LA RACCOLTA DI SPEZIA NON PUÒ INTERROMPERSI.

DUNE

UN GIOCO DI CONQUISTA, DIPLOMAZIA E INTRIGHI

REGOLAMENTO

PREFAZIONE

"All'inizio, è indispensabile porre ogni cura nello stabilire i più esatti equilibri. Ciò è ben noto ad ogni sorella Bene Gesserit. Così, nell'intraprendere lo studio della vita di Muad'Dib, conviene per prima cosa collocarlo esattamente nel suo tempo: egli nacque nel cinquantasettesimo anno dell'imperatore Padiscià Shaddam IV. Cura ancora maggiore va usata nel collocare Muad'Dib nel suo giusto luogo: il pianeta Arrakis. Non ci si deve lasciar ingannare dal fatto che egli sia nato su Caladan e vi abbia trascorso i primi quindici anni. Arrakis, il pianeta noto come Dune, è la sua patria, per sempre."

— dal Manuale di ***Muad'Dib***
della Principessa Irulan

Dune, il classico romanzo di fantascienza di Frank Herbert, vivrà per generazioni come un capolavoro dell'immaginazione creativa. In questo gioco, potrete dare nuova vita al pianeta alieno e rimettere in scena gli intrighi politici orditi dai personaggi principali del libro.

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 raccogliere la spezia.

La spezia, l'ingrediente fondamentale per il viaggio interstellare. I Navigatori della Gilda possono continuare ad avere visioni del futuro solo ingerendo questa sostanza assuefacente, garantendosi così la capacità di attraversare i percorsi più sicuri dell'iperspazio. Essa è, inoltre, un farmaco geriatrico che prolunga la vita e qualsiasi Imperatore voglia evitare costanti rivolte del popolo dovrà assicurare un rifornimento continuo di spezia in tutta la galassia. In poche parole, con la spezia è possibile soddisfare ogni proprio desiderio.

Questo è il motivo per cui potenti forze si scontrano per il controllo di Dune. Truppe imperiali, famiglie aristocratiche, esponenti della Gilda, una misteriosa sorellanza e i Fremen, una tribù di autoctoni nomadi, tutti agognano alla supremazia sul pianeta.

Ogni fazione deve sottostare alle rigide regolamentazioni economiche della corporazione universale per lo sviluppo commerciale (Combine Honnete Ober Advancer Mercantiles, CHOAM); le risorse sono costose, i trasferimenti sono costosi, l'eccellenza ha un prezzo. E quel prezzo deve essere pagato nella valuta universale, la misura di tutto ciò che abbia valore: la spezia.

La spezia è fondamentale per chiunque. Alcuni la raccoglieranno direttamente nel deserto, monitorando con attenzione le esplosioni e rischiando l'assalto tanto dei vermi delle sabbie quando della Tempesta. Altri, invece, se ne approprieranno con la forza, scatenando sanguinose battaglie, oppure subdolamente, pretendendo il pagamento di tasse e altri dazi.

Chi controllerà gli insediamenti più grandi avrà accesso agli ornitotteri, veicoli che permetteranno loro di coprire lunghe distanze più rapidamente, mentre gli altri giocatori dovranno farsi faticosamente strada fra la sabbia e le rocce.

Tra le lotte e gli scontri, tutti attendono ansiosamente il Nexus, l'evento in cui si stringono e disfano le alleanze, che segue ogni improvvisa comparsa del grande verme delle sabbie, Shai-Hulud.

Imponenti battaglie si alterneranno a più piccole scaramucce, scontri che spesso verranno decisi dalle gesta di un brillante comandante o da un bieco tradimento.

Su Dune, la morte non deve mai essere un momento tragico: i defunti vengono sistematicamente trattati per estrarre l'acqua dai loro corpi, in modo che la vita sull'arido pianeta possa continuare. A questo processo si affianca la tecnologia dei Tleilaxu, i cui tecnici hanno sviluppato il procedimento necessario a riprodurre un intero individuo a partire da una singola cellula.

FAZIONI

Ogni giocatore prenderà il controllo di una di queste fazioni:

Atreides

La casata Atreides, capeggiata dal giovane Paul Atreides (Muad'Dib) — legittimo erede del pianeta, può fare affidamento sui suoi valorosi luogotenenti e su una misteriosa, per quanto limitata, consapevolezza del futuro per far fronte ai suoi potenti e ingannevoli avversari.

Comandanti

Bene Gesserit

La Sorellanza di Bene Gesserit, rappresentata dalla Reverenda Madre Gaius Helen Mohiam — anziana e imperscrutabile, è esperta nel controllo psicologico e infallibile nel raggiungere i propri obiettivi sfruttando gli sforzi altrui.

Comandanti

Imperatore

Sua Maestà l'Imperatore Padiscià Shaddam IV — scaltro ed efficiente, cade facilmente nella trappola della compiacenza derivante dal suo potere.

Comandanti

Fremen

I Fremen, rappresentati dall'ecologo planetario Liet-Kynes — al comando di feroci orde di nativi, è esperto di sopravvivenza sul pianeta e una guida infallibile. Dedica il suo impegno a impedire qualsiasi controllo esterno mentre cerca di preservare il naturale ciclo vitale di Dune.

Comandanti

Gilda Spaziale

La Gilda Spaziale, rappresentata dal navigatore Edric (in combutta con bande di trafficanti) — monopolista dei trasporti, oramai dipendente da flussi di spezia sempre maggiori.

Comandanti

Harkonnen

La casata Harkonnen, capeggiata dal decadente Barone Vladimir Harkonnen — maestro di slealtà e crudeltà.

Comandanti

Nel gioco DUNE, puoi esplorare molte delle possibili interazioni che potrebbero aver avuto luogo tra queste affascinanti fazioni, ognuna con le proprie pulsioni, esigenze e i propri vantaggi speciali.

DUNE è stato suddiviso in un Gioco Base e un Gioco Avanzato. Imparate a giocare e cimentatevi più volte con il Gioco Base prima di avventurarvi nel Gioco Avanzato.

COMPONENTI DEL GIOCO

Tabellone di gioco

Il tabellone di gioco è una mappa del pianeta Dune in cui sono illustrati quattro tipi di territori:

Sabbia: Giallo, o marrone chiaro, con il bordo singolo.

Roccia: Marrone con il bordo doppio.

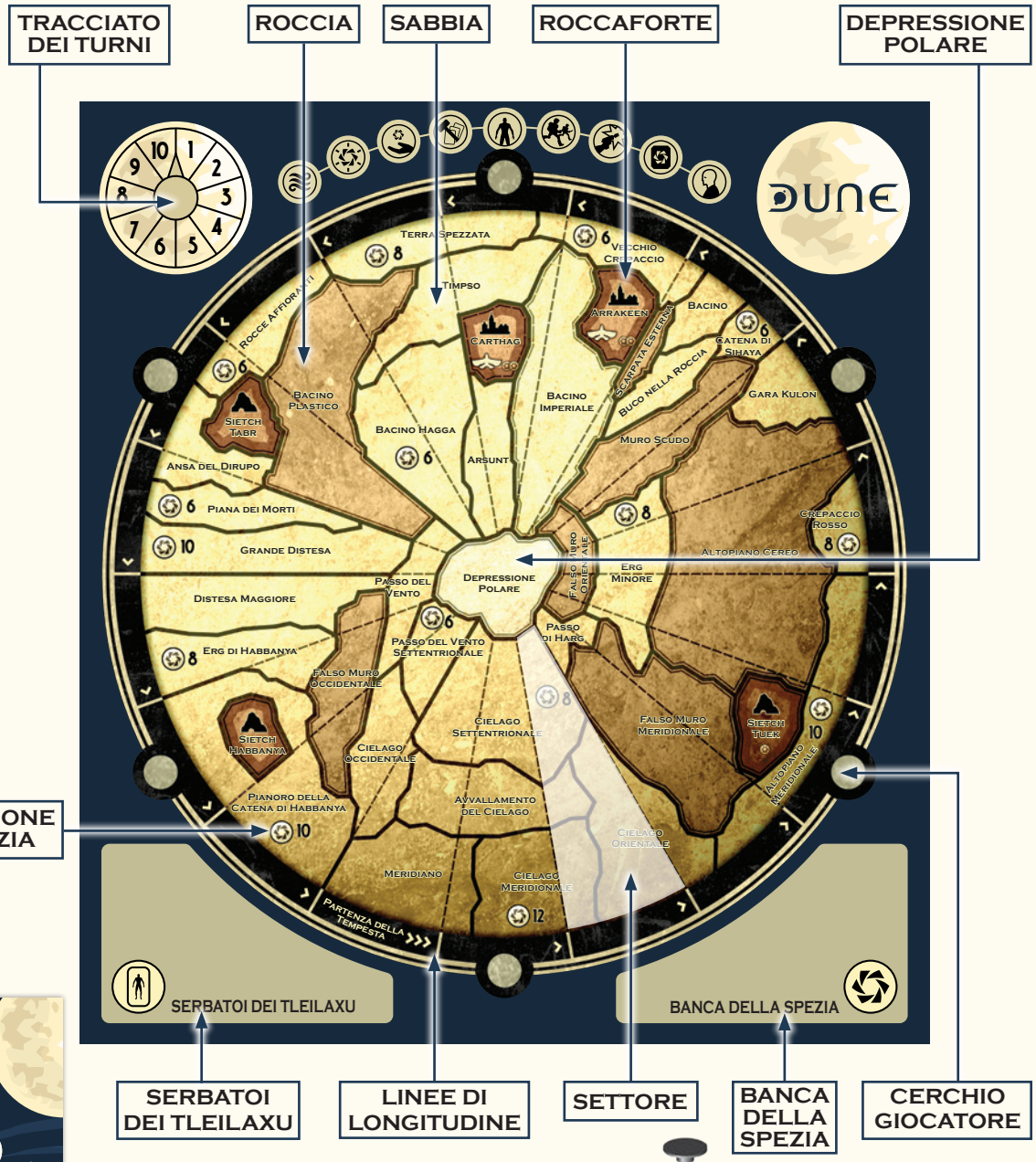
Roccaforti: Rosso terra bruciata con il bordo triplo.

Depressione Polare: Bianco screziato con il bordo doppio.

Alcuni territori sono contrassegnati da un'icona dell'Esplosione di Spezia per mostrare le posizioni delle possibili Esplosioni di Spezia.

La mappa è suddivisa in 18 settori da linee longitudinali, che partono dal bordo della *Depressione Polare* e si estendono fino all'equatore, situato attorno al bordo della mappa. Tali settori regolano lo spostamento della Tempesta attorno al tabellone di gioco.

Attorno alla mappa sono presenti sei Cerchi Giocatore che aiutano a tenere traccia dell'ordine di gioco. Il tabellone include anche un Tracciato dei Turni e i Serbatoi dei Tleilaxu, dove vengono conservati i corpi dei comandanti caduti e le truppe in attesa del risveglio.



Regolamento, Guida Rapida e Carte di Consultazione

Il Regolamento contiene le regole per il Gioco Base e per il Gioco Avanzato, nonché i Suggerimenti Strategici, le Domande Frequenti e la Sinossi di Dune.

Nelle 6 Carte di Consultazione potete trovare un comodo elenco delle fasi di gioco, utile per assicurarvi di svolgerle nell'ordine corretto.

Dischi della Battaglia

Il gioco include 2 Dischi della Battaglia da assemblare, unendoli con un perno al centro, perché possano essere utilizzati.

Dotazioni delle Fazioni:

Ogni fazione dispone di 5 tipi di componenti:

1. Uno Schermo Giocatore su cui è rappresentato il personaggio principale della fazione e il suo emblema.
2. Una Scheda Giocatore, a una o due facce, in cui sono descritti i vantaggi della fazione sia per il Gioco Base che per il Gioco Avanzato.
3. I Segnalini Giocatore per ciascuna fazione: Atreides (Verde), Bene Gesserit (Blu), Imperatore (Rosso), Fremen (Beige), Gilda Spaziale (Arancione), Harkonnen (Nero).
4. 5 gettoni comandante su cui sono rappresentati nome, ritratto e forza di combattimento di ogni comandante.
5. 20 segnalini truppe (le truppe contrassegnate con una stella non hanno alcun effetto aggiuntivo nel Gioco Base).

Tutti i componenti in dotazione delle fazioni sono facilmente riconoscibili dal colore.

Sei Mazzi di Carte

Mazzo Spezia: *(21 carte)* Indica dove le Esplosioni di Spezia creeranno cumuli di spezia che attenderanno di essere raccolti. Ma fate attenzione ai giganteschi vermi delle sabbie, gli Shai-Hulud.

Mazzo Inganni: *(33 carte)* Offre armi, difese, stratagemmi e strumenti utili per sconfiggere gli avversari durante le battaglie.

Mazzo dei Traditori: *(30 carte)* 1 carta per ogni gettone comandante, rappresentano i comandanti delle altre fazioni che fanno il doppio gioco.

Mazzo Profezia delle Bene Gesserit: *(16 carte)* 1 carta per ciascuna delle 6 fazioni e 10 carte per i turni dall'1 al 10. Il giocatore fa la sua profezia su chi vincerà la partita usando queste carte.

Mazzo Alleanza: *(6 carte)* Per ricordarti i benefici che avrai dall'Alleanza.

Mazzo Tempesta: *(6 carte)* Da utilizzare con i vantaggi del Gioco Avanzato dei Fremen.

