

FŰSZERBEN NEM LEHET HIÁNY

DUNE

A HÓDÍTÁS, DIPLOMÁCIA ÉS ÁRULÁSOK JÁTÉKA

SZABÁLYKÖNYV

The illustration depicts a vast desert landscape under a dark, starry night sky. A large, bright yellow moon is prominent in the upper right. In the foreground, a massive, textured orange sand dune dominates the left side. A figure in a white and orange robe stands on the dune, looking towards the horizon. In the distance, a small settlement with dark, spire-like structures is visible on the right. The overall style is a stylized, low-poly aesthetic with a rich color palette of oranges, yellows, and blues.

ELŐSZÓ

„A kezdet kezdetén kell a leggondosabban ügyelni rá, hogy meglegyen a dolgok egyensúlya. Ezt jól tudja a Bene Gesserit minden tagja. Aki tehát tanulmányozni kezdi Muad'Dib életét, az ne feledje el elhelyezni a korában: IV. Shaddam, a Padisah császár uralkodásának 57-ik évében jött a világra.

És különösen ne feledje el elhelyezni környezetében: az Arrakis bolygón. Ne tévesszen meg senkit az, hogy a Caladanon született, és ott élte le első tizenöt évét. Muad'Dib helye mindörökké az Arrakis, az a bolygó, amelyet Dúne néven ismernek.”

– Irulan hercegnő:
Muad'dib élete és műve

Frank Herbert klasszikus science-fiction regénye, a *Dúne*, generációkon keresztül fennmarad, mint a kreatív képzelet mesterműve. Ebben a játékban életre kelthetitek az idegen bolygót és a könyv főbb szereplőinek intrikáit.

Dúne - már a neve is a pusztaságot idézi fel. Sivatos, homokos táj fedi a bolygó felszínét, melyet csak óriási sziklagerincek törnek meg. Óriási, negyedmérföld hosszúságú homokférgek élnek a homok alatt, amik megtámadnak bárkit, aki odatéved. Emberi életforma csak néhány szórványos helyen található, ahol értékes víz található, de még ezeken a területeknek is rémisztő viharokkal kell szembenéznie.

Ezek ellenére, a bolygó mégis óriási jelentőséggel bír a Birodalom sorsának szempontjából. Mivel a fűszer csak a Dúne bolygón bányászható.

Ez a fűszer pedig kulcsfontosságú eleme a csillagközi utazásnak. Ennek az addiktív drognak a használatával tudja csak folytatni kísérleteit az Űrliga a jövő látomásaival, amivel biztonságos utat találnak maguknak a hiperűrön keresztül. A fűszer ezenkívül meghosszabbítja az életet. A fűszer zavartalan biztosításával képes az uralkodó megakadályozni bármiféle polgári lázadást. A fűszerrel tehát összességében, azt vehetsz amit csak kívánsz.

Erőteltjes seregek küzdenek Dúne irányításáért. Császári csapatok, arisztokrata családok, Űrliga-tagok, egy rejtélyes testvériség, és a nomád bennszülött fremen nép. Mindannyian a bolygó jelentette hataloméért küzdenek.

Mindegyikőjük a merev, szigorú Kereskedő Házak Általános Fejlesztő Társaságának (KHAFT) hatálya alá tartoznak; az erőforrások költségesek, a szállítás drága és a kiválóságnak ára van. És ezt az árat meg kell fizetni az univerzális valutával, minden érték mértékével: fűszerrel.

Fűszerre mindenkinek szüksége van. Van, aki közvetlen egy fűszerkiterítés után nekiáll a homokban bányászni azt, kockáztatva ezzel a homokférgeknek való kiszolgáltatottságot, és a viharokat egyaránt. Van, ki erőszakos harc árán, és van, aki csöndesebben, adóztatás által jut hozzá.

A nagyobb településeket irányító személyeknek hozzáférésük van az ornikopterekhez, amikkel nagy távolságokat tesznek meg rövid idő alatt. Mások a lassabb utat fogják választani, mely a homokon és sziklákon át vezet.

Azonban mindannyian izgatottan várják a döntő pillanatot, a kapcsolatot (nexus), amit az óriási homokféreg, Shai-Hulud hirtelen felbukkanása jelez.

Hatalmas csaták és kisebb összecsapások fognak történni, melyeket gyakran egyetlen ragyogó vezetői elme, vagy egy aljas árulás dönt majd el.

De a halál a Dúne bolygón sosem volt tragikus. A holtakat rendszerint a saját testük vízében tárolják – így az élet folytatódhat ezen a száraz bolygón. Egy egyed, egyetlen épségben maradt sejtjéből is kitenyészthető, a Tleilaxu technikusoknak köszönhetően.

FRAKCIÓK

Az alábbi frakciók egyikét irányíthatod:



ATREIDES

Az ifjú Paul Atreides (Muad'Dib) vezeti az Atreides-házat – jogos örököse a bolygónak, oldalán bátor és tehetséges hadnagyokkal. Furcsa, részleges tudatosságában van a jövőnek, akit sokkal veszedelmesebb és aljasabb ellenfelek vesznek körül.



VEZETŐK



BENE GESSERIT

Gaius Helen Mohiam tisztelendő anyja képviseli a Bene Gesserit Rendet – ősi és kifürkészhetetlen, gondos kiképzést kapott a pszichológiai kontroll területén és zseniálisan ért ahhoz, hogy másokon keresztül érvényesítse akaratát és érje el céljait.



VEZETŐK





CSÁSZÁR

A császár őfensége, IV Shaddam, a Padisah császár – éles eszű és hatékony. Mégis, könnyen önelégültté tehetik őt saját hatalmi csapdái.



VEZETŐK

		
		



FREMEN

Liet-Kynes bolygóökológus, a fremenek – Arrakis heves, bennszülött hordái – parancsnoka, aki tapasztalt a bolygón való életvitelben és utazásban. Elkötelezett bármilyen külső ellenőrzés megakadályozásában, és létrehozni a Dűne saját, természetes regenerációját.



VEZETŐK

		
		



ŰRLIGA

Edric kormányos képviseli az Űrligát (csempésbandákkal a ligában) – a szállítás monopolistája, mégis rabja az egyre növekvő fűszeráramlatoknak.



VEZETŐK

		
		



HARKONNEN

A dekadens Vladimir Harkonnen báró vezeti a Harkonnen-házat – az ármánykodás és kegyetlenség mestere.



VEZETŐK

		
		

A DŰNE játékban, különböző lehetséges interakciókat tapasztalhatsz meg, mindegyik lehetőségben ott rejlenek a sajátos érdekek, szükségletek és a különleges előnyök.

A DŰNE játék megoszlik alap és haladó játékmódra. Először tanuljátok meg az alapjátékot és játsszatok párat, mielőtt belevágnátok a haladójátékba.



JÁTÉKALKATRÉSZEK

JÁTÉKTÁBLA

A játéktábla a Dűne bolygó térképe, amin megkülönböztetünk 4 eltérő típusú területet:

Homokos: Sárga vagy barnás színű, szimpla határral.

Sziklás: Barna, dupla határral.

Erődök: Vörösesbarna, háromszoros határral.

Sarkkör: Fehér folt, dupla határral.



Néhány terület fűszerkitörés ikonnal van megjelölve, jelezve ezzel azokat a területeket, ahol fűszerkitörés valószínűsíthető.

A térkép ezenkívül fel van osztva 18 szektorra, melyek a sarkkör szélétől az egyenlítőig, a játéktér végéig nyúlnak. A szektorok segítenek meghatározni, merre halad a vihar a játéktéren.

Található hat játékoskör a térkép szélén, ez segít meghatározni a játékosok sorrendjét. A térkép ezenkívül tartalmaz egy fordulójelzőt, egy fűszerbankot és a Tleilaxu Tanks-et, a halott vezetők és egységek tárolására, amíg azok a feltámasztásukra várnak.

SZABÁLYKÖNYV, GYORSINDÍTÁSI SEGÉDLET, ÉS REFERENCIAKÁRTYÁK

A szabálykönyv tartalmazza az alap- és a haladó szabályokról szóló részeket, a stratégiai tippeket, a kérdések és feleletek részt és a Dűne összefoglalóját.

Hat segédkártya segíti az események nyomonkövetését, hogy biztosan minden a fordulónak megfelelő sorrendben történjen.



FORDULÓ-JELZŐ

SZIKLÁS

HOMOKOS

ERŐDÖK

SARKKÖR



FŰSZER-KITÖRÉS

TLEILAXU TANKS

HOSSZÚSÁGI VONALAK

SZEKTOR

FŰSZERBANK

JÁTÉKOS-KÖRÖK

HARCI TÁRCSÁK

A játék tartalmaz 2 harci tárcsát, amelyeket össze kell szerelni a képen látható módon a játék előtt.



HAT JÁTSZHATÓ FRAKCIÓKÉSZLET:

Mindegyik készlet 5 különböző komponensből áll:

- 1 Egy játékospajzs, rajta a frakciójának fő karakterével és a frakció címerével.
- 2 Egy darab egy vagy két oldalú játékoslap, rajta a játékos frakciójának alap- és haladójáték előnyeivel.
- 3 Játékosjelölők, mindegyik frakcióhoz: Atreides (zöld), Bene Gesserit (kék), császár (piros), fremen (homok), Űrliga (narancssárga), Harkonnen (fekete)
- 4 5 nagy korong - mindegyiken egy vezető és a vezető harci ereje.
- 5 20 kicsi csapatjelző (a csillaggal jelölt jelzőknek nincs jelentősége az alapjátékban).

Minden játékos komponensei saját színnel vannak ellátva.



HAT KÁRTYAPAKLI

Fűszerpakli: Jelzi, hol lesz fűszerkitörés, amit be lehet gyűjteni, és hogy hol bukkan fel Shai-Hulud, az óriási homokféreg.

Áruláspakli: Fegyverek, védekezések, trükkök és egyéb eszközök tárháza, az ellenfél kijátszására és a csaták megnyerésére.

Árulópakli: Minden vezetőkoronghoz tartozik egy kártya, ezek más frakciók vezetői, akik neked segítenek.

Bene Gesserit jövődőléspakli: Mind a 6 frakció egy-egy kártyáját tartalmazza és 10 kártyát 1-től 10-ig, amik a játékfordulókat jelentik, ezek jelzik, ki fogja megnyerni a játékot.

Szövetségpakli: Emlékeztetésképp, hogy mik a szövetségek előnyei.

Viharpakli: A fremenek előnyei a haladójátéknál.



JELZŐK



156 fűszerjelző
(48 db 1-es és 2-es,
36 db 5-ös és 24 db 10-es)



Megsemmisített pajzsfalljelző



Viharjelző



Játékforduló-számláló

HALADÓJÁTÉK KOMPONENSEI



5 különleges császári csapat

A császáriak 5 csapata csillaggal van jelölve. Ezen csapatok értéke dupláját éri a normál értéknek.



3 különleges fremen csapat

A fremenek 3 csapata csillaggal van jelölve. Ezen csapatok értéke dupláját éri a normál értéknek.



HARCOSOK TANÁCSADÓK

Bene Gesserit csapatok

A Bene Gesserit csapatok két különböző képpel vannak nyomtatva, hogy megkülönböztessük a spirituális tanácsadókat és a normál csapatokat.



Homokféreg-jelző

A fremenek haladójátékának előnyeként használandó.



Kwisatz Haderach-kártya és számláló-jelzők

Ezt a kártyát és a jelzőt az Atreides játékos használja, és 2 további erőpontot ad az egyik vezetőjének.



ALAPJÁTÉK

A JÁTÉK CÉLJA

Mindannyian megvan a saját egyedi gazdasági, katonai, stratégiai vagy éppen áru előnye. A játék célja, hogy ezeket az előnyöket felhasználva elfoglald és irányítsd a Dűnét. Az a játékos nyer, aki *először* ural legalább 3 erődöt, legalább egy csapatával a mentátszünet-fázisban.

