

Un gioco di
FRANCESCO NEPITELLO e MARCO MAGGI

DUNE

◀ La GUERRA per ARAKIS ▶



REGOLAMENTO

Ver. 1.1



LEGENDARY



Cercar di capire Muad'Dib senza capire i suoi mortali nemici, gli Harkonnen, è come cercar di vedere la Verità senza conoscere il Falso. È come cercar di vedere la Luce senza conoscere la Tenebra. È impossibile.

–Dal “Manuale di Muad’Dib” della Principessa Irulan

INDICE

CONTENUTO	4	ROUND DI GIOCO	15
INTRODUZIONE	7	FASE 1. COLLOCAMENTO DEI VEICOLI	16
PANORAMICA	7	FASE 2. RISOLUZIONE DELLE AZIONI	17
TABELLONE	8	◆ Turni Azione	17
◆ Tracciato di Supremazia	10	◆ Risultati dei Dadi Azione	17
◆ Tracciato di Prescienza	10	◆ Azioni Speciali dei Comandanti Rinomati	18
STAZIONI ECOLOGICHE SPERIMENTALI	10	◆ Azioni Gratuite	19
INSEDIAMENTI	10	◆ Giocare le Carte Pianificazione	19
PLANCE GIOCATORE	11	FASE 3. PERICOLI DEL DESERTO	20
PLANCIA LA SPEZIA DEVE SCORRERE	11	◆ Collocare e Risolvere le Tracce di Verme	20
ELEMENTI DI GIOCO	11	◆ Risolvere le Tempeste di Coriolis	20
◆ Unità	11	FASE 4. RACCOLTA DELLA SPEZIA	21
◆ Segnalini Schieramento Atreides	12	◆ Stoccaggio	21
◆ Comandanti	12	◆ Riserva di Spezia	21
◆ Veicoli	13	◆ Divieti Imperiali	21
◆ Vermi delle Sabbie	13	REGOLE GENERALI	22
PREPARAZIONE	14	MOVIMENTO	22
		MUOVERE PIÙ LEGIONI	22
		MUOVERE UNA LEGIONE ATTRAVERSO PIÙ AREE	22
		CAVALCARE LE SABBIE (SOLO ATREIDES)	23
		TRASPORTO TRUPPE (SOLO HARKONNEN)	23

BATTAGLIE 24**SEQUENZA DEI ROUND DI BATTAGLIA 24****TIRO DI COMBATTIMENTO 24**

◆ Capacità di Combattimento dei Comandanti 25

◆ Unità Sardaukar e Fedaykin 25

RIMUOVERE LE PERDITE 26**CONTINUARE LA BATTAGLIA 26****CESSARE L'ATTACCO 26****RITIRATA 26****FINE DELLA BATTAGLIA 26**

◆ Avanzare Dopo una Battaglia 26

◆ Distruggere gli Insedimenti 27

VASCHE RIGENERANTI 27**PRESCIENZA 27****IL TRACCIATO DI PRESCIENZA 27****CARTE PRESCIENZA 28**

◆ Tempistiche della Rivendicazione 28

◆ Requisiti della Rivendicazione 28

◆ Scartare o Rimescolare 28

ALTRI EFFETTI DELLA PRESCIENZA 29

◆ Casella 3 - Comandanti del Deserto 29

◆ Casella 6 - Comandante Pre-Nato 29

◆ Casella 8 - Atomiche di Famiglia 29

ATOMICHE DI FAMIGLIA 29**ROCCIA SPEZZATA 29****BUCO NELLA ROCCIA 30****SCARPATA OVEST 30****TRACCE DI VERME E VERMI DELLE SABBIE 30****TRACCE DI VERME E LEGIONI HARKONNEN 30****VERMI DELLE SABBIE 30**

◆ Movimento dei Vermi delle Sabbie 31

◆ Attacco dei Vermi delle Sabbie 31

◆ Vermi delle Sabbie e Legioni 31

**STAZIONI ECOLOGICHE SPERIMENTALI 31****COMANDANTI RINOMATI 31****JESSICA E PAUL 32****THUFIR HAWAT E GAIUS HELEN MOHIAM 32****BEAST RABBAN E FEYD-RAUTHA 32****GURNEY HALLECK 32****CREATORE SELVAGGIO 32****MIETITRICI 33****DISTRUGGERE LE MIETITRICI 33****SEGNALINI BENE GESSERIT 33****MODALITÀ A 3-4 GIOCATORI 34****PREPARAZIONE 34****FUNZIONAMENTO DELLE FAZIONI CONDIVISE 35**

◆ Cono di Silenzio 35

◆ Carte Pianificazione 35

◆ Risoluzione delle Azioni 35

◆ Turni Azione 36

◆ Azioni Speciali dei Comandanti Rinomati 36

◆ Collocamento dei Veicoli e Pericoli del Deserto 36

◆ Vasche Rigeneranti 36

◆ Azione Potere del Deserto 36

◆ Divieti Imperiali 36

◆ Segnalini Bene Gesserit 36

MODALITÀ GIOCATORE SINGOLO MAHDI 37**INTRODUZIONE 37**

◆ Carte Tattica 37

◆ Se Puoi, Scegli 37

PREPARAZIONE 37**SEQUENZA DEL ROUND DI GIOCO 37****CRITERI DELLE AZIONI HARKONNEN 39**

◆ Azioni Comando e Strategia 39

◆ Azione Schieramento 39

◆ Azione Mentat 40

◆ Azione Casa 40

CRITERI DI MOVIMENTO HARKONNEN 40

◆ Scegliere il Percorso Più Breve 41

◆ Collocare i Segnalini Schieramento Harkonnen 41

CRITERI DI COMBATTIMENTO HARKONNEN 41

◆ Carte Pianificazione Harkonnen in Battaglia 41

◆ Applicare i Colpi 41

◆ Fine della Battaglia 41

REGOLE SPECIALI 42**INDICE ANALITICO 43****RICONOSCIMENTI 43****RIEPILOGO DELLE REGOLE 44**

CONTENUTO

FAZIONE HARKONNEN

129 MINIATURE

FAZIONE ATREIDES

13 COMANDANTI

20 COMANDANTI



BARONE HARKONNEN



BEAST RABBAN



FEYD-RAUTHA



CAPITANO ARAMSHAM



PAUL ATREIDES



PAUL MUAD'DIB



LADY JESSICA



REVERENDA MADRE JESSICA



GAIUS HELEN MOHIAM



SHADDAM IV



THUFIR HAWAT



COMANDANTI BASHAR x6



STILGAR



CHANI



GURNEY HALLECK



ALIA



COMANDANTI NAIB x12

44 UNITÀ

30 UNITÀ



x8



x8



x8



x8



x8



x4



x4

24 REGOLARI

16 REGOLARI

8 ELITE



x6



x6



x4



x4

12 ELITE

8 SARDAUKAR



x3

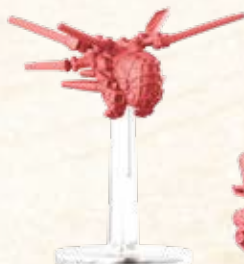


x3

6 FEDAYKIN

17 VEICOLI

ALTRE



6 ORNITOTTERI



8 MIETTRICI



3 ALTI TRASPORTO



4 VERMI DELLE SABBIE



1 CREATORE SELVAGGIO

1 PLANCIA
LA SPEZIA DEVE SCORRERE



1 PLANCIA GIOCATORE HARKONNEN



1 PLANCIA GIOCATORE ATREIDES



2 SEZIONI DI TABELLONE

SEGNALINI E INDICATORI

3 SEGNALINI ATOMICHE DI FAMIGLIA



3 INDICATORI PRESCENZA



3 INDICATORI IMPERIALI



1 INDICATORE SUPREMAZIA



1 INDICATORE RISERVA DI SPEZIA



8 SEGNALINI SCHIERAMENTO INIZIALE ATREIDES



8 SEGNALINI SCHIERAMENTO INIZIALE HARKONNEN



12 SEGNALINI SCHIERAMENTO INIZIALE HARKONNEN



16 SEGNALINI TRACCE DI VERME



5 SEGNALINI BENE GESSERIT



6 SEGNALINI STAZIONE ECOLOGICA SPERIMENTALE



14 SEGNALINI INSEDIAMENTO



24 DADI

4 DADI AZIONE ATREIDES



8 DADI AZIONE HARKONNEN



6 DADI COMBATTIMENTO ATREIDES



6 DADI COMBATTIMENTO HARKONNEN



125 CARTE

36 CARTE PIANIFICAZIONE ATREIDES 



1 MAZZO CASA ATREIDES
(18 CARTE)



1 MAZZO ALLEATI FREMEN
(18 CARTE)



1 MAZZO CASA HARKONNEN
(18 CARTE)



1 MAZZO ALLEATI CORRINO
(18 CARTE)

10 CARTE COMANDANTE ATREIDES 



CASA ATREIDES (5): PAUL ATREIDES, LADY JESSICA, REVERENDA MADRE JESSICA, GURNEY HALLECK, ALIA



ALLEATI FREMEN (5): COMANDANTI NAIB, PAUL MUAD'DIB, STILGAR, CHANI, CREATORE SELVAGGIO

8 CARTE COMANDANTE HARKONNEN 



CASA HARKONNEN (4): BEAST RABBAN, THUFIR HAWAT, BARONE HARKONNEN, FEYD-RAUTHA



ALLEATI CORRINO (4): SHADDAM IV, GAIUS HELEN MOHIAM, CAPITANO ARAMSHAM, COMANDANTI BASHAR

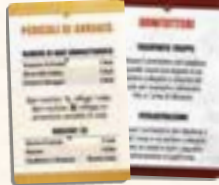
16 CARTE PRESCIENZA 



6 CARTE OBIETTIVO SEGRETO 



2 CARTE CONSULTAZIONE



PERICOLI DI ARRAKIS, ORNITOTTERI

3 CARTE DIVIETO IMPERIALE 



CHOAM, GILDA SPAZIALE, LANDSRAAD

8 CARTE TATTICA
MODALITÀ GIOCATORE SINGOLO



COMPONENTI AGGIUNTIVI PER 3-4 GIOCATORI

6 SEGNALINI
CONO DI SILENZIO  



4 PLANCE GIOCATORE  



INTRODUZIONE

Dune: La Guerra per Arrakis è un gioco da tavolo asimmetrico di strategia da 1 a 4 giocatori, basato sul pluripremiato romanzo di fantascienza di Frank Herbert, *Dune*. I giocatori avranno modo di ricreare la *Guerra del Deserto* – la lotta per il controllo del pianeta Arrakis, unica fonte in tutto l'Imperium della spezia *melange* – combattuta dalla Casa Atreides e dalla Casa Harkonnen insieme ai loro alleati. Il gioco è ambientato un anno dopo l'inizio dell'*Assedio di Arrakeen*, l'assalto che ha strappato il controllo del pianeta alla Casa Atreides per restituirlo agli Harkonnen, nell'anno 10191 A.G.

- ◆ In una **partita a 2 giocatori**, ogni sfidante guida una delle due fazioni: gli **Atreides** (Casa Atreides e gli **Alleati Fremen**) oppure gli **Harkonnen** (Casa Harkonnen e gli **Alleati Corrino**).
- ◆ In una **partita a 3-4 giocatori**, i giocatori si dividono in due squadre in cui ognuno controlla una o due delle quattro forze in campo.
- ◆ In una **partita a 1 giocatore** si utilizza la modalità giocatore singolo Mahdi, in cui il giocatore guida gli **Atreides** mentre gli **Harkonnen** sono controllati dal gioco.

Per vincere, i giocatori dovranno valutare le scelte strategiche più efficaci nel tentativo di attaccare gli insediamenti avversari senza lasciare sguarniti i propri, cercando di prendere il controllo dei territori e di limitare le risorse a disposizione del nemico.

Le regole descritte in questo regolamento fanno riferimento alle partite a 2 giocatori. È possibile trovare le regole relative alle partite a 3-4 giocatori a pagina 34, mentre quelle per la modalità giocatore singolo si trovano a pagina 37.

PANORAMICA

Gli **Harkonnen** iniziano la partita controllando le principali zone abitate di Arrakis, e devono lanciare assalti e razzie contro i rifugi dei ribelli Fremen (i cosiddetti *sietch*), cercando al contempo di dedicare le loro risorse a raccogliere quanta più spezia possibile. La quantità di spezia prodotta determina la qualità dei rapporti con i grandi poteri dell'Imperium (la Gilda Spaziale, il Landsraad e la CHOAM). Gli Harkonnen godono segretamente del supporto dell'Imperatore (Casa Corrino), che fornisce loro delle opzioni militari aggiuntive e i suoi fanatici soldati, i Sardaukar.

- ◆ Per vincere, il giocatore Harkonnen deve accumulare **10 punti supremazia**.

Gli **Atreides** si oppongono al pugno di ferro degli Harkonnen. Decimati dall'attacco iniziale, gli Atreides sopravvissuti sono diventati un simbolo di orgoglio e resistenza, e si oppongono agli invasori sfruttando spietate tattiche di guerriglia in una stretta alleanza con la popolazione locale dei Fremen. Completando missioni e sfruttando la loro conoscenza delle devastanti forze naturali di Arrakis, gli Atreides e i Fremen potrebbero riuscire a far avverare le antiche profezie... e a quel punto nessun nemico sarebbe in grado di opporsi a loro.

- ◆ Per vincere, il giocatore Atreides deve raggiungere o superare uno specifico punteggio in ognuno dei tre diversi tipi di **punti prescienza**, secondo quanto indicato dalla carta obiettivo segreto pescata all'inizio della partita.



TABELLONE

Il tabellone rappresenta l'emisfero settentrionale di Arrakis. È diviso in 8 **settori** da una serie di linee tratteggiate e in **zone aeree**, ovvero delle caselle circolari utilizzate esclusivamente dal giocatore Harkonnen per il collocamento dei veicoli volanti (ornitotteri e ali trasporto). Ogni zona aerea è situata sul bordo tra 2 settori e influenza entrambi (è considerata collegata a tutte le aree all'interno di entrambi i settori).

I settori si differenziano in settori centrali (i 4 settori adiacenti al Polo Nord) e settori esterni (i 4 settori alle estremità del tabellone).

I settori sono divisi a loro volta in un numero variabile di territori chiamati **aree**, che regolano per esempio il movimento delle truppe e il collocamento delle mietitrici. Esistono 4 tipi di aree, che influiscono sulle conseguenze dei pericoli di Arrakis (i *vermi delle sabbie* e le *tempeste di Coriolis*, descritti a pag. 20): **montagna**, **altopiano**, **Erg Minore** e **deserto**. Le aree deserto adiacenti alle estremità del tabellone sono considerate aree **deserto profondo**.

L'AREA POLO NORD

Il Polo Nord è un'area montagna che è considerata appartenere a tutti e quattro i settori centrali del tabellone. Di conseguenza, è collegata a tutte le zone aeree.

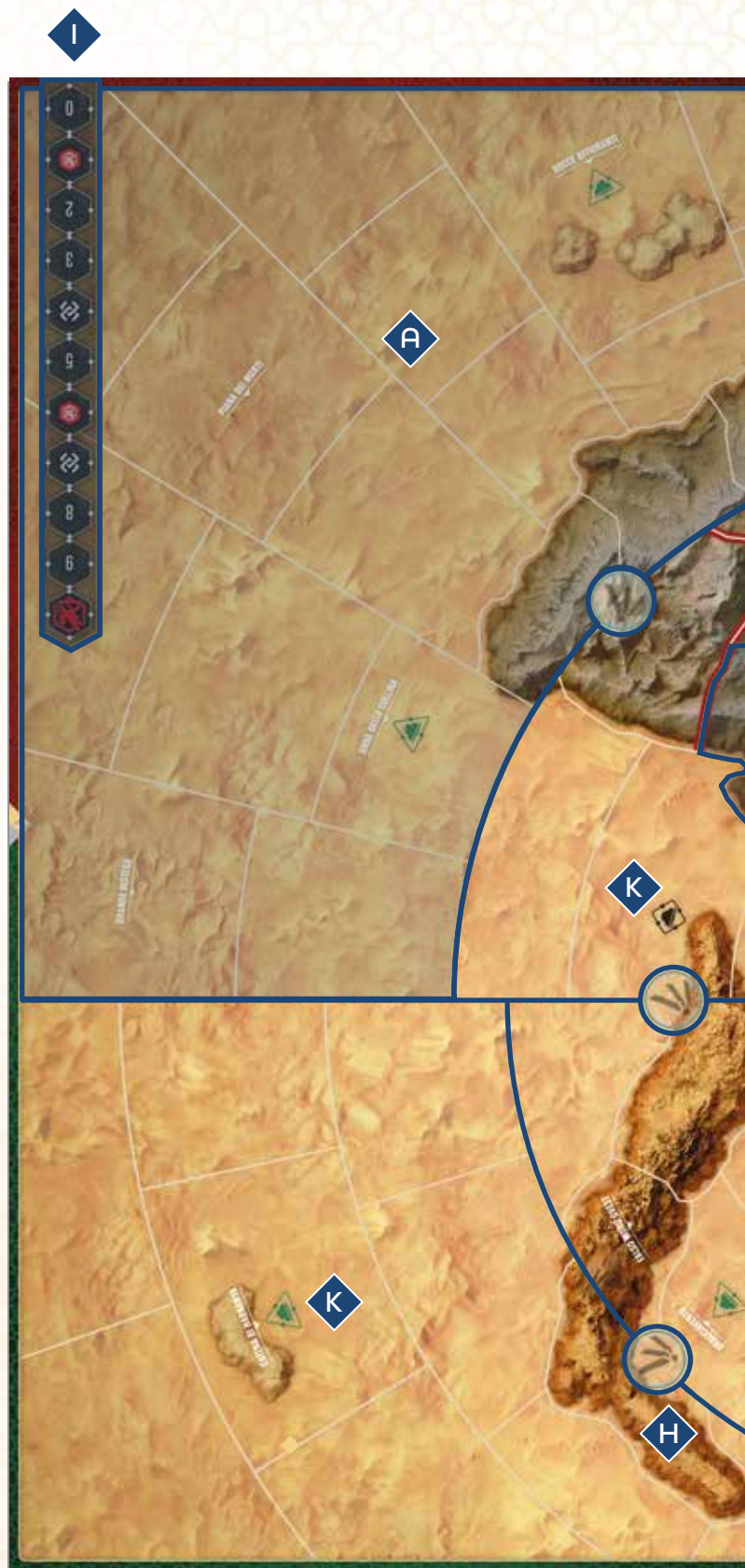
Se il bordo tra 2 o più aree è rappresentato da una linea spessa rossa e bianca, è considerato **invalidabile**. Le aree separate da un bordo invalidabile non sono considerate adiacenti ai fini dei movimenti terrestri.

AREE LIBERE E VUOTE

Le regole e le carte pianificazione potrebbero fare riferimento ad aree **libere** o **vuote**.

- ◆ **Area Libera:** Un'area è libera per un giocatore se non contiene né insediamenti nemici, né unità nemiche, né vermi delle sabbie.
- ◆ **Area Vuota:** Un'area è vuota se non contiene nulla, né miniature né segnalini di alcun tipo.

Nota: Un'area che contiene solo stazioni ecologiche sperimentali o mietitrici è considerata libera per tutti i giocatori.



- ◆ **A** Questo è un settore.
- ◆ **B** Questa è un'area montagna.
- ◆ **C** Questa è un'area altopiano.
- ◆ **D** Questa è un'area Erg Minore.
- ◆ **E** Questa è un'area deserto.
- ◆ **F** Questa è un'area deserto profondo.