Segnalini

156 Gettoni di Spezia
(48 da 1 e da 2; 36 da 5; 24 da 10)

Segnalino Muro Scudo Distrutto

Segnalino Tempesta

Indicatore del Turno

Componenti del Gioco Avanzato

5 truppe speciali dell'Imperatore
5 delle truppe dell'Imperatore sono contraddistinte da una stella. Queste truppe valgono quanto 2 truppe normali.

3 truppe speciali dei Fremen
3 delle truppe dei Fremen sono contraddistinte da una stella. Queste truppe valgono quanto 2 truppe normali.

Carta e segnalino Kwisatz Haderach
Gli Atreides possono utilizzare la carta e il segnalino Kwisatz Haderach per aggiungere un bonus di +2 punti di forza ai loro comandanti.

Combattenti

Consiglieri

Truppe delle Bene Gesserit
Sui segnalini delle truppe delle Bene Gesserit sono rappresentate due immagini differenti per distinguere le combattenti (le normali truppe) dai consiglieri spirituali.

Segnalino Verme delle Sabbie
Utile per i vantaggi del Gioco Avanzato dei Fremen.

GIOCO BASE

OBIETTIVO DEL GIOCO

Ogni fazione possiede una serie di vantaggi economici, militari, strategici e insidiosi unici. L'obiettivo del gioco è sfruttare tali vantaggi per ottenere il controllo del pianeta Dune. Il vincitore è il primo giocatore che, durante la Fase di Intervento dei Mentat, occupa 3 o più roccaforti con le sue truppe.

Un giocatore può vincere da solo o in Alleanza con altri giocatori.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

"Non devo avere paura.

La paura uccide la mente. La paura è la piccola morte che porta con sé l'annullamento totale.

Guarderò in faccia la mia paura.

Permetterò che mi calpesti e mi attraversi.

E quando sarà passata, aprirò il mio occhio interiore e ne scruterò il percorso. Là dove andrà la paura non ci sarà più nulla. Soltanto io ci sarò."

— Paul Atreides

Mettete tutti i segnalini spezia nella Banca della Spezia.

Mescolate il Mazzo Spezia e il Mazzo Inganni e posizionateli, a faccia in giù, accanto al tabellone. Una volta giocate, le carte vengono collocate a faccia in su accanto al mazzo corrispondente, a formare una pila degli scarti. In caso sia necessario, gli scarti vengono rimescolati per comporre nuovamente il Mazzo Spezia o il Mazzo Inganni.

I giocatori scelgono le fazioni.

Quelli che seguono sono dei suggerimenti sulla scelta delle fazioni.

1. Utilizzate le carte fazione del Mazzo Profezia per determinare casualmente la fazione di ogni giocatore. Mescolate le carte e distribuitene 1 a ciascun giocatore; oppure
2. Ogni giocatore pesca 1 carta casuale fra le Carte Profezia su cui è indicato il turno di vittoria. A questo punto, i giocatori procedono in ordine decrescente a scegliere la propria fazione.

Se lo desiderano, i giocatori possono scambiare le fazioni fra di loro prima di cominciare.

Partite a due o tre giocatori

In una partita a tre giocatori, le fazioni consigliate sono Atreides, Harkonnen e Fremen. In una partita a tre giocatori, un'Alleanza ha bisogno di 4 roccaforti per vincere, come nelle normali regole per le Alleanze.

In una partita a due giocatori, suggeriamo di provare uno scontro tra gli Atreides e gli Harkonnen, oppure ogni giocatore sceglie 2 fazioni da controllare (selezionandole normalmente come descritto sopra). In una partita a due giocatori, il numero di roccaforti necessarie per vincere aumenta a 4.

Partite a quattro o cinque giocatori

In una partita a 4 giocatori, consigliamo di escludere dalle fazioni la Gilda Spaziale e le Bene Gesserit; in una a 5 giocatori, consigliamo di escludere le Bene Gesserit.

I giocatori prendono i loro Schermi Giocatore e le Schede Giocatore e preparano la propria fazione come segue:

1. Posizioni

I giocatori posizionano il loro Segnalino Giocatore sul Cerchio Giocatore più vicino al proprio Schermo e/o posto al tavolo.

2. Traditori

Rimuovete dal Mazzo Traditori tutte le Carte Traditore delle fazioni che non sono in gioco. Mescolate quindi accuratamente le carte rimaste e distribuitene 4 a ogni giocatore.

Ogni giocatore sceglie quindi 1 carta da tenere, senza rivelarla. Se un giocatore dovesse pescare alcuni dei comandanti di un avversario, può sceglierne 1 che, in seguito, si rivelerà essere un traditore. Se non pesca alcun comandante degli avversari, può sceglierne 1 dei propri da proteggere.

A questo punto, ogni giocatore mette la carta scelta a faccia in giù dietro il proprio Schermo, rimettendo le altre in fondo al Mazzo Traditori.

3. Spezia

Ogni giocatore prende dalla Banca della Spezia l'ammontare di spezia indicato sulla propria Scheda Giocatore, collocandolo dietro il proprio Schermo.

4. Truppe

Ogni giocatore segue le istruzioni riportate sulla propria Scheda Giocatore per piazzare le truppe sulla mappa. Tutte le truppe nelle riserve vengono collocate accanto al proprio Schermo.

5. Inganni

A ogni giocatore viene distribuita 1 carta dal Mazzo Inganni.

6. Indicatore del Turno

Collocate l'Indicatore del Turno sulla posizione 1 del Tracciato dei Turni.

Attenzione: Le fazioni possiedono vantaggi speciali che possono contraddire il regolamento. Questi vantaggi hanno sempre la precedenza sulle regole.

SEQUENZA DI GIOCO

DUNE è un gioco a turni con un limite massimo di 10 turni.

Ogni turno è composto da nove fasi, che vanno completate nell'ordine indicato di seguito.

1. Fase della Tempesta

Il Segnalino Tempesta viene spostato attorno alla mappa. La fazione il cui Segnalino Giocatore è il prossimo davanti alla tempesta sarà il *Primo Giocatore* per questo turno.

2. Fase dell'Esplosione di Spezia e del Nexus

La prima carta del Mazzo Spezia viene girata a faccia in su e la quantità di spezia mostrata sulla carta viene collocata nel territorio evidenziato. Se appare uno Shai-Hulud durante la Fase dell'Esplosione di Spezia, si verifica un Nexus e i giocatori hanno l'opportunità di stringere e rompere le Alleanze.

3. Fase della Donazione della CHOAM

I giocatori con 0 o 1 unità di spezia possono richiedere una Donazione della CHOAM.

4. Fase dell'Asta

I giocatori offrono spezia per acquisire Carte Inganno.

5. Fase del Risveglio

A tutti i giocatori è consentito risvegliare truppe e comandanti dai Serbatoi dei Tleilaxu.

6. Fase di Trasferimento e Movimento

A partire dal *Primo Giocatore* e procedendo *in senso antiorario*, ogni giocatore trasferisce le proprie truppe verso il pianeta o le invia dall'emisfero meridionale (Fremen) per poi muoverle sul tabellone di gioco.

7. Fase delle Battaglie

I giocatori devono risolvere le battaglie in ogni territorio occupato dalle truppe di due o più fazioni.

8. Fase di Raccolta della Spezia

Le truppe presenti nei territori che contengono spezia possono raccogliere la spezia.

9. Fase di Intervento dei Mentat

Le fazioni dichiarano un vincitore (o più vincitori) o si prendono del tempo per valutare le loro posizioni sulla mappa. Spostano quindi l'Indicatore del Turno avanti di una posizione sul Tracciato dei Turni e danno inizio a un nuovo turno.

FASE 1: TEMPESTA

Prima Tempesta

La prima volta che la Tempesta viene spostata, il Segnalino Tempesta viene collocato in una posizione casuale lungo il bordo della mappa utilizzando la seguente procedura. I giocatori i cui Segnalini Giocatore sono più vicini al settore di Partenza della Tempesta (su entrambi i lati) scelgono in segreto un numero da 0 a 20 sui Dischi della Battaglia. I numeri scelti vengono rivelati contemporaneamente. A partire dal settore Partenza della Tempesta spostate attorno alla mappa, *in senso antiorario*, il Segnalino Tempesta di un numero di settori pari alla somma dei numeri rivelati.

Movimento della Tempesta

In ogni successiva Fase della Tempesta, i due giocatori che hanno utilizzato per ultimi i Dischi della Battaglia, scelgono in segreto un numero da 1 a 3. I numeri scelti vengono rivelati contemporaneamente e il Segnalino Tempesta si muove attorno alla mappa, *in senso antiorario*, di un numero di settori pari alla somma dei numeri rivelati.

Danni

Tutte le truppe che si trovano in un territorio sabbioso (fatta eccezione per il Bacino Imperiale) su cui passa o si ferma la Tempesta restano uccise. Collocatele nei Serbatoi dei Tleilaxu. Le truppe che non si trovano in un territorio sabbioso riescono a trovare un rifugio sicuro. Inoltre, tutte le unità di spezia nei settori su cui passa o si ferma la Tempesta vengono rimosse e collocate nella Banca della Spezia.

Ostruzione

Le truppe non possono entrare, uscire o attraversare un settore sotto la Tempesta. Le truppe non possono scontrarsi se anche solo uno dei due schieramenti si trova in un settore sotto la Tempesta.

Primo Giocatore

La fazione il cui Segnalino Giocatore è il prossimo davanti alla Tempesta sarà il *Primo Giocatore* nella Fase dell'Asta e nella Fase di Trasferimento e Movimento.

▲ *Carta Territorio*

▲ *Carta Shai-Hulud*

FASE 2: ESPLOSIONE DI SPEZIA E NEXUS

Carta in cima al mazzo

La carta in cima al Mazzo Spezia viene girata a faccia in su.

Primo Turno

Durante la Fase dell'Esplosione di Spezia del primo turno, tutte le carte Shai-Hulud vengono ignorate e messe da parte. Rimescolatele nel Mazzo Spezia alla fine della fase.

Carta Territorio

Se la carta girata a faccia in su è una carta territorio, prelevate dalla Banca della Spezia la quantità di spezia indicata su di essa e collocatela sul territorio, nel settore che contiene l'icona Esplosione di Spezia.

Carta Shai-Hulud

Dopo aver svolto i passi seguenti si verificherà un Nexus:

- Tutte le unità di spezia e le truppe nel territorio mostrato sulla carta in cima alla pila degli scarti del Mazzo Spezia vengono rimosse e collocate, rispettivamente, nella Banca della Spezia e nei Serbatoi dei Tleilaxu. Dopodiché, la carta Shai-Hulud viene posta in cima alla pila degli scarti del Mazzo Spezia.
- Girate quindi un'altra carta a faccia in su. Se si tratta di un'altra carta Shai-Hulud, scartatela immediatamente e giratene un'altra. Continuate questo passo finché non girate una carta territorio e collocate le unità di spezia come indicato sopra.

Nexus

Dal secondo turno in avanti, alla fine della fase in cui è comparso uno Shai-Hulud si verifica un Nexus. Durante un Nexus, i giocatori possono stringere e sciogliere Alleanze (vedi Alleanze a pagina 12).

FASE 3: DONAZIONE DELLA CHOAM

Ogni giocatore che possiede 0 o 1 unità di spezia può richiedere una "Donazione della CHOAM" e prelevare un ammontare di spezia dalla Banca della Spezia fino ad avere un totale di 2 unità.

FASE 4: ASTA

Dichiarazione

Prima dell'inizio delle offerte, tutti i giocatori devono dichiarare quante Carte Inganno possiedono. Il limite della mano è 4. I giocatori con 4 carte devono passare il turno durante l'offerta.

Banditore

Un giocatore compone una fila di carte a faccia in giù prendendo 1 carta dal Mazzo Inganni per ogni giocatore a cui è consentito fare offerte.

Asta

La prima carta della fila viene messa all'asta in cambio di spezia.

- Il *Primo Giocatore* dà inizio alle offerte. Se quel giocatore possiede già 4 Carte Inganno, sarà il primo giocatore alla sua destra che ha meno di 4 Carte Inganno in mano a dare inizio alle offerte.
- Il giocatore che dà inizio alle offerte deve offrire 1 o più unità di spezia o passare la mano. L'offerta procede quindi con il primo giocatore a destra dell'offerente. L'offerente successivo può fare un'offerta maggiore o passare la mano e così via attorno al tavolo, fino a quando non viene fatta l'offerta più alta e tutti gli altri giocatori passano la mano. Il miglior offerente paga quindi l'ammontare di spezia che ha offerto alla Banca della Spezia e prende la carta.

Limite d'Offerta

I giocatori non possono offrire più spezia di quanta ne possiedono.

Primo Offerente Successivo

Nelle aste seguenti, durante la stessa fase, il primo giocatore ad aprire l'offerta sarà il giocatore alla destra di chi ha aperto l'offerta per la carta precedente. In questo modo, ogni giocatore che può partecipare all'asta ha la possibilità di essere il primo offerente per una Carta Inganno.

Fine dell'Asta

L'asta per le Carte Inganno continua finché ci sono ancora carte disponibili su cui fare offerte o finché tutti i giocatori non hanno passato la mano per l'acquisto di una carta, quale delle due si verifica per prima. Se tutti i giocatori passano la mano su una carta messa all'asta, le carte rimanenti vengono rimesse in cima al Mazzo Inganni e la Fase dell'Asta termina.