A játékosok győzedelmeskedhetnek egyedül vagy szövetségben.

„Nem szabad félnem.

A félelem az elme gyilkosa.

A félelem a kis halál, mely teljes megsemmisüléshez vezet.

Szembenézek félelmemmel.
Hagyom, hogy áthaladjon rajtam,
fölköttem.

És amikor mögöttem van,
utánafordítom belső
tekintetemet, követem útját.

Amikor a félelem elment, nem
marad semmi, csak én magam.”

– Paul Atreides

JÁTÉKELŐKÉSZÜLETEK

Helyeztetek minden fűszerjelzőt a fűszerbankba (Spice Bank).

Keverjétek meg a fűszer- és áru lapokat, majd képpel lefelé helyezétek őket a játéktábla mellé. A kijátszott lapok képpel felfelé kerülnek majd a paklik mellé, ezáltal alkotva a dobott lapok pakliját, amennyiben szükséges, ezeket a lapokat kell újratekerni, ha a paklik elfogynának.

A játékosok most frakciókat választanak.

Íme pár példa, hogyan lehet frakciókat választani:

1. Használjátok a frakciókártyákat a jövődőléspakliból, hogy véletlenszerűen meghatározzátok, melyik játékos melyik frakcióval fog versenybe szállni Arrakis uralmáért. Keverjétek meg a paklit, és osszatok ki mindenkinek egyet, vagy
2. Minden játékos véletlenszerűen húz egy lapot a Bene Gesserit jövődőléspakliból, és a legnagyobb értékű kártyával rendelkező játékos választ először.

A játék ezen szakaszában a játékosok még cserélhetnek frakciókat egymás között, ha szeretnének.

KÉT- ÉS HÁROMSZEMÉLYES JÁTÉK

Három játékos esetén a javasolt frakciók a következők: Atreides, Harkonnen és Freman. Három játékos esetén egy szövetségnek 4 erőd kell a győzelemhez, úgy, ahogy a normál szövetségekre vonatkozó szabályok szerint is.

Két játékos esetén, próbáljátok ki az Atreides vs Harkonnen felállást, vagy játszatok mindketten 2-2 frakcióval. Egy kétszemélyes játékban 4 erőd kell a győzelemhez.

NÉGY- ÉS ÖTSZEMÉLYES JÁTÉK

Négy játékos esetén, érdemes kihagyni az Ūrligát és a Bene Gesserit-et, 5 játékos esetén pedig csak a Bene Gesserit-et.

A játékosok elhelyezik a játékospajzsukat és a játékoslapjukat, majd a következőképp készítik elő a frakciójukat:

1. POZÍCIÓK

A játékosok elhelyezik a játékosjelzőjüket a pajzsukhoz legközelebb lévő helyre, ami a játéktáblán található.

2. ÁRULÓK

Vegyétek ki minden olyan frakció kártyáit az árulópakliból, akik nincsenek játékban. Ezután keverjétek meg a paklit.

Minden játékosnak osszatok le 4 kártyát. Ezután minden játékos titokban választ egy kártyát, amit megtart.

Ha egy játékos több vezetőt is felhúzott az ellenfelek frakcióiból, 1-et tarthat meg, aki az ő árulója lesz.

Ha egy vezetőt sem sikerült kihúzni az ellenfelek frakcióiból, megtarthatják az egyik saját vezetőjük kártyáját, amivel később meg tudják védeni azt.

Minden játékos a pajzsa mögé helyezi képpel lefelé ezt a kártyát, a többi kártyát pedig képpel lefelé az árulópakli aljára helyezi.

3. FŰSZER

Amennyi fűszer fel van tüntetve a játékosok lapjain, annyit mindenki kivesz a fűszerbankból és elhelyezi a saját pajzsa mögött.

4. CSAPATOK

Minden játékos elhelyez annyi csapatot a térképen, amennyit a játékoslapja ír. A többi pedig a játékos pajzsa mögé kerül.

5. ÁRULÁS

1 árulókártyát kap mindenki az árulópakliból.

6. FORDULÓJELZŐ

Helyezétek a fordulójelzőt az 1-es pozícióra.

Megjegyzés: Egy-egy frakciónak különleges előnyei lehetnek, amik ellentmondhatnak a szabályoknak. Egy frakció sajátos előnyeinek mindig elsőbbsége van a szabályokhoz képest.

JÁTÉKFÁZISOK

A Dúne egy maximum 10 fordulóra osztott játék.

Minden egyes forduló 9 egymást követő fázisra van osztva, amelyeket az alább látható sorrendben kell végrehajtani:



1. VIHARFÁZIS

A viharjelző mozog a térképen.

Az lesz az *első játékos* a fordulóban, akinek játékosjelzőjét legközelebb elérné a vihar.



2. FÜSZERKITÖRÉS- ÉS NEXUSFÁZIS

A fűszerpakli legfelső lapját fel kell húzni, és a rajta szereplő mennyiségű fűszert a jelzett területre kell helyezni. Ha Shai-Hulud feltűnik a fűszerkitörés-fázis alatt, kapcsolatteremtés (nexus) történik, és a játékosoknak lehetőségük van szövetségeket formálni, vagy felrúgni azokat.



3. KHAFT-ADOMÁNYFÁZIS

A 0 vagy 1 fűszerrel rendelkező játékosok igényelhetik a KHAFT adományát.



4. LICITÁLÁSFÁZIS

A játékosok licitálhatnak áruláskártyákért, fűszerért cserébe.



5. FELTÁMASZTÁSFÁZIS

Minden játékosnak lehetősége nyílik feltámasztania elhullott vezetőit és csapatait a Tleilaxu Tanks-ból.



6. SZÁLLÍTÁS- ÉS MOZGÁSFÁZIS

Az *első játékos* kezdetével, és az *óramutató járásával ellentétesen* folytatva, minden játékos szállíthat csapatokat a bolygóra vagy a peremvidékről (southern hemisphere)(fremen) hozhat egységeket és utána mozgathatja egységeit a játéktáblán.



7. CSATAFÁZIS

A játékosoknak csatázniuk kell minden olyan területen, ahol kettő vagy több frakció egységei tartózkodnak.



8. FÜSZERARATÁS-FÁZIS

A fűszert tartalmazó területeken lévő csapatok begyűjthetik azt.



9. MENTÁTSZÜNET-FÁZIS

A frakciók vagy kihirdetik a győztest / győzteseket, vagy pihennek egyet, és felkészülnek az új fordulóra. Mozgassátok a fordulójelzőt a következő pozíciójára, a következő forduló megkezdéséhez.



1. FÁZIS: VIHAR



Az első vihar

Amikor a vihar először mozog, egy véletlenszerű helyre kell elhelyezni a viharjelzőt, a következőképpen. Az a két játékos, aki a legközelebb van két oldalt a vihar kezdőszektorához, titokban kiválaszt egy számot 0 és 20 között a harci tárcsákon. A két kapott szám összege adja azt az értéket, amennyivel a vihart a kezdőponttól az *óramutató járásával ellentétesen* mozgatni kell.

A vihar mozgása

Minden további viharfázisban, a két játékos, akik legutóbb használták a harci tárcsákat, választanak egy számot 1 és 3 között, összeadják a kapott számokat, majd pedig mozgatják a viharjelzőt az *óramutató járásával ellentétesen*.

Sérülés

Minden csapat, ami homokos területen tartózkodott (kivéve az *Imperial Basin*-en) mialatt a vihar áthaladt rajta, vagy megállt ott, megsemmisül. Helyezzétek ezeket az egységeket a Tleilaxu Tanks-be. Azok a csapatok, amik nem homokos területen tartózkodtak, menedéket találtak a vihar elől. Továbbá, minden fűszer azokról a területekről, amiken a vihar áthaladt vagy megállt, bekerül a fűszerbankba.

Akadály

A csapatok nem mehetnek be, ki és át vihar alatt álló szektoron. A csapatok nem csatázhatnak a viharban.

Első játékos

Az a játékos lesz az *első játékos*, akinek játékosjelzője a legközelebb van a viharjelzőhöz a licitálásfázisban és a szállítás- és mozgásfázisban egyaránt.





▲ Területkártya



▲ Shai-Hulud kártya

2. FÁZIS: FÜSZERKITÖRÉS ÉS NEXUS

Felső kártya

Fordítsuk fel a fűszerpakli felső lapját.

ELSŐ FORDULÓ

A legelső fordulóban a fűszerkitörés-fázis alatt, a felhúzott homokféreg kártyákat figyelmen kívül kell hagyni, félretenni és visszakeverni a pakliba a fázis vége után.

Terület

Balra található egy fűszerkitörés-kártya. A rajta szereplő fűszermennyiséget el kell helyezni a fűszerbankból a feltüntetett területen. Ezután, ez a kártya képpel felfelé a fűszerpakli dobott lapjaira kerül. (Ha a fűszerkitörés ikonján jelenleg vihar van, akkor nincs fűszerelhelyezés abban a fordulóban.)

Shai-Hulud

Kapcsolatteremtés (nexus) fog történni a következő események után:

- Minden fűszer és csapat megsemmisül, az éppen a dobópakli tetején képpel felfelé lévő kártyán látható területen. A fűszer a fűszerbankba, az egységek pedig a Tleilaxu Tanks-be kerülnek. Ezután a *Shai-Hulud* kártya képpel felfelé a dobott fűszerlapok paklijára kerül.
- Ezután egy újabb kártyát kell húzni. Ha ez ismét egy *Shai-Hulud* kártya, akkor azonnal el kell dobni ezt a kártyát és újat húzni. Addig kell ezt a folyamatot ismételni, amíg egy területkártyát húzunk és a fűszer a megfelelő helyre kerül. Ezután a területkártya képpel felfelé a dobott lapok paklijára kerül.

Nexus

Egy *Shai-Hulud* kártya felhúzása az első forduló után, szintén kapcsolatteremtést okoz a fázis végén. Kapcsolatteremtés idején szövetségeket lehet kötni, illetve felrúgni azokat. (A szövetségekről bővebben a 12. oldalon találsz információkat.)

3. FÁZIS: KHAFT-ADOMÁNY

Minden játékos, akinek 0 vagy 1 fűszere van, igénybe veheti a „KHAFT-adományt”, és fűszert vehet ki a bankból. A játékosnál így maximum 2 fűszer lehet.

4. FÁZIS: LICITÁLÁS

Nyilatkozat

Mielőtt a licitálás kezdetét venné, minden játékosnak nyilatkoznia kell arról, hogy mennyi áruláskártyája (Treachery) van. Maximum 4 lehet egy játékosnál. Az a játékos, akinek 4 kártyája van, nem licitálhat ebben a fordulóban.

Osztó

Egy játékos leoszt annyi kártyát az áruláspakliból (Treachery), képpel lefelé egy sorba, ahány játékos licitálhat.

Árverés

Az első kártya a sorban árverésre kerül, fűszerért.

- Az *első játékos* kezdi a licitet. Ha ennek a játékosnak már van 4 áruláskártyája, a tőle jobbra lévő játékos kezdi meg a licitálást, akinek még nincs 4 áruláskártyája.
- Annak a játékosnak, aki először licitál, 1-et vagy többet kell licitálnia, vagy passzolnia. A licitálás ezután a licitálótól jobbra lévő játékoskal folytatódik. A következő licitáló emelheti a licitet, vagy passzolhat, és ez addig folytatódik, amíg a legmagasabb licitár meg nem születik és a többiek passzolnak. A legmagasabban licitáló játékos kifizeti a fűszert a banknak és elveszi a kártyát.

Licithatár

A játékosok nem tehetnek akkora árajánlatot, ami több, mint a náluk lévő fűszer.

