanti aggiuntivi, gli Atreides possono evitare di cadere in situazioni simili.

L'altro vantaggio degli Atreides è il potere di battaglia della Prescienza, o precognizione. Poter conoscere un aspetto del Piano di Battaglia dell'avversario è un dettaglio da non sottovalutare. Se hai in mano entrambi i tipi di Armi e Difese, potrai sapere in anticipo quale giocare per uccidere il comandante dell'avversario o proteggere il tuo. Conoscere il comandante o il numero delle truppe schierate contro di te ti permette di decidere se cercare di ucciderlo o se impiegare più truppe; nel peggiore dei casi, potresti anche decidere di riconoscere la sconfitta e preservare le carte e i comandanti migliori.

Il tuo punto debole è la necessità di procurarti la spezia esclusivamente dalle Esplosioni o dalle battaglie, o non potrai comprare carte Mercato, risvegliare i comandanti o trasferire truppe sul pianeta. Dato che dopo i primi due turni chiunque potrebbe vincere con degli attacchi a sorpresa, la scelta tra l'ottenere spezia o conquistare una Roccaforte si farà più complessa. Avrai abbastanza risorse per ostacolare i tuoi avversari, e magari strappare una vittoria con la stessa strategia?

Fremen

I Fremen sono nativi di Dune, e sanno come muoversi sul pianeta. Hanno un movimento in più rispetto alle altre fazioni, non vengono distrutti dalla Tempesta e possono "cavalcare il verme" per raggiungere territori ancora più lontani.

Questa mobilità e "esperienza planetaria" dà loro accesso alle Esplosioni di Spezia più pericolose, oltre all'occasionale movimento bonus grazie alle carte Verme delle Sabbie. Dato che vivono sul pianeta, non hanno bisogno di pagare spezia per trasferirvi le loro truppe. Hanno quindi bisogno di minori quantità di spezia, e al contempo riescono a procurarsela più facilmente rispetto alle altre fazioni.

I Fremen non possono contare su alcuna capacità speciale in battaglia. Alcuni dei loro comandanti hanno un valore di forza elevato, ma non è detto basti contro un'Arma ben piazzata o un traditore rivelato nel momento sbagliato. Inoltre, dato che possono trasferire solo 5 truppe a ogni turno verso la Depressione Polare, non possono sopraffare improvvisamente un avversario e devono invece pianificare una strategia a lungo termine per posizionare le truppe in modo da impedire una vittoria a sorpresa dei loro avversari, oppure per raggiungere posizioni inespugnabili al momento giusto, da cui respingere gli assalti dei forestieri.

Harkonnen

Casa Harkonnen è rinomata per la scorrettezza. In questo gioco, tale nomea è rappresentata dal controllo di svariati traditori che fingono di essere comandanti al servizio dei tuoi avversari, quando sono in realtà leali a te. A differenza degli altri, che controllano tutti 1 traditore, all'inizio della partita ricevi tanti traditori quanti sono i giocatori. Quando un traditore che controlli viene giocato contro di te in battaglia, puoi rivelare che sia in realtà al tuo servizio (potresti farlo in un momento più avanzato della partita, quando l'avversario invierà il suo fidato comandante in uno scontro importante) per vincere immediatamente, salvando ogni tua risorsa e costringendo l'avversario a perdere tutte le sue. Otterrai persino la forza del comandante traditore in spezia.

In aggiunta a controllarne di più, ogni volta che il giocatore Harkonnen è coinvolto in una battaglia avrà accesso a un numero persino maggiore di traditori. In questo modo, con il progredire del gioco, potrà scoprire quali comandanti potrebbero essere traditori e quali no, e rinnovare la sua selezione di comandanti per sostituire quelli esposti e/o morti nel corso della partita.

Dato che affrontare in battaglia uno dei traditori che controlli è una situazione estremamente vantaggiosa per te, dovresti cercare di partecipare a quanti più scontri possibile, evitando di schierare grandi numeri di truppe o i tuoi comandanti più forti (se puoi evitarlo) nel tentativo di portare allo scoperto i comandanti dei tuoi avversari sotto il tuo controllo. Più la partita prosegue, e più saranno i traditori che si riveleranno come tali, più vittorie schiacciante otterrai.