Trasparenza

Durante la Fase dell'Asta, i giocatori devono sempre mostrare il numero (ma non il tipo) di Carte Inganno che hanno in mano. A nessuno è permesso nascondere il numero di carte in proprio possesso. Un giocatore non può mai avere più di 4 carte in mano contemporaneamente e, in tal caso, durante l'asta deve sempre passare la mano.

Limite di Tempo

Ogni giocatore ha 10 secondi per fare la sua offerta, trascorsi i quali si considera come se avesse passato la mano.

FASE 5: RISVEGLIO

Risveglio delle Truppe

Tutti i giocatori possono ora risvegliare fino a 3 truppe dai Serbatoi dei Tleilaxu.

Gratuito: Ogni fazione ha la possibilità di risvegliare gratuitamente un certo ammontare di truppe, indicato sulla Scheda Giocatore.

Pagando Spezia: Per risvegliare truppe ulteriori, il giocatore deve spendere 2 unità di spezia per ogni truppa da risvegliare. Tutta la spezia spesa per il risveglio delle truppe viene collocata nella Banca della Spezia.

Limite: Un giocatore non può mai risvegliare più di 3 truppe per turno.

Alle Riserve: Le truppe risvegliate devono essere collocate nelle riserve del giocatore.

Risveglio dei Comandanti

Se tutti e 5 i comandanti di un giocatore si trovano nei Serbatoi dei Tleilaxu, quel giocatore può risvegliare 1 comandante per turno fino ad averli risvegliati tutti e 5.

Forza di Combattimento: Per risvegliare un comandante, un giocatore deve pagare alla Banca della Spezia un ammontare di spezia pari alla forza di combattimento di quel comandante.

Comandanti Risvegliati: Un comandante risvegliato può essere giocato normalmente e può ancora rivelarsi un traditore.

Morto di Nuovo: Se un comandante risvegliato viene ucciso nuovamente, collocalo nei Serbatoi dei Tleilaxu a faccia in giù. Questo comandante non può essere risvegliato fino a quando tutti gli altri comandanti risvegliabili del giocatore non verranno risvegliati, uccisi e collocati nuovamente nei Serbatoi.

FASE 6: TRASFERIMENTO E MOVIMENTO

A partire dal *Primo Giocatore*, e proseguendo in senso antiorario, ogni giocatore effettua un trasferimento e un movimento.

Trasferimento delle Truppe

Trasferimento delle Riserve

Un giocatore che possiede delle riserve fuori dal pianeta può trasferirle verso un qualsiasi territorio della mappa.

Pagamento:

Per poter dispiegare le proprie truppe, un giocatore deve pagare un costo in spezia alla Banca della Spezia. Tale costo ammonta a 1 unità di spezia per ogni truppa trasferita verso una qualsiasi roccaforte e di 2 unità di spezia per ogni truppa trasferita verso un qualsiasi altro territorio.

Settori

Quando si trasferiscono le truppe verso un territorio che si estende in più di un settore, il giocatore deve dichiarare il settore del territorio in cui sceglie di trasferire le proprie truppe.

Eccezioni

Tempesta: Nessun giocatore può effettuare trasferimenti verso un settore in tempesta.

Roccaforti: Nessun giocatore può effettuare trasferimenti verso una roccaforte già occupata da altri due giocatori.

Senso Unico: Nessun giocatore può trasferire le proprie truppe dalla mappa verso le proprie riserve.

Movimento delle Truppe

Ogni giocatore può muovere, come singolo gruppo, un qualsiasi ammontare di proprie truppe da un territorio a un altro territorio. Le truppe sono libere di muoversi all'interno, al di fuori e attraverso qualsiasi territorio occupato da un qualsiasi numero di truppe. Potrebbero applicarsi alcune restrizioni e/o vantaggi tra quelli descritti in seguito.

Ornitotteri

Un giocatore che possiede delle truppe ad *Arrakeen*, *Carthag* o entrambe ha accesso agli Ornitotteri. Quel giocatore può muovere le proprie truppe attraverso un massimo di 3 territori adiacenti. Le truppe mosse non devono trovarsi ad *Arrakeen* o *Carthag* per potersi muovere di 3 territori. Per esempio, un giocatore con una o più truppe ad *Arrakeen* potrebbe muovere le sue truppe nel *Sietch Tuek* attraverso l'*Altopiano Cereo e il Muro Scudo fino al Bacino Imperiale, dove devono fermarsi.*

Un Territorio Adiacente

Un giocatore che non possiede truppe ad *Arrakeen* o *Carthag* all'inizio del Movimento, non ha accesso agli Ornitotteri. Le sue truppe possono quindi muoversi solamente a piedi verso un territorio adiacente.

Un Singolo Movimento di Truppe

Ogni giocatore può muovere solo 1 gruppo di truppe per turno.

Settori

I settori non hanno effetto sul movimento. Le truppe possono muoversi all'interno o attraverso un territorio ignorando tutti i settori. L'unica funzione di un settore è quella di regolare il movimento e la copertura della Tempesta e della raccolta di spezia.

Tempesta

Come specificato in precedenza nella sezione dedicata alla Fase della Tempesta, nessuna truppa può entrare, uscire o attraversare un settore sotto la Tempesta. A tal proposito, molti dei territori sulla mappa occupano diversi settori, in modo che un giocatore possa entrare e uscire da un territorio parzialmente investito dalla Tempesta, a condizione che il gruppo non attraversi il settore colpito.

- Quando si muovono le truppe in un territorio che si estende in più di un settore, il giocatore deve dichiarare il settore del territorio in cui sceglie di muovere le proprie truppe.
- La *Depressione Polare* non è mai sotto la Tempesta.

Blocco delle Roccaforti

Come per, il trasferimento, le truppe non possono muoversi verso o attraverso una roccaforte occupata dalle truppe di altri due giocatori.

"Quando si combatte con lo scudo, la difesa è rapida e l'attacco è lento.

L'attacco ha l'unico scopo di obbligare l'avversario a un passo falso, così da poterlo attaccare da sinistra.

Lo scudo devia l'affondo veloce, e si lascia trapassare dal lento kindjal!"

— Paul Atreides
a Gurney Halleck

FASE 7: BATTAGLIE

Determinare le Battaglie

Ovunque vi siano le truppe di due o più giocatori nello stesso territorio, quei giocatori devono scontrarsi in una battaglia.

Continuate a svolgere battaglie finché in ogni territorio della mappa non rimarranno le truppe di un singolo giocatore o di nessun giocatore.

- I giocatori non possono combattere l'uno contro l'altro in un territorio se le loro truppe sono separate da un settore sotto la Tempesta. Le loro truppe possono rimanere nello stesso territorio alla fine della fase.
- I giocatori non possono combattere nella *Depressione Polare*. Si tratta di un rifugio sicuro per tutti.

Primo Giocatore

Durante lo svolgimento degli scontri, il *Primo Giocatore* viene definito aggressore finché non ha combattuto tutte le battaglie in cui sono coinvolte le sue truppe, se ce ne sono. È l'aggressore a scegliere l'ordine in cui svolgere le proprie battaglie. Dopodiché, sarà il giocatore alla sua destra a diventare il nuovo aggressore e così via fino alla risoluzione di tutte le battaglie.

Se ci sono tre o più giocatori nello stesso territorio, è l'aggressore a scegliere contro quale avversario scontrarsi per primo, quale per secondo e così via. Questo finché ha ancora truppe con cui combattere.

Piano di Battaglia

Per risolvere una battaglia, ogni giocatore deve formulare segretamente un Piano di Battaglia. Un Piano di Battaglia include sempre il numero di truppe indicate sul Disco della Battaglia. Quando è possibile, deve includere il comandante di una fazione o un Eroe Improbabile e, a discrezione del giocatore, può includere anche Carte Inganno.

Disco della Battaglia

Ogni giocatore prende un Disco della Battaglia e sceglie segretamente un numero compreso tra 0 e l'ammontare di truppe che possiede nel territorio conteso. Entrambi i giocatori perderanno il numero di truppe indicate sul Disco della Battaglia.

Comandanti

Ogni giocatore deve scegliere un Gettone Comandante e posizionarlo a faccia in su nell'apposita fessura sul Disco. È possibile giocare una carta Eroe Improbabile al posto di un gettone comandante.

- I comandanti che sopravvivono alle battaglie possono combattere più di una volta in un singolo territorio, se necessario, ma nessun comandante può combattere in più di un territorio durante la stessa fase.
- Un giocatore deve sempre includere un gettone comandante o una carta Eroe Improbabile nel proprio Piano di Battaglia, se può farlo.
- Se non può farlo, deve dichiararlo ad alta voce.

Nessun Inganno

Un giocatore privo di comandanti o di carte Eroe Improbabile deve comunque combattere, ma non potrà giocare alcuna Carta Inganno come parte del suo Piano di Battaglia (una situazione simile può verificarsi nel caso un giocatore non possieda una carta Eroe Improbabile e tutti i suoi comandanti si trovano nei Serbatoi dei Tleilaxu o hanno combattuto in un altro territorio durante la stessa fase).

- Quando un giocatore gioca un Eroe Improbabile, il risultato per il calcolo dello scontro dipenderà esclusivamente dal numero scelto sul Disco, ma avrà comunque la possibilità di giocare carte arma, difesa o inservibili.

Carte Inganno

I giocatori con un comandante o un Eroe Improbabile nella battaglia possono giocare una Carta Inganno arma, difesa o entrambe tenendole contro il Disco. È sempre possibile non giocare alcuna Carta Inganno.

Rivelazione dei Dischi

Quando entrambi i giocatori sono pronti, i Piani di Battaglia vengono rivelati contemporaneamente.

Risoluzione della Battaglia

Vincitore

Il vincitore è il giocatore che ottiene il risultato più alto sommando il numero scelto sul Disco alla forza di combattimento del comandante.

Nessun Pareggio

In caso di pareggio, la vittoria spetterà all'aggressore.

Armi

Se un giocatore ha giocato una carta arma e l'avversario non ha giocato la carta difesa adatta, il comandante dell'avversario viene ucciso e la sua forza di combattimento non viene contata nel totale. In caso entrambi i comandanti rimangano uccisi, nessuno dei due contribuirà al risultato della battaglia. Quando un giocatore gioca un Eroe Improbabile, il risultato per il calcolo dello scontro dipenderà esclusivamente dal numero scelto sul Disco, ma avrà comunque la possibilità di giocare carte arma o altre Carte Inganno.

Comandanti Uccisi

Tutti i comandanti uccisi vengono immediatamente messi a faccia in su nei Serbatoi dei Tleilaxu. Il vincitore riceve un ammontare di spezia dalla Banca della Spezia pari al valore di quei comandanti (compreso il proprio, se è rimasto ucciso a sua volta).

Comandanti Sopravvissuti

I comandanti sopravvissuti rimangono nel territorio in cui sono stati schierati fino alla risoluzione di tutte le battaglie negli altri territori. Vengono quindi recuperati dai legittimi proprietari.

Sconfitto

Il giocatore sconfitto perde tutte le truppe impiegate nella battaglia e le colloca nei Serbatoi dei Tleilaxu, deve inoltre scartare tutte le Carte Inganno impiegate nel Piano di Battaglia. Attenzione: il giocatore sconfitto non perde il proprio comandante come parte dell'esito della battaglia; i comandanti vengono uccisi solo dalle Carte Inganno arma.

Vincitore

Il vincitore perde solo le truppe indicate sul Disco della Battaglia, che vengono collocate nei Serbatoi dei Tleilaxu. Il vincitore può inoltre scegliere se conservare o scartare una o entrambe le carte che ha giocato.

Traditori

Se durante una battaglia il tuo avversario rivela un comandante che corrisponde a una Carta Traditore in tuo possesso, puoi dichiarare un "Tradimento!" e interrompere il gioco.

La Carta Traditore viene rivelata.

Il giocatore che rivela la Carta Traditore

- **vince immediatamente la battaglia**
- **non perde nulla di quanto è stato giocato nei Piani di Battaglia (anche se vengono rivelati un Fucile Laser e uno Scudo)**
- **posiziona il comandante traditore nei Serbatoi dei Tleilaxu e riceve un ammontare di spezia dalla Banca della Spezia pari alla forza di combattimento di quel comandante.**

Il giocatore il cui comandante si è rivelato un traditore

- **perde tutte le proprie truppe nel territorio**
- **scarta tutte le carte che ha giocato**

Due Traditori

Se entrambi i comandanti si rivelano traditori, ossia ognuno di loro è un traditore per l'avversario, le truppe di entrambi i giocatori sul territorio, le loro carte giocate e i loro comandanti vengono perduti. Nessun giocatore ottiene unità di spezia.

FASE 8: RACCOLTA DELLA SPEZIA

Ogni giocatore può raccogliere la spezia dai settori dei territori in cui possiede delle truppe. Per farlo, prende l'ammontare di segnalini spezia dai territori in cui si trova e li colloca dietro il proprio schermo. Ogni segnalino truppa permette di raccogliere 3 unità di spezia se il giocatore occupa *Carthag* e/o *Arrakeen*, oppure 2 unità di spezia se non controlla nessuna delle due roccaforti.

La spezia non raccolta rimane dov'è per i turni futuri.

"Chi controlla la Spezia, controlla l'universo!"

Barone Harkonnen

FASE 9: FASE DI INTERVENTO DEI MENTAT

Se un giocatore occupa 3 roccaforti con almeno una delle sue truppe nella Fase di Intervento dei Mentat, quel giocatore vince la partita.