A következő licitkezdő

A későbbi liciteknél ebben a fázisban, az a játékos *kezdheti a licitet*, aki az előző licitkezdőtől jobbra ül. Így minden játékosnak, aki tud licitálni, megvan az esélye, hogy licitet kezdjen egy áruláskártyáért.

Licitálás vége

Az áruláskártyákért folytatott licitálás addig folytatódik, amíg van kártya amiért lehet licitálni, vagy ha egy kártyára senki nem akar licitálni. Ha egy kártya licit nélkül marad, visszakerül az áruláspakliba, és a licitálásfázis véget ér.

Átláthatóság

Az áruláskártyák mennyiségét (nem a típusát) muszáj minden játékosnak megmutatnia mindenki számára a licitálásfázis alatt. Senkinek nem szabad elrejtienie, hogy mennyi kártyája van. Egy játékosnak nem lehet több 4 kártyánál a kezében egyszerre. Ha a kezük tele van, ki kell hagyniuk a licitálásfázist.

Időkorlát

Minden játékosnak 10 másodpercen belül kell licitálnia, az előző játékos licitje után, különben úgy vehető, hogy passzolt.

5. FÁZIS: FELTÁMASZTÁS

Csapatok felélesztése

Minden játékosnak lehetősége nyílik legfeljebb 3 csapatának feltámasztására a Tleilaxu Tanks-ból.

Ingyenesen: A játékoslapon látható bizonyos számú csapat ingyen feltámasztható.

Fűszerért: Minden további csapat felélesztésért 2 fűszer / csapat összeget kell fizetni. A csapatok felélesztéséért elköltött fűszerek a fűszerbankba kerülnek.

Korlát: Egy játékos egy fordulóban 3-nál több csapatot nem támaszthat fel.

Tartalékokhoz: A feltámasztott csapatokat a játékos tartalékaihoz kell rakni.

Vezető feltámasztása

Ha egy játékos mind az 5 vezetője a Tleilaxu Tanks-be került, fordulónként 1 vezetőt feltámaszthat, amíg az összes vezetőjét fel nem támasztja.

Harci erő: Ahhoz, hogy egy vezetőt feltámassz, ki kell fizetned a vezető harci erejét (fighting strength) fűszerben, a fűszerbanknak.

Feltámasztott vezető státusza: Egy feltámasztott vezetővel ugyanúgy lehet játszani és lehet áruló is.

Ismét halott: Ha egy már feltámasztott vezető ismét meghal, képpel lefelé helyezd a Tleilaxu Tanks-ra. Ezt a vezetőt egészen addig nem lehet feltámasztani, amíg az adott játékos összes többi feltámasztható vezetőjét nem támasztották fel újra, ölték meg, és kerültek a Tleilaxu Tanks-be ismét.

6. FÁZIS: SZÁLLÍTÁS ÉS MOZGÁS

Az *első játékos* szállíthatja, majd mozgathatja csapatait. Ez a fázis addig tart, amíg az összes játékos be nem fejezi ezt a fázist.

CSAPATSZÁLLÍTÁS

Tartalékok szállíttatása

Az a játékos, akinek van bolygón kívül lévő tartaléka, elszállíttathatja bármennyi, tartalékban lévő csapatát, a térkép bármelyik területére.

Fizetés

A játékosnak fűszerrel kell fizetnie a fűszerbankba a szállíttatásért. A szállíttatás összege 1 fűszer minden bolygón kívül lévő tartalék után, ha erődbe szállíttat (stronghold), és 2 fűszer csapatonként, ha bármelyik másik területre szállíttat.

Szektorok

Amikor egy több szektorból álló területre szállíttat a játékos csapatot, tisztázni kell, hogy az adott terület melyik szektorára viszi az egységeit.

Kivételek

Vihar: Egy játékos sem szállíttathat egységeket olyan szektorba, ahol vihar tombol.

Erődök: Egy játékos sem szállíttathat olyan erődbe, ahol már két másik játékos jelen van.

Egyirányú út: Egy játékos sem szállíttathatja vissza az embereit a tartalékaihoz a bolygóról.

CSAPATMOZGATÁS

Minden játékos mozgathatja csoportosan, bármennyi csapatát, egyik területről, egy másik területre. A csapatok ingyen mozoghatnak be, ki, és át bármelyik területre, ami el van foglalva bármennyi csapattal, bizonyos korlátozásokkal és további mozgási előnyökkel, melyek lentebb vannak kifejtve.

Ornikopterek

Annak a játékosnak, aki egy vagy több csapatát mozgatja *Arrakeen*-ből vagy *Carthag*-ból, vagy mindkettőből, hozzáférése van az ornikopterekhez, amivel a csapatait akár 3 szomszédos területnyit is mozgathatja. A mozgatni kívánt csapatoknak nem muszáj *Arrakeen*-ben vagy *Carthag*-ban tartózkodniuk, hogy 3 szomszédos területnyit utazhassanak. Így, például, egy játékos, akinek van egy vagy több csapata *Arrakeen*-ben, képes mozgatni csapatait *Tuek's Sietch*-ből kiindulva *Pasty Mesa*-n és a pajzsfalon (*Shield Wall*) keresztül az *Imperial Basin*-be, ahol viszont meg kell állnia.

Egy szomszédos terület

Annak a játékosnak, akinek nincsen csapata sem *Arrakeen*-ben, sem *Carthag*-ban a mozgása elején, nincs hozzáférése az ornikopterekhez, így csak gyalog tudnak menni egy szomszédos területre a csapatai.

Egy csapatmozgás

Minden játékos csak 1 csapatmozgást hajthat végre fordulónként.

Szektorok

A szektoroknak nincs hatása a mozgásra. A csapatok átmozoghatnak egy másik területre a szektorokat figyelmen kívül hagyva. Egy szektornak csak a vihar mozgásában, a fedezékekben és a fűszergyűjtésben van szerepe.



Vihar

Ahogy az már korábban tisztázva lett a viharfázisnál, egy csapat sem mehet be, ki és át vihar alatt lévő szektoron. Számos terület több szektort foglal magába, de a játékosok mozoghatnak ki és be, részlegesen vihar alatt lévő területekre, egészen addig, amíg nem mennek keresztül a vihar alatt lévő részen.

- Amikor olyan területen fejez be egy mozgást a játékos, ami több szektorból áll, a játékosnak világossá kell tennie, hogy a terület melyik szektorán hagyja a csapatait.
- A *sarkkört* soha nem érinti a vihar.

Erőd megkötések

Akárcsak a szállítatásnál, a csapatok nem mehetnek be, vagy át olyan erődön, ahol már két másik játékos csapata tartózkodik.

„Pajzshareban az ember gyorsan védekezik, lassan támad.

A támadás fő célja, hogy hibás mozdulatra csábítsa az ellenfelet, hogy védtelenül maradjon a cseles támadáshoz!

A pajzs visszaveri a gyors csapatot, de átengedi a lassú kindzsalt!”

– Gurney Halleck,
Paul Atreides-nek



CSATA MEGHATÁROZÁSA

Amikor két vagy több játékos csapatai megszállják ugyanazt a területet, csatának kell történnie a játékosok között.

A csaták addig folytatódnak, amíg csak egy játékos csapatai vagy egy csapat sem marad a térkép területein, a következő kivételekkel:

- A játékosok nem támadhatják meg egymást az adott területen, ha csapataikat egy vihar alatt álló szektor választja el. Csapataik ugyanazon a területen maradnak a fázis végéig.
- A játékosok nem csatázhatnak a *sarkkörön*. A sarkkör egy szabad menedék mindenki számára.

Első játékos

A csaták végrehajtásakor, az *első játékost* agresszornak nevezzük, amíg minden csatáját, ha van, meg nem vívja. Az agresszor választja ki, milyen sorrendben kívánja megvívni a csatáit. Ezután, a tőle rögtön jobbra lévő játékos válik az agresszorrá, és így tovább, míg az összes csata le nem zajlik.

Ha három vagy több játékosnak is van csapata ugyanazon a területen, az agresszor dönti el, kivel harcol először, másodsor, stb., egészen addig, amíg túléli.

HADITERV

Egy csatához minden játékosnak titokban haditervet kell készítenie. A haditerv mindig tartalmazza a bevetendő csapatok számát, amit a harci tárcsán kell kiválasztani. Lehetőség szerint a haditervnek tartalmaznia kell egy frakcióvezetőt vagy egy *Olcso hőst*, és a játékos belátása szerint tartalmazhat egy áruláskártyát (Treachery) is.

Harci tárcsa

Minden játékos fog egy harci tárcsát és titokban választ egy számot 0-tól addig a számig, amennyi csapata a vitatott területen van. Minden játékos el fog veszíteni annyi csapatot, amennyit a harci tárcsán beállított!

Vezetők

Az egyik kiválasztott vezető korongját képpel felfelé a tárcsára kell helyezni. Egy *Olcso hőst* kártyát is lehet használni a vezető korongja helyett.

- Azok a vezetők, akik túlélték a csatát, harcolhatnak egynél több csatában is ugyanazon a területen, de egy vezető sem csatázhat egy területnél többön ugyanabban a fázisban.
- Egy játékosnak mindig ki kell játszania egy vezetőt vagy egy *Olcso hőst* kártyát a haditerve részeként, ha ez lehetséges.
- Amennyiben nem lehetséges, azt be kell jelentenie.

ÁRULÁS NÉLKÜL

Egy játékosnak vezető vagy *Olcso hőst* nélkül is kötelező harcolnia, de nem játszhat ki áruláskártyákat a haditerve részeként. (Ez a helyzet akkor fordulhat elő, ha a játékosnak nincs *Olcso hőst* kártyája, a vezetői pedig mind a Tleilaxu Tanks-ben vannak, vagy ebben a fázisban egy másik területen csatáznak.

- Amikor egy játékos egy *Olcso hőst* játszik ki, akkor az összesített végeredménye egyszerűen a tárcsán lévő jelzők száma lesz, de még mindig játszhat ki fegyvert, védekezést vagy *Értéktelen* kártyákat.

Áruláskártyák

A játékosok egy vezetővel, vagy *Olcso hőst*el játszhatnak áruláskártyákat, amik lehetnek fegyver-, védekezés- vagy mindkét típusba tartozó (tehát több) áruláskártyák is. Az áruláskártyák kijátszása választható.

Tárcsák felfedése

Amikor mindkét játékos készen áll, egyszerre felfedik tárcsaikat.

CSATA ELDÖNTÉSE

Győztes

Az a játékos nyeri a csatát, akinek magasabb pontszáma jön össze a tárcsáján beállított szám és a vezetőjének harci ereje alapján.



Nincs döntetlen

Döntetlen esetén, az agresszor nyer.

Fegyverek

Ha egy játékos ellenfele kijátszott egy fegyvertípusú áruláskártyát és a játékos nem játszotta ki a megfelelő védekező áruláskártyát, akkor a vezetőjét megölik és a továbbiakban nem számít bele a végeredménybe. Mindkét vezetőt meg lehet ölni úgy, hogy egyikük ereje se számíton a csata végén. Amikor egy játékos egy *Olcsó hőst* játszik ki, akkor az összesített eredménye annyi lesz, amennyit a tárcsán beállított, de ettől még játszhat ki más áruláskártyákat.

Meggyilkolt vezetők

Minden meggyilkolt vezető képpel felfelé azonnal a Tleilaxu Tanks-be kerül. A győztes megkapja a meggyilkolt vezetők (a sajátját is) összeadott értékét fűszer formájában, a fűszerbankból.

Túlélő vezetők

Azok a vezetők, akik túléltek a csatát, azon a területen maradnak, ahol használva voltak, amíg minden másik csata végre nem lett hajtva a többi területen. Utána visszatérnek a tulajdonosukhoz.

Vereség

A vesztes játékos minden csapatát elveszíti, ami a területen tartózkodott, és a Tleilaxu Tanks-be kerülnek. Emellett minden áruláskártyáját el kell dobnia, amit a haditerve során felhasznált. A vesztes játékos viszont nem veszíti el a vezetőjét, mivel a vezetőket csak fegyvertípusú áruláskártyákkal lehet megölni.