- G** Questo è un bordo invalicabile.
- H** Questa è una zona aerea.

- I** Questo è il tracciato di supremazia.
- J** Questo è il tracciato di prescienza.

- K** Questi simboli indicano dove collocare i segnalini insediamento e stazione ecologica sperimentale.



◆ TRACCIATO DI SUPREMAZIA

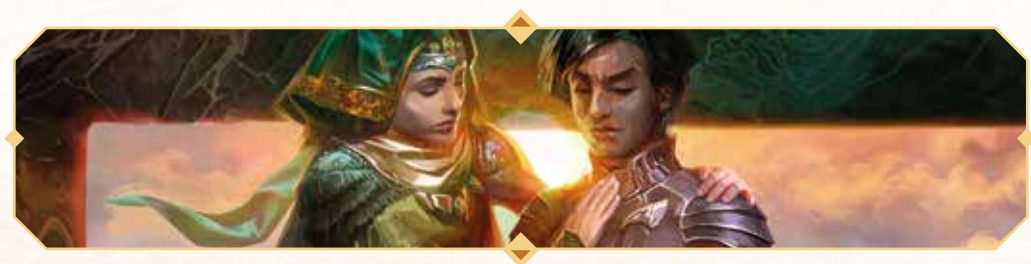
Il giocatore Harkonnen tiene nota dei punti supremazia ottenuti muovendo l'indicatore di supremazia su questo tracciato. Se l'indicatore raggiunge la fine del tracciato, il giocatore Harkonnen vince **immediatamente** la partita.

Il tracciato indica inoltre quando entrano in gioco *Thufir Hawat* e *Feyd-Rautha*, due importanti comandanti Harkonnen (come descritto sulle loro carte comandante) e quando gli Atreides ottengono segnalini *Bene Gesserit* aggiuntivi (vedi pag. 33).

◆ TRACCIATO DI PRESCIENZA

Il giocatore Atreides tiene nota dei suoi punti prescienza utilizzando 3 indicatori diversi. Se, **alla fine di un qualsiasi round** o immediatamente dopo aver distrutto la capitale planetaria Arrakeen (vedi sotto), gli indicatori hanno raggiunto i punteggi indicati sulla carta obiettivo segreto pescata all'inizio della partita, il giocatore Atreides vince la partita.

La posizione di ognuno dei 3 indicatori indica inoltre quando entrano in gioco *Paul Muad'Dib*, la *Reverenda Madre Jessica*, *Chani* e *Alia* (degli importanti comandanti Atreides) e quando gli Atreides possono far detonare le loro potenti *Atomiche di Famiglia* (vedi pag. 29).



Tracciato di Supremazia

Tracciato di Prescienza

STAZIONI ECOLOGICHE SPERIMENTALI

All'inizio della partita vengono collocati a faccia in giù sul tabellone 6 segnalini stazione ecologica sperimentale casuali, nelle aree indicate dal simbolo corrispondente. Essi rappresentano delle strutture imperiali abbandonate. Per ogni segnalino che conquista, il giocatore Atreides ottiene 1 punto prescienza del tipo specificato sul lato nascosto del segnalino stazione ecologica sperimentale conquistato.



Stazioni Ecologiche Sperimentali

INSEDIAMENTI

Gli insediamenti rappresentano dei luoghi popolati essenziali per la fazione a cui appartengono. Servono a rafforzare i ranghi, e catturare quelli del nemico accelera la sconfitta di quella fazione. Tutti gli insediamenti hanno un rango su un lato. I **villaggi pyon** di Arsunt, del Bacino di Hagga, del Bacino Imperiale e del Polo Nord, insieme alla città di **Carthag** e alla capitale planetaria **Arrakeen**, sono insediamenti Harkonnen, mentre gli 8 **sietch** nascosti sono insediamenti Atreides.



Arrakeen



Carthag



Villaggio Pyon



Sietch

PLANCE GIOCATORE

Ciascuna delle due fazioni ha una plancia dedicata: la plancia **Giedi Primo** per il giocatore Harkonnen e la plancia **Sietch Tabr** per il giocatore Atreides. Nel corso della partita, i giocatori si alternano effettuando **azioni** a turno attraverso cui muovere le miniature sul tabellone per catturare gli insediamenti nemici, schierare nuove unità, pescare o giocare carte pianificazione e altro ancora.

Ogni azione è indicata nella sezione centrale delle plance. Le azioni che è possibile effettuare in ogni turno dipendono dai risultati dei dadi azione ottenuti nel round corrente e dalle carte comandante disponibili di un giocatore. La sezione **Vasche Rigeneranti** serve a tenere traccia di quanto tempo un comandante rinomato ferito rimane fuori dal gioco.



A Azioni

B Vasche Rigeneranti

PLANCIA LA SPEZIA DEVE SCORRERE

Questa plancia serve al giocatore Harkonnen per tenere traccia della produzione di spezia, utilizzando i 3 indicatori imperiali che rappresentano gli interessi della CHOAM, della Gilda Spaziale e del Landsraad (i poteri dell'Imperium più affamati di questa preziosa risorsa). L'ammontare di risorse a disposizione del giocatore Harkonnen in ogni round è basato su questa plancia.



ELEMENTI DI GIOCO

La guerra per il controllo di Arrakis coinvolge principalmente le truppe (chiamate unità) e i loro ufficiali (chiamati comandanti), che vengono collocati nelle aree sul tabellone. Tutte le unità e i comandanti che si trovano nella stessa area rappresentano collettivamente una legione. Talvolta è possibile che vengano coinvolti anche dei veicoli, come bersagli (mietitrici) o come mezzi di trasporto (ornitotteri). Infine, il giocatore Atreides può manovrare i terribili vermi delle sabbie per attaccare il nemico.

◆ UNITÀ

Le unità rappresentano le forze terrestri impiegate da entrambe le fazioni e vengono collocate sul tabellone all'interno delle aree. Ne esistono di diversi tipi: **regolari**, **elite** ed **elite speciali** (i **Fedaykin** per gli **Atreides** o i **Sardaukar** per gli **Harkonnen**).

Le miniature delle unità regolari sono riconoscibili per la base piccola e rotonda, quelle elite per la base quadrata e quelle elite speciali per la base esagonale.

Qualsiasi unità che viene rimossa dal tabellone diventa disponibile per essere reclutata in un secondo momento. Sebbene le unità siano limitate al numero di miniature presenti nella scatola, un giocatore è libero di usare unità di rango inferiore: una regolare invece di un'elite o di un'elite speciale, oppure un'elite invece di un'elite speciale.

UNITÀ REGOLARI

UNITÀ ELITE



UNITÀ ELITE SPECIALI



Sardaukar

Fedaykin

◆ SEGNALINI SCHIERAMENTO ATREIDES

Le unità Atreides entrano in gioco come segnalini schieramento, che si dividono in segnalini schieramento iniziale e standard. Entrambi i tipi vengono collocati a faccia in giù sul tabellone, ma il giocatore Atreides può ispezionarli in qualsiasi momento.

Sul lato nascosto, ogni segnalino schieramento mostra una combinazione variabile di unità regolari, elite e/o Fedaykin. **Un segnalino schieramento conta come 1 unità ai fini del movimento e del limite di numero delle unità** (vedi rispettivamente pagg. 22 e 13).

Il giocatore Atreides può decidere di rivelare i segnalini schieramento in qualsiasi momento (vedi "Addestramento da Guerriglia" a pag. 19). I segnalini che si trovano in una stessa area devono essere rivelati obbligatoriamente se quell'area viene attaccata in qualsiasi modo o se viene perlustrata da un ornitottero (vedi pag. 19).

Una volta rivelati, i segnalini schieramento di qualsiasi tipo vengono rimossi dal gioco. Se la riserva di segnalini schieramento Atreides termina, il giocatore Atreides non può più schierarne sul tabellone.



Segnalini Schieramento Iniziale Atreides



Segnalini Schieramento Atreides

◆ COMANDANTI

Le miniature dei comandanti rappresentano gli ufficiali militari e i personaggi più importanti dell'universo di *Dune*. Non sono unità e possono essere collocati sul tabellone esclusivamente nelle aree che contengono unità amiche (se in un qualsiasi momento rimangono soli, vengono rimossi come perdite - vedi a pag. 26). I comandanti possono essere **generici** (comandanti Bashar e Nabi) o **rinomati** (per esempio Paul Atreides e Beast Rabban). Entrambi i tipi di comandante concedono maggiore flessibilità nell'uso delle legioni, aumentandone movimento e capacità offensive.

I comandanti sono rappresentati da miniature con la base grande e rotonda, e a ognuno corrisponde una carta comandante su cui sono indicate le sue capacità speciali di combattimento e di azione. Quando entra in gioco un comandante rinomato, la sua carta comandante viene immediatamente collocata a faccia in su sul riquadro azione corrispondente della plancia del giocatore che lo controlla. La carta di un comandante rinomato è considerata "a faccia in su" quando mostra la descrizione della sua azione speciale (il lato con l'illustrazione monocromatica).

Nota: È possibile che i comandanti appartenenti a una stessa fazione mostrino colori diversi. Questa differenza ha valore solo nelle partite a 3-4 giocatori.

COMANDANTI GENERICI

COMANDANTI RINOMATI



Comandante Naib

Comandante Bashar



Beast Rabban



Paul Atreides

Carta a Faccia in Giù

Carta a Faccia in Su



◆ LIMITE DI NUMERO DELLE UNITÀ

Ogni area del tabellone può contenere un massimo di 6 unità. Se questo limite viene superato in qualsiasi momento, il giocatore che le controlla deve immediatamente rimuovere le unità in eccesso (a sua scelta). I comandanti di entrambe le fazioni non sono unità e quindi non contano ai fini di questo limite (un'area può contenere un qualsiasi numero di comandanti).

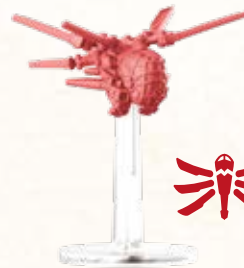


Ricordarsi che un segnalino schieramento Atreides conta come 1 unità ai fini del movimento e del limite di numero. Per esempio, un'area può contenere 4 unità e 2 segnalini schieramento.

Nota: Il giocatore Atreides dovrebbe evitare di collocare più di 3 segnalini schieramento nella stessa area; nel caso quei segnalini dovessero essere rivelati, infatti, le unità potrebbero superare facilmente il limite di numero e il giocatore Atreides si troverebbe costretto a rimuovere quelle in eccesso.

◆ VEICOLI

I veicoli includono gli *ornitotteri*, le *mietitrici* e le *ali trasporto*, e sono utilizzati esclusivamente dal giocatore Harkonnen. Le ali trasporto e gli ornitotteri vengono collocati nelle zone aeree, mentre le mietitrici nelle aree deserto. I veicoli non si muovono mai dal luogo in cui si trovano. Le ali trasporto e le mietitrici vengono utilizzate per raccogliere la spezia, gli ornitotteri per muovere le legioni più rapidamente o per perlustrare i sietch e le legioni nemiche. I veicoli non sono unità.



Ornitottero



Mietitrice



Ala Trasporto



◆ VERMI DELLE SABBIE

Principalmente, i vermi delle sabbie vengono collocati sul tabellone come conseguenza della raccolta della spezia. Il giocatore Atreides può utilizzarli per attaccare le legioni nemiche, per ostacolarne il movimento e per muovere le legioni Atreides più rapidamente sul tabellone. I vermi delle sabbie non sono unità.



Verme delle Sabbie

PREPARAZIONE

- 1 Collocare le due sezioni del tabellone al centro dell'area di gioco.
- 2 Mescolare gli 8 segnalini sietch e collocarli casualmente a faccia in giù sulle aree corrispondenti del tabellone (1 segnalino per area). Solo il giocatore Atrides può ispezionarne il lato nascosto in qualsiasi momento della partita.
- 3 Mescolare a faccia in giù i segnalini schieramento iniziale Atrides e collocare 1 segnalino e 1 miniatura comandante Naib in ogni area contenente un sietch.
- 4 Mescolare i segnalini schieramento Atrides standard e tenerli a faccia in giù vicino al giocatore Atrides.
- 5 Collocare i 6 segnalini insediamento Harkonnen (4 villaggi Pyon, la città di Carthag e la capitale planetaria Arrakeen) sulle aree corrispondenti del tabellone. Il rango di questi segnalini è pubblico e può essere ispezionato dai giocatori in qualsiasi momento.
- 6 Mescolare i 2 set di segnalini schieramento iniziale Harkonnen e collocare 1 segnalino casuale di ogni tipo a faccia in giù su ogni area contenente un insediamento Harkonnen. Poi girarli a faccia in su e sostituirli con le corrispondenti miniature Harkonnen (vedi la legenda nella prossima pagina).
- 7 Mescolare i 6 segnalini stazione ecologica sperimentale e collocarli casualmente a faccia in giù sulle aree corrispondenti del tabellone (1 segnalino per area). Il lato nascosto è segreto per tutti i giocatori e viene rivelato solo quando una legione Atrides entra nell'area.
- 8 Collocare i 3 indicatori di prescienza sul livello 0 del tracciato di prescienza. Collocare l'indicatore di supremazia sul livello 0 del tracciato di supremazia.
- 9 Mescolare le carte prescienza per comporre un mazzo a faccia in giù e collocarlo accanto al tabellone.



- 10 Mescolare a faccia in giù i 16 segnalini tracce di verme per comporre la riserva di segnalini tracce di verme.
- 11 Ogni giocatore prende la plancia della sua fazione e colloca a faccia in su tutte le carte comandante rinomate contrassegnate come "in gioco all'inizio della partita" sui riquadri azione con i simboli azione corrispondenti, mettendo da parte le corrispondenti miniature comandante. Entrambi i giocatori tengono a portata di mano le carte e le miniature dei comandanti generici (Naib e Bashar), insieme alle miniature e alle carte dei comandanti rinomati rimanenti (tenendole a faccia in giù).
- 12 Il giocatore Harkonnen prende la plancia La Spezia Deve Scorrere e la colloca accanto alla plancia Giedi Primo, allineando i 3 indicatori imperiali accanto al livello più alto.
- 13 Mescolare le carte pianificazione per comporre 4 mazzi separati in base al retro. Il giocatore Harkonnen colloca i mazzi Casa Harkonnen e Alleati Corrino a portata di mano; il giocatore Atreides fa altrettanto con i mazzi Casa Atreides e Alleati Fremen.
- 14 Il giocatore Atreides mescola le 6 carte obiettivo segreto e ne pesca 1 (mettere da parte le altre 5). Questa carta viene tenuta nascosta al giocatore Harkonnen per l'intera durata della partita.
- 15 Ogni giocatore tiene a portata di mano le miniature, i dadi azione, i dadi combattimento, i segnalini aggiuntivi e le carte consultazione della sua fazione.
- 16 Il giocatore Atreides inizia con 1 segnalino Bene Gesserit. I 4 segnalini rimanenti compongono la riserva di segnalini Bene Gesserit.

SIMBOLI DEI SEGNALINI SCHIERAMENTO HARKONNEN

- Regolare Harkonnen
- ⬠ Sardaukar
- Elite Harkonnen
- ⬠ Comandante Bashar



Per esempio, questo segnalino schiera 1 comandante Bashar, 1 Sardaukar e 1 regolare Harkonnen.

ROUND DI GIOCO

Dune: La Guerra per Arrakis si svolge in una serie di round, che si susseguono finché una delle due fazioni non vince la partita. Ogni round è diviso in fasi:

◆ INIZIO DEL ROUND

- ◆ Ogni giocatore pesca 2 carte pianificazione, 1 carta da ogni suo mazzo, e le aggiunge alla sua mano.
- ◆ Pescare 3 carte dal mazzo prescienza e collocarle a faccia in su accanto al mazzo, formando una fila visibile a tutti i giocatori.

1. COLLOCAMENTO DEI VEICOLI (SOLO HARKONNEN)

Il giocatore Harkonnen verifica la posizione dell'indicatore imperiale che si trova più in basso sulla plancia La Spezia Deve Scorrere, per verificare quanti dei suoi dadi azione non possono essere usati in questo round e quanti veicoli ha a disposizione. Poi colloca tutti i veicoli sul tabellone: le mietitrici nelle aree deserto, gli ornitotteri e le ali trasporto nelle zone aeree.

2. RISOLUZIONE DELLE AZIONI

- ◆ Ogni giocatore tira i suoi dadi azione e li colloca sulla propria plancia, sugli slot corrispondenti ai risultati ottenuti.
- ◆ A cominciare dagli Harkonnen, ogni giocatore può collocare 1 segnalino Bene Gesserit (se ne ha) sulla sua plancia.
- ◆ A cominciare dagli Atreides, i giocatori si alternano effettuando 1 azione a turno. Quando il giocatore Harkonnen ha effettuato tutte le azioni a sua disposizione, la fase Risoluzione delle Azioni termina.

3. PERICOLI DEL DESERTO (SOLO ATREIDES)

- ◆ Il giocatore Atreides colloca 1 segnalino tracce di verme a faccia in giù su tutte le aree deserto che contengono legioni Harkonnen o mietitrici Harkonnen. Poi gira tutti i segnalini tracce di verme sul tabellone (sia quelli appena collocati che quelli collocati nel corso del round) e ne risolve gli effetti.



Segnalini Tracce di Verme

- ◆ Se ci sono legioni Harkonnen all'interno di aree altopiano, Erg Minore o deserto, il giocatore Atreides effettua un tiro (una volta per ogni area) per le conseguenze delle *tempeste di Coriolis*.

4. RACCOLTA DELLA SPEZIA (SOLO HARKONNEN)

- ◆ Se ci sono mietitrici sul tabellone, il giocatore Harkonnen le rimuove per raccogliere la spezia. L'ammontare di spezia ottenuta dipende dall'area: 1 punto per le aree deserto, 2 punti per le aree deserto profondo.
- ◆ Il giocatore Harkonnen spende immediatamente i punti spezia ottenuti per mantenere gli indicatori imperiali nella stessa posizione in cui si trovano sulla plancia La Spezia Deve Scorrere o per farli salire di 1 livello. Mantenere un singolo indicatore nella stessa posizione costa 2 punti spezia, farlo salire di 1 livello ne costa 3. Gli indicatori che non vengono fatti salire di livello né vengono mantenuti nella stessa posizione scendono di 1 livello.
- ◆ Se l'indicatore di supremazia si trova a un livello del tracciato pari o inferiore a 5, il giocatore Harkonnen ha l'opzione aggiuntiva di spendere 3 punti spezia per ottenere 1 punto supremazia (una volta per ogni fase Raccolta della Spezia).
- ◆ Ogni divieto imperiale corrispondente a un indicatore imperiale che si trova al livello più basso della plancia La Spezia Deve Scorrere si attiva. Inoltre, se un qualsiasi numero di indicatori imperiali è sceso di livello in questa fase, attivare i divieti imperiali corrispondenti (uno per ogni indicatore che è sceso di livello).