Se il numero di roccaforti richieste è 4, e i due giocatori di un'Alleanza occupano un totale di 4 o più roccaforti alla fine del turno, l'Alleanza vince la partita. Ad esempio, se gli Atreides hanno stretto un'Alleanza con i Fremen e i Fremen occupano il *Sietch Tabr* e *Carthag* e gli Atreides occupano il *Sietch Tuek* e *Arrakeen* durante la Fase di Intervento dei Mentat, vinceranno la partita insieme.

Se non ci sono vincitori, i giocatori riflettono sulle loro posizioni sul tabellone, valutano le opzioni a propria disposizione e, una volta pronti, spostano il Contatore dei Turni sulla posizione successiva del Tracciato dei Turni e danno inizio al turno successivo.

ALLEANZE (NEXUS)

Dal secondo turno di gioco in avanti, alla fine di una Fase dell'Esplosione di Spezia in cui è stata girata a faccia in su una carta Shai-Hulud (Verme delle Sabbie) si verificherà un Nexus. Durante un Nexus, tutti i giocatori hanno la possibilità di stringere, unirsi a o spezzare Alleanze. Una volta che tutti hanno avuto la possibilità di farlo, la partita continua.

Formare un'Alleanza

Regola base

Un'Alleanza può essere stretta solo tra due giocatori e la condizione di vittoria diventa di 4 roccaforti anziché 3.

Discussione

I giocatori possono discutere tra loro dei vantaggi e degli svantaggi di un'Alleanza e di chi scegliere come alleato.

Trasparenza

I membri di un'Alleanza devono essere pubblici. Le Alleanze non possono essere segrete. È bene scambiarsi le Carte Alleanza come promemoria di chi fa parte di un'Alleanza.

Limiti

Durante un Nexus possono stringersi diverse Alleanze, ma nessun giocatore può far parte di più di un'Alleanza. Una volta che tutti i giocatori avranno avuto la possibilità di allearsi, non potrà essere stretta nessuna ulteriore Alleanza fino al Nexus successivo.

Scioglimento di un'Alleanza

Scioglimento

Qualsiasi giocatore può sciogliere un'Alleanza durante un Nexus. Il giocatore non deve fare altro che annunciare la propria intenzione di sciogliere un'Alleanza.

Unirsi a un'altra Alleanza

I giocatori che hanno sciolto un'Alleanza hanno l'opportunità di stringerne una nuova.

Funzionamento di un'Alleanza

Vittoria

Le truppe dei membri di un'Alleanza vengono considerate come se appartenessero allo stesso giocatore, ai fini di stabilire il vincitore. Se durante la Fase di Intervento dei Mentat le loro truppe congiunte occupano 4 fortezze, i giocatori dell'Alleanza vincono la partita insieme.

Vincoli

Gli alleati non possono entrare in alcun territorio (fatta eccezione per la *Depressione Polare*) in cui siano presenti le truppe del suo alleato; pertanto, i due membri di un'Alleanza non possono mai scontrarsi in battaglia l'uno contro l'altro.

Attenzione: Se per qualsiasi motivo due fazioni che sono diventate alleate durante l'ultimo turno occupano lo stesso territorio all'inizio del turno successivo, una di quelle fazioni deve uscire da quel territorio durante la Fase di Trasferimento e Movimento. Se il primo giocatore ad agire fra i due non muove le proprie truppe fuori da quel territorio, dovrà farlo il secondo. In caso contrario, il secondo giocatore dovrà collocare tutte le sue truppe presenti in quel territorio nei Serbatoi dei Tleilaxu.

Segretezza dell'Alleanza

Gli alleati possono discutere e condividere segretamente strategie e informazioni in qualsiasi momento.

Asta

Durante la Fase dell'Asta, gli alleati possono aiutarsi a vicenda pagando parte o tutto il costo delle rispettive Carte Inganno in modo che un giocatore possa offrire più spezia di quanta ne detenga effettivamente.

Trasferimento

Durante la Fase di Trasferimento e Movimento, gli alleati possono pagare l'uno per i trasferimenti dell'altro.

Vantaggi Condivisi

Sulle Schede Giocatore sono indicati i vantaggi che le fazioni condividono con i propri alleati.

Attenzione: vedi pagina 24 per le Regole Opzionali per le Alleanze.

SEGRETEZZA

I giocatori non sono mai tenuti a mantenere segrete le proprie carte, le unità di spezia o i traditori che hanno scelto. Ma non hanno mai nemmeno l'obbligo di rivelare queste informazioni.

L'intera quantità di spezia posseduta da un giocatore dovrebbe essere tenuta dietro lo Schermo Giocatore. Il numero di Carte Inganno possedute deve essere visibile agli altri durante la Fase dell'Asta, ma può essere tenuto segreto durante il resto della partita.

CORRUZIONE

I giocatori che non fanno parte di un'Alleanza possono stringere qualsiasi tipo di accordo o cercare di corrompersi tra di loro. Una volta fatti, accordi e tangenti vanno dichiarati ad alta voce e rispettati. Un giocatore non può tirarsi indietro da un accordo o da una tangente. I giocatori possono promettersi somme di spezia come parte degli accordi.

Un patto o una ricompensa non può comportare il trasferimento o il dono di Carte Inganno, comandanti, truppe o vantaggi di fazione. Questo vuol dire che possono essere scambiate informazioni segrete, azioni future e, ovviamente, la spezia.

Un giocatore non può offrire un accordo o una tangente che contravvenga alle regole o ai poteri della fazione del giocatore. Queste sono le uniche limitazioni.

GIOCO AVANZATO

INTRODUZIONE

Rispetto al Gioco Base, il Gioco Avanzato aumenta il numero di Esplosioni di Spezia, aggiunge un vantaggio per il controllo delle città o del *Sietch Tuek* (la fortezza dei contrabbandieri), una Carta Karama potenziata e un sistema di battaglia avanzato.

INCREMENTO DEL FLUSSO DI SPEZIA

Durante ogni Fase di Raccolta, ogni giocatore che occupa *Carthag* o *Arrakeen* ottiene 2 unità di spezia e il giocatore che occupa il *Sietch Tuek* ottiene 1 unità di spezia. Perché possa ottenere questa spezia, è sufficiente che il giocatore occupi i territori durante la Fase di Raccolta. In caso un giocatore occupi 2 di queste fortezze ottiene le unità di spezia di entrambe.

DUPLICE ESPLOSIONE DI SPEZIA

Nella Fase 2, Esplosione di Spezia e Nexus, dovrete girare a faccia in su 2 Carte Spezia anziché 1, e dovrete comporre 2 pile degli scarti, una pila A e una pila B.

Come prima cosa, girate a faccia in su una Carta Spezia.

Territorio

Se si tratta di un territorio, collocate la spezia nel territorio come di consueto. Dopodiché, collocate la carta a faccia in su in cima alla pila A.

Shai-Hulud

Dopo aver svolto i passi seguenti si verificherà un Nexus:

- Tutte le unità di spezia e le truppe nel territorio mostrato sulla carta in cima alla pila A vengono rimosse e collocate, rispettivamente, nella Banca della Spezia e nei Serbatoi dei Tleilaxu. Dopodiché, la carta Shai-Hulud viene posta in cima alla pila degli scarti del Mazzo Spezia.
- Girate quindi un'altra carta a faccia in su. Se si tratta di un'altra carta Shai-Hulud, scartatela immediatamente nella pila A e giratene un'altra. Continuate questo passo finché non girate una carta territorio e collocate le unità di spezia come indicato sopra. Dopodiché, collocate la carta territorio a faccia in su in cima alla pila A.

Nexus

Successivamente, è la volta del Nexus.

Una volta terminato il Nexus, girate a faccia in su una seconda Carta Spezia e ripetete i passi di cui sopra utilizzando la pila B.

COMBATTIMENTO AVANZATO

Nel *Gioco Avanzato*, la spezia gioca un ruolo fondamentale durante le battaglie.

- Ogni truppa impiegata in battaglia viene considerata a piena forza solo se il giocatore spende 1 unità di spezia per supportarla. Le truppe che partecipano a uno scontro senza il supporto della spezia valgono la metà.
- Mentre elabora il Piano di Battaglia, un giocatore deve aggiungere al proprio Disco della Battaglia la quantità di spezia che intende spendere durante lo scontro. In caso uno dei comandanti si riveli un traditore, il vincitore della battaglia non spende alcuna unità di spezia. Altrimenti, sia il vincitore che lo sconfitto collocano la spezia spesa come parte del Piano di Battaglia nella Banca della Spezia.

Nel momento in cui si sceglie il numero sul Disco della Battaglia, i giocatori possono sfruttare anche i mezzi incrementi. Per farlo, basta allineare la linea fra due numeri con la tacca sul lato inferiore del riquadro. A destra sono mostrati alcuni esempi.

Una volta conclusa la battaglia, il vincitore può calcolare le proprie perdite in qualsiasi combinazione preferisca, purché nel farlo rispetti le truppe indicate sul Disco e le unità di spezia spese.

Per esempio, il giocatore dell'Imperatore ha 1 Sardaukar (che vale quanto 2 truppe) e 5 truppe ordinarie in un territorio in battaglia. L'Imperatore ha scelto di impiegare 3 truppe

2 + ½ + ½

L'imperatore vince la battaglia e può scegliere di perdere 1 truppa Sardaukar a piena forza (2) e 2 truppe ordinarie a metà forza (½ + ½),

1 + ½ + ½ + ½ + ½

oppure, può perdere 1 truppa ordinaria a piena forza e 4 truppe ordinarie a metà forza (½ + ½ + ½ + ½).

Nel primo caso, il giocatore perde 1 truppa Sardaukar e 2 truppe ordinarie. Nel secondo, il giocatore perde 5 truppe ordinarie.

Entrambe le scelte soddisfano i requisiti di spezia/truppe del giocatore dell'Imperatore.

Esempi di Dischi della Battaglia

2½

4½

8½

CARTE KARAMA AVANZATE

Il giocatore che gioca una Carta Karama può ora scegliere di utilizzarla in due modi: impedire a un avversario di utilizzare uno dei vantaggi della sua fazione oppure attivare, un'unica volta per partita, il potere Karama speciale della propria fazione.

Carte Karama

Oltre al normale effetto di una Carta Karama, tutte le fazioni (a eccezione delle Bene Gesserit) dispongono di un potere *Karama* unico, utilizzabile una volta per partita, che possono attivare quando giocano una Carta Karama. Il giocatore che gioca una Carta Karama può scegliere di utilizzarla in due modi: impedire a un avversario di utilizzare uno dei vantaggi della sua fazione oppure attivare, **un'unica volta per partita**, il potere *Karama* speciale della propria fazione (descritti più avanti). Una volta giocata, la Carta Karama viene scartata.

Atreides: Puoi utilizzare una Carta Karama per guardare l'intero Piano di Battaglia di un qualsiasi giocatore.

Imperatore: Puoi utilizzare una Carta Karama per risvegliare gratuitamente un massimo di 3 truppe oppure 1 comandante.

Fremen: Puoi utilizzare una Carta Karama per collocare il tuo segnalino Verme delle Sabbie in un qualsiasi territorio sabbioso a tua scelta. Il segnalino ha gli stessi effetti di un normale Verme delle Sabbie.

Gilda Spaziale: Puoi utilizzare una Carta Karama per impedire a un qualsiasi giocatore di trasferire le proprie truppe dalle riserve fuori dal pianeta.

Harkonnen: Puoi utilizzare una Carta Karama per prendere, senza guardarle, un qualsiasi ammontare di carte dalla mano di un qualsiasi altro giocatore a tua scelta. Per ogni carta che prendi, devi dare a quel giocatore una delle tue carte in cambio.

CONSIGLI STRATEGICI

Per vincere una partita di DUNE, i giocatori dovranno riuscire ad ammassare ingenti quantità di spezia, convertirle in armi, difese e ausili tattici, posizionare strategicamente le proprie truppe e, infine, colpire le roccaforti più importanti e riuscire a difenderle. Chiunque vorrà vincere dovrà munirsi di audacia, scaltrezza, mobilità e di una dose di perfidia.

Tenere d'occhio la Tempesta è fondamentale, poiché determina il Primo Giocatore. Essere il *Primo Giocatore* è un vantaggio nelle battaglie (il *Primo Giocatore* vince anche in caso di pareggio), ma essere l'ultimo è un vantaggio nei movimenti (le conquiste a sorpresa dell'ultimo giocatore non possono essere contrastate in quel turno).

Anche le Esplosioni di Spezia sono importanti, perché determinano i territori in cui potrà essere raccolta la preziosa risorsa in quel turno. Altrettanto importanti sono i Vermi delle Sabbie, perché sanciscono l'inizio di un Nexus diplomatico che permette alle fazioni di allearsi tra loro.

Le aste permettono di accrescere la propria forza durante le battaglie (o, quantomeno, è quello che crederanno i vostri avversari). È sempre una mossa saggia avere quante più carte in mano possibili, di modo da gettare i propri avversari nel dubbio, ma è altrettanto saggio conservare spezia sufficiente per poter trasferire le proprie truppe dalle riserve verso il pianeta.