Hai lo stesso bisogno di spezia degli Atreides, e devi tener conto di come procurartela nella tua strategia.

Imperium

A differenza delle altre fazioni, l'Imperium vanta degli introiti notevoli per le carte Mercato acquistate dai suoi avversari. A seconda delle strategie degli altri giocatori, l'Imperium potrebbe trionfare ammassando una grande quantità di spezia in vista del 5° turno.

Questo non vuol dire che non possa vincere militarmente. Oltre alle sue ricchezze, l'Imperium ha la capacità di sfruttare la "Voce": una forma di controllo mentale, sviluppato nel corso di innumerevoli generazioni dalla Sorellanza Bene Gesserit, con cui obbligare il suo avversario a usare, o a non usare, una specifica Arma (A Distanza, Speciale o Veleno). Se l'avversario non può però rispettare l'ordine impartito con la Voce, è libero di scegliere l'Arma che vuole.

A seconda delle carte Battaglia Difesa che possiede, un uso accorto della Voce può salvaguardare i comandanti dell'Imperium. Lo stesso discorso vale anche in caso il giocatore Imperiale non possieda alcuna Difesa: con un bluff, potrebbe costringere il suo avversario a non giocare un'Arma grazie alla Voce, fingendosi pronto a rispondere all'altro tipo.

Partita a Due Giocatori

Una partita a due giocatori è semplicemente una partita in cui si utilizzano solo 2 fazioni, una per ogni giocatore.

I giocatori possono accordarsi su quale usare, oppure scegliere casualmente. Per farlo, prendi 1 carta Traditore per ogni fazione, mescolale e distribuiscine 1 a ogni giocatore. A questo punto, i giocatori rivelano le carte Traditore per scoprire con quale fazione giocheranno, per poi rimettere le carte Traditore nel Mazzo dei Traditori.

I possibili abbinamenti sono:

- Cugini** - Atreides vs Imperium
- Disputa** - Atreides vs Fremen
- Kanly** - Atreides vs Harkonnen
- Ratti del Deserto** - Harkonnen vs Fremen
- Sospetti** - Imperium vs Harkonnen
- Estremi** - Imperium vs Fremen

Quattro Roccaforti

Un partita a due giocatori fa uso di quattro sole Roccaforti.

I giocatori possono decidere quali Roccaforti coprire, oppure sceglierle casualmente.

Per determinare quali Roccaforti saranno coperte dalla sabbia, tira il dado:

- 0** = CARTHAG
- 1** o **2** = SIETCH TABR
- 3** o **4** = SIETCH HABBANYA
- 5** o **6** = SIETCH TUEK
-  = ARRAKEEN

Copri la Roccaforte ottenuta con il dado con il segnalino Roccaforte Coperta corrispondente. Attenzione: la Roccaforte che hai appena coperto è ora un territorio sabbioso.

Tutte le altre regole restano le stesse.

Alleati – Partita a Due Giocatori

I giocatori possono anche giocare una partita a due con le doppie fazioni, in cui ognuno controlla un'alleanza tra 2 fazioni: Atreides e Fremen contro Harkonnen e Imperium.

Per questa variante occorre seguire delle regole speciali:

- **Truppe:** Il giocatore Harkonnen e Imperium prende 20 segnalini truppa Harkonnen e li colloca nelle Riserve della sua scheda fazione doppia, e il giocatore Atreides e Fremen prende 20 segnalini truppa Atreides e ne colloca 15 tra le Riserve e 5 nella Depressione Polare.
- **Comandanti:** I comandanti di ogni doppia fazione vengono messi insieme. Usando le carte Traditore, ogni giocatore crea un set misto pescando un certo numero di carte traditore (7 per gli Atreides e Fremen e 5 per gli Harkonnen e Imperium). Ogni giocatore prende quindi i gettoni comandante che corrispondono al set misto, e li colloca nelle Riserve della sua scheda fazione doppia.

I comandanti rimanenti non vengono usati in una partita con fazioni doppie. Rimetti nella scatola le carte Traditore inutilizzate e i gettoni comandante corrispondenti.

I giocatori possono annunciare i comandanti nel loro set misto, oppure possono tenere segreta l'informazione.