◆ FINE DEL ROUND

- ◆ Il giocatore Atrides verifica se possono essere soddisfatti i requisiti di qualsiasi carta prescienza *Fine del Round* rivelata. Risolve qualsiasi effetto che si trova sulle carte che vuole rivendicare e fa salire di conseguenza gli indicatori di prescienza (è possibile rivendicare un massimo di 2 carte prescienza in ogni round). A prescindere dal numero di carte rivendicate nel round, se gli Atrides hanno raggiunto tutti i punteggi indicati sulla carta obiettivo segreto vincono la partita! In caso contrario, la partita continua.
- ◆ Rimuovere dal tabellone tutti gli ornitotteri e le ali trasporto.
- ◆ Se ci sono dei comandanti rinomati sul tabellone, a cominciare dal giocatore Harkonnen, entrambi i giocatori possono rimuoverne un qualsiasi numero dal tabellone e schierare un comandante generico al posto di ogni comandante rinomato rimosso.
- ◆ Girare a faccia in su tutte le carte comandante "spese" e ricollocarle nei riquadri azione corrispondenti (fatta eccezione per le carte dei comandanti nelle vasche rigeneranti, che vengono girate a faccia in su ma non vengono ricollocate sulla plancia).
- ◆ Entrambi i giocatori verificano la loro mano di carte pianificazione e scartano fino ad avere 6 carte in mano (se necessario), scegliendo quali scartare.

- ◆ Il giocatore Atrides sceglie se rimuovere dal gioco o rimescolare nel mazzo ciascuna carta prescienza rivelata ma non rivendicata.
- ◆ Entrambi i giocatori recuperano dalle loro plance i dadi azione usati e un nuovo round ha inizio.




FASE 1. COLLOCAMENTO DEI VEICOLI

Questa fase viene svolta esclusivamente dal giocatore Harkonnen. Per farlo, il giocatore deve verificare la posizione degli indicatori imperiali accanto alla plancia La Spezia Deve Scorrere. La **riga attiva** è quella accanto a cui si trova l'indicatore imperiale posizionato più in basso. Gli altri indicatori che si trovano sopra di esso non vengono considerati.

- ◆ Per prima cosa, il giocatore Harkonnen deve collocare 1 dado azione su ogni slot vuoto posizionato nella prima colonna a sinistra della plancia La Spezia Deve Scorrere che si trovi sulla riga attiva e su quelle sopra di essa. Questi dadi non verranno usati nel corso del round. Ogni dado azione sotto la riga attiva viene invece rimosso dalla plancia e sarà disponibile in questo round.
- ◆ Poi il giocatore prende il numero di veicoli indicato nelle 3 colonne corrispondenti sulla riga attiva.



Il giocatore Harkonnen colloca i veicoli disponibili sul tabellone, rispettando le regole seguenti per ogni tipo di veicolo:

- ◆ Le mietitrici  vanno collocate nelle aree deserto libere, 1 miniatura per area. Le mietitrici non si muovono mai e servono per raccogliere la spezia durante la fase 4, Raccolta della Spezia.
- ◆ Gli ornitotteri  e le ali trasporto  vanno collocati nelle zone aeree del tabellone, 1 miniatura per zona. Gli ornitotteri servono per trasportare le legioni (vedi pag. 23) o per perlustrare i sietch e i segnalini schieramento nemici (vedi pag. 19).

Nota: Se il giocatore Harkonnen vuole collocare un veicolo diverso in una zona aerea già occupata, il veicolo che si trova attualmente nella zona area viene semplicemente rimosso.

FASE 2. RISOLUZIONE DELLE AZIONI

La fase Risoluzione delle Azioni è la più importante del gioco. È durante questa fase che i giocatori portano avanti i loro piani, effettuando varie azioni al fine di soddisfare le rispettive condizioni di vittoria. Le azioni disponibili dipendono prevalentemente dai risultati dei set di dadi azione dei giocatori, e possono includere schierare o muovere le unità, effettuare attacchi, usare le capacità speciali dei comandanti e altro ancora.

- ◆ All'inizio della fase, entrambi i giocatori tirano un certo numero di dadi azione. Il giocatore Atreides tira 4 dadi azione per tutta la partita, mentre il numero di dadi a disposizione del giocatore Harkonnen dipende dalla plancia La Spezia Deve Scorrere (vedi alla pagina precedente).
- ◆ Dopo aver tirato i dadi, i giocatori collocano i propri dadi sui riquadri azione corrispondenti ai risultati ottenuti delle rispettive plance. Sulla plancia Harkonnen è presente un numero di slot pari a un massimo di 3 dadi per risultato, mentre su quella Atreides un massimo di 2. Ogni dado che eccede il massimo consentito deve essere cambiato, scegliendo uno degli altri risultati disponibili, a cominciare da quelli con più slot disponibili (i nuovi risultati dei dadi vanno scelti uno alla volta, a turno partendo dal giocatore Harkonnen).
- ◆ Se il giocatore Harkonnen ha dei segnalini Bene Gesserit, può scegliere di usarne 1 (e solo 1) come dado azione temporaneo per il round, collocandolo su uno slot azione libero (vedi pag. 33 per i dettagli). Poi il giocatore Atreides può compiere la stessa scelta.



◆ TURNI AZIONE

Una volta che entrambi i giocatori hanno tirato i loro dadi azione, si alternano effettuando 1 azione a turno a cominciare dal giocatore Atreides. Le opzioni disponibili sono:

- ◆ Spendere 1 dado azione per effettuare 1 delle azioni corrispondenti al suo risultato.
- ◆ Spendere 1 dado azione qualsiasi per giocare 1 carta pianificazione dalla mano.

- ◆ **(SOLO ATREIDES)** Se il giocatore Atreides ha meno dadi azione non usati del suo avversario, può effettuare 1 azione Potere del Deserto.

Se un giocatore decide di spendere un dado per effettuare un'azione, ne verifica l'effetto sulla sua plancia. Spesso un singolo risultato permette di scegliere tra 2 o più opzioni; il giocatore può sceglierne però solo 1. Per esempio, l'azione **Strategia** permette al giocatore di muovere 2 legioni diverse OPPURE di attaccare con 1 legione.

Se un giocatore decide di spendere un dado per giocare una carta pianificazione, può scegliere un qualsiasi dado non usato a prescindere dal risultato. Leggere attentamente il testo della carta e applicarne gli effetti. La carta viene quindi scartata in una pila degli scarti accanto al mazzo corrispondente.

I dadi azione spesi vanno spostati sugli slot **dado azione usato** della plancia. Quando un giocatore ha completato l'azione scelta, il turno passa al suo avversario. Quando il giocatore Harkonnen ha completato l'azione del suo ultimo dado azione, la fase Risoluzione delle Azioni termina.

EFFETTI DELLE AZIONI FACOLTATIVI

Gli effetti di un'azione non sono mai obbligatori. Possono essere risolti per intero, solo in parte o persino per nulla. Questa regola è particolarmente importante per le azioni rese possibili dalle carte pianificazione; per esempio, se un'azione permette di schierare unità e muovere una legione, il giocatore che l'ha giocata può scegliere di limitarsi soltanto a schierare le unità o soltanto a muovere la legione.

◆ RISULTATI DEI DADI AZIONE

I simboli sui dadi azione corrispondono a diversi tipi di azioni. Sebbene alcune azioni funzionino allo stesso modo per entrambe le fazioni, altre hanno effetti diversi in base alla fazione che le effettua e alcune sono persino esclusive di una specifica fazione.

◆ AZIONE STRATEGIA

Fulcro dell'operatività militare, l'azione **STRATEGIA** può essere utilizzata per muovere o attaccare con qualsiasi legione sul tabellone. Permette di:

- ◆ Muovere 2 legioni diverse;
- ◆ **OPPURE**
- ◆ Attaccare con 1 legione.

AZIONE COMANDO

Insieme all'azione **STRATEGIA**, questo è il modo principale per muovere o attaccare usando le legioni sul tabellone, ma può essere utilizzata solo nei confronti delle legioni che contengono 1 o più comandanti (generici o rinomati). Permette di:

- ◆ Muovere 2 legioni diverse con un comandante;
OPPURE
- ◆ Effettuare un *attacco a sorpresa* con 1 legione con un comandante.

AZIONE SCHIERAMENTO (VERSIONE ATREIDES)

La fazione Atrides recluta truppe e ufficiali freschi pescando 1 segnalino schieramento casuale. Il giocatore lo ispeziona e lo colloca a faccia in giù in un'area contenente un segnalino sietch. L'azione **SCHIERAMENTO** permette di:

- ◆ Schierare 1 segnalino schieramento e 1 comandante (Naib o rinomato) su un singolo segnalino sietch.

AZIONE SCHIERAMENTO (VERSIONE HARKONNEN)

La fazione Harkonnen recluta truppe e ufficiali freschi collocando nuove unità e nuovi comandanti direttamente sul tabellone. L'azione **SCHIERAMENTO** permette di:

- ◆ Schierare 3 unità regolari e 1 comandante (Bashar o rinomato) distribuiti tra 1 o più segnalini insediamento a scelta del giocatore.

AZIONE MENTAT

La mano di carte pianificazione di un giocatore rappresenta la vasta gamma di trame e subdole strategie a disposizione della sua fazione. L'azione **MENTAT** permette di:

- ◆ Pescare 2 carte pianificazione dai propri mazzi e aggiungerle alla propria mano, scegliendo se pescare 2 carte dallo stesso mazzo o 1 da ogni mazzo (scegliere prima di pescare).

AZIONE CASA (VERSIONE ATREIDES)

L'azione **CASA** Atrides cerca di compensare il numero limitato di dadi azione della fazione, e ne riflette la flessibilità e la capacità di adattamento. L'azione **CASA** Atrides permette di:

- ◆ Usare questo risultato come un qualsiasi altro risultato di dado azione a scelta del giocatore.

AZIONE CASA (VERSIONE HARKONNEN)

L'azione **CASA** Harkonnen rappresenta le vaste risorse a disposizione di una delle più potenti tra tutte le Grandi Case. L'azione **CASA** Harkonnen permette di:

- ◆ Sostituire 2 unità regolari con 2 unità elite;
OPPURE
- ◆ Collocare sul tabellone 2 veicoli a scelta del giocatore.

AZIONE POTERE DEL DESERTO (SOLO ATREIDES)

Rappresenta il controllo esercitato dai nativi Fremen sui giganteschi vermi delle sabbie di Arrakis. Questa azione non richiede la spesa di un dado azione per essere effettuata: può essere effettuata solo se il giocatore Atrides ha meno dadi azione non usati del giocatore Harkonnen o come parte dell'effetto di una carta pianificazione o di un'azione speciale. Un'azione **POTERE DEL DESERTO** permette di:

- ◆ Collocare 2 segnalini tracce di verme in aree deserto senza tracce di verme, né vermi delle sabbie, né sietch (1 segnalino per area);
OPPURE
- ◆ Muovere 2 vermi delle sabbie diversi sul tabellone (vedi pag. 31);
OPPURE
- ◆ Attaccare con 1 verme delle sabbie sul tabellone (vedi pag. 31).

SCHIERARE O COLLOCARE

Schierare significa prendere un elemento di gioco che non si trova sul tabellone (fatta eccezione per le vasche rigeneranti) e metterlo sul tabellone.

Collocare significa prendere un elemento di gioco da ovunque si trovi (fatta eccezione per le vasche rigeneranti) e collocarlo sul tabellone. Se si trovava già sul tabellone, può essere riposizionato come se stesse entrando sul tabellone per la prima volta.

◆ AZIONI SPECIALI DEI COMANDANTI RINOMATI

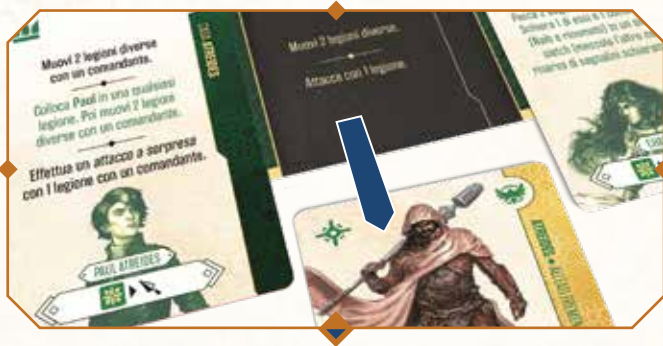
Ogni carta comandante rinomato è associata a uno specifico risultato dei dadi azione. Quando entrano in gioco, le carte comandante rinomato vengono collocate a faccia in su sulla plancia di un giocatore, sul riquadro azione con il simbolo azione corrispondente.

- ◆ A meno che non si trovino nelle vasche rigeneranti, i comandanti permettono al giocatore che li controlla di scegliere tra una serie di opzioni aggiuntive o potenziate quando spende il risultato di dado corrispondente per effettuare un'azione.

Le azioni speciali dei comandanti offrono opzioni alternative alle normali azioni concesse dal risultato di un dado. Questo significa che i giocatori possono sempre scegliere tra un'azione normale e una speciale.

- ◆ Se un giocatore decide di usare un'azione speciale di un comandante, una volta effettuata l'azione deve sfilare la carta di quel comandante dalla plancia e girarla a faccia in giù. Quella carta è considerata "spesa" e l'azione speciale corrispondente non è più disponibile fino all'inizio del round successivo.

Le carte comandante Atreides indicano in verde le azioni aggiuntive o potenziate, mentre quelle Harkonnen le indicano in rosso.



◆ AZIONI GRATUITE

Le azioni gratuite permettono ai giocatori di agire senza dover spendere un dado azione o effettuare un'azione Potere del Deserto. Le azioni gratuite possono essere effettuate in qualsiasi momento durante il turno del giocatore, più di una volta, e in aggiunta alle normali azioni (non al posto di esse), anche interrompendole. Oltre a quelle concesse da specifiche carte pianificazione o prescienza, le due che seguono sono considerate azioni gratuite:

ADDESTRAMENTO DA GUERRIGLIA (SOLO ATREIDES)

Come azione gratuita, il giocatore Atreides può rivelare un qualsiasi numero di segnalini schieramento sul tabellone. Quando lo fa, il giocatore Atreides semplicemente li gira in modo da rivelarne il lato nascosto e li sostituisce con le unità corrispondenti. I segnalini rivelati sono rimossi dal gioco.

PERLUSTRAZIONE (SOLO HARKONNEN)

Come azione gratuita, il giocatore Harkonnen può rimuovere dal tabellone 1 ornottero per scegliere 1 area in un settore collegato e rivelare un sietch e tutti i segnalini schieramento in quell'area.

◆ GIOCARE LE CARTE PIANIFICAZIONE

Giocare una carta pianificazione dalla mano permette di effettuare azioni speciali, spesso alterando le normali regole del gioco. Molti degli eventi e dei personaggi secondari più famosi dell'universo di *Dune* potrebbero entrare in gioco grazie a queste carte.

- ◆ I giocatori pescano carte all'inizio di ogni round o effettuando l'azione Mentat durante la fase Risoluzione delle Azioni. Le carte vengono giocate durante la fase Risoluzione delle Azioni spendendo 1 dado azione qualsiasi.
- ◆ I giocatori hanno inoltre l'opzione di scartare le carte pianificazione dalla mano durante le battaglie per potenziare le loro forze (vedi pag. 24).

Le carte pianificazione vengono sempre scartate apertamente. Se un mazzo esaurisce le carte, la sua pila degli scarti non viene rimescolata e non sarà più possibile pescare carte da quel mazzo.

Esistono 4 mazzi di carte pianificazione: i mazzi Casa Harkonnen e Alleati Corrino (usati dal giocatore Harkonnen) e i mazzi Casa Atreides e Alleati Fremen (usati dal giocatore Atreides). Ogni mazzo ha le sue peculiarità:

- ◆ Il **mazzo Casa Harkonnen** facilita l'ingresso in gioco dei comandanti Harkonnen, assicura l'arrivo di rinforzi e aiuta nella raccolta della spezia.
- ◆ Il **mazzo Alleati Corrino** rende molto più semplice muovere e attaccare con le legioni, specialmente quelle che includono i Sardaukar, e costringe il giocatore Atreides a scartare carte pianificazione, carte prescienza e dadi azione.
- ◆ Le carte nel **mazzo Casa Atreides** permettono di potenziare gli attacchi, manipolare le carte prescienza e schierare sul tabellone i temibili Fedaykin e il potente comandante Gurney Halleck.
- ◆ Il **mazzo Alleati Fremen** facilita il movimento nel deserto e potenzia e manipola i vermi delle sabbie e le tempeste di Coriolis. Alcune carte permettono al giocatore di evocare e controllare il devastante Creatore Selvaggio.



FASE 3. PERICOLI DEL DESERTO

Durante la fase Pericoli del Deserto, il giocatore Atrides manifesta il potere delle sabbie di Arrakis collocando i segnalini tracce di verme e risolvendone gli effetti, oltre a tirare i dadi per le conseguenze delle tempeste di Coriolis. I segnalini tracce di verme possono essere collocati sul tabellone anche effettuando un'azione Potere del Deserto (vedi pag. 18).

◆ COLLOCARE E RISOLVERE LE TRACCE DI VERME

Per prima cosa, scartare tutti i segnalini tracce di verme che si trovano nelle aree contenenti legioni Atrides o vermi delle sabbie, rimescolandoli a faccia in giù nella riserva di tracce di verme.

Poi il giocatore Atrides pesca dei segnalini tracce di verme casuali e, senza guardarli, ne colloca a faccia in giù 1 in ogni area deserto che contiene una legione Harkonnen o una mietitrice Harkonnen e che non contiene né un segnalino tracce di verme né un verme delle sabbie.

Infine, il giocatore gira a faccia in su tutti i segnalini tracce di verme sul tabellone e ne risolve gli effetti in qualsiasi ordine.

Esistono 3 tipi di effetti delle tracce di verme:

◆ **Sabbia.** Falso allarme. Scartare il segnalino.



◆ **Verme delle Sabbie.** Collocare 1 verme delle sabbie nell'area. Poi scartare il segnalino.



◆ **Verme in Profondità.** Se il segnalino si trova in un'area deserto profondo, collocare 1 verme delle sabbie nell'area; poi scartare il segnalino. Altrimenti, scartare semplicemente il segnalino.



Nota: Ogni verme delle sabbie che compare come effetto delle tracce di verme deve essere collocato, o prendendolo da una zona fuori dal tabellone o ricollocandolo da qualche altra parte. Se il **Creatore Selvaggio** è in gioco (vedi pag. 32), il giocatore Atrides può collocare la sua miniatura invece di un normale verme delle sabbie. Durante la fase Pericoli del Deserto, un massimo di 4 segnalini tracce di verme (5 se il Creatore Selvaggio è in gioco) può causare la comparsa di vermi delle sabbie: il giocatore Atrides sceglie e scarta quelli in eccesso.

◆ EFFETTI DEL COLLOCAMENTO DEI VERMI DELLE SABBIE

Dopo aver collocato tutti i vermi delle sabbie, applicare gli effetti seguenti:

- ◆ Se l'area contiene solo una mietitrice, rimuoverla (a meno che non venga salvata da un'ala trasporto, vedi sotto).
- ◆ Se l'area contiene una legione Harkonnen, la legione deve ritirarsi (vedi "Ritirata" a pag. 26). Se la legione non può ritirarsi, il verme delle sabbie la attacca (vedi "Attacco dei Vermi delle Sabbie" a pag. 31). Se l'area contiene anche una mietitrice e la legione si ritira o viene eliminata, la mietitrice viene rimossa (a meno che non venga salvata da un'ala trasporto, vedi sotto).

Dopo aver risolto tutti i segnalini tracce di verme, rimescolarli a faccia in giù nella riserva di tracce di verme.



ALA TRASPORTO AL SALVATAGGIO

Solo durante questa fase, il giocatore Harkonnen può usare le ali trasporto sul tabellone per salvare le mietitrici dai vermi delle sabbie.

- ◆ Se il collocamento di un verme delle sabbie causa la distruzione di una mietitrice, il giocatore Harkonnen può rimuovere un'ala trasporto da una zona aerea collegata invece di rimuovere la mietitrice.
- ◆ Quando ciò accade, la mietitrice non viene rimossa ma il verme delle sabbie viene comunque collocato nell'area (a meno che non abbia attaccato una legione nella stessa area). Si tratta però di una convivenza breve, perché la mietitrice verrà rimossa nella prossima fase.