La Fase di Trasferimento e Movimento determina le battaglie, la raccolta di spezia e, spesso, la vittoria. I giocatori dovrebbero sempre cercare di trovarsi a portata di attacco delle roccaforti, oltre a tenere alcune loro truppe pronte a intervenire (la Depressione Polare è ideale a tal proposito, poiché permette di raggiungere facilmente la maggior parte dei territori ed è immune ai vermi delle sabbie e alla Tempesta). Un giocatore che agisce per ultimo potrebbe strappare la vittoria se chi ha agito prima di lui ha lasciato le roccaforti incustodite ma, in genere, non è mai una buona idea rischiare una corsa alla vittoria se non si è pronti a difendere le posizioni appena conquistate dalle altre fazioni.

La Fase delle Battaglie è il momento in cui tutti dovranno dimostrare la propria forza. I giocatori dotati di armi e difese, e di una buona memoria delle carte a disposizione delle altre fazioni, potrebbero ribaltare l'equilibrio delle forze sul tabellone con un attacco rapido e preciso. I giocatori più strategici presteranno particolare attenzione a quali carte siano state giocate e scartate, o conservate, e da chi; cercheranno inoltre di ricordare di quali comandanti possano fidarsi, sfidando le fazioni che sanno avere un traditore tra le loro fila.

Dal momento che lo sconfitto deve scartare tutte le proprie carte, mentre il vincitore può tenere le sue e ottenere della spezia per ogni comandante morto, le battaglie rappresentano gli snodi cruciali di ogni partita. Tuttavia, dal momento che le carte Inservibili possono essere scartate solo giocandole durante uno scontro, può essere una buona tattica inviare una piccola armata contro un esercito di grandi dimensioni e sacrificare un comandante per liberarsene. In una situazione

simile, l'avversario potrebbe non sapere cosa aspettarsi e investire più risorse del necessario.

Come regola generale, qualsiasi giocatore si trovi in una situazione di vantaggio (che si tratti di un vantaggio in termini di carte, comandanti, truppe o altro) farebbe bene a tenere alta la pressione e a provocare il maggior numero di battaglie possibile.

Anche la raccolta di spezia ha degli ovvi vantaggi, sia per quelle fazioni che non hanno metodi alternativi per racimolarla sia per chi vuole impedire agli altri di accumularne in quantità sufficienti da poter acquistare carte e trasferimenti. Tuttavia, le truppe inviate per la raccolta rischiano di venire distrutte sia dalla Tempesta che dai vermi delle sabbie.

Nelle partite con meno giocatori, spesso le Alleanze conducono a una vittoria nel giro di pochi turni. In caso di un gran numero di partecipanti, dove vincere da soli è decisamente più difficile, allearsi con qualcun altro diventa quasi fondamentale. È buona cosa cercare di allearsi con qualcuno complementare ai propri punti di forza: se eccelli nelle battaglie ma rischi di rimanere a corto di risorse, cerca di allearti con qualcuno che ha facile accesso alla spezia; viceversa, se la spezia non ti manca, dovresti cercare un alleato forte negli scontri, o quantomeno abile negli intrighi.

SUGGERIMENTI STRATEGICI PER LE FAZIONI

Questi suggerimenti strategici per le fazioni si trovano anche sul retro degli Schermi Giocatore.

Fremen

Il tuo peggior svantaggio è la povertà. Solitamente, dovrai aspettare diversi turni prima di poterti permettere delle Carte Inganno, dal momento che gli altri non farebbero che offrire più di te. Dovrai essere paziente e muovere le tue truppe verso qualsiasi roccaforte dovesse rimanere incustodita, evitando le battaglie finché non sarai pronto. Quando, invece, decidi di combattere, puoi permetterti di selezionare un numero alto sul Disco e di sacrificare le tue truppe facendo affidamento sull'elevato tasso di risveglio e alla capacità di riportarle in gioco senza alcun costo. Devi avvantaggiarti sulle fazioni che non controllano roccaforti sfruttando la tua elevata mobilità e i tuoi abili comandanti. La tua priorità sarà quella di prendere tempo finché non si verificherà un'Esplosione di Spezia inaccessibile agli altri, di modo che tu possa attingervi indisturbato.

Gilda Spaziale

Il tuo peggior svantaggio è la schiera di pessimi comandanti a tua disposizione e l'incapacità di risvegliare rapidamente le truppe; inoltre, avrai spesso difficoltà ad acquistare Carte Inganno all'inizio della partita. Sarai più vulnerabile durante i primi turni, e dovrai riservare le tue mosse più efficaci per quando avrai accumulato risorse sufficienti. Se gli altri giocatori dovessero evitare di trasferire le loro truppe con una certa frequenza, dovrai lottare per accaparrarti la spezia sulla superficie oppure cercare di raccoglierla solo a seguito di esplosioni in luoghi isolati. Il tuo vantaggio più grande è la facilità con cui puoi inviare le tue truppe verso Dune e la possibilità di trasferirle da un territorio a un altro. Questa mobilità ti permetterà di effettuare mosse a sorpresa ed è particolarmente utile quando sei l'ultimo giocatore ad agire durante la Fase di Movimento. Se la vittoria ti è ormai sfuggita di mano, puoi tentare delle battaglie suicide contro i giocatori più forti nella speranza di indebolirli e di impedire la loro vittoria fino alla fine dei turni. Se ci riuscirai, sarai tu il vincitore.

Bene Gesserit

Il tuo principale svantaggio è il tuo basso tasso di risvegli. Non devi permettere che un gran numero di tue truppe finisca nei Serbatoi dei Tleilaxu o potresti ritrovarti senza riserve sufficienti da trasferire verso il pianeta. Uno dei tuoi punti di forza è la possibilità di vincere profetizzando correttamente il turno in cui vincerà uno degli altri giocatori e, di conseguenza, agire nell'ombra perché questo risultato si verifichi. Inoltre, sai essere efficace durante le battaglie grazie alla Voce, con la quale puoi lasciare disarmati o inermi i tuoi avversari. Puoi permetterti di prendere tempo mentre insinui subdole allusioni su chi hai predetto sarà il vincitore.

Atreides

Dal momento che devi pagare sia per le carte che per i trasferimenti verso Dune, e che non hai altra fonte di guadagno se non la spezia sulla superficie del pianeta, parti svantaggiato. Per quanto sarai costretto ad affrontare continue battaglie, puoi muovere di 3 territori sin dall'inizio della partita grazie al controllo di Arrakeen, posizione che sarebbe saggio difendere. La tua prescienza ti permette di evitare di finire divorato dai vermi delle sabbie e ti concede un leggero vantaggio durante le Esplosioni di Spezia.
La prescienza ti permette anche di anticipare le mosse dei tuoi avversari rivelandoti un elemento dei loro Piani di Battaglia.

Imperatore

Il tuo peggior svantaggio è il fatto che devi trasferire tutte le tue truppe verso il pianeta sin dall'inizio della partita, cosa che spesso ti costringerà ad affrontare battaglie prima che tu sia pronto a combatterle. Per quanto la raccolta della spezia non sia la tua priorità, ti esporrai spesso ad attacchi nel tentativo di conquistare le città che ti garantirebbero la mobilità di cui hai bisogno. D'altro canto, non avrai mai particolare bisogno di spezia perché le aste manterranno le tue scorte ben rifornite.

Harkonnen

Il tuo peggior svantaggio è la difficoltà nell'ottenere la spezia. Relativamente parlando, sei al massimo della tua forza durante i primi turni della partita, e dovresti capitalizzare questo vantaggio acquistando il maggior numero di Carte Inganno su cui riesci a mettere le mani, per poi lanciarti in battaglia. Dal momento che ricevi 2 carte per ogni carta che vinci all'asta, ti puoi permettere di offrire più spezia degli altri giocatori; ciononostante, non spenderne troppa nei primi turni o ti troverai senza quando dovrai trasferire le truppe o acquistare altre carte in futuro e non c'è nulla di più vergognoso di un Harkonnen che chiede una Donazione alla CHOAM. Il numero elevato di carte che puoi tenere aumenta le tue possibilità di trovarti con numerose Carte Inservibili in mano. Per ovviare a questo problema, dovresti scegliere con attenzione le tue battaglie, sia per liberarti di certe carte indesiderate sia per sguinzagliare i traditori sotto il tuo controllo.

SCHEDE GIOCATORE DELLE FAZIONI

Le prossime quattro pagine contengono una copia delle Schede Giocatore che puoi consultare durante le tue partite.

FREMEN

A INIZIO PARTITA: 10 truppe distribuite a piacere tra *Sietch Tabr*, *Falso Muro Meridionale* e *Falso Muro Occidentale*; 10 truppe nelle riserve (nell'altro emisfero di Dune).

RISVEGLIO GRATUITO: 3 truppe (non puoi acquistare risvegli aggiuntivi).

VANTAGGI

Siete nativi di Dune e sapete come sopravvivere sul pianeta.

TRASFERIMENTO: Durante un trasferimento, puoi collocare gratuitamente un qualsiasi numero di truppe dalle tue riserve alla Grande Distesa o in un qualsiasi territorio situato entro due territori di distanza dalla Grande Distesa (seguendo le regole della Tempesta e dell'occupazione come di consueto).

MOVIMENTO: Durante il movimento, puoi muovere le tue truppe di due territori anziché di

SHAI-HULUD: Se compare uno Shai-Hulud in un territorio in cui possiedi delle truppe, queste non vengono divorate. Una volta concluso il Nexus, puoi "cavalcare il verme" e spostare un qualsiasi numero di truppe dal territorio in cui è comparso lo Shai-Hulud in un qualsiasi altro territorio (seguendo le regole della Tempesta e dell'occupazione come di consueto). Le truppe presenti nel territorio in cui sposti le tue truppe non vengono divorate. Se lo Shai-Hulud dovesse apparire nuovamente e possiedi ancora delle truppe nel territorio di partenza, puoi utilizzare nuovamente questo effetto.

CONDIZIONE DI VITTORIA SPECIALE DEI FREMEN: Se nessuna fazione ha vinto entro la fine dell'ultimo turno e sei tu (o nessun altro) a occupare il *Sietch Tabr* e il *Sietch Habbanya* e nessuno tra gli Harkonnen, gli Atreides o l'Imperatore occupa il *Sietch Tuek,* i tuoi piani per liberare Dune hanno avuto successo e tu e tutti i tuoi alleati vincete la partita.

ALLEANZA

Puoi decidere di proteggere (o non proteggere) i tuoi alleati dall'essere divorati dai vermi delle sabbie e, a tua discrezione, puoi anche permettere loro di risvegliare 3 truppe gratuitamente durante la Fase del Risveglio. Inoltre, se vinci grazie alla Condizione di Vittoria Speciale dei Fremen, vincono anche i tuoi alleati.

VANTAGGI DEL GIOCO AVANZATO

DOMINIO SULLA TEMPESTA: Durante il primo turno della partita, sposta il Segnalino Tempesta seguendo il normale procedimento. Nei turni successivi, sarai tu a determinare lo spostamento della Tempesta utilizzando le Carte Tempesta. Per farlo, pesca 1 Carta Tempesta casuale, guardala di nascosto e mettila a faccia in giù accanto al tabellone.

Nella Fase della Tempesta successiva verrà girata a faccia in su la Carta Tempesta; a quel punto, la Tempesta si muoverà in senso antiorario del numero di settori indicato sulla carta, e la Carta Tempesta verrà rimessa con le altre 5 carte a faccia in giù. Concluso lo spostamento della Tempesta, pesca un'altra Carta Tempesta casuale, guardala di nascosto e usala nel turno seguente per determinare il movimento della Tempesta.

VERMI DELLE SABBIE: Durante un'Esplosione di Spezia, tutti i Vermi delle Sabbie aggiuntivi che compaiono subito dopo il primo Verme delle Sabbie possono essere posizionati da te in un qualsiasi territorio sabbioso a tua scelta. Tutte le truppe presenti, tranne le tue, vengono divorate.

PERDITE CAUSATE DALLA TEMPESTA: Se le tue truppe vengono investite dalla Tempesta, ne perdi solo la metà (arrotondando per eccesso). Inoltre, puoi trasferire le tue riserve verso un territorio colpito dalla Tempesta perdendone solo la metà.

FEDAYKIN: Le tue tre truppe contrassegnate dalla stella rappresentano i Fedaykin, un gruppo di guerrieri che vanta una straordinaria abilità in combattimento. Ognuna di queste truppe vale come 2 truppe normali sia durante la battaglia che al momento del calcolo delle perdite. Vengono considerati 1 singola truppa per il risveglio, ma puoi risvegliare solo 1 Fedaykin a ogni turno.

BATTAGLIE: Non devi spendere spezia per considerare le tue truppe nel pieno delle forze.

Truppa Fremen

Truppa Fedaykin

ATREIDES

A INIZIO PARTITA: 10 truppe ad *Arrakeen* e 10 nelle riserve (fuori dal pianeta). Inizia con 10 unità di spezia. Posiziona il Mazzo Tradimento e il Mazzo Spezia accanto alla tua posizione di gioco. Sei tu a gestire questi mazzi.

RISVEGLIO GRATUITO: 2 truppe.

VANTAGGI

Possiedi una limitata capacità di prescienza.

ASTA: Durante il giro delle offerte, puoi guardare ogni Carta Inganno nel momento in cui viene messa in vendita, prima che qualsiasi fazione faccia la sua offerta. Tu, e solo tu, puoi prendere appunti riguardo le carte.

MOVIMENTO: All'inizio della Fase di Movimento, prima che qualcuno si muova, puoi guardare la prima carta del Mazzo Spezia.