Győzelem

A győztes játékos csak annyi csapatot veszít, amennyit beállított a harci tárcsán. Ezek a csapatok a Tleilaxu Tanks-be kerülnek. A győztes játékos megtarthatja, de el is dobhatja a kijátszott kártyáit.

ÁRULÓK

Ha csatában vagy, és az ellenfeled azt a vezetőt használja, akinek az árulókártyája nálad van, „Árulás!” bekiabálással megállíthatod a játékot.

Az árulókártyát fel kell fedni.

Az a játékos, aki felfedte az árulókártyát,

- azonnal megnyeri a csatát
- semmit nem veszít, függetlenül attól, mit játszott ki a haditervében (még akkor sem, ha egy *Lasgun* vagy egy *Shield* lett felfedve)
- helyezték az áruló vezetőt a Tleilaxu Tanks-be, a győztes pedig az áruló vezető harci erejével egyenlő fűszert kap a fűszerbanktól.

Az a játékos, akit elárultak

- elveszíti minden csapatát a területen
- eldobja minden kijátszott kártyáját

Két áruló

Ha mindkét vezető áruló, akkor mindenki elveszíti minden egységét, a vezetőjét és a kijátszott kártyáit, és senki nem kap fűszert sem.

8. FÁZIS: FŰSZERARATÁS

Minden olyan játékos, akinek csapata van egy terület olyan szektorában, ahol fűszer található, begyűjtheti azt, a fűszer egyszerű elvételével a tábláról és a játékospajzsa mögé teheti. 3 fűszert lehet elvenni csapatonként, ha a játékosnak van csapata *Carthag*-ban vagy *Arrakeen*-ben. Amennyiben nincsen csapata *Carthag*-ban vagy *Arrakeen*-ben, akkor csak 2 fűszert lehet elvenni csapatonként.

A be nem gyűjtött fűszer ott marad a helyén a későbbi fordulókra.

9. FÁZIS: MENTÁTSZÜNET-FÁZIS

Az a játékos megnyeri a játékot, aki elfoglal 3 erődöt (strongholds) legalább 1 csapatával, és azokat meg is tudja tartani a mentátszünet-fázisban is.

Az a szövetség is megnyeri a játékot a forduló végén, ahol a játékosok összesen legalább 4 erődöt foglaltak el, egy vagy több csapatukkal. Például, ha az *Atreides* játékos szövetségre lép a *fremen* játékosokkal, és a *fremen* elfoglalta *Sietch Tabr*-t és *Carthag*-ot, miközben az *Atreides* játékos *Tuek's Sietch*-et és *Arrakeen*-t foglalta el, és a mentátszünet idején meg is tartják azokat, akkor közösen nyernek.

Ha nincsenek győztesek, a játék egy újabb fordulóval folytatódik tovább. Mozgassátok a fordulójelzőt eggyel tovább a fordulósávon a következő forduló elindításához.

„Aki uralja a fűszert, az uralja az univerzumot!”

– Harkonnen báró



SZÖVETSÉGESEK (NEXUS)

Amikor egy *Shai-Hulud* (homokféreg) kártya kerül felfedésre a második vagy a későbbi fordulók során, a fűszerkitörés- és nexusfázis végén, nexus, azaz kapcsolatfelvétel történik. A nexus során a játékosoknak lehetőségük van szövetségeket kötni vagy felrúgni azokat. Miután a játékosok döntésre jutottak, a játék folytatódik.

SZÖVETSÉG KÖTÉSE

Alapok

Kettőnél több játékos nem léphet szövetségre egymással és a továbbiakban 3 helyett 4 erőd irányítása szükséges a győzelmükhez.

Megbeszélés

A játékosok megbeszélhetik egymás között a szövetség megkötésének előnyeit és hátrányait.

Átláthatóság

Akik szövetségre lépnek, azoknak azt be kell jelenteniük, titokban nem lehetnek szövetségesek a játékosok. A szövetségek kártyák emlékeztetnek arra, ki kivel van szövetségben.

Korlátok

Számos szövetség kialakulhat egyetlen nexus alatt, de egy játékos sem lehet több szövetség tagja. A következő nexus megtörténteig nincs lehetőség új szövetség alakítására.

SZÖVETSÉG FELRÚGÁSA

Kilépés

Bármelyik játékos kiléphet egy szövetségéből egy nexus alatt. A játékosoknak be kell jelenteniük, ha így cselekednek.

Csatlakozás egy másik szövetséghez

Azon játékosoknak, akik felrúgtak egy korábbi szövetséget, azonnal lehetőségük nyílik új szövetség formálására.

HOGYAN MŰKÖDIK EGY SZÖVETSÉG

Győzelem

A szövetséges játékosok csapatai a győzelem szempontjából ugyanannak tekintendők. Ha közösen 4 erődöt meg tudnak tartani a mentátszünet-fázisig, akkor közösen győzedelmeskednek.

Korlátozás

Szövetségesek nem léphetnek olyan területre (kivéve a *sarkkört*), ahol szövetségesüknek már van csapata, és nem csatázhatnak egymás ellen.

MEGJEGYZÉS: Ha bármilyen okból kifolyólag az előző fordulóban már szövetségben lévő felek csapatai ugyanazon a területen tartózkodnak a következő forduló elején is, egyiküknek kötelező elhagynia azt a területet a szállítás- és mozgásfázis idején. Ha az első játékos nem teszi ezt meg, a másodiknak muszáj, különben azokat a csapatait elveszíti, és azok a *Tleilaxu Tanks*-be kerülnek.

Szövetségi titok

A szövetségesek bármikor egyeztetethetik titokban közös stratégiájukat és információikat.

Licitálás

A licitálásfázis során, a szövetségesek segíthetik egymást, az áruláskártyáik árának részleges vagy teljes kifizetésével. Így egy játékos licitje nagyobb is lehet, mint amennyi fűszere valójában van.

Mozgás

A mozgásfázis során, a szövetségesek kifizethetik egymás szállítatás-költségét.

Közös előnyök

A szövetségesek segíthetik egymást, ahogy az a játékosok lapjain szerepel.

Megjegyzés: a 24. oldalon további választható szabályokat találtak a szövetségekre vonatkozólag.

TITOKTARTÁS

A játékosoknak nem kötelező megtartaniuk maguknak azt az információt, hogy milyen kártyákkal rendelkeznek, mennyi fűszerük van, vagy hogy ki az árulójuk. De semmi nem is kötelező őket arra, hogy megosszák ezeket az információkat mással.

Minden fűszert a játékospajzs mögött kell tartani. Az áruláskártyák számát a licitálásfázis alatt fel kell fedni, de máskor ezt sem kell.

VESZTEGETÉS

Azok a játékosok, akik nem tagjai ugyanannak a szövetségnek, szóbeli ajánlatot tehetnek vagy meg is vesztegethetnek másokat. Ha ilyen történik, ezt be kell jelenteni, és tiszteletben kell tartani ezt az ajánlatot. Egy játékos sem hatálytalaníthatja ezeket az ajánlatokat vagy vesztegetéseket. A fűszer része lehet az egyezségnek.

Áruláskártyák, vezetők, csapatok és frakcióelőnyök nem képezhetik az egyezség tárgyát. Az egyezség titkos információt, jövőbeni akciókat, stratégiákat és természetesen fűszert is tartalmazhat.

Egy játékos sem tehet olyan ajánlatot, ami ellenkezik a játék, vagy a játékosok frakcióinak szabályaival. Ezek az egyedüli megkötések.

HALADÓJÁTÉK

BEVEZETÉS

Az *alapjátéktól* annyiban tér el, hogy a fűszerkitörések gyakoribbak lesznek, fűszerelőny szerezzhető egy város vagy *Tuek's Sietch* (a csempészerőd) megtartásával, és bevezetésre kerül a *Karama* kártya, és a haladó harcrendszer.

FOKOZOTT FÜSZERARAMLÁS

Minden fűszeraratózás-fázisban, az elfoglalt *Carthag* és *Arrakeen* városokért 2 fűszer jár, míg az elfoglalt *Tuek's Sietch* városért 1 fűszer. Hogy ezt a fűszert megszerezze, a játékosnak csak el kell foglalnia az adott erődöt és megkapja azt a fűszeraratózás-fázisban. Ha egy játékos két ilyen erődöt is elfoglalt, mindegyik után megkapja a fűszert.

GYAKORIBB FÜSZERKITÖRÉSEK

A fűszerkitörés- és nexusfázisban 2 fűszerkártyát kell húzni egy helyett, és két dobópaklija lesz a fűszerkártyáknak, az „A” és a „B”.

Egyszerre egy fűszerkártyát húzzatok.

Terület

Ha területkártya, helyezétek el a fűszert a területre, ahogy eddig is tettétek. Ezután kerüljön ez a lap a fűszerkártyák „A” dobópaklijába.

Shai-Hulud

Ha az egy *Shai-Hulud* kártya, akkor nexus fog történni a következő események után:

- Minden fűszer és csapat a fűszerkártyák „A” dobópaklijából (ha van ilyen) megsemmisül. A *Shai-Hulud* kártya pedig a fűszerkártyák „A” dobópaklijára kerül.
- Ezután egy újabb kártya lesz felhúzva. Ha az egy *Shai-Hulud* kártya, akkor azonnal az „A” pakliba kerül és újabb kártyát húztok addig, amíg végül területkártyát nem húztok. A fűszert helyezétek el a kijelölt területen, majd a területkártyát helyezétek képpel felfelé a fűszerkártyák „A” dobópaklijára.

Nexus

Ezek után történik meg a nexus.

Húzzátok fel a fűszerpakli második lapját és ismételjétek meg a lépéseket, csak a fűszerkártyák „B” dobópakliját használva.

HALADÓ HARC

A fűszer most fontos szerepet fog játszani a harc lefolyásában.

- A csapatok csak akkor érik teljes erejüket, ha támogatják őket 1 fűszerrel. Amennyiben egy csapatot nem támogatnak fűszerrel, erejük a felét éri.
- Haditerv készítésekor, a játékosoknak azt a mennyiségű fűszert is a harci tárcsájára kell raknia, amennyivel a csapatait támogatja. Ha egy áruló tűnik fel a csatában, a győztesnek nem kell elköltenie a fűszerét. Egyébként a haditervben felhasznált fűszert a fűszerbankba kell helyezni, a győztesnek és a vesztesnek egyaránt.

Amikor beállítjátok a tárcsát egy haditervnél, akkor van lehetőség fél értéket is jelölni, két szám közötti vonalra állítva be a tárcsát. Jobb oldalt láthatok erre néhány példát.

Amikor a győztes játékos dönt a veszteségeiről, akkor a több lehetőség közül bármelyiket választhatja, amíg az megfelel a tárcsán beállított erőnek és az elköltött fűszernek.

Például, a császárral lévő játékosnak 1 sardaukar katonája – 2-es erővel –, és 5 átlagos csapata van egy csata alatt álló területen. A császárral lévő játékos 3 erőt állított be, amit 1 fűszerrel egészített ki.



A császárral lévő játékos győzedelmeskedik a csatában, és most választhat, hogy elveszít 1 sardaukar csapatot (2) és 2 fél erőn lévő átlagos csapatot ($\frac{1}{2} + \frac{1}{2}$),



vagy elveszít 1 teljes erőben lévő átlagos csapatot (1) és 4 fél erőben lévő átlagos csapatot ($\frac{1}{2} + \frac{1}{2} + \frac{1}{2} + \frac{1}{2}$).

Az egyik esetben a játékos elveszít 1 sardaukart és 2 átlagos csapatot. A másik esetben a játékos elveszít 5 átlagos csapatot.

Mindkét döntés szabályos, mivel a császárral lévő játékos teljesíti a fűszer/erő követelményt.