◆ RISOLVERE LE TEMPESTE DI CORIOLIS

Tutte le aree altopiano, Erg Minore e deserto del tabellone sono soggette alla furia delle tempeste di Coriolis, **fatta eccezione per le 5 aree altopiano centrali circondate dalle aree montagna.**

- ◆ Per ogni legione Harkonnen in un'area altopiano vulnerabile, Erg Minore, deserto o deserto profondo, il giocatore Atrides tira 2 dadi combattimento (le legioni Atrides non subiscono alcun effetto). L'attacco infligge 1 colpo alla legione nemica per ogni  e un numero variabile di colpi per ogni  in base al tipo di terreno:

Deserto Profondo:	2 Colpi
Deserto:	1 Colpo
Erg Minore o Altopiano:	Nessun Colpo

Il giocatore Harkonnen deve immediatamente rimuovere ogni perdita (vedi "Rimuovere le Perdite" a pag. 26).

FASE 4. RACCOLTA DELLA SPEZIA

Durante questa fase, il giocatore Harkonnen rimuove le mietitrici che si trovano ancora sul tabellone al fine di ottenere la spezia. L'ammontare ottenuto da ogni mietitrice sopravvissuta dipende dall'area in cui si trovava:

Deserto:	1 Punto Spezia
Deserto Profondo:	2 Punti Spezia

Il giocatore Harkonnen spende immediatamente i punti spezia ottenuti per mantenere gli indicatori imperiali nella stessa posizione in cui si trovano sulla plancia La Spezia Deve Scorrere o per farli salire di 1 livello:

- ◆ Mantenere un indicatore nella stessa posizione in cui si trova costa 2 punti.
- ◆ Far salire un indicatore di 1 livello costa 3 punti. Ogni indicatore può salire di un massimo di 1 livello durante ogni fase Raccolta della Spezia.
- ◆ Gli indicatori che non vengono mantenuti nella stessa posizione né vengono fatti salire di livello scendono automaticamente di 1 livello. Questo effetto causa l'attivazione dei divieti imperiali (vedi la colonna accanto).



Esempio: Il giocatore Harkonnen ha ottenuto 4 punti spezia. Li spende per mantenere nella stessa posizione gli indicatori CHOAM e Gilda Spaziale (2 punti ciascuno). L'indicatore Landsraad scende dunque di 1 livello e il divieto corrispondente verrà attivato.

Nota: Gli indicatori imperiali non possono essere mossi sopra il livello più alto né sotto il livello più basso. Qualsiasi movimento che dovesse farli salire o scendere in tal modo viene ignorato.



◆ STOCCAGGIO

Se l'indicatore di supremazia si trova a un livello pari o inferiore a 5 del tracciato, il giocatore Harkonnen può scegliere di spendere 3 punti spezia per ottenere 1 punto supremazia (invece di mantenere un indicatore imperiale nella stessa posizione o di farlo salire). Il giocatore Harkonnen non può ottenere più di 1 punto supremazia in questo modo per ogni fase Raccolta della Spezia. Questa opzione non è più disponibile una volta che l'indicatore di supremazia si trova a un livello pari o superiore a 6 del tracciato.

◆ RISERVA DI SPEZIA

Il giocatore Harkonnen può decidere di conservare un massimo di 1 punto spezia da spendere in un round successivo. Per farlo, il giocatore prende il segnalino riserva di spezia e lo colloca sulla plancia La Spezia Deve Scorrere, come promemoria.

◆ DIVIETI IMPERIALI

I divieti imperiali si attivano alla fine della fase Raccolta della Spezia. Attivare ogni divieto corrispondente a un indicatore imperiale che si trova al livello più basso della plancia La Spezia Deve Scorrere più tutti i divieti corrispondenti agli indicatori che sono appena scesi di livello. Un divieto rimane attivo fino all'inizio della fase Raccolta della Spezia del round successivo.

Quando un divieto è attivo, il giocatore Harkonnen deve applicarne gli effetti come descritto sulla carta corrispondente, in ogni momento durante il round. Un divieto attivo è sempre considerato avere effetto.

REGOLE GENERALI


Le sezioni seguenti contengono una descrizione dettagliata delle regole principali.

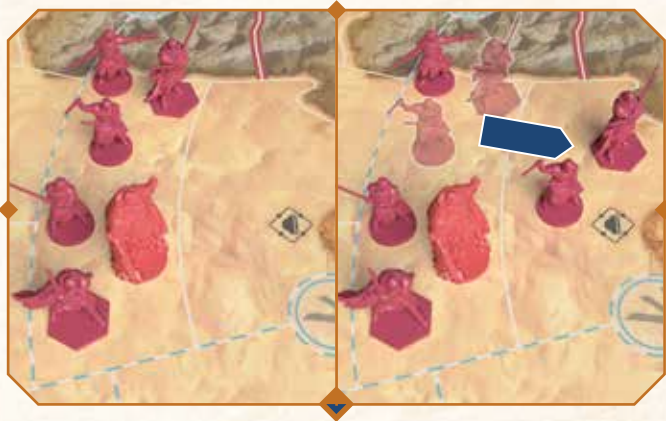
MOVIMENTO



Le legioni possono essere mosse sul tabellone durante la fase Risoluzione delle Azioni effettuando un'azione **COMANDO** o **STRATEGIA** (o giocando una carta pianificazione che permetta di farlo).

Una legione si muove dall'area che sta occupando a un'area libera adiacente (che non contenga quindi né insediamenti nemici, né unità nemiche, né vermi delle sabbie). Una legione non può muoversi tra aree separate da un bordo invalicabile, se non utilizzando un trasporto truppe (vedi alla prossima pagina).

Non è obbligatorio muovere tutte le miniature che fanno parte di una legione. Il giocatore attivo può dividere la legione, scegliendo di muovere solo alcune delle miniature e lasciando le altre nell'area in cui si trovano. È importante ricordare che i comandanti non possono muoversi da soli, e devono essere sempre accompagnati da 1 o più unità.

Nota: Se un giocatore usa un'azione **COMANDO**  per muovere una legione e quella legione viene divisa, deve esserci almeno 1 comandante con le unità che si muovono.

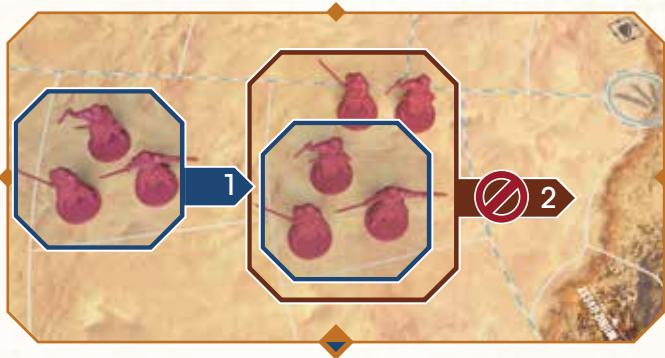


Esempio: Il giocatore Harkonnen effettua un'azione **STRATEGIA** . Come primo movimento dell'azione, il giocatore prende una legione composta da 5 unità e 1 comandante e decide di muovere solo 2 unità, lasciando le unità rimanenti e il comandante nell'area in cui si trovano. Con il secondo movimento fornito dalla stessa azione **STRATEGIA** , il giocatore può muovere una qualsiasi altra legione sul tabellone, persino quella composta dalle miniature rimaste ferme durante il primo movimento.

MUOVERE PIÙ LEGIONI

Sia l'azione **STRATEGIA** che quella **COMANDO**, nonché alcune carte pianificazione, permettono al giocatore di turno di muovere 2 legioni diverse nello stesso turno (se non di più).

Nota: I giocatori sono liberi di muovere qualsiasi legione sul tabellone, seguendo le normali regole per il movimento descritte a sinistra, ma devono fare attenzione a non muovere la stessa miniatura più di una volta con la stessa azione. Per evitarlo, tutti i movimenti concessi dalla stessa azione vanno considerati come se fossero simultanei.



Esempio: Durante la stessa azione, un giocatore non può muovere prima una legione in un'area che contiene un'altra legione amica e poi, considerando le due legioni come se fossero un'unica legione, muovere nuovamente tutte quelle miniature; questo infatti farebbe muovere le miniature della prima legione due volte con la stessa azione.

MUOVERE UNA LEGIONE ATTRAVERSO PIÙ AREE

Se una legione si muove attraverso 2 o più aree (per esempio cavalcando le sabbie, con un trasporto truppe o per l'effetto di una carta pianificazione), applicare le regole seguenti:

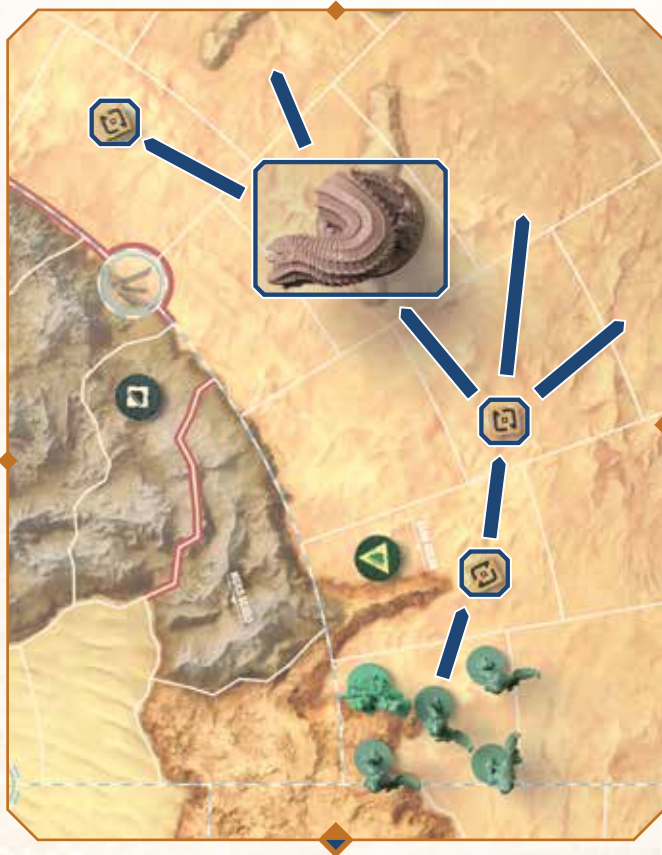
- ◆ La legione che si muove non può acquisire o perdere miniature durante il suo movimento.
- ◆ Se la legione si muove attraverso delle aree che contengono altre legioni amiche, il limite di numero viene verificato solo dopo che l'intero movimento è stato completato. Questo significa che l'area attraverso cui si muove la legione può superare il limite di numero senza conseguenze.
- ◆ Il giocatore Atrides non può conquistare una stazione ecologica sperimentale se la sua legione si sta muovendo attraverso più aree e non si ferma nell'area della stazione.

CAVALCARE LE SABBIE (SOLO ATREIDES)

Quando il giocatore Atreides effettua un'azione per muovere o attaccare con una legione, può aumentarne il movimento o la portata dell'attacco sfruttando la presenza dei vermi delle sabbie o dei segnalini tracce di verme sul tabellone.

Una legione Atreides adiacente a un'area contenente vermi delle sabbie o segnalini tracce di verme può muoversi o attaccare attraverso un qualsiasi numero di aree adiacenti e consecutive contenenti vermi delle sabbie o segnalini tracce di verme, terminando il movimento o attaccando una legione nemica in un'area adiacente a uno di quei segnalini tracce di verme o a un verme delle sabbie. La destinazione finale può contenere un segnalino tracce di verme, ma non un verme delle sabbie.

Una legione che cavalca le sabbie non può muoversi né attaccare attraverso aree che contengono legioni nemiche (tuttavia, le mietitrici non impediscono di cavalcare le sabbie).



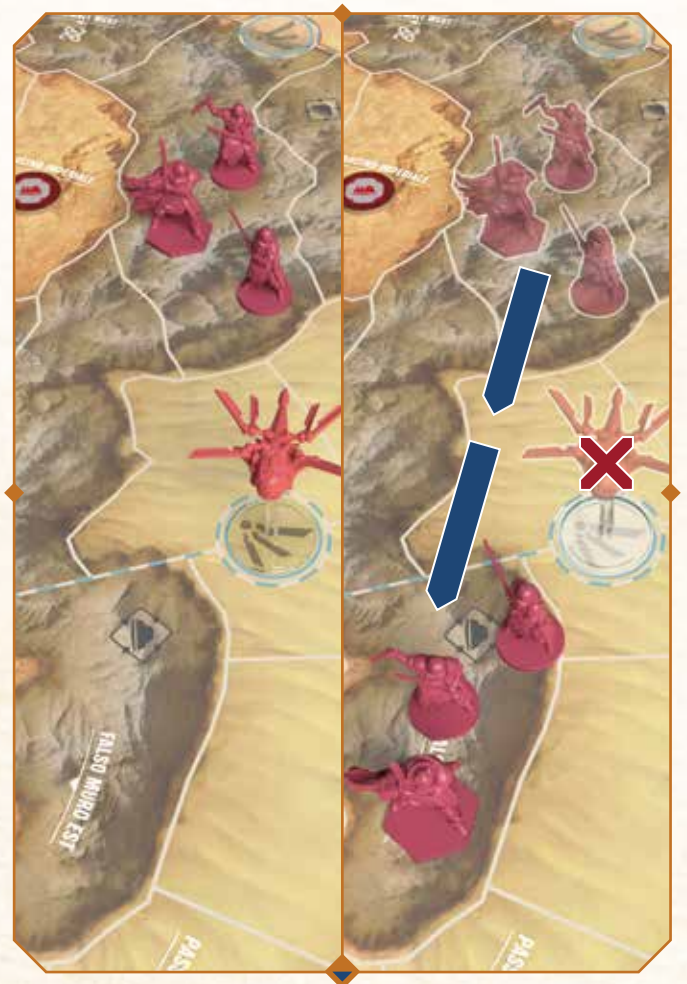
TRASPORTO TRUPPE (SOLO HARKONNEN)

Quando il giocatore Harkonnen effettua un'azione per muovere o attaccare con una legione, può aumentarne il movimento o la portata dell'attacco utilizzando 1 (e solo 1) ornitottero in una zona aerea collegata al settore in cui la legione inizia il movimento (indipendentemente dal settore dove il movimento ha termine).

Per farlo, il giocatore Harkonnen rimuove l'ornitottero e muove o attacca con la legione fino a 1 area di distanza aggiuntiva.

Questo trasporto truppe permette a una legione di muoversi attraverso bordi invalicabili, aree contenenti legioni nemiche o vermi delle sabbie (il movimento aereo permette alla legione di "saltare" l'area di passaggio).

Importante: Una legione non può usare più di 1 trasporto truppe per turno.



BATTAGLIE

Durante la fase Risoluzione delle Azioni, un giocatore può attaccare una legione nemica con una propria legione effettuando un'azione **COMANDO** o **STRATEGIA** (o giocando una carta pianificazione che gli permetta di farlo).

Una legione attaccante può bersagliare una legione nemica in un'area adiacente (è importante ricordare che una legione non può attaccare attraverso un bordo invalicabile a meno che non usi un trasporto truppe, come descritto nella pagina precedente). La legione attaccante rimane nella sua area per l'intera durata della battaglia.

- ◆ Tutte le miniature che compongono la legione attaccante sono coinvolte nella battaglia.
- ◆ Il giocatore Atreides può anche attaccare una legione nemica in un'area che può raggiungere cavalcando le sabbie. Allo stesso modo, il giocatore Harkonnen può attaccare una legione nemica che può raggiungere con il trasporto truppe (vedi alla pagina precedente).

SEQUENZA DEI ROUND DI BATTAGLIA

All'inizio della battaglia, se la legione difendente si trova in un'area che contiene un segnalino sietch non rivelato, girare a faccia in su il segnalino per rivelarne il rango. Allo stesso modo, girare ogni segnalino schieramento coinvolto nella battaglia, sostituendolo con le unità corrispondenti.

A quel punto, la battaglia si svolge in una serie di round di battaglia. Per ogni round, svolgere i passi seguenti:

1. A cominciare dal giocatore attaccante, i giocatori possono scartare carte pianificazione dalla mano per aggiungere al loro tiro di combattimento 1 dado combattimento per ogni carta scartata (vedi sotto).
2. Ogni giocatore tira un numero di dadi combattimento pari al numero di unità che compongono la sua legione più il numero di carte pianificazione che ha scartato all'inizio del round di battaglia. Se la legione difendente si trova in un'area con un insediamento (sietch, villaggio pyon, ecc.), in ogni round di battaglia il giocatore difendente tira un numero di dadi combattimento aggiuntivi pari al rango dell'insediamento.

Importante: Non è mai possibile, in nessuna circostanza, tirare più di 6 dadi combattimento.

ATTACCO A SORPRESA: Quando effettua un attacco a sorpresa, solo per il primo round di battaglia, il giocatore attaccante aggiunge 1 ✨ al risultato del suo tiro di combattimento.

3. Dopo aver risolto il tiro di combattimento, entrambi i giocatori rimuovono le eventuali perdite (vedi pag. 26).
4. A questo punto, il giocatore attaccante deve decidere se continuare o meno la battaglia. Se la legione difendente si trova in un'area che contiene un insediamento, il giocatore attaccante deve subire 1 colpo aggiuntivo (risolvendo immediatamente la perdita) per poter continuare. In ogni caso, se l'attaccante decide di ritirarsi, il giocatore difendente ha l'opzione di ritirarsi. Se il giocatore difendente sceglie di non ritirarsi, ha inizio un nuovo round di battaglia.



Esempio: Una legione Harkonnen composta da 2 regolari Harkonnen, 2 elite Harkonnen, 1 Sardaukar, 1 comandante Bashar e il Barone Harkonnen sta attaccando una legione Atreides composta da 2 regolari Fremeni, 1 Fedaykin e Paul Muad'Dib, che protegge un sietch di rango pari a 2. Entrambi gli schieramenti tirerebbero un totale di 5 dadi combattimento ciascuno. Tuttavia, il giocatore Harkonnen decide di scartare 1 carta pianificazione per aggiungere 1 dado, portando il suo totale a 6 (il massimo consentito). Il giocatore Atreides decide di non scartare carte pianificazione.

TIRO DI COMBATTIMENTO

Una volta che entrambi i giocatori hanno tirato i loro dadi combattimento, i colpi vengono calcolati in base ai risultati ottenuti con i dadi e alla composizione delle legioni in combattimento.

Ogni dado combattimento offre 3 possibili risultati:

- 🗡️ Colpo: infliggere 1 colpo.
- 🛡️ Scudo: annullare 1 colpo dell'avversario.
- ✨ Speciale: può generare un numero variabile di risultati 🗡️ e/o 🛡️, ma solo se ci sono comandanti coinvolti nella battaglia (vedi alla prossima pagina).

◆ **CAPACITÀ DI COMBATTIMENTO DEI COMANDANTI**

Tutti i comandanti hanno una capacità di combattimento che può essere attivata durante le battaglie quando un dado combattimento genera un risultato ✨.

- ◆ Per ogni comandante generico nella battaglia, il giocatore corrispondente considera 1 risultato ✨ come 1 🏹.
- ◆ Per ogni comandante rinomato in battaglia, il giocatore corrispondente considera 1 risultato ✨ come un numero specifico di 🏹 e/o 🛡️, seguendo quando indicato in fondo alla carta comandante corrispondente.