BATTAGLIE: Durante la Fase delle Battaglie, puoi obbligare il tuo avversario a rivelare uno dei quattro elementi che utilizzerà nel suo Piano di Battaglia, a tua scelta fra: il comandante, l'arma, la difesa o il numero scelto. Se scegli l'arma o la difesa, e il tuo avversario risponde di non aver giocato quell'elemento durante questa battaglia, non puoi chiedergli di rivelare un elemento differente.

ALLEANZA

Puoi aiutare i tuoi alleati obbligando il loro avversario a rivelare un elemento del proprio Piano di Battaglia.

VANTAGGIO DEL GIOCO AVANZATO

KWISATZ HADERACH: La carta Kwisatz Haderach inizia inattiva e non può essere giocata. Utilizza la carta Kwisatz Haderach e il segnalino apposito per tenere segretamente traccia delle truppe perse. Una volta perso un totale di 7 o più truppe durante una o più battaglie, la carta Kwisatz Haderach si attiva per il resto della partita, e può essere giocata come segue:

- Non può essere giocata da sola durante una battaglia, ma puoi aggiungere il bonus di +2 alla forza di combattimento di comandanti ed Eroi Improbabili in un singolo luogo per turno. Se il comandante o l'eroe fittizio vengono uccisi, lo Kwisatz Haderach non ha alcun effetto nella battaglia.
- Un comandante accompagnato dallo Kwisatz Haderach non può tradire.
- Lo Kwisatz Haderach può essere ucciso solo a seguito dell'esplosione causata da una combinazione di Fucile Laser e Scudo. Se viene ucciso, lo Kwisatz Haderach va risvegliato come un normale comandante.
- Vivo o morto, lo Kwisatz Haderach non viene conteggiato ai fini del risveglio dei comandanti degli Atreides.

HARKONNEN

A INIZIO PARTITA: 10 truppe a *Carthag* e 10 truppe nelle riserve (fuori dal pianeta).
Inizia con 10 unità di spezia.

RISVEGLIO GRATUITO: 2 truppe.

VANTAGGI

Maestri degli intrighi.

TRADITORI: All'inizio della partita, quando peschi le 4 Carte Traditore, le tieni tutte e 4. Fra di esse possono essere inclusi i tuoi comandanti e i comandanti delle altre fazioni, che potrai sfruttare nelle future battaglie come traditori.

INGANNO: Puoi tenere fino a 8 Carte Inganno in mano. Quando hai 8 Carte Inganno, devi passare la mano durante le aste. All'inizio della partita, ricevi 2 carte invece di 1, e ogni volta in cui acquisti 1 carta ottieni gratuitamente 1 altra carta aggiuntiva dal Mazzo degli Inganni (a meno che non abbia 7 carte in mano, dal momento che non puoi mai avere più di 8 Carte Inganno).

ALLEANZA

Le Carte Traditore di cui sei in possesso possono essere utilizzate contro l'avversario del tuo alleato, se lo desideri.

VANTAGGIO DEL GIOCO AVANZATO

COMANDANTI CATTURATI: Ogni volta che vinci una battaglia, puoi scegliere 1 comandante casuale del giocatore sconfitto (incluso il comandante utilizzato nella battaglia, se non è rimasto ucciso, ma esclusi tutti i comandanti già utilizzati in altre battaglie durante quel turno) e posizionare il gettone di quel comandante a faccia in giù nei Serbatoi dei Tleilaxu per ottenere 2 unità di spezia dalla Banca della Spezia. In alternativa, puoi tenere quel comandante per utilizzarlo durante una battaglia; dopo averlo schierato, se non è rimasto ucciso durante quella battaglia, devi restituire quel comandante alla sua fazione di appartenenza. Quando tutti i tuoi comandanti sono stati uccisi, devi immediatamente restituire tutti i comandanti catturati alle loro rispettive fazioni. I comandanti catturati che rimangono uccisi vengono collocati nei Serbatoi dei Tleilaxu, di modo che le fazioni a cui appartengono possano risvegliarli (seguendo le normali regole per il risveglio). Un comandante catturato schierato in battaglia può comunque rivelarsi un traditore.

BENE GESSERIT

A INIZIO PARTITA: 1 truppa nella *Depressione Polare* e 19 truppe nelle riserve (fuori dal pianeta).
Inizia con 5 unità di spezia.

RISVEGLIO GRATUITO: 1 truppa.

VANTAGGI

Sei un esperto del controllo mentale.

PROFEZIA: Dopo il passo 1 (Posizioni) della preparazione, profetizza quando e quale altra fazione vincerà scegliendo una carta numero del turno e una carta fazione tra le Carte Profezia e collocandole dietro il tuo Schermo Giocatore. Rimetti le Carte Profezia inutilizzate a faccia in giù nella scatola. Se la fazione che hai profetizzato vince (da sola o come alleata, persino come tua alleata) nel turno indicato, rivela la tua profezia per venire dichiarato tu unico vincitore. Puoi comunque vincere normalmente. Non puoi profetizzare che la Gilda Spaziale o i Fremen vinceranno grazie alle loro Condizioni di Vittoria speciali.

CONSIGLIERI SPIRITUALI: Ogni volta che una qualsiasi altra fazione trasferisce truppe su Dune dall'esterno del pianeta, puoi trasferire gratuitamente 1 truppa dalle tue riserve alla *Depressione Polare*. Ovviamente, puoi effettuare anche i normali trasferimenti.

VOCE: Puoi usare la Voce contro il tuo avversario affinché obbedisca a un tuo ordine riguardo quali carte giocare come parte del proprio Piano di Battaglia. Per esempio, puoi ordinargli di giocare o non giocare un'arma specifica (un'arma avvelenata, un'arma a distanza o un Fucile Laser), una difesa (un Rivelatore di Veleni o uno Scudo), una Carta Inservibile o un Eroe Improbabile. Se il tuo avversario non può obbedire all'ordine, può tranquillamente ignorarlo ed essere libero di agire come preferisce.

ALLEANZA

In un'alleanza puoi usare la Voce contro l'avversario di un alleato.

VANTAGGI DEL GIOCO AVANZATO

Combattenti

Consiglieri

Le tue truppe hanno due lati: uno spirituale contrassegnato dalle strisce (consiglieri) e uno marziale contrassegnato da una figura intera (combattenti). Le combattenti sono normali truppe.

INIZIO DEL GIOCO: Dopo il posizionamento dei Fremen (se quella fazione è in gioco), inizi con 1 consigliere pacifico in qualsiasi territorio a tua scelta. Se sei solo nel territorio, gira il consigliere sul lato combattente.

DONAZIONE: Ricevi sempre una Donazione della CHOAM di 2 unità di spezia, a prescindere da quanta spezia possiedi.

KARAMA: Puoi utilizzare qualsiasi Carta Inservibile come se fosse una Carta Karama.

CONSIGLIERI: Ogniqualvolta un'altra fazione trasferisce le proprie truppe verso Dune dall'esterno del pianeta, puoi trasferire gratuitamente un consigliere dalle tue riserve in quello stesso territorio (anziché nella *Depressione Polare*).
I consiglieri in quel territorio non possono girarsi sul lato combattente, in questo turno, finché ci sono altre truppe in quel territorio.

I consiglieri coesistono pacificamente con le truppe delle altre fazioni presenti nel loro territorio. I consiglieri non hanno alcun effetto sul gioco delle altre fazioni e non possono raccogliere spezia, essere coinvolti in un combattimento, impedire a un'altra fazione di controllare una roccaforte, impedire a un'altra fazione di attraversare o trasferire verso una roccaforte (presenza di due giocatori, utilizzare ornitotteri e non permettono di giocare le Atomiche di Famiglia. I consiglieri sono comunque suscettibili a tempeste, vermi delle sabbie, esplosioni causate dalla combinazione fucile laser/scudo e alle atomiche.

COMBATTENTI: Quando trasferisci le tue truppe verso un territorio non occupato, devi trasferirle come combattenti. Se muovi dei consiglieri in un territorio non occupato, devi girarli sul lato combattenti. Se muovi dei consiglieri in un territorio occupato, puoi scegliere se lasciarli come consiglieri o girarli sul lato combattenti.

INTRUSIONE: Quando un'altra fazione effettua un trasferimento o si muove in un territorio in cui possiedi dei combattenti, puoi girare quei combattenti sul lato consiglieri.

BATTAGLIA: Durante ogni turno, dopo la Fase dell'Esplosione di Spora e Nexus ma prima che avvengano i trasferimenti, per ogni territorio in cui hai dei consiglieri e dove vuoi che si verifichi una battaglia, puoi dichiarare le tue intenzioni e girare tutti i consiglieri in quei luoghi sul lato combattenti.

GILDA SPAZIALE

A INIZIO PARTITA: 5 truppe nel *Sietch Tuek* e 15 truppe nelle riserve (fuori dal pianeta).
Inizia con 5 unità di spezia.

RISVEGLIO GRATUITO: 1 truppa.

VANTAGGI

Controlli tutti i trasferimenti da e verso Dune.

PAGAMENTO DEI TRASFERIMENTI: Quando le altre fazioni trasferiscono le loro riserve fuori dal pianeta verso Dune, pagano il costo in spezia a te anziché alla Banca della Spezia.

TRE TIPI DI TRASFERIMENTO: A ogni turno, puoi effettuare uno di tre tipi di trasferimento:

- puoi effettuare un normale trasferimento dalle riserve fuori pianeta verso Dune;
- puoi trasferire un qualsiasi numero di truppe da qualsiasi territorio verso qualsiasi altro territorio sul tabellone;
- puoi trasferire un qualsiasi numero di truppe da qualsiasi territorio verso le tue riserve.

METÀ PREZZO: Paghi solo la metà della tariffa ordinaria quando trasferisci le tue truppe; inoltre, paghi solo 1 unità di spezia per ogni 2 truppe che trasferisci nuovamente verso le tue riserve.

CONDIZIONE DI VITTORIA SPECIALE DELLA GILDA SPAZIALE: Se nessuna fazione è riuscita a vincere la partita, hai impedito il controllo di Dune e sei automaticamente tu il vincitore.

ALLEANZA

Gli alleati possono trasferire verso Dune le loro riserve fuori dal pianeta o trasferire le loro truppe già presenti su Dune da un territorio a un altro pagando solo metà della tariffa prevista dalla Gilda Spaziale. Se vinci grazie alla Condizione di Vittoria Speciale della Gilda Spaziale, vincono anche i tuoi alleati.

VANTAGGIO DEL GIOCO AVANZATO

TRASFERISCI E MUOVI QUANDO PREFERISCI: Puoi effettuare la tua azione di trasferimento e di movimento senza rispettare l'ordine dei turni. In questo modo, puoi scegliere se agire per primo, per ultimo o fra i turni degli altri giocatori. Le altre fazioni devono effettuare il loro trasferimento e movimento rispettando la sequenza corretta. Non devi rivelare quando intendi effettuare il tuo trasferimento e movimento fino al momento in cui intendi farlo.

IMPERATORE

A INIZIO PARTITA: 20 truppe nelle riserve (fuori dal pianeta).
Inizia con 10 unità di spezia.

RISVEGLIO GRATUITO: 1 truppa.

VANTAGGIO

Hai accesso a un'immensa ricchezza.

ASTA: Ogniqualvolta una qualsiasi fazione paga una Carta Inganno con la spezia, la spezia spesa viene data a te anziché alla Banca della Spezia. Non puoi applicare sconti alle Carte Inganno, l'offerta va sempre pagata per intero.

ALLEANZA

Puoi condividere la tua immensa ricchezza con i tuoi alleati sfruttando la spezia in tuo possesso per pagare (direttamente alla Banca della Spezia) il risveglio di un massimo di 3 segnalini aggiuntivi delle loro truppe (per un totale di 6 segnalini durante ogni Fase del Risveglio) dai Serbatoi dei Tleilaxu.

VANTAGGIO DEL GIOCO AVANZATO

SARDAUKAR: Le tue cinque truppe contrassegnate dalla stella rappresentano i Sardaukar, un reparto di forze speciali che vanta una straordinaria abilità in combattimento.
Ognuna di queste truppe vale come 2 truppe normali sia durante la battaglia che al momento del calcolo delle perdite (tranne in una battaglia contro i Fremen). I tuoi Sardaukar valgono quanto 1 truppa normale contro i Fremen. Vengono considerati 1 singola truppa anche per il risveglio, ma puoi risvegliare solo 1 Sardaukar a ogni turno.

Truppa dell'Imperatore

Truppa Sardaukar

SINOSSI DI DUNE

Gli Atreides hanno governato il pianeta Caladan per venti generazioni. Grazie a una guida imparziale ed efficiente, hanno guadagnato il rispetto dei nobili loro pari di tutte le galassie e, inoltre, si sono assicurati un'influenza sempre maggiore nel Landsraad, l'assemblea degli aristocratici. L'attuale capo della casata Atreides, il Duca Leto, era stato da poco nominato portavoce non ufficiale del Landsraad, la più alta carica dell'assemblea.

Questa crescente influenza degli Atreides venne accolta con grande preoccupazione da parte di una potente figura della politica galattica: Shaddam IV, l'Imperatore Padiscià in persona. Shaddam aveva sviluppato una certa sensibilità per gli scontri politici in un regime da lungo tempo logorato da intrighi e corruzione. Cominciava a temere che l'ascesa dell'integerrimo e carismatico Duca Leto quale potente leader della nobiltà potesse essere una minaccia concreta alla sua posizione.