HARCI TÁRCSA PÉLDÁK



HALADÓ KARAMA KÁRTYÁK

Egy *Karama* kártyát kijátszásakor a játékosok felhasználhatnak arra, hogy megakadályozzák egy ellenfelüket abban, hogy egyik karakterének előnyét használja, vagy arra is felhasználhatják, hogy a saját karakterüket egyszer a különleges *karama*-erővel ruházzák fel.

KARAMA KÁRTYÁK

A szokásos *karama*-erők mellett, minden frakció (kivéve a Bene Gesserit) kap egy egyedi, egyszer használható erőt, ami akkor aktiválódik, amikor a játékosok kijátszanak egy *Karama* kártyát. Amikor egy *Karama* kártya kijátszásra kerül, a játékos felhasználhatja azt arra, hogy megakadályozza egy ellenfelét abban, hogy használja a frakciójának egyik előnyét (ahogy az alapjátékban), vagy hogy saját frakciójuk *karama*-erejét aktiválják **egyszer**, az alábbiak szerint, majd a kártya eldobásra kerül.

Atreides: Használhatod arra a *Karama* kártyát, hogy megnézd bármelyik játékos teljes haditervét.

Császár: Használhatod arra a *Karama* kártyát, hogy felélessz 3 csapatot vagy egy vezetőt ingyen.

Fremen: Használhatod arra a *Karama* kártyát, hogy, felhelyezd a homokféreg-jelződet bármelyik homokos területre, ami egy sima homokféregként kezelendő.

Űrliga: Használhatod arra a *Karama* kártyát, hogy megállítsd valamelyik játékos bolygón kívüli szállíttatását.

Harkonnen: Használhatod arra a *Karama* kártyát, hogy egy játékos bármennyi kártyáját, akár a kezében lévő összes kártyáját elvedd. Minden elvesztett kártyáért cserébe oda kell adnod egy saját kártyádat.

STRATÉGIAI TIPPEK

A játékosoknak a DŰNÉ-ben fűszert kell gyűjteniük, hogy hatékony fegyvereket, védelmi rendszereket és más stratégiai támogatásokat szerezzenek, és olyan helyzetbe hozhassák magukat, hogy a kulcsfontosságú erődöket elegendő haderővel el tudják foglalni és megtartani. A játékot vakmerőséggel, stratégiával, jó manőverező-képességgel és árulásokkal lehet megnyerni.

Fontos a vihar, hiszen ez határozza meg az *első játékos* *első játékosnak* lenni előny a csatákban (döntetlen esetében az *első játékos* nyer), de utolsónak pedig a mozgásoknál lesz előnyös (az utolsó játékos meglepő elfoglalásait a fordulóban senki nem tudja már megakadályozni).

Fontos a fűszerkitörés, hiszen a kitörések helyszínei határozzák meg, ki szerezhethet fűszert az adott fordulóban. A homokféreg szintén létfontosságúak, hiszen csak megjelenésükkor léphetnek a bolygó frakciói diplomáciai szövetségre egymással.

A licitálás határozza meg, ki szerezhethet harci erőt (vagy annak lehetőségét) a fordulóban. Bölcs döntés mindig magadnál tartani több kártyát is, hogy ellenfeleidet megfélemlítsd és találgatásokba bocsátkozzanak, de ugyanilyen bölcs döntés, ha van tartalékban fűszered, hogy a bolygón kívül lévő csapataidat a táblára szállíttathasd.

A mozgásfázis határozza meg a csatákat, a fűszerbegyűjtést és gyakran a győzelmet is. A játékosoknak érdemes olyan távolságban maradniuk az erődöktől, ahonnan könnyen támadhatnak, és könnyen mozgathatóan érdemes őket tartani (a *sarkkör* kiváló hely erre, mivel a legtöbb területhez közel esik, és sem a homokféreg, sem a vihar nem hatnak rá). Néha az a játékos ragadhatja meg az alkalmat a győzelemre, aki utoljára mozgott, ha a korábbi játékosok őrizetlenül hagyták az erődöket. Mégsem tanácsos a győzelem miatt mozgósítani, kivéve, ha meg is tudod védeni a csapataidat a többi játékos közeli csapataitól.

A csaták az erő próbatételei. Jó fegyverekkel, védelemmel és jó memóriával azzal kapcsolatban, hogy a többi játékosnak miye van, egy játékos képes gyorsan felborítani az erőegyensúlyt a játékban. A stratégiák óvatosan fogják figyelni, milyen fegyver- és védelemkártyákat játszottak ki vagy dobtak el a többiek, és hogy ki mit tartott meg. Emlékezni fognak arra is, melyik vezetőkben lehet megbízni, és önként vonulnak majd egy olyan játékos ellen, akinek vezetőjéről tudják, hogy áruló.

Mivel egy csata vesztesének el kell dobnia minden kártyáját, és a győztes megtarthatja a sajátjait, sőt a megölt vezetőkért még fűszert is kap, a csaták a játék fordulópontjai. Azonban, mivel az *Értéktelen* kártyákat csak úgy lehet eldobni, hogy felhasználod őket egy csatában, előfordulhat, hogy egy sok *Értéktelen* kártyával rendelkező játékos egy csapatot küld egy nagyobb ellen, feláldozva ezzel a vezetőjét, hogy megszabadítsa magát ezektől a kártyáktól. Viszont ilyen esetben az ellenfél nem lehet biztos abban, mi is történik, és csapatai egy részét feleslegesen védekezésre használja.

Általánosságban, minden játékosnak, aki előnnyel rendelkezik (akár egy kártya, vezető, csapat, vagy stratégiai előny az) érdemes előre törnie és csatákat indítania.

A fűszergyűjtés természetesen hasznos, főleg azoknak akinek szüksége van rá, de azoknak is, akiknek kártyákra vagy szállíttatáshoz kell. De a fűszer begyűjtése egy vihar vagy homokfőreg általi pusztulás kockázatát is jelenti.

A szövetségesek gyakran néhány forduló alatt be szeretnék fejezni a játékot. Nagyobb játékoknál, sokkal nehezebb egyedül győzedelmeskedni és a szövetségek kötése szükségessé fog válni. Érdemes olyasvalakivel szövetségre lépni, aki képes a saját előnyeidet kiegészíteni. Ha erős vagy stratégiai téren, de nyersanyaghiányban szenvedsz, keress olyan szövetségest, akinek sok fűszere van. Ha gazdag vagy, keress olyan szövetségest, aki ügyes stratégia, vagy jó az árulásokban.

FRAKCIÓK STRATÉGIAI TIPPJEI

Ezek a frakció-stratégiai tippek a játékosajzsok hátoldalán is megtalálhatóak.

Fremen

A szegénység a legfőbb hátrányod. Általában nem fogsz tudni áruláskártyákat venni fordulókon keresztül, mivel a többiek egyszerűen felüllicitálnak téged. Türelmesnek kell lenned és a csapataidat az üres erődökbe érdemes mozgatnod, hogy addig elkerüld a csatákat, amíg nem vagy teljesen felkészülve rájuk. Amikor csatázol, megengedheted magadnak, hogy magas számot állíts be és feláldozd sok csapatodat is, mivel könnyen vissza tudod őket hozni a játékba. Neked a legnagyobb a mobilitásod az összes városerőd nélküli frakció közül, és a vezetőid is jó harcosok. Türelemmel kell játszani, és várni egy könnyen megszerezhető fűszerkitörésre, amit senki más nem szeretne, hogy elegendő erőforrást gyűjts össze.

Űrliga

A vezetőid gyenge felhozatala és a lassú újjáélesztés a legfőbb hátrányod. Továbbá, a játék elején nem gyakran tudsz vásárolni áruláskártyákat sem. A játék ezen pontján könnyen sebezhető vagy, és a jelentősebb mozdulataidat érdemesebb majd később megtenni, amikor már több nyersanyagod is lesz. Ha a játékosok nem szállíttatnak rendszeresen, a felszínen kell majd megharcolnod a fűszerért, vagy csak a mindentől távoli kitöréseket összegyűjteni. A legnagyobb előnyöd, hogy olcsón tudsz a Dúnére szállítani és az egyik területről átszállíthatod egy másikra az egységeidet. Ez a fajta mobilitás segít neked abban, hogy meglepő mozdulatokat tegyél és ez egy kifejezetten hasznos tulajdonság, amikor te vagy a mozgásfázisban az utolsó játékos. Érdemes ilyenkor a legerősebb játékos ellen öngyilkos csatákat indítanod, hogy legyengítsd őt. Majd tiéd a győzelem.

Bene Gesserit

Az alacsony felélesztési arány a legfőbb gyengeséged. Muszáj elkerülnöd, hogy sok csapatod a Tleilaxu Tanks-ben végezze, különben kevés tartalékok lesz, akiket a bolygóra szállíttathatsz. Az erősségeid azok, hogy tudsz győzni azáltal, hogy helyesen megjósolod, hogy ki és melyik fordulóban fogja megnyerni a játékot, és titokban munkálkodhatsz is azon, hogy ez így is történjen. Továbbá, csatákban is effektív tudsz lenni azáltal, hogy le tudod fegyverezni vagy védtelenné tudod tenni ellenfeleidet. Megengedheted magadnak, hogy kivárj, miközben finom utalásokat hintesz el arról, hogy kit választottál győztesnek.

Atreides

A legfőbb gyengeséged az a tény, hogy kártyákat is kell vened és szállíttatnod is kell a bolygóra, és a Dúnén található fűszeren kívül nincs más bevételi forrásod. Emiatt állandóan csatázni fogsz. Mivel *Arrakeen*-ben kezdesz, megvan a 3 területnyi mozgáselőnyöd, amit érdemes meg is tartanod. Az előrelátás képességed segít abban, hogy elkerüld, hogy a homokférgek megegyenek, és segít egy kis előnyhöz jutnod a fűszerkitörésnél is. További előnyre tehetsz szert a csaták során azzal, hogy ellenfeled haditervének egyik elemét előre ismered.

Császár

A legfőbb gyengeséged, hogy minden csapatodat le kell szállíttatnod a bolygóra a játék elején, és ez gyakran olyan csatához vezet, amire nem vagy még felkészülve. Annak ellenére, hogy nem kell fűszer után kutakodnod a Dűne felszínén, gyakran meg fognak támadni, mivel nagy valószínűséggel azokra a városokra fogsz majd koncentrálni, amik a legnagyobb mobilitást adják neked. Az előnyöd, hogy soha nem fogsz rászorulni a fűszerre, mivel az árverésből mindig jut majd neked.

Harkonnen

A legfőbb gyengeséged, hogy nehezen szerzed meg a fűszert. Neked van a legnagyobb hatalmad a játék elején, és ezt érdemes ki is használnod azáltal, hogy annyi áruláskártyát veszel meg, amennyit csak tudsz, majd pedig csatázni kezdel. Mivel te 2 kártyát is kapsz minden egyes licitálásodért, megengedheted magadnak, hogy magasabban licitálj, mint mások, de ha a játék elején túlzásba esel, nem lesz később elég fűszered a csapataid szállíttatására, vagy hogy több kártyát vegyél. Nincs annál szánalmasabb, mint amikor egy Harkonnen felveszi a KHAFT-adományt. A kártyák nagy száma, amennyi nálad lehet, megnöveli annak az esélyét is, hogy *Értéktelen* kártyáid legyenek. Hogy ezt megelőzd, csatáznod kell, hogy megszabadulj ezektől a kártyáktól, és hogy felfedd az általad irányított árulókat.



FRAKCIÓ JÁTÉKOSLAPOK

A következő négy oldal tartalmazza a játékoslapok másolatait, a játékaik során használható referenciaként.

FREMEN



KEZDÉSNEEL: 10 csapat, tetszés szerint elosztva a *Sietch Tabr*, *False Wall South* és a *False Wall West* területekre, és 10 csapat a tartalékba (a Dűne másik oldalára) kerül. 3 fűszerrel kezdesz.