Se un tiro di combattimento genera più risultati ✨ del numero di comandanti nella legione, quelli in eccesso sono considerati dei risultati nulli.

Se la legione di un giocatore include più comandanti del numero di risultati ✨ ottenuti, il giocatore deve scegliere quale capacità applicare per ogni risultato ✨ tra quelle dei suoi comandanti. Nel caso succeda per entrambi gli schieramenti, il giocatore attaccante deve scegliere per primo.

◆ **UNITÀ SARDAUKAR E FEDAYKIN**

La presenza di unità elite speciali riduce le difese dell'avversario. Immediatamente prima di rimuovere le perdite, ogni Sardaukar o Fedaykin annulla 1 risultato 🛡️ dal tiro di combattimento dell'avversario (incluso qualsiasi risultato 🛡️ generato da un risultato ✨).



Esempio: Il giocatore Harkonnen ottiene 3 ✨, 2 🏹 e 1 🛡️ con il suo tiro di combattimento. La legione Harkonnen in battaglia contiene 2 comandanti: 1 comandante Bashar e il Barone Harkonnen. Il giocatore considera 1 risultato ✨ come 1 🏹 (grazie al comandante Bashar) e 1 risultato ✨ come 2 🛡️ (grazie al Barone Harkonnen). Il terzo risultato ✨ non può essere usato e viene considerato nullo. Il giocatore Atridees ottiene 5 🏹 con il suo tiro di combattimento. Il comandante nella legione, Paul Muad'Dib, considera i risultati ✨ come 2 🏹 e 1 🛡️ ma, dato che il giocatore non ha ottenuto alcun ✨, non può applicarne la capacità.

Il Fedaykin Atridees è in grado di annullare 1 risultato 🛡️ degli Harkonnen mentre la capacità del Sarkaukar non ha effetto, dato che gli Atridees non hanno ottenuto alcun 🛡️. I 2 🛡️ generati dalla capacità del Barone Harkonnen annullano 2 🏹 degli Atridees. Il risultato finale vede gli Harkonnen totalizzare 3 colpi e gli Atridees 3 colpi.

RIMUOVERE LE PERDITE

Ogni giocatore, a cominciare dall'attaccante, procede a rimuovere le perdite in base al numero di colpi subiti dalla sua legione. Per ogni colpo totalizzato dall'avversario, il giocatore deve scegliere 1 delle opzioni seguenti:

- ◆ Rimuovere 1 unità regolare.
- ◆ Sostituire 1 unità elite (speciale o meno) con 1 unità regolare (se disponibile, altrimenti rimuoverla semplicemente).
- ◆ Rimuovere 1 comandante (generico o rinomato).

Se tutte le unità di una legione vengono eliminate, rimuovere anche gli eventuali comandanti sopravvissuti. Tutte le unità e i comandanti generici rimossi diventano subito disponibili per eventuali schieramenti futuri. I comandanti rinomati finiscono invece nelle vasche rigeneranti (vedi pag. 27). Tutti gli scudi e i colpi rimanenti vengono infine scartati.



Esempio: Il giocatore Harkonnen vuole preservare quanto più potere offensivo possibile, quindi decide di applicare i 3 colpi subiti sostituendo 2 unità elite con altrettante unità regolari ed eliminando il Barone Harkonnen, che finisce nelle vasche rigeneranti. Avendo subito 3 colpi, il giocatore Atrides riesce a stento a tenere Paul Muad'Dib sul tabellone sostituendo il Fedaykin con un'unità regolare ed eliminando 2 unità regolari. Si ritirerà o manterrà la posizione per un altro round di battaglia?

CONTINUARE LA BATTAGLIA

Dopo che entrambi i giocatori hanno rimosso le perdite, la battaglia può continuare o terminare.

- ◆ Se la legione difendente si trova in un'area contenente un insediamento, la legione attaccante deve subire 1 colpo per continuare la battaglia. Altrimenti, l'attaccante deve cessare l'attacco (vedi la colonna a destra).

- ◆ Se la legione difendente non si trova in un'area contenente un insediamento, la battaglia continua a meno che il giocatore attaccante non scelga di cessare l'attacco (vedi sotto).
- ◆ Se la battaglia continua, il giocatore difendente può scegliere di ritirarsi (vedi sotto).

CESSARE L'ATTACCO

Se il giocatore attaccante cessa l'attacco, la battaglia termina. Le miniature sopravvissute di entrambi i giocatori restano nelle aree in cui si trovavano all'inizio della battaglia.

RITIRATA

Se una legione si ritira, il giocatore avversario muove la legione che si sta ritirando in un'area adiacente a sua scelta. L'area scelta dev'essere vuota o considerata libera per la legione in ritirata, e non può contenere un segnalino tracce di verme se la legione appartiene agli Harkonnen (se non ci sono aree valide adiacenti, il difensore non può scegliere di ritirarsi).

FINE DELLA BATTAGLIA

Una battaglia termina se l'attaccante sceglie di cessare l'attacco, il difensore sceglie di ritirarsi o se una o entrambe le legioni vengono completamente distrutte.

- ◆ Se la legione difendente si ritira o viene eliminata (e la legione attaccante non è stata distrutta), la battaglia termina con la vittoria del giocatore attaccante.
- ◆ Se il giocatore attaccante cessa l'attacco o la legione attaccante viene eliminata (e la legione difendente non è stata distrutta), la battaglia termina con la vittoria del giocatore difendente.
- ◆ Se entrambe le legioni vengono distrutte, nessuno vince la battaglia.

◆ AVANZARE DOPO UNA BATTAGLIA

Se la battaglia termina con la vittoria del giocatore attaccante, la legione attaccante (tutte le unità e i comandanti) può essere mossa nell'area attaccata oppure rimanere dove si trova. Se una legione vittoriosa avanza in un'area con un insediamento, l'insediamento viene distrutto. Se una legione Atrides vittoriosa avanza in un'area con una mietitrice, la mietitrice viene rimossa. Se una legione Harkonnen vittoriosa avanza in un'area con un segnalino tracce di verme, esso viene immediatamente rivelato e risolto (vedi pag. 20).

◆ Distruggere gli insediamenti

Per distruggere un insediamento (anche uno indifeso), è necessario attaccarlo con una legione e vincere la battaglia. Gli attacchi speciali che non vengono effettuati da una legione non possono causare la distruzione di un insediamento (come quelli causati da vermi delle sabbie, tempeste di Coriolis o certe carte pianificazione). Se un insediamento è indifeso, la battaglia viene vinta automaticamente dall'attaccante (non occorre effettuare alcun tiro di combattimento). La distruzione degli insediamenti nemici è essenziale per raggiungere le condizioni di vittoria di entrambi i giocatori:

- ◆ Quando viene distrutto un sietch, il giocatore Harkonnen ottiene immediatamente un numero di punti supremazia pari al rango del sietch. Rimuovere il segnalino sietch dal tabellone.
- ◆ Quando un insediamento Harkonnen viene distrutto, il giocatore Atreides fa salire immediatamente ogni indicatore di prescienza di un numero di livelli pari al rango dell'insediamento. Rimuovere dal tabellone il segnalino insediamento. Se Arrakeen viene distrutta, il giocatore Atreides controlla se i punteggi indicati sulla sua carta obiettivo segreto sono stati raggiunti. Se così è, vince immediatamente la partita!

Nota: Quando un insediamento viene distrutto, si considera che l'area corrispondente non contenga più un insediamento ai fini di qualsiasi effetto di gioco.

VASCHE RIGENERANTI

La plancia di ogni giocatore include un tracciato delle vasche rigeneranti, composto da un numero variabile di slot: 3 per la plancia Sietch Tabr e 5 per quella Giedi Primo.

Quando un comandante rinomato viene rimosso dal tabellone a causa delle perdite o per l'effetto di una carta, la sua miniatura viene collocata sullo slot più a sinistra del tracciato delle vasche rigeneranti.

- ◆ Ogni volta che un giocatore spende 1 dado azione (o 1 segnalino Bene Gesserit) durante il suo turno azione e lo colloca nel riquadro Dadi Azione Usati, tutte le miniature che si trovano nelle vasche rigeneranti vengono immediatamente mosse di 1 livello verso destra. Effettuare azioni Potere del Deserto non fa avanzare nelle vasche rigeneranti.



- ◆ Quando un comandante che si trova sullo slot più a destra delle vasche rigeneranti viene mosso, esce dalle vasche rigeneranti e sarà nuovamente disponibile per essere collocato e schierato a partire dal turno successivo.

I comandanti rinomati nelle vasche rigeneranti sono inattivi. Le loro carte comandante vengono sfilate dalla plancia (se non erano già state sfilate) e non possono essere usate. Le carte a faccia in su rimangono a faccia in su, mentre le carte spese rimangono spese.

Nota: Se un comandante rinomato viene rimosso dal tabellone ma lo slot più a sinistra delle vasche rigeneranti è già occupato, muovere la miniatura che si trova attualmente su quello slot di 1 livello verso destra per fare spazio alla nuova miniatura. La miniatura che viene mossa può "spingere" la miniatura alla sua destra, se ce n'è una.

PRESCIENZA

L'avverarsi delle profezie su Paul Atreides, il risveglio della coscienza dei Fremen contro gli oppressori e la loro simbiosi con il pianeta Arrakis sono tutti concetti rappresentati dal tracciato di prescienza.

- ◆ Lo scopo del giocatore Atreides è raggiungere (o superare) uno specifico punteggio con ognuno dei 3 indicatori di prescienza, come indicato sulla carta obiettivo segreto pescata all'inizio della partita. Se, durante la fase Fine del Round (vedi pag. 16), il giocatore riesce in questo intento, vince la partita.

IL TRACCIATO DI PRESCIENZA

Per tenere traccia del punteggio di prescienza del giocatore Atreides si utilizzano 3 indicatori diversi.

- ◆ L'indicatore Kwisatz Haderach (verde) rappresenta la progressiva consapevolezza di Paul Atreides di essere il Kwisatz Haderach, il prescelto, i cui poteri vanno oltre lo spazio e il tempo.
- ◆ L'indicatore Abitanti delle Sabbie (arancione) rappresenta l'unione mistica tra i Fremen e il loro pianeta, Arrakis.
- ◆ L'indicatore Jihad (rosso) rappresenta la guerra sacra del popolo di Arrakis contro i crudeli invasori.



Gli indicatori di prescienza avanzano sul tracciato ogni volta che:

- ◆ Il giocatore Atreides rivendica una carta prescienza: far salire gli indicatori mostrati sulla carta del numero di livelli mostrato su di essa.
- ◆ Una legione Atreides conquista una stazione ecologica sperimentale: far salire di 1 livello l'indicatore di prescienza il cui simbolo corrisponde a quello sul retro del segnalino stazione ecologica sperimentale.
- ◆ Un insediamento Harkonnen viene distrutto: tutti gli indicatori di prescienza salgono di un numero di livelli in base al rango dell'insediamento distrutto, ovvero 3 per Arrakeen, 2 per Carthag e 1 per un villaggio pyon.

CARTE PRESCIENZA

Come descritto nella sequenza del round di gioco (vedi pag. 15), all'inizio di ogni round vengono rivelate 3 carte casuali dal mazzo prescienza e vengono collocate a faccia in su accanto al tabellone.

- ◆ Il gioco include 16 carte prescienza e ognuna specifica la fase del round e i requisiti da soddisfare per rivenderla.
- ◆ Il giocatore Atreides può rivendicare **un massimo di 2 carte prescienza in ogni round** (non importa la fase del round in cui vengono rivendicate).

◆ TEMPISTICHE DI RIVENDICAZIONE

8 carte prescienza mostrano l'indicazione **"Risoluzione delle Azioni"**: il giocatore Atreides può rivenderle solo durante la fase 2 del round, non appena ne soddisfa i requisiti (che sia durante il turno degli Atreides o degli Harkonnen).

Le altre 8 carte prescienza mostrano l'indicazione **"Fine del Round"**: il giocatore Atreides può rivenderle solo all'inizio di quella fase, se ne soddisfa i requisiti.

◆ REQUISITI DI RIVENDICAZIONE

- ◆ Per rivendicare una carta che richiede "spendi 1 dado azione", il giocatore Atreides deve, come azione per il turno, spendere 1 dado azione non usato, rinunciando alle azioni corrispondenti (per esempio, *Paul Beve l'Acqua della Vita*).

- ◆ Per rivendicare una carta con un requisito, il giocatore Atreides deve effettuare quanto descritto a prescindere dal fatto che la carta venga rivendicata durante la fase Risoluzione delle Azioni o durante la fase Fine del Round (per esempio, *Le Famiglie Fuggono Verso i Palmeti a Sud*).



- ◆ Per rivendicare una carta che specifica molteplici condizioni, il giocatore Atreides deve verificare se si applicano tutte alle attuali circostanze di gioco (per esempio, *Guerra del Deserto*).

Esempio: Il giocatore Atreides può rivendicare la carta *Paul Beve l'Acqua della Vita* durante la fase *Risoluzione delle Azioni*. Per farlo, il giocatore deve spendere 1 dado azione non usato a sua scelta, senza poter effettuare alcuna azione corrispondente. Inoltre, il giocatore deve prendere Paul da un settore che non contiene legioni Harkonnen e collocarlo sul primo slot a sinistra delle vasche rigeneranti.

Nota: Rivendicare una carta prescienza non è obbligatorio, anche se il giocatore ne soddisferebbe tutti i requisiti.

◆ SCARTARE O RIMESCOLARE

Alla fine del round, il giocatore Atreides deve scartare permanentemente tutte le carte prescienza rivendicate più un qualsiasi numero di carte prescienza non rivendicate, rimettendole nella scatola del gioco. Ogni carta rimanente viene quindi rimescolata nel mazzo prescienza in preparazione del round successivo. Le carte prescienza vengono sempre scartate apertamente.

ALTRI EFFETTI DELLA PRESCIENZA

Avanzare sul tracciato di prescienza fornisce al giocatore Atrides benefici aggiuntivi, come il fatto di mettere in gioco nuovi comandanti di fazione e detonare le atomiche della famiglia Atrides.

◆ LIVELLO 3 - COMANDANTI DEL DESERTO

- ◆ Se l'indicatore Jihad raggiunge questo livello, Chani entra in gioco.
- ◆ Se l'indicatore Kwisatz Haderach raggiunge questo livello, Paul Muad'Dib entra in gioco.
- ◆ Se l'indicatore Abitanti delle Sabbie raggiunge questo livello, la Reverenda Madre Jessica entra in gioco.

◆ LIVELLO 6 - COMANDANTE PRE-NATO

- ◆ Se un qualsiasi indicatore di prescienza raggiunge questo livello, Alia entra in gioco.

◆ LIVELLO 8 - ATOMICHE DI FAMIGLIA

- ◆ Se un qualsiasi indicatore di prescienza si trova a un livello pari o superiore a 8, il giocatore Atrides può detonare le atomiche di famiglia come azione gratuita durante un qualsiasi suo turno (vedi sotto). Se altri indicatori di prescienza raggiungono il livello contenente il simbolo delle atomiche dopo che le atomiche di famiglia sono già detonate una volta, non si risolve alcun effetto aggiuntivo.



ATOMICHE DI FAMIGLIA

La detonazione delle atomiche di famiglia altera permanentemente il tabellone. Quando ciò accade, il giocatore Atrides sceglie 1 dei 3 segnalini atomiche di famiglia e lo colloca sopra il tabellone in modo che sia perfettamente sovrapposto alle aree corrispondenti. I segnalini rimanenti vanno rimessi nella scatola del gioco.

- ◆ Se l'area contiene una legione, tutte le miniature vengono mosse in un'area libera adiacente scelta dal giocatore avversario (per esempio, una legione Atrides viene mossa dal giocatore Harkonnen). Se non ci sono aree valide disponibili, la legione viene distrutta.

Il segnalino delle atomiche cambia un'area montagna in un'area deserto, aprendo la possibilità al giocatore Atrides di collocarvi i segnalini tracce di verme e muovervi i vermi delle sabbie. Inoltre, espone le aree altipiano adiacenti alle tempeste di Coriolis!

ROCCIA SPEZZATA

L'area Rocca Spezzata diventa un'area deserto.

- ◆ Per il resto della partita, le legioni Harkonnen nell'area Bacino di Haggia sono esposte agli attacchi delle tempeste di Coriolis e dei vermi delle sabbie.



Rocca Spezzata

BUCO NELLA ROCCIA

L'area Buco nella Roccia diventa un'area deserto.

- ◆ Per il resto della partita, le legioni Harkonnen nell'area Bacino Imperiale sono esposte agli attacchi delle tempeste di Coriolis e dei vermi delle sabbie.



Buco nella Roccia

SCARPATA OVEST

L'area Scarpata Ovest diventa un'area deserto.

- ◆ Per il resto della partita, le legioni Harkonnen nelle aree Bacino Imperiale e Arrakeen sono esposte agli attacchi delle tempeste di Coriolis e dei vermi delle sabbie.



Scarpata Ovest

TRACCE DI VERME E VERMI DELLE SABBIE

Come descritto a pagina 20, i segnalini tracce di verme vengono messi in gioco durante la fase 3, ma il giocatore Atreides può collocarli sul tabellone anche effettuando l'azione Potere del Deserto.

TRACCE DI VERME E LEGIONI HARKONNEN

Se una legione Harkonnen entra in un'area contenente un segnalino tracce di verme (anche dopo aver avanzato a seguito di una battaglia vinta), il segnalino viene rivelato e risolto (vedi pag. 20). Questo effetto non si applica quando un segnalino tracce di verme viene collocato attraverso un'azione Potere del Deserto direttamente su un'area contenente già una legione Harkonnen o una mietitrice Harkonnen. Le legioni Atreides non causano mai la rivelazione di un segnalino tracce di verme.

- ◆ Se un segnalino tracce di verme colloca un verme delle sabbie nella stessa area di una legione Harkonnen, la legione deve ritirarsi (usando le stesse regole per la ritirata in battaglia descritte a pagina 26). Se la legione non può ritirarsi, il verme delle sabbie l'attacca (vedi alla prossima pagina). Se la stessa area contiene anche una mietitrice e la legione si ritira, la mietitrice viene rimossa (il giocatore Harkonnen non può usare un'ala trasporto per salvare la mietitrice, poiché le ali trasporto vengono utilizzate solo durante la fase Pericoli del Deserto).

VERMI DELLE SABBIE

I vermi delle sabbie compaiono prevalentemente durante la fase Pericoli del Deserto. Se un verme delle sabbie viene collocato sul tabellone durante la fase Risoluzione delle Azioni, seguire le stesse regole della fase Pericoli del Deserto (vedi pag. 20). Il giocatore Atreides può muovere i vermi delle sabbie sul tabellone e usarli per attaccare effettuando un'azione **POTERE DEL DESERTO** durante la fase Risoluzione delle Azioni.



◆ MOVIMENTO DEI VERMI DELLE SABBIE

Il giocatore Atreides può muovere i vermi delle sabbie di un massimo di 2 aree deserto. L'area di destinazione non può contenere miniature o segnalini di alcun tipo (fatta eccezione per le stazioni ecologiche sperimentali, descritte nel prossimo capitolo). Se il verme delle sabbie si muove di 2 aree, l'area attraversata può contenere un qualsiasi numero di segnalini e/o miniature amiche o nemiche.

◆ ATTACCO DEI VERMI DELLE SABBIE

Per attaccare con un verme delle sabbie, il giocatore Atreides rimuove la miniatura del verme e bersaglia un'area a un massimo di 2 aree di distanza. Se il verme delle sabbie attacca a 2 aree di distanza, la prima area dev'essere un deserto.