Entrambi i giocatori rimettono le carte Traditore sul tabellone, e le mescolano insieme per comporre il Mazzo dei Traditori.

A questo punto, la partita si svolge normalmente, secondo le regole descritte nella sezione Traditori della Preparazione.

- **Vantaggi delle Fazioni:** Ogni gruppo misto usa una combinazione dei vantaggi di fazione, descritte nelle regole per le Fazioni Alleate della prossima pagina.



Paul Atreides osserva un verme delle sabbie divorare un mietitore di spezia.



ATREIDES E FREMEN: VANTAGGI ALLEANZA



Risvegli Gratuiti: 2 Truppe.

Spezia: 6 Unità.

Truppe: 15 truppe nelle Riserve.
5 truppe nella Depressione Polare.

Comandanti: Hai più comandanti della fazione doppia Harkonnen e Imperium.

Tempesta: Quando la Tempesta si sposta, le tue truppe nei territori sabbiosi non vengono distrutte da essa.

Esplosione di Spezia: Quando viene pescato un Verme delle Sabbie durante un'Esplosione di Spezia, se controlli delle truppe in uno o in entrambi i territori mostrati sulla carta Spezia a faccia in su, e per ognuno di quei territori che occupi, puoi fare in modo che le tue truppe "cavalchino il verme".

Per "cavalcare il verme", muovi 1 o più di quelle truppe fino a un qualsiasi altro territorio che si trovi entro 3 territori di distanza. Tuttavia, qualsiasi territorio attraversato dalle tue truppe per raggiungere la destinazione deve essere sabbioso, e il verme delle sabbie non entrerà mai né attraverserà un settore sotto la Tempesta.

Trasferimento e Movimento: Puoi trasferire fino a 5 truppe verso la Depressione Polare gratuitamente. Non puoi pagare per trasferire altre truppe dalle tue Riserve. Inoltre, durante il Trasferimento e Movimento, puoi muovere 2 gruppi diversi di tue truppe di un massimo di 3 territori di distanza, o 1 gruppo di un massimo di 6 territori di distanza.

Prescienza: Prima che vengano formulati i Piani di Battaglia, puoi vedere una parte del Piano del tuo avversario.

Scegli di vedere 1 delle opzioni seguenti:

- Il numero scelto sul Disco della Battaglia
- Il comandante
- La carta giocata sul lato Arma del Disco della Battaglia
- La carta giocata sul lato Difesa del Disco della Battaglia



HARKONNEN E IMPERIUM: VANTAGGI ALLEANZA



Risvegli Gratuiti: 2 Forces.

Spezia: 15 Unità.

Truppe: 20 truppe nelle Riserve.

Traditori: Durante la preparazione della partita, non ricevi traditori finché il tuo avversario non ha scelto i suoi e ha rimesso le carte che non ha scelto nel Mazzo dei Traditori. A quel punto, mescola il Mazzo dei Traditori, pesca le prime 4 carte e sceglie 2.

Rimetti le carte che non hai scelto nel Mazzo dei Traditori e rimescolalo.

Inoltre, durante la Fase della Battaglia e prima di ognuna delle tue battaglie, puoi prendere 1 carta dalla cima del Mazzo dei Traditori e rimettere 1 carta Traditore dalla tua mano, a faccia in giù, in fondo a quel mazzo. Se partecipi a più di una battaglia e stai scegliendo chi affrontare, puoi prendere la carta Traditore prima di decidere quale battaglia svolgere.

Mercato: Ogniqualevolta compra una carta Mercato, il tuo avversario paga le 2 unità di Spezia a te anziché alla Banca della Spezia.

Voce: Durante le battaglie, puoi usare la "Voce" e costringere il tuo avversario a giocare, o a non giocare, un tipo di Arma: specificamente un'Arma Veleno, un'Arma A Distanza o un'Arma Speciale. Se può farlo, quel giocatore deve obbedire all'ordine. Se il giocatore non può farlo, può giocare qualsiasi carta valida.

Scopo del Gioco

Il controllo di Dune, lo scopo del gioco, può essere ottenuto in uno di due modi: militare o economico. Le fazioni contendenti hanno 5 turni per riuscirci.