INGYENES FELTÁMASZTÁS: 3 csapat (többet nem támaszthatsz fel).

ELŐNYÖK

A Dűne bennszülöttje vagy és ismered az útjait.

SZÁLLÍTÁS: Szállításkor, bármennyi csapatodat ingyen behozhatod a *Great Flat*-re vagy bármelyik, a *Great Flat*-től maximum 2 területnyire lévő területre (a vihar és az elfoglalt területek szabálya érvényes).

MOZGÁS: Mozgáskor, csapataidat két területnyire is mozgathatod egy helyett.

SHAI-HULUD: Ha Shai-Hulud megjelenik egy olyan területen, ahol csapatod van, azok nem semmisülnek meg. A nexus után, meglovagolhatod a homokférget és elmozgathatod egy vagy több csapatodat a területről egy bármelyik másik területre (a vihar és az elfoglalt területek szabálya érvényes). Az azon a területen tartózkodó csapatok sem semmisülnek meg. Ha Shai-Hulud még egyszer megjelenik és még mindig van az eredeti területen csapatod, ezt még egyszer megismételheted.

FREMENEK KÜLÖNLEGES GYŐZELMI FELTÉTELE: Ha egyik frakció sem győzött az utolsó forduló végéig és te irányítod (vagy senki se) *Sietch Tabr*-t és *Habbanya Sietch*-t, és se a Harkonnen-ek, se az Atreides-ek, se pedig a császáriak nem foglalták el *Tuek's Sietch*-t, a Dűnével kapcsolatos változtatási terveid sikeresek voltak, és te (vagy szövetségeseiddel közösen) győzedelmeskedsz.

SZÖVETSÉG

Megvédheted (vagy akár nem) szövetségeseidet attól, hogy felfalja egy homokféreg a saját belátásod szerint, továbbá megengedheted neki, hogy 3 csapatát ingyen feltámassza. Továbbá, a szövetségeseid is győzedelmeskedik veled, ha a fremenek különleges győzelmi feltételével nyersz.

HALADÓJÁTÉKBELI ELŐNYÖK

VIHARSZABÁLY: A játék első fordulójában mozgasd a viharjelzőt a harci tárcsával a megszokott módon. A további fordulóokban te határozod meg a vihar irányát a viharjáratot használva. Véletlenszerűen választasz egy kártyát a viharpakliból, titokban megnézed azt, és képpel lefelé a játéktábla szélére teszed.

A következő viharfázisban a kártyán szereplő számot felfeditek. A vihar az óramutató járásával ellentétesen mozog annyi szektort, amennyi a kártyán szerepel, majd a kártya visszakerül a viharpakliba. Keverd meg a viharpaklit, véletlenszerűen válassz egy viharjáratot, nézd meg, majd helyezd képpel lefelé a játéktábla szélére a következő viharfázisig.

HOMOKFÉRGEK: Fűszerkitöréskor minden olyan homokférget, ami az első homokféreg után tűnik fel, bármelyik homokos területre lerakhatod, ahová csak szeretnéd. Minden ott tartózkodó csapat elpusztul, kivéve a tiéd.

VIHAR-VEZTESÉGEK: Ha csapataid vihar áldozatává válnak, csak a felük hal meg (fel felé kerekítve). Továbbá, beviheted csapataid a tartalékból egy viharba, viszont a csapatok fele megsemmisül.

FEDAYKIN: A három, csillaggal jelölt csapatod a fedaykinok, akik különleges harci képességgel rendelkeznek. Kétszeresét érik a normál csapataidnak csatában és veszteségeknél is. Mindegyikőjüket egy csapatként kell kezelni felélesztésnél. Csak egy fedaykin csapatot lehet egy fordulóban feléleszteni.

CSATÁK: Csapataid nem igényelnek fűszert ahhoz, hogy teljes erejüket ériék.



Fremen csapat



Fedaykin csapat

ATREIDES

KEZDÉSNÉL: 10 csapat *Arrakeen*-be és 10 tartalékba (bolygón kívülre) kerül. 10 fűszerrel kezdesz. Helyezd az árulás- és a fűszerpaklikat magadhoz közel. Te kezeled ezeket a paklikat.

INGYENES FELTÁMASZTÁS: 2 csapat.

ELŐNYÖK

Korlátolt előrelátásod van.

ÁRVERÉS: Árveréskor, megnézheted az összes vásárlásra feljött áruláskártyát, mielőtt bármelyik frakció licitálna rájuk. Neked – és csak is neked – lehet erről írott formában nyilvántartásod.

MOZGÁS: A mozgásfázis kezdetén, mielőtt bárki mozogna, megnézheted a fűszerpakli felső lapját.

CSATA: A csatafázisban, kényszerítheted az ellenfeledet arra, hogy a haditervénél kiválasztott 4 elem közül egyet megmutasson neked a választásod szerint, amit ellened fog használni: a vezetőt, a fegyvert, a védelmet, vagy a számot, amit beállított a tárcsán. Ha úgy döntesz, hogy a fegyvert vagy a védelmet akarod látni, és az ellenfeled azt mondja, nem játszott ki ilyen elemet, nem kérheted arra, hogy akkor egy másik elemet fedjen fel.

SZÖVETSÉG

Segítheted a szövetségésedet azzal a csatafázisban, hogy az ellenfele a haditervének egyik elemét meg kell, hogy mutassa neki.

HALADÓJÁTÉKBELI ELŐNYÖK

KWISATZ HADERACH: A *Kwisatz Haderach* kártya inaktívan kezd és nem lehet használni. Használd a *Kwisatz Haderach* kártyát arra, hogy titokban nyomon kövesd a csapataid veszteségeit. Amikor a veszteségeid elérik a 7-et vagy meghaladják azt, a *Kwisatz Haderach* kártya aktiválódik, és a játék végéig a következőképp lehet használni:

- Egyedül nem lehet felhasználni egy csatában, de hozzáadhat +2 erőt egy vezető vagy egy *Olcso hő*s erejéhez egy területen, fordulónként egyszer. Ha a vezetőt vagy az *Olcso hő*st megölik, a *Kwisatz Haderach*-nak nincs hatása a csatában.
- Egy vezető a *Kwisatz Haderach*-al kombinálva nem válhat árulóvá.
- A *Kwisatz Haderach*-ot csak *Lasgun / Shield explosion* robbanással lehet megölni. A *Kwisatz Haderach*-ot ugyanúgy fel kell éleszteni, mint bármelyik másik hőst.
- Élve vagy holtan, a *Kwisatz Haderach*-nak nincs hatása az Atreides-vezetők felélesztésére.



HARKONNEN

KEZDÉSNÉL: 10 csapat *Carthag*-ba és 10 csapat tartalékba (bolygón kívülre) kerül. 10 fűszerrel kezdesz.

INGYENES FELTÁMASZTÁS: 2 csapat.

ELŐNYÖK

Mestere vagy az árulásoknak.

ÁRULÓK: A játék kezdetén, amikor felhúzol 4 árulókártyát, megtarthatod az összeset, a sajátjaidat is beleértve, és a többi frakció bármelyik vezetőkártyája egy csatában felfedhető, mint áruló.

ÁRULÁS: 8 áruláskártya is lehet nálad egyszerre. Amikor 8 kártyád van, muszáj kihagynod az árverést. A játék kezdetén 2 áruláskártyát kapsz 1 helyett, és minden alkalommal, amikor kártyát veszel, kapsz egy extra kártyát ingyen az áruláspakliból (kivéve, ha már 7 kártyád van, mert nem lehet nálad 8-nál több).

SZÖVETSÉG

A nálad lévő árulókártyákat felhasználhatod a szövetségésedet ellenfele ellen, ha szeretnéd.

HALADÓJÁTÉKBELI ELŐNYÖK

ELFOGOTT VEZETŐK: Minden győztes csata után, véletlenszerűen választhatsz egyet ellenfeled vezetői közül (beleértve azt a vezetőt is, akivel csatáztál, ha az nem halott, viszont azokon kívül, akik már máshol csatáztak ebben a fordulóban), és helyezd a vezetőkorongját képpel lefelé a *Tleilaxu Tanks*-be, hogy kapj 2 fűszert a fűszerbankból; vagy megtarthatod ezt a vezetőt, hogy egyszer használd egy csatában, utána pedig, ha nem hal meg abban a csatában, vissza kell szolgálgatnod a frakciójának. Amikor mindegyik vezetődet megölték, vissza kell szolgálgatnod minden elfogott vezetőt a frakciójának. A halott elfogott vezetők a *Tleilaxu Tanks*-be kerülnek, ahonnan a tulajdonosuk élesztheti fel (a felélesztés szabályait betartva). Egy elfogott vezetőről kiderülhet egy csatában, hogy áruló.



BENE GESSERIT



KEZDÉSNÉL: 1 csapat a *sarkkör* területén és 19 csapat a tartalékban (bolygón kívül).
5 fűszerrel kezdesz.

INGYENES FELTÁMASZTÁS: 1 csapat.

ELŐNYÖK

Az elmekontroll szakértője vagy.

JÖVENDŐLÉS: Az előkészületek első lépése után (pozíciók), titokban megjósolod, melyik másik frakció fog győzni, úgy, hogy egy játéforduló számkártyát és egy frakciókártyát helyezel a játékospajzsod mögé. Helyezd vissza a többi jövődőléskártyát képpel lefelé a dobozba. Ha az a frakció győzedelmeskedik abban a fordulóban, amit megjövendöltél, (egyedül vagy szövetségben, akár a te szövetségesedként is), fedd fel a jövődölésedet, és egyedül a tiéd lesz a győzelem. Tudsz a normál módon is nyerni. Azt nem tudod megjövendölni, hogy az Ūrliga vagy a fremenek, a különleges győzelmi feltételeikkel nyerne.

SPIRITUÁLIS TANÁCSADÓK: Amikor bármelyik játékos csapatot szállítat a Dűnére a bolygón kívülről, egy csapatot ingyen te is leszállíthatatsz a *sarkkörre* a tartalékodból. Emelett, természetesen a normális módszerrel is szállíthatod csapataidat.

HANG: Megbabonázhatod hangoddal ellenfeled, hogy úgy cselekedjen, ahogy te kívánod az egyik kártyájával a haditerve kijátszásakor. Például, hogy játsszon, vagy ne játsszon ki egy adott fegyvert (mérgező, távolsági vagy *Lasgun*), védelmet (*Snooper* vagy *Shield*), *Értéktelen* kártyát, vagy egy *Olcso* hőst. Ha az ellenfeled nem tud eleget tenni akaratomnak, azt csinál, amit akar.

SZÖVETSÉG

Használhatod a *hangot* a szövetségesed ellenfele ellen.

HALADÓJÁTÉKBELI ELŐNYÖK



Harcosok



Tanácsadók

Csapataidnak két oldala van, a spirituális, csíkos oldala (tanácsadó) és a csíkok nélküli harci oldala (harcos). A harc-osok sima csapatok.

JÁTÉK KEZDETE: A fremen játékos kiválasztása után (ha játszik ez a frakció), egy békés tanácsadóval kezdesz bármelyik területen. Ha egyedül vagy ezen a területen, fordítsd át ezt a tanácsadót harcossá.

ADOMÁNY: Te mindig kapsz a KHAFT-tól 2 fűszert, mindegy, hogy mennyi fűszered van már amúgy is.

KARAMA: Minden *Értéktelen* kártyát felhasználhatsz *Karama* kártyaként.

TANÁCSADÓK: Bármikor egy másik frakció csapatot szállítat a Dűnére, egy tanácsadót leszállíthatatsz ugyanarra a területre (a *sarkkör* helyett). A tanácsadók ezen a területen nem válhatnak harcossá ebben a fordulóban, hacsak más csapat már nincs ezen a területen.