Il bersaglio dell'attacco può essere una legione nemica e/o una mietitrice in un'area deserto o, nel caso di una legione, anche in un'area altopiano o Erg Minore entro portata, **ma non in un'area montagna**.

◆ ATTACCARE LE MIETITRICI

Se un verme delle sabbie attacca un'area che contiene solo una mietitrice, sia la mietitrice che il verme delle sabbie vengono rimossi (senza dover tirare i dadi).

Nota: Scartare un'ala trasporto per salvare una mietitrice da un verme delle sabbie è possibile solo durante la fase Pericoli del Deserto, **NON** durante l'attacco di un verme delle sabbie nel corso della fase Risoluzione delle Azioni.

◆ ATTACCARE LE LEGIONI

Se un verme delle sabbie attacca un'area contenente una legione nemica, il giocatore Atreides tira 4 dadi combattimento per un verme delle sabbie normale o 6 dadi combattimento per il Creatore Selvaggio, infliggendo alla legione nemica 1 colpo per ogni  e un ammontare variabile di colpi per ogni risultato  in base al tipo di terreno dell'area attaccata:

Deserto Profondo:	2 Colpi
Deserto:	1 Colpo
Erg Minore o Altopiano:	Nessun Colpo

Il giocatore Harkonnen deve rimuovere immediatamente ogni perdita (vedi pag. 26). Se l'attacco elimina tutte le unità nemiche nell'area e l'area contiene una mietitrice, viene rimossa anche la mietitrice (a meno che l'attacco non sia avvenuto durante la fase Pericoli del Deserto e un'ala trasporto non l'abbia salvata, come descritto alla voce "Ala Trasporto al Salvataggio" a pagina 20).

Nota: Grazie alla detonazione delle atomiche di famiglia degli Atreides, l'attacco di un verme delle sabbie potrebbe bersagliare una legione in un'area contenente un insediamento Harkonnen. Anche se vengono eliminate tutte le unità, l'insediamento non è considerato conquistato (e quindi non viene rimosso dal tabellone).

◆ VERMI DELLE SABBIE E LEGIONI

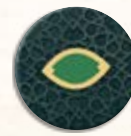
Né le legioni Harkonnen né quelle Atreides possono entrare in un'area contenente un verme delle sabbie o attaccarla. Possono, però, attraversare un'area che ne contiene uno usando le regole per cavalcare le sabbie o per il trasporto truppe (vedi pag. 23).

STAZIONI ECOLOGICHE SPERIMENTALI

Ci sono 6 stazioni ecologiche sperimentali collocate casualmente nelle caselle corrispondenti del tabellone. Ognuna di esse mostra un simbolo di prescienza sul lato nascosto.



Kwisatz Haderach



Jihad



Abitanti delle Sabbie

- ◆ Quando una legione Atreides termina il suo movimento in un'area contenente una stazione ecologica sperimentale (anche nel caso abbia avanzato dopo una battaglia), il giocatore Atreides rimuove la stazione ecologica sperimentale dal tabellone, ne rivela il simbolo nascosto e fa salire di 1 livello l'indicatore corrispondente sul tracciato di prescienza.

COMANDANTI RINOMATI

Alcuni comandanti rinomati sono in gioco dall'inizio della partita, mentre altri possono entrare in gioco durante i round seguenti. La condizione che permette a un comandante di entrare in gioco è descritta sul retro della sua carta comandante.

Quando un comandante rinomato entra in gioco, la sua carta comandante viene immediatamente collocata a faccia in su sul riquadro azione corrispondente della plancia giocatore. La sua miniatura viene messa da parte, per essere utilizzata quando il giocatore schiererà o collegherà sul tabellone quel comandante rinomato.

JESSICA E PAUL

Se la Reverenda Madre Jessica entra in gioco, la sua miniatura e la sua carta sostituiscono immediatamente quelle di Lady Jessica, che vengono rimosse dal gioco. I materiali sostitutivi vengono collocati nella stessa posizione di quelli sostituiti: la miniatura sul tabellone, messa da parte o nelle vasche rigeneranti; la carta comandante a faccia in su o a faccia in giù.



Lo stesso vale nel momento in cui entra in gioco Paul Muad'Dib. La carta e la miniatura di Paul Atreides sostituite vengono rimosse dal gioco.

Importante: Se una carta pianificazione o prescienza fa riferimento a Paul, è applicabile sia a Paul Atreides che a Paul Muad'Dib. Allo stesso modo, se una carta fa riferimento a Jessica, è applicabile sia a Lady Jessica che alla Reverenda Madre Jessica.

THUFIR HAWAT E GAIUS HELEN MOHIAM

Se Thufir Hawat è in gioco, il giocatore Harkonnen può rimuoverlo permanentemente dal gioco scartando 2 o 3 carte pianificazione *Congiura di Hawat* dalla sua mano come azione gratuita.

Non appena Thufir Hawat viene rimosso dal gioco, Gaius Helen Mohiam entra in gioco.

Nota: Se Thufir Hawat è stato rimosso dal gioco e il giocatore Harkonnen ha una carta *Congiura di Hawat* in mano, non può più scartarla (il piano di Hawat sopravvive anche alla sua morte!).

BEAST RABBAN E FEYD-RAUTHA

Se Feyd-Rautha entra in gioco, Beast Rabban viene immediatamente rimosso dal gioco (rimuovere sia la sua carta che la sua miniatura).

GURNEY HALLECK

Quando Gurney Halleck entra in gioco per la prima volta, il giocatore Atreides colloca la sua miniatura direttamente sul tabellone (per ulteriori informazioni, vedere le relative carte pianificazione della Casa Atreides). Gurney Halleck non ha un'azione speciale del comandante.

CREATORE SELVAGGIO

Questo gigantesco verme delle sabbie entra in gioco se il giocatore Atreides gioca 1 delle 3 carte pianificazione *Shai-Hulud* degli Alleati Fremen. La sua miniatura viene immediatamente collocata in un'area deserto del tabellone (a scelta del giocatore Atreides) e la sua carta comandante viene collocata a faccia in giù (spesa) accanto alla plancia del giocatore Atreides, sotto il riquadro azione *Potere del Deserto*.

◆ Il Creatore Selvaggio non segue le stesse regole degli altri comandanti. Non viene schierato nelle legioni, non si muove con esse e via dicendo. È invece considerato un verme delle sabbie ai fini di tutte le regole e gli effetti. Può essere collocato sul tabellone, mosso, usato per cavalcare le sabbie o per attaccare come qualsiasi altro verme delle sabbie (ma i suoi attacchi sono però più letali, come descritto sulla carta consultazione *Pericoli di Arrakis*).

Durante qualsiasi fase *Fine del Round*, il Creatore Selvaggio può essere lasciato sul tabellone oppure sostituito con un verme delle sabbie normale.



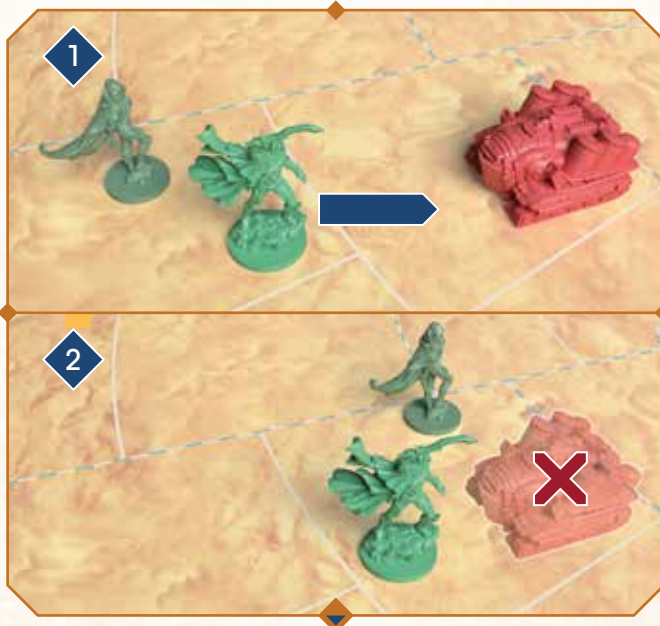
MIETITRICI

Una volta collocate sul tabellone, le mietitrici non possono essere mosse (nemmeno come parte del movimento o di una ritirata di una legione). La loro presenza in un'area non influisce in alcun modo sulle battaglie o sul movimento delle legioni (di entrambe le fazioni).

DISTRUGGERE LE MIETITRICI

Oltre che tramite i vermi delle sabbie, le mietitrici possono essere rimosse dal tabellone in due modi:

- ◆ Se una legione Atreides termina il suo movimento in un'area contenente solo una mietitrice, la mietitrice viene rimossa (non è considerato un attacco).



- ◆ Se una legione Atreides, dopo aver vinto una battaglia, avanza in un'area contenente una mietitrice, la mietitrice viene rimossa.

Nota: Se il giocatore Atreides muove un segnalino schieramento in un'area che contiene una mietitrice con l'intento di rimuoverla, il segnalino non viene rivelato (perché la rimozione delle mietitrici non è considerato un attacco).

SEGNALINI BENE GESSERIT

All'inizio della fase Risoluzione delle Azioni, dopo aver tirato i dadi azione e averli collocati sulla propria plancia, un giocatore può prendere 1 segnalino Bene Gesserit (solo 1) che possiede e collocarlo su uno slot dado azione vuoto, come se fosse un dado azione. Questo slot deve corrispondere al risultato sulla plancia con meno dadi azione assegnati (in caso di pareggio, sceglie il giocatore).



Esempio: Se il giocatore Atreides ha tirato i dadi azione ottenendo 2 risultati **COMANDO** 🏰, 1 **STRATEGIA** ✨ e 1 **SCHIERAMENTO** 🛡️, può scegliere di collocare 1 segnalino Bene Gesserit su uno slot **MENTAT** 🧠 oppure su uno slot **CASA** 🏠. Ovviamente, sceglierà **CASA** 🏠!

Il segnalino è considerato un dado azione temporaneo che il giocatore può usare come preferisce nel corso del round attuale: per effettuare un'azione corrispondente al risultato su cui è collocato, per giocare una carta pianificazione o per qualsiasi altro utilizzo che richieda la spesa di un dado azione. Una volta usato, il segnalino Bene Gesserit viene rimosso dal gioco.

Il segnalino è considerato un dado azione per tutte le regole riguardanti i dadi azione (per esempio, per il numero di azioni Potere del Deserto a disposizione del giocatore Atreides oppure per far avanzare i comandanti nelle vasche rigeneranti).

Il giocatore **Atreides** inizia la partita con 1 segnalino Bene Gesserit e ne ottiene altri 2 grazie all'avanzamento degli Harkonnen sul tracciato di supremazia. Ogni volta che l'indicatore di supremazia raggiunge un livello contenente il simbolo delle Bene Gesserit, il giocatore Atreides prende 1 segnalino dalla riserva.

Il giocatore **Harkonnen** inizia la partita senza segnalini Bene Gesserit. Riceve 1 segnalino quando entra in gioco Gaius Helen Mohiam e 1 altro giocando la carta pianificazione **Programma Genetico** degli Alleati Corrino.

MODALITÀ A 3-4 GIOCATORI

Sebbene *Dune: La Guerra per Arrakis* metta in scena uno scontro tra due fazioni, può essere giocato anche da 3 o 4 giocatori.

- ◆ Salvo dove diversamente specificato, tutte le regole di una partita a 2 giocatori si applicano anche a una partita a 3-4 giocatori.

In una partita a 3 giocatori, un giocatore gioca 1 fazione come in una partita a 2 giocatori (gli Atreides o gli Harkonnen), mentre gli altri due giocatori condividono la fazione avversaria (è consigliato che la fazione condivisa sia quella degli Harkonnen). In una partita a 4 giocatori, entrambe le fazioni vengono condivise da due giocatori ciascuna.

Condividere la fazione Harkonnen: un giocatore controlla la sottofazione Casa Harkonnen e l'altro la sottofazione Alleati Corrino. I comandanti di ogni sottofazione sono distinti dal colore delle carte corrispondenti: rosso per la Casa Harkonnen, grigio per gli Alleati Corrino.

Condividere la fazione Atreides: Un giocatore controlla la sottofazione Casa Atreides e l'altro la sottofazione Alleati Fremen. I comandanti di ogni sottofazione sono distinti dal colore delle carte corrispondenti: verde per la Casa Atreides, giallo per gli Alleati Fremen.

I giocatori che condividono una fazione devono collaborare e vincono la partita insieme se riescono a soddisfare le condizioni di vittoria della loro fazione.

PREPARAZIONE

La preparazione di una partita a 3-4 giocatori segue le stesse regole di una a 2 giocatori, con le eccezioni seguenti.

Se la fazione **Atreides** è condivisa:

- ◆ Sostituire la plancia giocatore Sietch Tabr con le plance giocatore per 3-4 giocatori della Casa Atreides e degli Alleati Fremen.



◆ La Casa Atreides inizia la partita con Paul Atreides e Lady Jessica in gioco. Gli Alleati Fremen iniziano la partita con Stilgar in gioco.

◆ Prendere 3 segnalini cono di silenzio Atreides.

Se la fazione **Harkonnen** è condivisa:

◆ Sostituire la plancia giocatore Giedi Primo con le plance giocatore per 3-4 giocatori della Casa Harkonnen e degli Alleati Corrino.

◆ La Casa Harkonnen inizia la partita con il Barone Harkonnen e Beast Rabban in gioco. Gli Alleati Corrino iniziano la partita con il Capitano Aramsham in gioco.

◆ Prendere 3 segnalini cono di silenzio Harkonnen.

FUNZIONAMENTO DELLE FAZIONI CONDIVISE

Le principali differenze rispetto al normale svolgimento del gioco stanno nella distribuzione dei dadi azione durante la fase Risoluzione delle Azioni e nella gestione delle carte pianificazione; le altre regole restano pressoché invariate e i giocatori di ogni fazione collaborano come se fossero un unico giocatore. Per esempio, tutte le unità e i comandanti che appartengono a una fazione possono essere utilizzati da entrambi i giocatori, a prescindere dalla loro affiliazione.

◆ CONO DI SILENZIO

I giocatori che condividono una fazione devono comunicare apertamente in ogni momento. Non possono discutere sulla loro strategia in segreto, né mostrarsi l'un l'altro le carte pianificazione che hanno in mano. Se vogliono condividere delle informazioni in segreto, devono scartare 1 dei loro 3 segnalini cono di silenzio.

◆ I giocatori che scartano un segnalino cono di silenzio possono condividere qualsiasi tipo di informazione relativa alla partita in corso e possono conferire in segreto (per esempio, lasciando la stanza per alcuni minuti).

◆ Se si preferisce fissare una durata precisa per l'utilizzo di un cono di silenzio, si può considerare che l'effetto di ogni segnalino duri 3 minuti.



Cono di Silenzio Atreides



Cono di Silenzio Harkonnen

◆ CARTE PIANIFICAZIONE

All'inizio di ogni round, i giocatori che condividono una fazione pescano 1 carta ciascuno dal mazzo corrispondente della propria sottofazione. Nel corso della partita, essi possono pescare (e quindi giocare) solo le carte pianificazione del proprio mazzo, con la sola eccezione del giocatore Casa Atreides, il quale può pescare anche dal mazzo Alleati Fremen. Se lo fa, deve passare la carta agli Alleati Fremen, ma può guardarla prima di farlo (senza dover usare un cono di silenzio).

◆ Il limite massimo di mano di ogni giocatore di una fazione condivisa è di 4 carte. Come nelle partite a 2 giocatori, le carte in eccesso vanno scartate alla fine del round.

◆ Durante una battaglia, entrambi i giocatori di una fazione condivisa possono scartare carte pianificazione per aggiungere dadi combattimento, sia in attacco che in difesa.

◆ Alcune carte pianificazione fanno riferimento al "tuo avversario". Se ci sono due giocatori avversari (la fazione nemica è condivisa), il testo di quelle carte va applicato come se i due giocatori fossero un giocatore solo.

Esempio: *Se una carta costringe l'avversario a "scartare 2 carte pianificazione", uno degli avversari può scartare entrambe le carte oppure entrambi gli avversari ne scartano 1 ciascuno.*

◆ RISOLUZIONE DELLE AZIONI

La fase inizia come di consueto, con i giocatori che tirano i loro dadi azione (i giocatori che condividono una fazione devono decidere chi effettuerà fisicamente il tiro).

Dopo il tiro, i risultati dei dadi devono essere ripartiti tra i due giocatori che condividono la fazione, rispettando la procedura seguente (e tenendo conto che gli slot disponibili per ogni risultato dei dadi azione sono 2 sulle plance delle sottofazioni degli Harkonnen e solo 1 su quelle degli Atreides):

1. I giocatori collocano sugli slot azione corrispondenti tutti i risultati dei dadi azione che compaiono esclusivamente sulla plancia di una sottofazione. Eventuali risultati dei dadi in eccesso rispetto al massimo consentito da ogni riquadro azione vengono messi da parte.
2. I risultati dei dadi azione che compaiono su entrambe le plance vengono distribuiti tra i giocatori, in modo che il numero totale di dadi sulle plance di entrambi i giocatori sia il più equo possibile.
3. I dadi messi da parte vengono distribuiti tra i giocatori in modo che il numero totale di dadi a disposizione di entrambi i giocatori sia il più equo possibile.

4. Ogni giocatore cambia i dadi messi da parte che ha ricevuto scegliendo tra gli altri risultati a sua disposizione, a cominciare da quelli con meno dadi sulla sua plancia (i nuovi risultati dei dadi vanno scelti uno alla volta).

Quando i risultati dei dadi vengono distribuiti, le situazioni di pareggio sono risolte a favore della Casa Harkonnen per la fazione Harkonnen, e a favore della Casa Atreides per la fazione Atreides.

Esempio: In una partita a 3 giocatori, la fazione Harkonnen è condivisa. Il tiro degli 8 dadi azione Harkonnen ottiene i seguenti risultati: 3 **STRATEGIA** ✦, 2 **SCHIERAMENTO** ⚔, 1 **COMANDO** 🏰 e 2 **MENTAT** ⬠. In base ai risultati dei dadi azione che compaiono in maniera esclusiva sulle due plance, il giocatore Corrino prende i 2 risultati **SCHIERAMENTO** ⚔ e 2 dei 3 risultati **STRATEGIA** ✦, mentre il giocatore Harkonnen prende il risultato **COMANDO** 🏰; il terzo risultato **STRATEGIA** ✦ viene messo da parte (non ci sono slot disponibili). I 2 risultati **MENTAT** ⬠ vengono dati al giocatore Harkonnen (il risultato Mentat compare su entrambe le plance), in modo che il numero totale di dadi tra i giocatori sia il più equo possibile. Per lo stesso motivo, anche il risultato **STRATEGIA** ✦ messo da parte viene dato al giocatore Harkonnen, che lo cambia in un risultato **CASA** 🏰 (il risultato sulla sua plancia con meno dadi).

◆ TURNI AZIONE

I giocatori si alternano nell'effettuare i turni azione in base alla propria fazione, a partire dalla fazione Atreides come di consueto.

- ◆ Se una fazione è condivisa, i due giocatori sono liberi di scegliere chi effettuerà l'azione in ogni turno, non devono necessariamente alternarsi.

Il giocatore attivo scelto ha il compito di prendere tutte le decisioni che hanno a che fare con l'azione, ma può consultarsi liberamente con il suo compagno di fazione (come sempre, a meno che non venga usato un segnalino cono di silenzio, ogni discussione deve essere pubblica).