La soluzione più semplice per lui sarebbe stata quella di inviare i Sardaukar, il suo esercito di soldati fanatici, a catturare il Duca Leto. Sfortunatamente, il comportamento del suo rivale era così esemplare da non permettere alcuna motivazione credibile per giustificare il suo arresto. Nella sua mente deviata cominciò quindi a farsi strada un piano più subdolo e realizzabile. Perché non ricompensare Leto dei suoi servigi all'Impero con la promozione a governatore di uno degli ultimi, e più importanti, pianeti annessi? Egli sapeva che l'attuale reggente di Arrakis, il Barone Harkonnen, non avrebbe ceduto il suo pianeta senza lottare e avrebbe preparato una trappola per accogliere il Duca e la sua famiglia nel momento di maggiore vulnerabilità, subito dopo il loro arrivo. Non solo, l'Imperatore avrebbe segretamente aiutato il Barone fornendogli dei Sardaukar travestiti con i colori degli Harkonnen. Se il Duca Leto avesse rifiutato l'incarico, si sarebbe inimicato gli altri nobili e non avrebbe avuto altra scelta se non ridursi a un rinnegato. Shaddam IV si sarebbe liberato di lui, in un modo o nell'altro.

Per migliaia di anni, la sorellanza religiosa dalle tinte mistiche delle Bene Gesserit aveva preparato gli abitanti dell'Impero ad accogliere l'arrivo di un messia, lo Kwisatz Haderach. Per raggiungere questo risultato, dedicano la loro vita a imparare come influenzare e convincere il prossimo combinando il misticismo religioso con il potere della Voce: la capacità di controllare gli altri facendo uso delle più sottili sfumature nel tono del proprio parlato. Inoltre, conducono da sempre un programma di eugenetica segreto, rigoroso e scrupoloso, con l'obiettivo di ottenere uno Kwisatz Haderach: un individuo che, grazie alla capacità di mettersi in contatto con le dimensioni superiori, potesse sfruttare le conoscenze ottenute per portare un nuovo ordine nell'universo.

Lady Jessica, la concubina del Duca Leto Atreides, si mise contro le sue sorelle delle Bene Gesserit. In quanto uno degli ultimi elementi del loro programma genetico, aveva il compito di dare alla luce una bambina, che avrebbe poi dovuto andare in sposa al nipote del Barone, Feyd-Rautha Harkonnen. Da tale unione sarebbe venuto al mondo un erede maschio, con ottime probabilità di diventare lo Kwisatz Haderach. Per qualche ragione che non fu mai chiara a nessuno, nemmeno a lei stessa, Lady Jessica andò contro il suo ordine portando in grembo un bambino. Tale bambino, Paul, divenne il primo erede diretto della dinastia Atreides e, assieme a sua madre, si mise in viaggio con il padre in direzione del nuovo pianeta. La sorellanza avrebbe dovuto prestare particolare attenzione agli eventi che si sarebbero susseguiti su Arrakis, o avrebbe rischiato di perdere il tempo profuso ad attuare il programma genetico.

Il Duca Leto era conscio del significato che si nascondeva dietro il gesto magnanimo dell'Imperatore. Lui e il suo Mentat, un computer umano di nome Thufir Hawat, avevano analizzato la situazione ed escogitato un piano. Un piano che avrebbe dovuto trarli in salvo dal pericolo imminente. Né l'Imperatore né il Barone Harkonnen davano particolare peso ai Fremen, gli autoconi di Arrakis. I due li consideravano poco più che un'accozzaglia di bande poco numerose di razziatori, indegni di qualsivoglia considerazione. Eppure, Thufir Hawat scoprì che i nativi potevano vantare numeri molto più grandi di quanto l'Impero avesse mai immaginato, ed erano famosi per il loro odio verso il governo dispotico degli Harkonnen. Un'alleanza segreta con la popolazione indigena del pianeta poteva essere sufficiente a deviare la minaccia che gravava su di loro. L'unica vera incognita riguardava la loro capacità durante uno scontro, poiché nessuno poteva dire di conoscere questi Fremen. Erano misteriosi quanto il pianeta su cui abitavano.

Arrakis (o Dune, come viene chiamato dai suoi abitanti) aveva una delle superfici più inospitali di qualsiasi pianeta dell'Impero, e appariva quasi completamente privo di fonti d'acqua. Fatta eccezione per alcune aree civilizzate, in cui dovevano essere importate incredibili quantità di acqua a prezzi esorbitanti, l'unico modo per gli umani di sopravvivere all'aridità del posto era indossare una tuta distillante. Una simile tuta permetteva il costante riciclo dei liquidi corporei, impedendo che andassero persi nell'atmosfera; senza di essa, o una scorta d'acqua importata da altrove, il corpo non sarebbe riuscito a rimpiazzare nemmeno i liquidi evaporati con la semplice sudorazione. Oltre alla disidratazione, il pianeta veniva costantemente spazzato da tremende tempeste Coriolis di sabbia che, spesso, raggiungevano velocità di oltre 700 chilometri orari. Simili venti potevano strappare la pelle dalle ossa e ridurre queste ultime in polvere. Venire travolti senza alcun riparo avrebbe significato morte certa. Se ciò non bastasse, Arrakis era abitato da misteriose creature gigantesche, lunghe anche mezzo chilometro, che i Fremen chiamavano Shai-Hulud, o vermi delle sabbie per tutti gli altri. Questi esseri vivevano nei deserti che ricoprivano la quasi totalità del pianeta. Attratti dalle vibrazioni e dai suoni più flebili, ognuno di essi poteva ingoiare un'intera abitazione come nulla fosse. Gli unici luoghi a essere sicuri da questi mostri erano le città e quelle poche catene rocciose che attraversavano i territori sabbiosi.

Difficile pensare che un luogo ostile potesse diventare lo scenario degli eventi che stanno per verificarsi. Eppure, non è poi così raro che una superficie aspra celi tesori preziosi. Vi era un bene, stimato più di ogni altro nell'universo, e c'era solo un posto dove poteva essere trovato: il melange, e quel posto era proprio il pianeta Dune. Si trattava di una spezia che poteva essere raccolta solo nei deserti, un residuo del ciclo vitale metamorfico dei vermi delle sabbie. Chiunque la consumasse si assicurava una vita lunga e la capacità di prevedere il futuro. La sostanza era tanto preziosa che l'intera struttura economica dell'Impero si fondava su di essa e, senza le capacità di prescienza che conferiva, non sarebbe stato possibile il viaggio interstellare. Ci sono leggi da rispettare, proprietà da preservare, ma nessun uomo avrebbe mai dovuto interrompere, per nessuna ragione, il flusso del melange proveniente da Dune.

Simili al pianeta che li ospitava, i Fremen avevano un aspetto duro, arido e per nulla attraente. Eppure, come lo stesso Arrakis, nascondevano una natura dedita alla fatica e alla determinazione necessarie alla sopravvivenza. Mostravano le caratteristiche dei più grandi combattenti della storia, ed era proprio su questo che il Duca Leto sperava di fare affidamento per ottenere un vantaggio.

Mentre il Duca Leto si preparava per il suo viaggio verso Dune, un'altra fazione osservava lo sviluppo con particolare attenzione. La Gilda Spaziale aveva il monopolio su tutti i trasporti spaziali e, assieme all'Imperatore e al Landsraad, formava il triumvirato che governava l'Impero. Un monopolio che proteggeva con zelo, dato che rappresentava la sua unica fonte di potere. A chiunque osasse mettersi in competizione o venisse beccato ad andare contro le regole della gilda veniva revocato ogni accesso ai mezzi di trasporto interplanetari. La Gilda Spaziale aveva un unico difetto: il viaggio spaziale era impossibile senza la spezia, il che la rendeva l'organizzazione che maggiormente dipendeva dal flusso del melange. Per questo motivo, non poteva esimersi dal tenere sotto controllo l'imminente conflitto che si sarebbe verificato su Dune e, forse, avrebbe dovuto spingersi al punto di intervenire direttamente per preservare i propri scopi.

All'arrivo degli Atreides presso la loro dimora sul pianeta, Arrakeen, la situazione era apparentemente sotto controllo. La squadra in avanscoperta aveva perlustrato ogni angolo in cerca di trappole e veleni, gli emissari inviati dai Fremen avevano fatto ritorno con notizie favorevoli circa l'alleanza contro gli Harkonnen. Forse, il passaggio di potere non sarebbe stato poi così traumatico... ma il colpo arrivò, dall'interno e senza preavviso. Il dottor Yueh, il medico Suk della casata che era stato soggetto al condizionamento imperiale (uno dei condizionamenti più forti che avrebbe dovuto impedirgli di togliere la vita a qualsiasi uomo), si rivelò un traditore. Il suo addestramento era stato compromesso dal Barone Harkonnen, che aveva rapito sua moglie. Il dottore disattivò gli scudi della dimora di nascosto, e sedò il Duca e la sua famiglia perché fossero inermi durante l'assalto inaspettato degli Harkonnen. Yueh portò a termine il suo piano in modo ineccepibile, e la combinazione di sorpresa e intervento dei Sardaukar dell'Imperatore fu sufficiente a soverchiare le guardie. Il Duca venne catturato e molti dei suoi uomini uccisi. Paul e sua madre, Lady Jessica, riuscirono a malapena a fuggire a bordo di un ornitottero, un veicolo volante simile a un uccello, diretti verso il deserto. Il Barone aveva ottenuto la sua vittoria, e il triumvirato tirò un sospiro di sollievo: la lotta intestina si era conclusa e, per quanto un nobile importante fosse andato incontro alla sua fine, la raccolta della spezia non si sarebbe interrotta.

Ma il Barone non era ancora soddisfatto. I Fremen avevano interferito con l'eliminazione degli Atreides aiutando i superstiti a fuggire. Decise di liberarsi di quella feccia autoctona una volta per tutte e diede a 'Beast' Rabban Harkonnen, suo nipote e fratello di Feyd-Rautha, l'ordine di dare inizio a un pogrom per spazzare via i Fremen dalla faccia del pianeta. L'Imperatore aveva persino inviato i Sardaukar (ancora mascherati con i colori degli Harkonnen) in suo aiuto.

Passarono gli anni, e al Barone cominciarono ad arrivare alcune dicerie. Il suo progetto non stava procedendo come aveva sperato. I rapporti che riceveva riferivano di assalti sempre più frequenti ai villaggi periferici, condotti da squadre di Fremen altamente addestrati, i Fedaykin. Questi predoni stavano seminando molte più vittime di quante ne stessero subendo, e la cosa aveva cominciato a gravare sulla raccolta della spezia. Le più preoccupanti erano le segnalazioni che facevano menzione di un capo messianico, il Muad'Dib, che stava organizzando, addestrando e guidando questi Fremen una vittoria dopo l'altra. La riduzione del flusso di spezia stava cominciando ad avere pesanti ripercussioni in tutto l'Impero, e il triumvirato prese una decisione sofferta. L'Imperatore, il Landsraad e la Gilda Spaziale avrebbero aiutato il Barone Harkonnen a distruggere una volta per tutte la resistenza dei Fremen.

Nel frattempo, cosa ne è stato di Lady Jessica e di Paul? Sopravvissuti a una tempesta di sabbia e a uno Shai-Hulud, vennero fatti prigionieri da una banda di Fremen che, in accordo con la loro legge di sopravvivenza, stavano per ucciderli per ricavarne acqua. Dal momento che Paul era stato addestrato sin dall'infanzia nel combattimento, nel ragionamento Mentat e nelle vie delle Bene Gesserit, dimostrò una straordinaria capacità di mantenere il controllo della situazione. Assieme a sua madre, fecero una tale impressione sui rapitori che questi decisero di riportarli al sietch, una roccaforte sotterranea che i Fremen avevano reso la loro casa. Molti secoli prima, le Bene Gesserit avevano insegnato ai Fremen una profezia che avrebbe annunciato loro l'arrivo del Kwisatz Haderach: "Una Bene Gesserit e suo figlio hanno in pugno il destino dei Fremen." Forse, questi visitatori altri non erano se non gli individui della leggenda. Ma anche se così non fosse, le loro capacità potevano essere molto utili nella lotta contro gli Harkonnen.

Paul cominciò ad avere delle misteriose visioni. Visioni di una grande rivolta, una jihad, che avrebbe dovuto guidare. Questa consapevolezza circa il suo destino sembrava essere la conferma al suo sospetto: era forse lui lo Kwisatz Haderach della leggenda? L'ultima prova che sostenne, con l'Acqua della Vita, lo convinse di essere il messia profetizzato dalle Bene Gesserit.

Passò gli anni a seguire, ad addestrare e preparare i Fremen per il terribile destino che li attendeva. Come prima cosa avrebbe dovuto riabilitare il suo nome come legittimo erede di suo padre e reclamare il governo di Dune. I fronti si erano ormai schierati, e lo scontro era imminente.

Sulla carta, gli Harkkonen, l'Imperatore, la Gilda Spaziale e l'assemblea Landsraad avrebbero dovuto essere invincibili se confrontati con le forze dei Fremen al comando di Paul. Ma il giovane Atreides aveva qualche asso nella manica. L'alleanza aveva schierato sul pianeta solo le truppe che riteneva sufficienti a soffocare la rivolta dei Fremen, lasciando il resto in orbita come forze di supporto in caso di emergenza. Paul aveva capito che minacciando la distruzione della spezia avrebbe potuto convincere la Gilda Spaziale a schierarsi dalla sua parte. Il risultato ultimo di una simile manovra era quello di evitare lo sbarco delle truppe che attendevano fuori dal pianeta a bordo di navi che appartenevano, ovviamente, alla stessa Gilda Spaziale. In questo modo, si era garantito un riequilibrio delle forze in campo e avrebbe dovuto affrontare solamente le guarnigioni d'avanguardia che risiedevano sul pianeta, ancora impegnate nei preparativi dell'imminente campagna militare.