A tanácsadók békében élnek a más frakcióbeli csapatokkal egy területen belül. A tanácsadóknak nincs semmilyen ráhatása a többi játékos cselekedetére, és fűszert sem gyűjthetnek, továbbá harcba sem lehet bevonni őket, más játékos erődjére nincsenek hatással, nem használhatnak ornikoptereket és nem használhatják a *Family Atomics* kártyát sem. A tanácsadókra ugyanúgy hatnak a viharok, homokférgék, *Lasgun / Shield explosion* és *Family Atomics* kártyák is, mint az egyéb csapatokra.

HARCOSOK: Amikor egy érintetlen területre szállítatsz csapatokat, harc-osokat kell vinned. Amikor egy tanácsadó érintetlen területre megy, át kell fordítani a harc-os oldalára. Ha nem érintetlen területre mennek, maradhatnak tanácsadók, de át is fordíthatod őket a harc-os oldalukra.

BEHATOLÁS: Amikor egy másik játékos oda szállítat vagy mozog, ahol harc-osaid vannak, visszaváltoztathatod őket tanácsadókká.

CSATA: Minden egyes forduló fűszerkitörés- és nexusfázisa után, és mielőtt bármiféle szállíttatás történne, minden olyan területen ahol vannak tanácsadód és csatázni akarsz, jelentsd ezt be, és fordítsd át minden tanácsadót harcossá.

ŰRLIGA

KEZDÉSNÉL: 5 csapat *Tuek's Sietch* területén és 15 csapat a tartalékban (bolygón kívül) kezd. 5 fűszerrel kezdesz.

INGYENES FELTÁMASZTÁS: 1 csapat.

ELŐNYÖK

Te irányítasz minden szállítást a Dűnére és a Dűnéről.

FIZETSÉG A SZÁLLÍTÁSÉRT: Amikor egy másik játékos csapatot szállítasz a Dűnére a tartalékaiból, a fűszerbank helyett, neked kell fizetniük.

A SZÁLLÍTÁS HÁROM FORMÁJA: Végrehajthatod a szállítás 3 formáját egy fordulón belül, az alábbiak közül:

- Szállíthatsz normálisan, a bolygón kívül lévő tartalékokból a Dűnére;
- Átvihetsz bármennyi csapatot egyetlen területről a tábla egy bármelyik másik területére a táblán;
- Bármennyi csapatodat visszaviheted egyetlen területről a tartalékaid közé.

FÉL ÁRON: Csapataid szállításáért neked csak az ár felét kell fizetned, illetve 1 fűszerbe kerül minden 2 csapatod szállítása vissza a tartalékaid közé.

ŰRLIGÁSOK KÜLÖNLEGES GYŐZELMI FELTÉTELE: Ha egyetlen frakció sem volt képes megnyerni a játékot a játék végéig, akkor megakadályoztad, hogy ők uralják a Dűnét, ezzel automatikusan megnyerve a játékot.

SZÖVETSÉG

A szövetségeseid fél áron szállíttathatja csapatait a Dűnére, vagy a már bolygón lévő csapatokat a térkép egyik területéről át egy másik területre. A szövetségeseid is nyer, ha az űrliga különleges győzelmi feltételével győzedelmeskedsz.

HALADÓJÁTÉKBELI ELŐNYÖK

SZÁLLÍTS ÉS MOZOGJ AMIKOR AKARSZ: Akkor mozoghatsz és szállíthatsz a szállítás- és mozgásfázisban, amikor akarsz. Ez lehetővé teszi számodra, hogy te legyél az első, az utolsó vagy, hogy bármelyik két játékos között cselekedj. A többi játékosnak muszáj sorrendben haladnia. Nem muszáj elmondanod előre, mikor akarsz majd mozogni vagy szállítani, egészen addig, amíg meg nem akarsz már ezt tenni.



CSÁSZÁR

KEZDÉSNÉL: 20 csapat a tartalékban (bolygón kívül) kezd. 10 fűszerrel kezdesz.

INGYENES FELTÁMASZTÁS: 1 csapat.

ELŐNYÖK

Nagy vagyon tulajdonosa vagy.

LICITÁLÁS: Amikor bármelyik játékos áruláskártyát vesz, a fűszerbank helyett, neked fizetnek. Nem adhatsz kedvezményt a kártyákra; a kártyákat teljes áron kell megvenni.

SZÖVETSÉG

Megoszthatod nagy vagyonedat a szövetségeseiddel, és fizethetsz a fűszerbanknak azért, hogy 3 extra csapatát felélessze (így maximum 6 csapatot lehet feléleszteni egy fordulóban) a Tleilaxu Tanks-ból.

HALADÓJÁTÉKBELI ELŐNYÖK

SARDAUKAR: Az öt, csillaggal megjelölt csapatod az elite sardaukarok, akiknek különleges harci képességük van. Két normál csapat erejét érik csatában és veszteségeknél is a többi ellenféllel – kivéve a fremenekkel – szemben. A csillagozott csapataid csak egyet érnek a fremenekkel szemben. Egy csapatnak kell tekinteni őket feltámasztáskor. Csak egy sardaukar csapatot lehet egy fordulóban feltámasztani.



Császári csapat



Sardaukar csapat



DÜNE - ÖSSZEFOGLALÓ

Az Atreides-család 20 generáció óta irányította a Caladan bolygót. Ebben az időszakban, folyamatos pártatlan és hatékony vezetésük megnyerte számukra nemes társaik tiszteletét az egész galaxisban, és fokozatosan egyre nagyobb befolyást kezdtek szerezni a nemesi gyűlésben, a Landsraad-ban. Az Atreides-család jelenlegi vezetőjét, Leto herceget, nemrégiben megválasztották a Landsraad nem hivatalos szóvivőjévé, ami a legmagasabb pozíció.

Az Atreidések eme egyre növekvő befolyását aggódva figyelte egy hatalmas személyiség, maga a Padishah császár, IV. Shaddam. Shaddam folyamatos politikai csatározások közt öregedett meg egy hosszú rezsimben, ami intrikákkal és korrupcióval volt átszöve. Megállapította, hogy az egyenes és karizmatikus Leto hercegnek a nemesség hatalmas vezetőjeként való megjelenése komoly veszélyt jelenthet saját pozíciójára.

A legegyszerűbb megoldás az lenne, hogy fanatikus rendfenntartó seregét, a sardaukarokat, küldené el Leto herceg letartóztatására. Sajnálatos módon a herceg karaktere annyira példaértékű volt, hogy semmiféle hihető ürügyet nem lehetett kitalálni ellene. Ezért egy kifinomultabb és hasznosabb terv kezdett fondorlatos elméjében gyökeret verni. Miért is ne jutalmazná meg Leto-t a Birodalomért tett szolgálataiért egy új és fontosabb bolygó, az Arrakis kormányzásával? Tudta, hogy az Arrakis jelenlegi kormányzója, Harkonnen báró, harc nélkül nem adja fel a bolygót és csapdát fog készíteni, hogy meglepje vele a herceget és családját, mikor azok a legsebezhetőbbek – közvetlenül az új bolygójukra érkezésük után. Sőt mi több, titokban még segítette is a bárót azzal, hogy kölcsönadta neki Harkonneneknek álcázott sardaukarjait. Amennyiben pedig Leto herceg nem fogadná el a kormányzást, nemesi társai kiközösítenék és ezzel renegáttá válna. Akárhogy is lenne, IV. Shaddam megszabadulna tőle.

Évezredek óta, a Bene Gesserit-ek vallási és félig misztikus testvérisége mutatott utat a Birodalom népeinek, hogy azok felkészüljenek a messiásra, a Kwisatz Haderach-ra. E cél elérése érdekében, megtanulták befolyásolni és lenyűgözni az embereket a vallási miszticizmus és *hangjuk* hatalmának kombinációjával – ezzel a képességgel pusztán a hangjuk kiválasztott hangárnyalataival képesek voltak irányítani másokat. Titokban szigorú és körültekintő genetikai programot is folytattak, hogy emberek összepárosításával ériék el végső céljukat, a Kwisatz Haderach előállítását – aki genetikai kifejlesztett képessége révén képes lesz a magasabb dimenziókkal való érintkezésre, és az ott szerzett ismereteket felhasználva új rendet hoz az univerzumba.

A Bene Gesserit-ek dühösek voltak egyik nővérükre, Lady Jessica-ra, Leto herceg hivatalos ágyására. A tenyésztési programjuk egyik végső ügynökeként Lady Jessica utasítást kapott arra, hogy egy kislányt szüljön, akit majd feleségül adhatnak Feyd-Rautha Harkonnen-nek, a báró unokaöccsének. Nagy volt a valószínűsége annak, hogy eme frigyű fiú gyümölcse lesz majd a Kwisatz

Haderach. Valami oknál fogva, ami még önmaga előtt sem volt világos, Lady Jessica fiút szülve

felborította a programot. Ez a Paul nevű fiú lett az Atreides-vonal közvetlen örököse, és anyjával együtt most elkísérte apját az új bolygóra. A nővéreknek figyelniük kellene az eseményekre, ahogy nagyon óvatosan kibontakoznak az Arrakis-on, vagy elveszítetik genetikai befektetéseiket.

Leto herceg tiszttában volt a császár nagyvonalú gesztusának valódi jelentőségével. Ő, és emberi számítógép mentátja, Thufir Hawat, elemezte a helyzetet, és kidolgozott egy tervet – egy olyan tervet, ami talán elve hozhatja ki őket a veszélyből. Az arrakisi bennszülöttek, a fremenek nem nagyon aggasztották sem a császárt, sem Harkonnen bárót. Valójában, alig tekintették őket többnek, mint banditák kicsiny csapatainak, akik nem érdemelnek komoly figyelmet. Azonban Thufir Hawat felfedezte, hogy ezek a helyiek sokkal többen vannak, mint azt a Birodalom valaha is feltételezte és közismert volt, hogy utálják a Harkonnenek despotikus uralmát. Egy titkos szövetség ezekkel az őslakókkal valószínűleg elég ahhoz, hogy elkerüljék a közelgő csapást. Az egyetlen valódi aggodalomra a harci képességük felmérése adott okot, hiszen a fremenekről valójában semmit sem tudtak. Olyan misztikusak voltak, mint a bolygó, ahol laktak.

Arrakis (vagy a Dűne, ahogy mindegyik lakosa említi) a Birodalom bolygóinak egyik legbarátságatlanabb felszínével rendelkezik. Gyakorlatilag nem lehet rajta sehol vizet találni. Kivéve néhány civilizáltabb területen, ahová hatalmas mennyiségű vizet kellett folyamatosan importálni örületes áron. Az emberek csak egy különleges cirkoruha viselésével élhették túl ezt a szárazságot. Ez az egység folyamatosan újrhasználja a test vizét, megakadályozva ezzel, hogy az kijusson a bolygó légkörébe. A cirkoruha vagy az importált vízkészlet nélkül, a test nem tudná pótolni az izzadás során elveszített vizet sem. Ebben a száraz környezetben a hatalmas Coriolis homokviharok gyakran elérik a 700 kilométer per óra sebességet is. Könnyen leehetnék a húst a csontokról, majd szilánkokra forgácsolhatnák a csontokat is. Senki sem képes túlélni ezeket a viharokat, ha a szabadban kapja el őket. Ott vannak aztán azok a különös, óriási, gyakran negyedmérföld hosszú lények, amiket a fremenek Shai-Hulud-nak hívnak, a többiek pedig homokférgeknek. Ezek a homokférgék a sivatagokban élnek, amelyek a bolygó nagy részét borítják. A legkisebb zaj vagy vibrálás elegendő ahhoz, hogy több mérföldnyiról is felébredjenek és magához vonzza a homokférgéket, amelyek közül bármelyik el tudna nyelni egy házat is egy pillanatnyi megtorpanás nélkül. Csak a városokban és néhány sziklás gerincen – amik keresztül-kasul szelik át a sivatagot –, lelteni biztonságot ezen szörnyek elől.