RISULTATI DI DADO CASA ATREIDES

Se la fazione Atreides è condivisa, il giocatore Casa Atreides può usare un risultato **CASA** 🏰 nel modo normale. Tuttavia, se il giocatore sceglie un'azione che compare solo sulla plancia Alleati Fremen, l'azione verrà effettuata dall'altro giocatore.

◆ AZIONI SPECIALI DEI COMANDANTI RINOMATI

Sebbene tutti i comandanti sul tabellone possano essere utilizzati da entrambi i giocatori che fanno parte di una fazione condivisa, solo il giocatore che controlla la sottofazione a cui appartiene un comandante rinomato può usare la sua azione speciale (tutto ciò è facile da ricordare poiché le carte dei comandanti rinomati sono collocate sui riquadri della plancia corrispondente).

◆ COLLOCAMENTO DEI VEICOLI E PERICOLI DEL DESERTO

Se la fazione Harkonnen è condivisa, la fase Collocamento dei Veicoli viene svolta dal giocatore Casa Harkonnen.

Se la fazione Atreides è condivisa, tutte le decisioni durante la fase Pericoli del Deserto vengono prese dal giocatore Alleati Fremen.

◆ VASCHE RIGENERANTI

I comandanti nelle vasche rigeneranti di una qualsiasi plancia di una fazione condivisa vengono mossi di 1 livello verso destra nel tracciato ogni volta che qualsiasi giocatore della fazione condivisa spende 1 dado azione per il turno.

◆ AZIONE POTERE DEL DESERTO

Per verificare se la fazione Atreides può effettuare un'azione Potere del Deserto, prendere in considerazione il numero totale di dadi azione non usati di ogni fazione (non quelli dei singoli giocatori).

◆ DIVIETI IMPERIALI

Se la fazione Harkonnen è condivisa, i divieti imperiali attivi si applicano a entrambi i giocatori Harkonnen.

◆ SEGNALINI BENE GESSERIT

I segnalini Bene Gesserit ottenuti da una fazione condivisa possono essere utilizzati da uno qualsiasi dei giocatori della fazione all'inizio della fase Risoluzione delle Azioni, a prescindere da come siano stati ottenuti. Tuttavia, ogni fazione può comunque usare solo 1 segnalino per round.

MODALITÀ GIOCATORE SINGOLO MAHDI

INTRODUZIONE

Nella modalità giocatore singolo Mahdi, il giocatore controlla gli Atreides come in una partita a 2 giocatori, ma si deve anche occupare di effettuare le azioni degli Harkonnen utilizzando le regole descritte in questo capitolo. Queste regole per il gioco solitario possono essere utilizzate anche da 2 giocatori, uno per la Casa Atreides e l'altro per gli Alleati Fremen, applicando le regole del capitolo precedente per il funzionamento della fazione condivisa (ignorando i segnalini cono di silenzio).

◆ CARTE TATTICA

La modalità giocatore singolo Mahdi richiede il mazzo di 8 carte tattica. Ogni carta indica un settore e un sietch (per esempio, **settore nord-est – Gara Kulon**). Tuttavia, per le due carte del **settore centrale**, considerare tutti e quattro i settori centrali come se fossero un singolo settore.



Carte Tattica

◆ SE PUOI, SCEGLI

Quando si trova a dover scegliere tra diverse opzioni che soddisfano i requisiti per le azioni degli Harkonnen, il giocatore è libero di scegliere quella che gli dà il vantaggio più rilevante nella lotta contro gli odiati invasori!

PREPARAZIONE

La preparazione si svolge come in una partita a 2 giocatori. Mescolare le 8 carte tattica per comporre un mazzo tattica a faccia in giù e collocarlo a portata di mano.

Nota: Tenere a faccia in giù i segnalini schieramento Atreides e i segnalini sietch! Rivelare questi segnalini è un effetto di gioco (vedi "Regole Speciali" a pagina 42). Il giocatore può ispezionarli in qualsiasi momento.

SEQUENZA DEL ROUND DI GIOCO

Svolgere la normale sequenza, con le eccezioni seguenti.

◆ INIZIO DEL ROUND

Pescare e rivelare **2 carte prescienza** (invece di 3).

Pescare 1 carta tattica e collocarla a faccia in su; questa indica il **settore di raccolta** degli Harkonnen in questo round.

Poi pescare 1 seconda carta tattica e collocarla a faccia in su a destra della prima; questa indica il **sietch bersaglio** degli Harkonnen in questo round. Se il settore sulla seconda carta è lo stesso della prima, o il sietch specificato sulla carta è stato distrutto, scartarla e pescarne 1 altra (ripetere il processo finché la carta pescata non mostra un settore diverso e un sietch ancora in gioco). Se in qualsiasi momento durante un round il sietch bersaglio viene distrutto, scartare la relativa carta e pescarne immediatamente 1 altra (la nuova carta deve soddisfare gli stessi requisiti soprastanti).

Infine, pescare 1 carta pianificazione dal mazzo Alleati Corrino e 1 dal mazzo Casa Harkonnen e collocarle a faccia in giù per formare il **mazzo rinforzi** degli Harkonnen.

Seguire lo schema seguente per semplicità:



Carta Settore
di Raccolta



Carta Sietch
Bersaglio



Mazzo Rinforzi

1. COLLOCAMENTO DEI VEICOLI

Verificare sulla plancia La Spezia Deve Scorrere il numero di veicoli disponibili e quanti dadi azione Harkonnen non possono essere usati in questo round, come di consueto. Poi collocare tutti i veicoli sul tabellone rispettando i criteri seguenti.

Collocare le Mietitrici

Per prima cosa, collocare tutte le mietitrici disponibili nelle aree contenute nel settore di raccolta del round, rispettando l'ordine di priorità seguente:

1. Tutte le aree deserto profondo vuote non adiacenti né a una legione Atreides né a un sietch.
2. Tutte le aree deserto vuote non adiacenti né a una legione Atreides né a un sietch.
3. Tutte le aree deserto profondo libere rimanenti.
4. Tutte le aree deserto libere rimanenti.

Se non ci sono aree valide a sufficienza nel settore di raccolta, collocare le mietitrici rimanenti nelle aree di un settore adiacente a scelta del giocatore, seguendo lo stesso ordine di priorità. Questo settore adiacente non può essere quello indicato sulla carta sietch bersaglio.

Collocare le Ali Trasporto

Poi collocare tutte le ali trasporto disponibili nelle zone aeree che proteggono il maggior numero di mietitrici.

Collocare gli Ornitotteri

Infine, collocare tutti gli ornitotteri disponibili:

1. Se ci sono delle legioni Harkonnen esattamente a 2 aree di distanza da dei sietch che possono attaccare (rispettando i criteri della sezione "Attaccare un Sietch" elencati nella pagina seguente), collocare 1 ornitottero in ogni zona aerea non occupata collegata al settore in cui si trovano quelle legioni. Continuare finché non ci sono altre zone aeree non occupate o legioni Harkonnen che soddisfano il requisito, o finché non si esauriscono gli ornitotteri disponibili.
2. Collocare gli ornitotteri rimanenti nelle zone aeree non occupate collegate al settore in cui si trova il sietch bersaglio.

Se, in un qualsiasi momento durante il collocamento, non ci sono altre zone aeree non occupate collegate al settore in cui si trova il sietch bersaglio, collocare gli ornitotteri rimanenti nelle zone aeree che collegano settori adiacenti a quello del sietch bersaglio, dando priorità alle zone aeree che collegano i settori centrali ad altri settori centrali.

Importante: Nella modalità giocatore singolo, gli ornitotteri non possono essere utilizzati per perlustrare.

2. RISOLUZIONE DELLE AZIONI

In quanto Atreides, il giocatore segue le normali regole. Per quanto riguarda gli Harkonnen, non tirare i dadi azione Harkonnen nello stesso momento di quelli Atreides, ma svolgere invece quanto segue:

- ◆ Dopo ognuno dei suoi turni azione, il giocatore tira 1 dado azione Harkonnen non usato e lo usa immediatamente per effettuare l'azione corrispondente, seguendo i criteri delle azioni Harkonnen (vedi alla prossima pagina). Far avanzare ogni comandante rinomato Harkonnen nelle vasche rigeneranti come di consueto.
- ◆ Collocare il dado azione speso su uno slot dado azione usato sulla plancia Harkonnen, assicurandosi che mostri la faccia che è stata appena usata (senza girarlo). **Importante:** nel caso dovessero esserci 3 dadi azione spesi sulla plancia Harkonnen che mostrano lo stesso risultato e il giocatore ottiene quello stesso risultato tirando un dado azione non usato, ripetere il tiro finché non si ottiene un risultato diverso.

3. PERICOLI DEL DESERTO

Giocare questa fase come di consueto. Applicare i colpi delle tempeste di Coriolis seguendo i criteri di combattimento Harkonnen (vedi pag. 41).

4. RACCOLTA DELLA SPEZIA

Giocare questa fase come di consueto, applicando i criteri seguenti:

- ◆ Quando vengono utilizzate le ali trasporto, dare sempre priorità alle mietitrici nelle aree deserto profondo.
- ◆ Spendere sempre la spezia raccolta (inclusa la riserva di spezia) al fine di impedire agli indicatori imperiali di scendere di livello, a cominciare da quelli più in basso.
- ◆ Se c'è più spezia dell'ammontare necessario per impedire a tutti gli indicatori imperiali di scendere di livello, spenderla per far salire quelli più in basso.
- ◆ Se tutti gli indicatori imperiali si trovano già al livello più alto della plancia La Spezia Deve Scorrere, e c'è più spezia dell'ammontare necessario per impedire a tutti gli indicatori imperiali di scendere di livello (7 o più punti spezia), gli Harkonnen ottengono invece 1 punto supremazia!

Importante: Le regole per lo stoccaggio non vengono utilizzate. Le regole per la riserva di spezia si applicano quando 1 o più punti spezia non possono essere spesi per soddisfare tutti i criteri soprastanti.

◆ **FINE DEL ROUND**

Dopo aver risolto i normali passi, risolvere i due seguenti:

- ◆ **Far salire di 1 livello l'indicatore di supremazia.** Gli Harkonnen potrebbero vincere la partita anche senza fare nulla, quindi meglio iniziare a ottenere punti prescienza...
- ◆ **Rimescolare le 8 carte tattica** per comporre un nuovo mazzo di carte tattica a faccia in giù.

Importante: Non scartare mai le carte pianificazione che si trovano nel mazzo rinforzi e non sostituire mai i comandanti rinomati Harkonnen che si trovano sul tabellone.

CRITERI DELLE AZIONI HARKONNEN

Come regola generale, quando il giocatore effettua un'azione per conto degli Harkonnen, **attiva sempre l'azione speciale di un comandante rinomato** invece di quelle normali, se possibile. La carta comandante viene quindi spesa come di consueto.

◆ AZIONI COMANDO E STRATEGIA

Per risolvere un risultato Comando o Strategia, seguire i criteri sottostanti nell'ordine in cui sono scritti.

Importante: Per le azioni Comando, i criteri devono considerare solamente le legioni contenenti 1 o più comandanti.

◆ **ATTACCARE UN SIETCH**

Se è possibile attaccare un sietch (un qualsiasi sietch, non solo il sietch bersaglio), gli Harkonnen lo attaccano con la legione più vicina. La legione attaccante deve possedere una Forza di Combattimento superiore a quella della legione che sta difendendo il sietch (vedi il riquadro a destra). Utilizzare un ornitottero solo se necessario.

Se ci sono 2 o più sietch validi per l'attacco, o se 2 o più legioni possono attaccare 1 o più sietch, applicare l'ordine di priorità seguente:

1. Attaccare il sietch di rango più alto (anche se il segnalino non è stato rivelato).
2. Attaccare usando la legione con la maggiore differenza di Forza di Combattimento relativa alla legione che sta difendendo il sietch (verificare la differenza usando le regole per la Forza di Combattimento a destra).
3. Attaccare con una legione che non richiede l'uso di un ornitottero.
4. Attaccare il sietch bersaglio.

Importante: Una legione Harkonnen attaccante deve sempre avere una Forza di Combattimento superiore a quella di una legione Atreides difendente (vedi il riquadro a destra).

◆ **ATTACCARE UNA LEGIONE**

Se non è possibile attaccare un sietch e ci sono 1 o più legioni Harkonnen **adiacenti** a legioni Atreides, attaccare 1 delle legioni Atreides adiacenti. Per attaccare, la legione Harkonnen deve avere una Forza di Combattimento superiore a quella della legione Atreides (vedi il riquadro sottostante).

Importante: Nella modalità giocatore singolo, gli ornitotteri non possono essere utilizzati per attaccare le legioni.

Se ci sono 2 o più legioni Atreides valide per un attacco, applicare l'ordine di priorità seguente:

1. Attaccare la legione Atreides con la Forza di Combattimento più alta (la legione Harkonnen attaccante deve comunque avere una Forza di Combattimento superiore come di consueto).
2. Attaccare la legione Atreides che contiene un comandante rinomato.

◆ **MUOVERE LE LEGIONI**

Se non è possibile attaccare né un sietch né una legione Atreides, muovere le legioni seguendo i criteri di movimento Harkonnen (vedi pag. 40).

FORZA DI COMBATTIMENTO

La Forza di Combattimento di una legione si calcola nel modo seguente:

- ◆ 1 punto per ogni unità e 2 punti per ogni segnalino schieramento, più 1 punto per ogni comandante (generico o rinomato).
- ◆ In caso di pareggio (o se, per qualsiasi motivo, occorre considerare la Forza di Combattimento delle singole unità), contare 1 punto per ogni comandante generico, 2 punti per ogni unità regolare e ogni comandante rinomato, 3 punti per ogni unità elite e 4 punti per ogni unità Sardaukar o Fedaykin.

Nota: Il rango di un sietch non influisce sulla Forza di Combattimento.

◆ **AZIONE SCHIERAMENTO**

Schierare le unità e 1 comandante rinomato nello stesso insediamento Harkonnen. **Beast Rabban** e **Feyd-Rautha** devono essere schierati prima degli altri comandanti rinomati. Se non ci sono comandanti rinomati disponibili, schierare invece 1 comandante Bashar. Scegliere l'insediamento in cui schierare applicando l'ordine di priorità seguente.

1. L'insediamento contenente la legione con la Forza di Combattimento più alta.
2. L'insediamento più vicino al sietch bersaglio.

Non è possibile superare il limite di numero. Schierare le eventuali unità in eccesso in un altro insediamento, continuando a rispettare l'ordine di priorità.

Importante: Ogni volta che un tipo di unità non è disponibile (per lo schieramento e via dicendo) collocare un pari ammontare di unità disponibili con Forza di Combattimento immediatamente superiore. Se non ci sono unità con Forza di Combattimento superiore, collocare le unità con Forza di Combattimento immediatamente inferiore.

◆ AZIONE MENTAT

Pescare le carte e **giocarle immediatamente**, alternando i mazzi Casa Harkonnen e Alleati Corrino a seconda della carta in cima alla pila degli scarti: se è una carta Harkonnen, cominciare a pescare dal mazzo Alleati Corrino; se è una carta Corrino, cominciare a pescare dal mazzo Casa Harkonnen. Se non ci sono carte nella pila degli scarti, cominciare a pescare dal mazzo Casa Harkonnen.

- ◆ Se una carta permette agli Harkonnen di **schierare, muovere o attaccare**, fare riferimento alle regole per le azioni Schieramento o per le azioni Comando o Strategia a pagina 39.
- ◆ Se una carta permette agli Harkonnen di **collocare o sostituire unità**, fare riferimento alle regole per l'azione Casa qui a destra.
- ◆ Se una carta permette agli Harkonnen di **collocare veicoli**, fare riferimento alle regole per il collocamento dei veicoli a pagina 38.
- ◆ Se una carta permette agli Harkonnen di **pescare carte**, pescarle alternando i mazzi Casa Harkonnen e Alleati Corrino (come descritto sopra) e collocarle in cima al mazzo rinforzi.
- ◆ Se una carta permette agli Harkonnen di **giocare una carta**, pescare E giocare immediatamente 1 carta alternando i mazzi Casa Harkonnen e Alleati Corrino (come descritto sopra).

Importante: L'effetto di una carta pianificazione che non è analogo ad alcun tipo di azione va risolto facendo in modo che il suo effetto si svolga **il più vicino possibile al sietch bersaglio o verso di esso**.

Importante: Se, per qualsiasi motivo, non è possibile risolvere alcuna parte di una carta, la carta non ha effetto e viene **invece collocata in cima al mazzo rinforzi**.

◆ AZIONE CASA

Applicare **entrambi gli effetti** descritti nel risultato Casa, a cominciare da quello in cima, applicando l'ordine di priorità seguente.

1. Sostituire le unità regolari nella legione (o legioni) Harkonnen più vicina a un sietch.
2. Sostituire le unità regolari nella legione (o legioni) Harkonnen con la Forza di Combattimento più alta relativamente alla Forza di Combattimento della legione Atreides che sta difendendo quel sietch.
3. Sostituire le unità regolari nella legione più vicina al sietch bersaglio.

Quando si collocano i veicoli, collocare sempre **1 mietitrice e 1 ornitottero** rispettando le regole per il collocamento dei veicoli a pagina 38.

CRITERI DI MOVIMENTO HARKONNEN

Ogni volta che vengono mosse le legioni Harkonnen, muoverle **una alla volta verso il sietch bersaglio**, a cominciare da quella più vicina a esso, seguendo il percorso con meno aree libere da attraversare (il **percorso più breve**), usando gli ornitotteri se ce ne sono disponibili. Se ci sono più legioni alla stessa distanza, muovere per prime quelle con la Forza di Combattimento più alta.

Importante: Le legioni che si muovono devono avere una Forza di Combattimento **superiore** di quella di qualsiasi legione Atreides che difende il sietch bersaglio. Se nessuna legione soddisfa questo requisito, quel sietch non è più considerato il sietch bersaglio ai fini del movimento. È quindi necessario designare un sietch bersaglio temporaneo che soddisfi il requisito di Forza di Combattimento usando l'ordine di priorità seguente.

1. Il sietch più vicino al sietch bersaglio.
2. Il sietch con il rango più alto (anche se non è rivelato).

Questo sietch bersaglio temporaneo resta tale per la durata di quel turno. Durante il turno successivo, le condizioni per la scelta del sietch bersaglio devono essere verificate di nuovo.

◆ SCEGLIERE IL PERCORSO PIÙ BREVE

Se i percorsi più brevi sono 2 o più, sceglierne uno applicando l'ordine di priorità seguente.

1. Il percorso che permette alla legione di terminare il suo movimento in un'area occupata da un'altra legione Harkonnen che non abbia già raggiunto il suo limite di numero. Muovere un numero di unità fino a raggiungere il limite di numero, a cominciare da quelle con la Forza di Combattimento più alta, più tutti i comandanti.
2. Il percorso che permette alla legione di terminare il suo movimento nell'area più vicina a un sietch.
3. Il percorso che permette alla legione di terminare il suo movimento in un'area montana.
4. Il percorso che permette alla legione di terminare il suo movimento in un'area altopiano o Erg Minore.
5. Il percorso che permette alla legione di terminare il suo movimento in un'area deserto o deserto profondo senza segnalini tracce di verme.

Importante: Nella modalità giocatore singolo Mahdi, gli Harkonnen ignorano i bordi invalicabili.

Esistono 2 criteri aggiuntivi da seguire quando si muovono le legioni Harkonnen:

- ◆ Non usare **più di 1 ornottero** nello stesso turno.
- ◆ Non muovere le legioni che sono adiacenti al sietch bersaglio, a meno che non siano anche adiacenti a un'altra legione Harkonnen. In quel caso, muovere 1 legione (o più, se possibile) affinché si unisca all'altra formando una singola legione più vicina al sietch bersaglio e con la Forza di Combattimento più alta possibile.