Facendo appello ai poteri appena acquisiti, Paul scatenò una terrificante tempesta di sabbia che coprisse la sua imboscata. Rapido e silenzioso, schierò i suoi uomini dietro il Muro Scudo che proteggeva le truppe imperiali, in attesa del momento giusto per colpire. Una volta che la tempesta si fu rovesciata oltre il muro naturale ed ebbe travolto l'accampamento, Paul lanciò le atomiche di famiglia per aprire una voragine nella parete rocciosa, permettendo ai Fremen di riversarsi dall'altra parte a cavallo di giganteschi vermi delle sabbie! L'effetto sorpresa aveva funzionato come previsto, la battaglia si concluse rapidamente e Paul si riprese il titolo di governatore di Dune che gli spettava. Così si chiude il primo libro della trilogia di Dune. Il secondo e il terzo volume raccontano il proseguo della jihad, nel suo propagarsi da Arrakis al resto della galassia.

DOMANDE FREQUENTI

CARTE INGANNO

La carta Atomiche di Famiglia ha un effetto immediato se viene giocata quando il Segnalino Tempesta si trova proprio al di sopra di *Arrakeen*, del *Bacino Imperiale* o di *Carthag*?

Risposta: Quando si utilizza la carta Atomiche di Famiglia, il settore al momento occupato dalla Tempesta non ne subisce mai gli effetti. Tutti i settori appropriati attraversati dalla Tempesta ne subiranno gli effetti.

È possibile utilizzare la carta Atomiche di Famiglia se le truppe necessarie per il lancio si trovano sul Muro Scudo o in un territorio adiacente sotto la Tempesta?

Risposta: Sì, in entrambi i casi.

L'esplosione da fucile laser/scudo distrugge la spezia nel territorio così come le truppe?

Risposta: Sì. È bene notare che vengono eliminate tutte le truppe presenti nel territorio, comprese quelle dei giocatori che non erano coinvolti nella battaglia.

Se viene giocata una Carta Karama per impedire al giocatore Atreides di guardare le Carte Inganno, l'effetto vale solo per 1 carta o per tutte quelle messe all'asta?

Risposta: Tutte le carte messe all'asta.

Una carta Ghola dei Tleilaxu può permettere a un comandante di combattere nella stessa fase in cui è stato ucciso?

Risposta: Sì, un comandante risvegliato da questa carta durante una Fase delle Battaglie può essere utilizzato in questa Fase delle Battaglie.

Le 5 truppe risvegliate dalla carta Ghola dei Tleilaxu vengono risvegliate gratuitamente?

Risposta: Sì.

Nel Gioco Avanzato, è possibile utilizzare una Carta Karama per impedire a un giocatore di utilizzare un vantaggio del Gioco Avanzato?

Risposta: Sì.

Nel Gioco Avanzato, un Verme delle Sabbie richiamato dai Fremen con una Carta Karama è seguito da un Nexus?

Risposta: No. Un Nexus avviene solo dopo aver girato a faccia in su una carta Shai-Hulud.

RISVEGLIO

I comandanti risvegliati possono ancora rivelarsi traditori?

Risposta: Sì. Una volta che un comandante si è rivelato un traditore, lo rimarrà per l'intera partita, anche se risvegliato.

Nel Gioco Avanzato, i giocatori possono risvegliare i propri comandanti se gli unici a non essere nei Serbatoi dei Tleilaxu sono stati catturati dagli Harkonnen?

Risposta: Sì. Un giocatore può cominciare a risvegliare i propri comandanti se non ne ha disposizione nessuno da schierare in battaglia (inclusi quelli catturati dagli Harkonnen).

MOVIMENTO

Quando i Fremen chiamano rinforzi, devono includere la *Grande Distesa* nella misurazione della distanza di 2 territori dalla *Grande Distesa*?

Risposta: No. Il calcolo della distanza dei 2 territori non include mai la *Grande Distesa*.

Nelle regole da torneo dei World Boardgaming Championship del 2017 non era possibile effettuare un trasferimento verso *Arrakeen* o *Carthag* per poi utilizzare subito gli ornitotteri. C'è chi ritiene che il regolamento originale non fosse chiaro su questo punto, come mai in questa versione è invece una mossa consentita?

Risposta: Noi (i designer del gioco) abbiamo sempre permesso ai giocatori di trasferire le loro truppe verso *Arrakeen* o *Carthag* per poi sfruttare subito gli ornitotteri. Il ragionamento ruota attorno al fatto che, tra le varie tradizioni militari dell'universo di Dune, gli assalti previsti dal *kanly* (o guidati dall'opportunismo dei Fremen) fossero piuttosto comuni. Un episodio simile nel libro potrebbe essere rappresentato da un'invasione: una squadra d'assalto viene inviata a *Carthag* o ad *Arrakeen* perché rubi degli ornitotteri, di modo che i loro commilitoni possano sfruttarli per muoversi di tre territori alla volta ovunque si trovino sulla mappa.

Le truppe di un giocatore, che sono state spostate in diversi settori dello stesso territorio in momenti diversi, possono essere spostate o trasferite come singolo gruppo?

Risposta: Sì.

Il movimento a cavallo di un Verme delle Sabbie dei Fremen conta ai fini dell'unico movimento per turno?

Risposta: No. In verità, il movimento con il Verme delle Sabbie viene effettuato durante la Fase dell'Esplosione di Spezia, dopo il Nexus e non nella Fase di Movimento.

I settori influiscono sul movimento?

Risposta: No. Vedi la risposta alla prima domanda sul movimento (sopra). I settori servono a stabilire il movimento e l'effetto della Tempesta e il posizionamento e la raccolta della spezia. Non influiscono sul movimento.

La presenza della Tempesta sopra *Arrakeen* o *Carthag* influisce sul movimento attraverso tre territori concesso dagli ornitotteri?

Risposta: No, fatta eccezione, ovviamente, all'interno, al di fuori e attraverso la Tempesta.

Se la Tempesta separa due fazioni che hanno delle truppe nell'*Altopiano Cereo*, le truppe non possono scontrarsi e restano dove sono fino al turno successivo (regole delle battaglie). Nel turno successivo, viene girata a faccia in su una carta Shai-Hulud e si verifica un Nexus. Quei due giocatori possono allearsi? Il capitolo sulle Alleanze dice che gli alleati non possono scontrarsi tra di loro. Se si potessero alleare, come risolverebbero il problema? Uno dei due sarebbe forse obbligato a muoversi nella Fase di Trasferimento e Movimento per uscire dal territorio?

Risposta: Sì. Se il *Primo Giocatore* ad agire durante la Fase di Trasferimento e Movimento non muove le sue truppe fuori da quel territorio, occupato dai due alleati, deve farlo il secondo dei due... oppure le unità di quest'ultimo vengono eliminate e collocate nei Serbatoi dei Tleilaxu.

BATTAGLIA

Un giocatore può sostituire una carta arma o difesa con un Eroe Improbabile? O può giocarlo solo al posto di un comandante?

Risposta: No, un giocatore non può giocare un Eroe Improbabile al posto di una carta arma o difesa. La carta Eroe Improbabile può essere giocata solo al posto di un comandante.

In caso di vittoria, un giocatore può giocare la stessa carta arma o difesa in più di una battaglia? Anche durante la stessa fase?

Risposta: Sì a entrambe le domande.

Le truppe di un giocatore che sono state mosse verso settori diversi dello stesso territorio in vari momenti della partita possono combattere come un unico gruppo?

Risposta: Devono combattere come singolo gruppo (se la Tempesta lo consente).

Cosa succede se nella stessa battaglia vengono utilizzate la Veritrance, la Voce delle Bene Gesserit e la Prescienza degli Atreides o una loro combinazione?

Risposta: La Voce delle Bene Gesserit deve sempre essere utilizzata prima della Prescienza degli Atreides. In questa interazione, la Veritrance può essere invece giocata in qualsiasi momento. Attenzione: un giocatore ha sempre la possibilità di modificare gli elementi del suo Piano di Battaglia che non sono soggetti alla Voce, alla Prescienza e alla Veritrance appena utilizzate.

Un giocatore deve obbligatoriamente rivelare che il comandante contro cui si sta scontrando è un traditore se possiede la carta corrispondente?

Risposta: No. Se durante una battaglia viene schierato il traditore che possiedi contro di te, non sei obbligato a rivelare che quel comandante è in realtà un traditore.

VARIE

Gli alleati devono pagare la Gilda Spaziale per tutti i propri trasferimenti?

Risposta: Sì.

Qual è il costo esatto che la Gilda Spaziale deve pagare per trasferire le truppe dal pianeta verso le proprie riserve: 1 unità di spezia ogni 2 truppe o mezza unità per ogni truppa?

Risposta: 1 unità di spezia ogni 2 truppe.

Cosa accade se alla fine dell'ultimo turno, non ha vinto nessuno e la Gilda Spaziale non è in gioco?

Risposta: Vincono i Fremen. Se non sono in gioco, vince il giocatore che occupa il maggior numero di roccaforti. In caso di parità, vincono tutti i giocatori che controllano il maggior numero di roccaforti.

Nel Gioco Avanzato, quando si rimescola il Mazzo Spezia, occorre rimescolare l'intero mazzo?

Risposta: Sì.

Nel Gioco Avanzato, i Fremen possono sfruttare il vantaggio del Verme delle Sabbie anche se compare un secondo Verme delle Sabbie durante la stessa Fase dell'Esplosione di Spezia?

Risposta: Sì.

Qual è il costo che la Gilda Spaziale deve pagare quando trasferisce un numero di truppe dispari?

Risposta: Tutti i costi frazionari vengono arrotondati per eccesso. Pertanto, se la Gilda Spaziale vuole trasferire 5 truppe deve pagare 3 unità di spezia, se ne trasferisce 1 paga 1 unità di spezia e così via.

REGOLE OPZIONALI PER LE ALLEANZE

Limitazioni delle Alleanze	Possibile Risultato	Note
Alleanze Standard Limite: Alleanze da **2** Giocatori **4** Roccaforti per vincere	una partita di durata maggiore	I giocatori cercano di creare sinergie con un possibile alleato per una vittoria di squadra, ma devono cercare di tenersi strette le roccaforti che controllano.
Limite: Alleanze da **2** Giocatori **3** Roccaforti per vincere	una partita di durata minore	I giocatori cercano di creare sinergie con un possibile alleato per una vittoria di squadra, che sia difendendo strenuamente o conquistando di sorpresa le 3 roccaforti richieste.
Limite: Alleanze da **3** Giocatori **4** Roccaforti per vincere	una partita di durata media	Può ridursi a uno scontro fra i 3 più forti contro i 3 più deboli o situazioni simili ma, in teoria, un'Alleanza allargata potrebbe aiutare le fazioni più deboli a ribaltare le sorti.
Limite: Alleanze da **3** Giocatori **3** Roccaforti per vincere	probabilmente la modalità di gioco più breve	Può ridursi a uno scontro fra i 3 più forti contro i 3 più deboli o situazioni simili ma, in teoria, un'Alleanza allargata potrebbe permettere ai più deboli di strappare una vittoria a sorpresa vincendo le battaglie giuste.
Le Alleanze possono comprendere qualsiasi numero di giocatori **3** Roccaforti per vincere	una partita dagli sviluppi imprevedibili	Le regole per le Alleanze del Dune originale; le avversità stimolano l'ingegno.

RICONOSCIMENTI

Design del Gioco:
Peter Olotka, Jack Kittredge, Bill Eberle

Sviluppo e Guida Rapida:
Greg Olotka

Un ringraziamento speciale a:
Ian Allen di Seventh Son Games per la consulenza offerta nella stesura del regolamento

Playtester
Grazie ai giocatori di North Shore: Greg Schmidt, Joe Don Richardson, Rowan Miller, David Kuznick, Bob King, John Grubb e Alex Bowers

Sviluppo presso Avalon Hill:
Mark Uhl e Richard Hamblen.

Playtester presso Avalon Hill:
Don Greenwood, Bruce Milligan, George Uhl, Robert Uhl, Seth Carus, Paul O'Neil, Jim Skinner, Future Pastimes e il personale di Johns Hopkins U., Carmen, Brandy e Doug

Illustrazioni:
Ilya Baranovsky

Traduzione a cura di:
Bertrand Furcas e Alice Gonzi
e un ringraziamento speciale a Filippo 'Piffo' Bosi

Produzione:
Peter Simunovich, John-Paul Brisigotti

Progetto Grafico:
Casey Davies e Victor Pesch

Progettazione Logo:
Vicki Tunkel

Produzione presso Genuine Entertainment:
Joe LeFavi

Un ringraziamento speciale a:
Rob Blance, Richard Foster, Reid Pittams, Simon Paton e al Battlefront Studio Team.

Brian Herbert, Kevin J. Anderson e al team della Herbert Properties LLC.

Elie Dekel, Lisa Lilly, Eric Morreel e al team della Legendary.

www.GF9GAMES.com

Game Design © Gale Force Nine 2020.
DUNE © 2020 Legendary. Tutti i diritti riservati.
Gale Force Nine è una società del Gruppo Battlefront.