Turni 1 e 2, Sviluppo

Durante i primi 2 turni di sviluppo, quando nessuna fazione può vincere, i giocatori hanno la possibilità di accrescere la loro forza. Ottenere spezia è fondamentale: è la risorsa necessaria per comprare carte dal Mercato, per risvegliare i comandanti e le truppe sconfitte e, per le fazioni che partono fuori dal pianeta (Atreides, Harkonnen e Imperium) per trasferire le truppe verso Dune. È però importante anche stabilire un controllo delle Roccaforti sin dalle prime battute. In genere, le fazioni cercheranno di occupare le Roccaforti per evitare che gli avversari ne controllino troppe durante il 3° e 4° turno.

Vittoria Militare

Una volta cominciato il 3° turno è possibile ottenere una vittoria militare improvvisa, e i giocatori che trasferiscono e muovono per ultimi possono avvantaggiarsi di qualsiasi posizione debole dovessero trovare. Il giocatore che spera di vincere dovrà, se si muove per primo, anticipare le possibili invasioni di Roccaforti di fine turno sferrando degli attacchi preventivi; se si muove invece per ultimo, dovrà sfruttare i punti deboli dei suoi avversari e approfittarne in modo deciso.

Vittoria Economica

Spesso accadrà, però, che i giocatori più bravi si annullino a vicenda combattendo per il controllo delle Roccaforti. Nel 5° turno, questa situazione dà possibilità agli altri giocatori di vincere seguendo un percorso completamente diverso: ammassando spezia. Se nessuna fazione ha vinto la partita controllando 3 Roccaforti alla fine della Fase delle Battaglie del 5° turno, i giocatori raccolgono la spezia e chi ne possiede di più (ogni Roccaforte vale 5 unità di spezia per chi la occupa) vince la partita. In caso di pareggio, i giocatori con il punteggio più alto condividono la vittoria.

Glossario

Dune è ambientato in un vasto universo popolato da popolazioni e tecnologie avanzate.

Banca della Spezia: Il luogo dove vengono ufficialmente controllati l'immagazzinamento e la gestione della spezia.

Cryss: Il pugnale sacro dei Fremen, realizzato da una zanna strappata a un verme delle sabbie.

Ghola Tleilaxu: Cloni creati dagli scienziati Tleilaxu (una specie di umani dedita all'ingegneria genetica) usando le cellule ricavate dai deceduti.

Gom Jabbar: Un aculeo avvelenato ricoperto di meta-cianuro.

Riconoscimenti

Produzione:

Peter Simunovich,
John-Paul Brisigotti

Produzione Genuine

Entertainment:

Joe LeFavi

Design del Gioco:

Peter Olotka, Jack Kittredge,
Bill Eberle, Greg Olotka,
Jack Reda

Progetto Grafico:

Casey Davies

Illustrazione di Copertina:

Vicki Tunkel

Playtester:

Ian Allen, Bill Dyer, Brad Johnson, Patrick Logan, Davide Cossu, Zevon Scocco, William Hanners, George Hamilton, Wray Ferrell, Taylor Amy, Charles Hildebrandt, Henry Lyons, Amir Raubvogel, Christopher Ross, Jayne Cz.

Un Ringraziamento Speciale a

Brian Herbert, Kevin J. Anderson per il gruppo Herbert Properties.

Ai nostri meravigliosi partner della Legendary e agli straordinari cineasti, senza i quali questo gioco non avrebbe mai preso vita.

E a Frank Herbert, autore e creatore dell'Universo di Dune, che ci ha ispirati tutti con la sua visione e un'immaginazione uniche.

Edizione Italiana a Cura di:

Bertrand Furas



In collaborazione con il
Museum of
Science Fiction.

museumofsciencefiction.org

www.GF9GAMES.com

Games Design © Gale Force Nine 2021. TM & © 2021 Legendary.
All Rights Reserved. Gale Force Nine is a Battlefront Group Company

Hajr: Un viaggio nel deserto.

Il Nexus: Una stazione di sopravvivenza planetologica, utilizzata come rifugio dai pericoli di Dune.

Ornitottero: Un velivolo capace di volare sbattendo le ali, in modo simile a come fanno gli uccelli.

Pistola Maula: Una pistola a molla che spara dardi.

Serbatoi Tleilaxu: Il luogo dove i comandanti e le truppe decedute attendono il risveglio.