◆ COLLOCARE I SEGNALINI SCHIERAMENTO HARKONNEN

Ogni volta che una legione Harkonnen **lascia un'area contenente un insediamento**, collocare 2 segnalini schieramento Harkonnen in quell'area (vedi "Regole Speciali" alla prossima pagina).



CRITERI DI COMBATTIMENTO HARKONNEN

Tutte le regole necessarie per risolvere le battaglie sono elencate di seguito.

◆ CARTE PIANIFICAZIONE HARKONNEN IN BATTAGLIA

Se ha inizio una battaglia e ci sono carte nel mazzo rinforzi, durante ogni round di battaglia scartare dal mazzo rinforzi il numero di carte necessario affinché gli Harkonnen tirino 6 dadi combattimento.

◆ APPLICARE I COLPI

Quando si applicano i colpi a una legione Harkonnen, applicarli secondo l'ordine di priorità seguente.

1. Eliminare i comandanti, a cominciare dai comandanti Bashar, finché non resta 1 solo comandante (rinomato, se possibile) nella legione.
2. Sostituire le unità elite con unità regolari.
3. Sostituire le unità Sardaukar con unità regolari.
4. Eliminare le unità regolari, a meno che non ci sia ancora un comandante rimanente e i colpi eliminerebbero tutte le unità regolari. In quel caso, eliminare prima il comandante.

◆ FINE DELLA BATTAGLIA

Le legioni Harkonnen non si ritirano mai durante una battaglia e cessano un attacco solo quando, all'inizio di un round di battaglia, hanno una Forza di Combattimento pari o inferiore alla metà della Forza di Combattimento della legione avversaria (considerando la Forza di Combattimento delle singole unità).

Se il giocatore Atreides vuole ritirarsi, è il giocatore Atreides a decidere dove, ma deve dare priorità alle aree vuote (se ce ne sono).

Importante: Nella modalità giocatore singolo, gli Harkonnen non hanno bisogno di subire 1 colpo per continuare la battaglia quando attaccano un sietch.

REGOLE SPECIALI

◆ SEGNALINI BENE GESSERIT DEGLI HARKONNEN

Quando gli Harkonnen stanno per ottenere un segnalino Bene Gesserit, prendere invece 1 dado azione dalla plancia La Spezia Deve Scorrere e aggiungerlo ai dadi azione Harkonnen non usati. Se non ci sono dadi disponibili, far salire invece l'indicatore di supremazia di 1 livello.

◆ SEGNALINI SCHIERAMENTO HARKONNEN

Nella modalità giocatore singolo, i due set di segnalini schieramento iniziale Harkonnen formano una riserva da cui attingere ogni volta che una legione Harkonnen lascia un'area contenente un insediamento. Quando succede, collocare **immediatamente** a faccia in giù 2 segnalini schieramento in quell'area, 1 nero e 1 argento. Essi sono considerati unità e, in quanto tali, seguono le normali regole sul movimento e il limite di numero, più alcune regole speciali:

- ◆ Tutti i segnalini schieramento (neri o argento) hanno Forza di Combattimento pari a 2 e contano come 1 unità ai fini del movimento e del limite di numero.
- ◆ I segnalini schieramento vengono rivelati solo quando attaccano o vengono attaccati, oppure se l'effetto di una carta pianificazione o di un dado azione lo rende necessario (per esempio, se il giocatore deve sostituire delle unità in una legione con delle unità di un altro tipo). Se viene superato il limite di numero quando vengono rivelati, rimuovere le unità in eccesso a cominciare da quelle con la Forza di Combattimento più bassa. I segnalini schieramento rivelati vengono rimescolati nella riserva.
- ◆ Se il giocatore deve collocare dei segnalini schieramento e non ce ne sono più disponibili, rivelare 2 segnalini a scelta (1 nero e 1 argento) sul tabellone e collocare le unità corrispondenti. Poi collocare quei segnalini dove erano richiesti.

◆ CARTE PIANIFICAZIONE HARKONNEN

Ogni volta che un mazzo degli Harkonnen esaurisce le carte, rimescolare le carte scartate per comporre un nuovo mazzo.

◆ DADI AZIONE HARKONNEN NON USATI

I dadi azione Harkonnen non usati sono quelli che non sono ancora stati tirati e che non si trovano sulla plancia La Spezia Deve Scorrere. Fare riferimento a questi dadi per capire se il giocatore Atreides può effettuare le azioni Potere del Deserto.

◆ REGOLA SPECIALE DEGLI ORNITOTTERI

Il giocatore non può mai rivelare volontariamente usando l'*addestramento da guerriglia* un segnalino sietch o un segnalino schieramento Atreides che si trova in un settore collegato a una zona aerea con un ornitottero (vanno rivelati comunque quando vengono attaccati).

◆ RIVELARE UN SEGNALINO SIETCH O SCHIERAMENTO

Per ogni segnalino sietch o segnalino schieramento Atreides rivelato **volontariamente**, aggiungere 1 carta pianificazione Harkonnen al mazzo rinforzi (alternando i mazzi Casa Harkonnen e Alleati Corrino come descritto in precedenza). Questo effetto non si applica se il divieto Gilda Spaziale è attivo.

◆ DIVIETO LANDSRAAD

Finché il divieto Landsraad è attivo, gli Harkonnen non possono scartare carte dal mazzo rinforzi per ottenere dadi combattimento aggiuntivi.

◆ THUFIR HAWAT

Nella modalità giocatore singolo, la capacità speciale di Thufir Hawat cambia nel modo seguente:

- ◆ “Pesca 3 carte pianificazione Casa Harkonnen e giocale immediatamente.”

◆ GAIUS HELEN MOHIAM

Nella modalità giocatore singolo, la capacità speciale di Gaius Helen Mohiam cambia nel modo seguente:

- ◆ “Pesca 3 carte pianificazione Alleati Corrino e giocale immediatamente.”

◆ VERITRANCE - CARTA PIANIFICAZIONE CASA ATREIDES

Nella modalità giocatore singolo, l'effetto della carta Veritrance cambia nel modo seguente:

- ◆ “Scegli 1 risultato di un dado azione Harkonnen (non puoi scegliere un risultato se ci sono 3 dadi azione spesi sulla plancia Harkonnen che mostrano quel risultato, o 2 nel caso di risultati Schieramento e Casa). Gioca il prossimo turno Harkonnen come se avessi ottenuto quel risultato sul dado azione Harkonnen, spendendolo come di consueto. Poi pesca 2 carte pianificazione oppure gioca 1 carta pianificazione.”

◆ CONGIURA DI HAWAT - CARTA PIANIFICAZIONE CASA HARKONNEN

Quando viene giocata la prima di queste carte, collocarla invece vicino al tabellone. Se ne viene giocata una seconda, scartarle entrambe e risolvere il normale effetto.

INDICE ANALITICO

Addestramento	Movimento	22
da Guerriglia	Obiettivo Segreto.....	10, 27
Ala Trasporto.....	Ornitottero	13
Altopiano	Perdite.....	26
Area Libera.....	Pericoli del Deserto	20
Area	Perlustrazione	19
Arrakeen.....	Plancia Giocatore	11
Atomica.....	Plancia La Spezia	
Attacco a Sorpresa	Deve Scorrere	11
Azione Casa.....	Polo Nord.....	8
Azione Comando	Preparazione	14
Azione Mentat	Prescienza.....	10, 27
Azione Potere	Raccolta della Spezia	21
del Deserto	Riserva di Spezia.....	21
Azione Schieramento.....	Risoluzione delle Azioni...	17
Azione Strategia	Ritirata	26
Battaglia	Round di Gioco.....	15
Bordo Invalicabile	Sardaukar	11, 25
Carta Tattica	Schieramento.....	18
Carte Pianificazione.....	Scudo.....	24
Carthag	Segnalino Bene Gesserit...33	
Cavalcare le Sabbie.....	Segnalino	
CHOAM.....	Schieramento	12, 15
Collocamento dei Veicoli .16	Tracce di verme	20, 30
Collocare	Sietch	10
Colpo	Stazione Ecologica	
Comandante Generico.....12	Sperimentale	31
Comandante	Stoccaggio	21
Rinomato	Supremazia.....	10
Comandante	Tabellone.....	8
Cono di Silenzio	Tempesta di Coriolis.....	20
Creatore Selvaggio.....	Tiro di Combattimento ...	24
Deserto /	Trasporto Truppe	23
Deserto Profondo.....	Unità Elite Speciale ...	11, 25
Divieto Imperiale	Unità Elite.....	11
Erg Minore	Unità Regolare	11
Fedaykin.....	Unità.....	11
Inizio del Round	Vasche Rigeneranti.....	27
Insediamiento	Veicolo.....	13
Landsraad.....	Verme delle Sabbie	13, 30
Legione	Villaggio Pyon	10
Mietitrice	Zona Aerea	8
Montagna		

RICONOSCIMENTI

GAME DESIGN: Marco MAGGI e Francesco NEPITELLO

DESIGN MODALITÀ GIOCATORE SINGOLO MAHDI:
Michele GARBUGGIO

SVILUPPO: Michele GARBUGGIO e Marco MAGGI

RESPONSABILE PRODUZIONE: Thiago ARANHA

PRODUZIONE: Marcela FABRETI, Vincent FONTAINE,
Guilherme GOULART, Rebecca HO, Isadora LEITE, Thiago MEYER,
Shafiq RIZWAN, Kenneth TAN e Gregory VARGHESE

DIREZIONE ARTISTICA: Paolo PARENTE

ILLUSTRAZIONI: Henning LUDVIGSEN, Stefano MORONI,
Paolo PARENTE e Steve PRESCOTT

DIREZIONE PROGETTO GRAFICO: Mathieu HARLAUT

PROGETTO GRAFICO: Gabriel BURGHI (responsabile),
Matteo CERESA (responsabile), Louise COMBAL, Max DUARTE
e Júlia FERRARI

SCULTURE: Yannick HENNEBO, Aragorn MARKS, Kevin MARKS
e Irek ZIELINSKI

RENDERING: Edgar RAMOS

CORREZIONE BOZZE: Jason ROEPP

RESPONSABILI BRAND: Joe LEFAVI | GENUINE
ENTERTAINMENT

LICENSING: Geoff SKINNER

EDITORE: David PRETI

EDIZIONE ITALIANA

TRADUZIONE: Bertrand FURCAS

REVISIONE: Luca BABONI e Andrea DE PIETRI

ADATTAMENTO GRAFICO: Mario BRUNELLI

DIREZIONE EDITORIALE: Massimo BIANCHINI

PLAYTESTER: Chiara AVE, DUNWICH BUYERS CLUB, Marcello BALBO,
Emanuele BEDIN, Marco BELTRAMINO, Kristofer BENGTSOON, Kevin
CHAPMAN, Melanie CHAPMAN, Luca DONATI, Michele GARBUGGIO,
Giacomo MARCHI, Francesco MASON, Roberto DI MEGLIO, Giuliano
NEPITELLO, Piergiorgio PALLOTTI, Umberto PIGNATELLI, Lorenzo
PERASSI, Andrew POULTER, Francesco RANIERO, Jacopo REGGIANI,
Riccardo RIMONDI, Maner SAMUEL e Ralf SCHEMMAN

RINGRAZIAMENTI SPECIALI: Marco e Francesco vorrebbero
ringraziare Roberto DI MEGLIO per il lavoro svolto insieme per La
Guerra dell'Anello, che è stata una grande fonte di ispirazione per
questo gioco, e Kevin CHAPMAN per il suo supporto costante e le
preziose ore trascorse a lavorare sul regolamento. E grazie a tutti
coloro che hanno giocato la versione su TTS del gioco o che hanno
avuto modo di provarlo alle fiere.



Dune: La Guerra per Arrakis è una sub-licenza ufficiale di Gale Force Nine, una società Battlefront Group. Dune è un TM e © 2023 Legendary. Tutti i diritti riservati. CMON e il logo CMON sono ® di CMON Global Limited. Nessuna parte di questo prodotto può essere riprodotta senza permesso. Realizzato da: CMON Global Limited, 201 Henderson Road #08-01, Singapore 159545. Rappresentante autorizzato: Asmodee Group: 18, rue Jacqueline Auriol - Quartier Villaroy - BP 40119 78041 Guyancourt Cedex - Francia. Dune: La Guerra per Arrakis è un gioco distribuito in Italia da Asmodee Italia Srl, Viale della Resistenza 58, 42018 San Martino in Rio (RE), Italia - www.asmodee.it. I contenuti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati. Le miniature e gli altri componenti di plastica inclusi sono preassemblati e non dipinti.

◆ RIEPILOGO DELLE REGOLE ◆

ROUND DI GIOCO

◆ INIZIO DEL ROUND

- ◆ Ogni giocatore pesca 2 carte pianificazione, 1 da ogni mazzo.
- ◆ Rivelare 3 carte prescienza.

1. COLLOCAMENTO DEI VEICOLI (HARKONNEN)




In base alla posizione dell'indicatore imperiale più in basso:

- ◆ Mettere da parte 1 dado azione per slot sulla riga attiva e in quelle sopra di essa.
- ◆ Collocare sul tabellone il numero indicato di veicoli.

2. RISOLUZIONE DELLE AZIONI

- ◆ Tirare i dadi azione e collocarli sulle plance giocatore.
- ◆ A cominciare dagli Harkonnen, ogni giocatore può collocare 1 segnalino Bene Gesserit sulla propria plancia giocatore.
- ◆ A cominciare dagli Atreides e finendo con gli Harkonnen, i giocatori si alternano effettuando 1 azione a turno finché non vengono usati tutti i dadi.

3. PERICOLI DEL DESERTO (ATREIDES)

- ◆ Collocare 1 segnalino tracce di verme su tutte le aree deserto con legioni o mietitrici Harkonnen. Girare tutti i segnalini:
 - ◆  Non succede nulla.
 - ◆  Collocare 1 verme delle sabbie nell'area.
 - ◆  Collocare 1 verme delle sabbie solo se si tratta di un'area deserto profondo.
- ◆ Quando un verme delle sabbie viene collocato in un'area che contiene una:
 - ◆ **Mietitrice:** Rimuovere la mietitrice.
 - ◆ Rimuovere 1 ala trasporto in una zona aerea collegata per non rimuovere la mietitrice.
 - ◆ **Legione Harkonnen:** La legione deve ritirarsi. Se non può farlo, risolvere un attacco del verme delle sabbie..
- ◆ Tirare i dadi per le tempeste di Coriolis per tutte le legioni Harkonnen nelle aree altipiano vulnerabili, Erg Minore, deserto e deserto profondo.

4. RACCOLTA DELLA SPEZIA (HARKONNEN)

- ◆ Disattivare tutti i divieti attivi (a meno che l'indicatore corrispondente non si trovi al livello più basso della plancia).
- ◆ Rimuovere dal tabellone tutte le mietitrici per ottenere punti spezia: 1 per le aree deserto, 2 per le aree deserto profondo.
- ◆ Spendere punti spezia per ognuno dei 3 indicatori imperiali:
 - ◆ 3 punti: Farlo salire di 1 livello.
 - ◆ 2 punti: Mantenerlo nella posizione attuale.
 - ◆ 0 punti: Farlo scendere di 1 livello (attivare i divieti corrispondenti).
- ◆ Se i punti supremazia attuali sono pari o inferiori a 5, è possibile spendere 3 punti spezia per far salire di 1 livello l'indicatore di supremazia.

◆ FINE DEL ROUND

- ◆ Il giocatore Atreides verifica quali carte prescienza "Fine del Round" possono essere rivendicate.
- ◆ Gli Atreides vincono la partita se soddisfano i requisiti della carta obiettivo segreto. Altrimenti, la partita continua.
- ◆ Rimuovere dal tabellone tutti gli ornitotteri e le ali trasporto.
- ◆ A cominciare dagli Harkonnen, è possibile sostituire un qualsiasi numero di comandanti rinomati sul tabellone con altrettanti generici.
- ◆ Ripristinare tutte le carte comandante spese.
- ◆ Scartare fino ad avere 6 carte pianificazione.

AVANZARE SUL TRACCIATO DI PRESCIENZA

- ◆ Rivendicando una **carta prescienza** (massimo 2 per round): Far salire gli indicatori rappresentati sulla carta del numero di livelli indicato.
- ◆ Conquistando una **stazione ecologica sperimentale**: Far salire di 1 livello l'indicatore di prescienza indicato sul lato nascosto del segnalino.
- ◆ Distruggendo un **insediamento** Harkonnen: Tutti gli indicatori salgono di un numero di livelli pari al rango dell'insediamento.

AVANZARE SUL TRACCIATO DI SUPREMAZIA









- ◆ Distruggendo un **sietch**: Far salire l'indicatore di un numero di livelli pari al rango del sietch.
- ◆ Se i punti supremazia attuali sono pari o inferiori a 5, è possibile spendere 3 punti spezia per far salire di 1 livello l'indicatore di supremazia.

- ◆ Il giocatore Atreides sceglie se rimuovere dal gioco o rimescolare nel mazzo ciascuna carta prescienza rivelata ma non rivendicata.

◆ MUOVERE LE LEGIONI

- ◆ Quando si muove, una legione può entrare in una qualsiasi area libera adiacente.
- ◆ Un'area non è libera se contiene insediamenti nemici, unità nemiche o vermi delle sabbie (le stazioni ecologiche sperimentali e le mietitrici non bloccano il movimento).
- ◆ Le legioni Harkonnen che entrano in un'area con un segnalino tracce di verme lo rivelano e lo risolvono.
- ◆ Non è possibile attraversare i bordi invalicabili (tranne che con il trasporto truppe).
- ◆ Le legioni non possono acquisire o perdere miniature durante un movimento con cui attraversano 2 o più aree.
- ◆ **Trasporto Truppe (Harkonnen):** Rimuovere 1 ornitottero collegato per muovere la legione fino a 2 aree di distanza, ignorando ogni ostacolo.
- ◆ **Cavalcare le Sabbie (Atreides):** La legione può muoversi attraverso un qualsiasi numero di aree con tracce di verme o vermi delle sabbie.

◆ ROUND DI BATTAGLIA

- ◆ Rivelare tutti i segnalini sietch e schieramento coinvolti nella battaglia.
- ◆ A cominciare dall'attaccante, i giocatori possono scartare carte pianificazione per aggiungere 1 dado combattimento per carta.
 - ◆ **Attacco a Sorpresa:** L'attaccante aggiunge 1  nel primo round.
- ◆ Ogni giocatore tira un numero di dadi combattimento pari al numero di unità (senza contare i comandanti) nella sua legione più il numero di carte pianificazione che ha scartato. Il difensore aggiunge un ammontare di dadi combattimento pari al rango del suo insediamento nell'area (se ce n'è uno). Massimo 6 dadi per giocatore.
 - ◆ Ogni comandante generico considera 1  come 1 .
 - ◆ Ogni comandante rinomato considera 1  come indicato sulla sua carta.
 - ◆ Ogni unità elite speciale annulla 1  dell'avversario.
 - ◆ Ogni  annulla 1  dell'avversario.
- ◆ Rimuovere le perdite. Per ogni , scegliere 1 delle opzioni seguenti:
 - ◆ Rimuovere 1 unità o comandante.
 - ◆ Sostituire 1 unità elite con 1 unità regolare.
- ◆ L'attaccante può continuare la battaglia (se lo fa e il difensore è in un insediamento, l'attaccante deve subire 1 colpo). Se continua, il difensore può ritirarsi; se non si ritira, un nuovo round di battaglia ha inizio.