Úgy tűnik, hogy egy ilyen ijesztő hely aligha lehet színtere a hamarosan megtörtéző eseményeknek. Mégis, milyen gyakran lelünk kemény felület alatt egy gazdag rejtekhelyre! Volt egy dolog, amit az univerzumban mindennél többre értékeltünk, és ezt csak egy helyen lehetett megtalálni. A dolog a melanzs volt, a hely pedig a Dűne. A melanzs egy fűszer, amit csak a sivatagban lehetett fellelni – a homokférgék metamorf életciklusának melléktermékeként, ami a fogyasztóit meghosszabbított élettartammal és az előrelátás képességével jutalmazta meg. Annyira nagyra becsülték, hogy a Birodalom teljes gazdasági szerkezete ezen alapult. Az űrnavigáció nem volt lehetséges az általa biztosított előrelátás képessége nélkül. A törvényeket be kell tartani, a tulajdonokat meg kell figyelni, de senki sem korlátozhatja a melanzs-fűszer kiáramlását a Dűnéről, semmilyen indokkal.



Akárcsak a bolygó, amelyen éltek, a fremeneknek a jellemzői is durvák. Kiszáradtak és gusztustalanok voltak. Mégis, megint hasonlóan a bolygóhoz, elrejtve élt bennük egy nehézségekből táplálkozó, a túléléshez szükséges ideáloknak szentelt szellem. Ez volt az a dolog, amiből a nagy harcosok készülnek, és ez volt az a rejtett eszköz, amit Leto herceg kiaknázni remélt a saját érdekében.

Még akkor is, amikor Leto herceg felkészült a Dúnére vezető útra, egy másik fél is nagyon közelről figyelte a helyzetet. Az Űrligának monopóliuma volt az összes űrbeli szállítás felett, és a császárral és a Landsraad-dal hármásban irányították a Birodalmat. Az Űrliga lelkesen őrizte monopolhelyzetét, mivel ez volt hatalmának egyetlen alapja. Senki sem utazhatott az űrön keresztül sehová, csak az Űrliga űrhajóiban. Mindenkinek vissza lettek utasítva a szállítmányai, aki a monopóliumát megsértette, vagy megszegte szabályait. Az Űrligának egyetlen gyengesége volt, mégpedig, hogy nem tudtak keresztül navigálni az űrön a melanzs-fűszer nélkül. Jobban függtek a fűszer áramlásától, mint bárki más. Nekik is nagyon oda kellett figyelniük a Dúnén kibontakozó konfliktusra, és talán aktívan bele is kell avatkozniuk majd, ha a fűszeráramlást valami fenyegetné.

Amikor Leto herceg és csapatai megérkeztek a Dúnén lévő szállásukra, Arrakeen-be, minden rendben lévőnek tűnt. A felderítők minden ottmaradt tárgyat gondosan átfésültek csapdák és mérgek után kutatva. A fremenekhez küldött követek kedvező jelentésekkel tértek vissza a Harkonnenek elleni szövetség kötésének lehetőségéről. Lehet, hogy a hatalomátadás különösebb nehézségek nélkül megtörténhetne? Hirtelen azonban beütött a ménkü, méghozzá váratlanul, belülről. Dr. Yueh, a család suk-doktora, és aki császári kondicionáláson ment keresztül (a legmagasabb szintű kondicionáláson, ami megakadályozza az emberi élet elvételét), árulóvá vált. Képzését Harkonnen báró kompromittálta, aki túszként tartotta fogva a doktor feleségét. Az orvos titokban kikapcsolta a ház pajzsait és elkábította a herceget és családját akkor, mikor a Harkonnenek meglepetésszerűen megtámadták őket. Jól teljesítette munkáját és a rajtaütés és a sardaukar-csapatok kombinációja elég volt ahhoz, hogy felülkerekedjenek a védőkön. A herceget elfogták és a báróhoz szállították, csapatai nagy részét lemészárolták. Paul és anyja, Lady Jessica, épphogy csak el tudtak menekülni a sivatagba egy ornikopterrel, egy madárszerű repülő masinával. A báró számára a győzelem teljes volt. A triumvirátus megkönnyebbülten sóhajtott fel, a gyilkos perpatvar véget ért, és bár egy fontos nemest elpusztítottak, a fűszer továbbra is rendben áramolhat tovább.

A báró azonban még nem fejezte be. A fremenek megzavarták őket az Atreides-csapatok teljes elpusztításában azzal, hogy a megmaradtaknak segítettek elmenekülni. Úgy döntött, egyszer és mindenkorra megszabadul az őslakos söpredéktől és unokaöccsének, és Feyd-Rautha testvérének, 'Vadállat' Rabban Harkonnen-nek megparancsolta, hogy népirtásba kezdjenek, és a fremeneket letakarítsák a bolygóról. A császár is kölcsönadta sardaukarjait (még mindig Harkonnen áruhában), hogy segítsenek ebben.

Néhány év eltelt és történetek kezdtek visszaszivárogni a báróhoz. A program nem a várakozásnak megfelelően haladt. Jelentések érkeztek a külső falvakban megszorodott rajtaütésekről, amiket különlegesen kiképzett, fedaykin-oknak nevezett fremen csapatok vittek véghez. Ezek a fosztogatók sokkal több veszteséget okoztak, mint amennyi őket érte, és ez a fűszer betakarításában is kezdte éreztetni a hatását. Különösen aggasztónak találták a Muad'Dib nevű messiás-vezetőről szóló beszámolókat, aki ezeket a fremeneket szervezte, kiképezte és vezette őket győzelemről győzelemre.

A fűszer csökkenése komoly következményeket váltott ki az egész Birodalomban. Végül a legmagasabb szinten hozták meg a döntést, miszerint a császári csapatok, a Landsraad és az Űrliga együttesen, összehangolt erőfeszítéseket fog tenni, és segít Harkonnen bárónak, hogy a fremenek ellenállását örökre felszámolja.

Közben mi történt Lady Jessica-val és Paul-al? Miután túléltek egy homokvihart és egy homokférget, csapdába ejtette őket egy fremen csapat, akik túlélési törvényüket követve megölni készültek őket a vizük miatt. Mivel Paul a születése óta rendszeresen lett fegyveres harcra, mentát-számításra és a Bene Gesserit-ek módszereire képezve, rendkívüli képességeit használva képes volt irányítani a szituációt. Ő és anyja annyira lenyűgözték a csapatot, hogy végül úgy döntöttek, magukkal viszik őket vissza a sietch-ükbe, egy földalatti erődbe, ahol a fremenek otthonra leltek. Sok évszázaddal ezelőtt, a Bene Gesserit-ek felkészítették a fremeneket a Kwisatz Haderach eljövételére egy prófécia segítségével. *'Egy Bene Gesserit és az utódja fogják a fremenek jövőjének kulcsát jelenteni.'* Talán ezek a látogatók fogják beteljesíteni a legendát? Függetlenül attól, hogy ők-e vagy sem, képességeik használhatók voltak a Harkonnenekkel vívott harcban.

Paul maga elkezdett furcsa látomásokat látni, és fokozatosan egyre inkább feltárulkozott előtte egy nagy lázadás, a jihad, amit ő fog vezetni. Saját sorsának ezen tudatossága megerősítette gyanúját, miszerint ő lehet a Kwisatz Haderach. Az Élet Vizével végzett utolsó teszt meggyőzte őt arról, hogy valóban ő az, aki után a Bene Gesserit-ek kutattak.

Az elkövetkező néhány évet a fremenek kiképzésére és felkészítésére fordította, az előttük álló szörnyű cél érdekében. Az első lépése az lett volna, hogy önmaga, mint apja örököse számára, visszaszerezze jogos helyét, mint a Dűne kormányzója. Az oldalakat megválasztották és közeledett a végső összecsapás.

Papíron, a Harkonnenek, a császáriak, az Űrliga és a Landsraad szövetsége elsöprő erejűnek tűnik a Paul által összegyűjtött fremen csapatokhoz képest. De Paul-nak már volt néhány meglepetés a tarsolyában. A szövetségesek nem minden csapata volt a bolygón, csak annyi, amennyit elegendőnek vélték a fremen felkelés eltaposásához. A csapatok maradéka a bolygó körüli pályán volt, vészhelyzetekre tartalékolva. Paul rájött, hogy azzal a fenyegetéssel, hogy elpusztítja az összes fűszert, megvan a lehetősége arra, hogy az Űrligát a saját oldalára állítsa át. Ennek a váltásnak a végeredménye azt jelenti, hogy a tartalékok egyike sem fog a bolygóra leszállni, mivel, természetesen, a csapatok az Űrliga űrhajóin voltak. Ez jelentősen csökkentette az erők kiegyensúlyozatlanságát. Így most csak azokkal az elő-csapatokkal kell foglalkoznia, amelyek kényelmesen táborozva a hadjáratukra készülődtek.

Újonnan felismert hatalmát felhasználva, Paul megidézte egy óriási homokvihart, hogy azzal álcázza rajtaütését. Gyorsan és csendesen szétszította csapatait a pajzsfalnál, ami a birodalmi csapatokat oltalmazta és a megfelelő pillanatra várt. Amint a homokvihar áthaladt a fal fölött és elérte a tábor, Paul felhasználta családjá atomkészletét, hogy egy tátongó lyukat robbantson a falba. A fremenek pedig homokférgék hátán lovagolva érkeztek meg! A meglepetés teljes volt és a csata hamar véget ért. Paul visszanyerte a jog szerint őt illető címét a Dúnén. Így ér véget a *Dűne*-trilógia első része. A második és a harmadik könyvek pedig folytatják a jihad történetét, ahogyan az szétterjed az egész galaxisban, a Dúnéről kiindulva.



KÉRDÉSEK ÉS VÁLASZOK

ÁRULÁSKÁRTYÁK

A *Family Atomics* kártyának azonnali hatása van, ha olyankor robban fel, amikor a viharjelző *Arrakeen*, *Imperial Basin* vagy *Carthag* felett van?

Válasz: A *Family Atomics* kártya használatakor, az a szektor sosem érintett, amit a vihar jelenleg elfoglal. Azok a szektorok lesznek érintettek, ahova mozog.

Használható a *Family Atomics* kártya, ha a *pajzsfal* (Shield Wall) vagy a szomszédos terület, ahonnan a robbanás kiindult, viharban van?

Válasz: Igen, mindkét esetben.

A *Lasgun / Shield explosion* elpusztítja a területen található fűszert és a csapatokat is?

Válasz: Igen. Légy figyelemmel arra, hogy a területen lévő összes csapat elveszik, beleértve azokat a játékosokét is, akik nem vesznek részt a csatában.

Ha egy *Karama* kártya lett kijátszva azért, hogy megakadályozza az *Atreides* játékost az áruláskártyák megnézésében, akkor ez csak egy kártyára vagy a licitálásra kerülő összes kártyára vonatkozik?

Válasz: A licitálásra kerülő összes kártyára.

Egy *Tleilaxu Gholá* kártya lehetővé teszi egy vezetőnek, hogy harcoljon ugyanabban a fázisban, amelyikben meg lett ölve?

Válasz: Igen, egy ezzel a kártyával, a harc fázis során feltámasztott vezető felhasználható újra ugyanabban a harc fázisban.

Ingyenesen lehet a *Tleilaxu Gholá* kártyával feltámasztani az 5 csapatot?

Válasz: Igen.

A haladó játékban, felhasználható-e egy *Karama* kártya arra, hogy megakadályozzuk egy játékost a különleges előnyének használatában?

Válasz: Igen.

A haladó játékban, a fremenek által hívott *Karama*-homokféreg is nexust okoz?

Válasz: Nem. Csak egy *Shai-Hulud* homokféreg kártya miatt történik nexus.

FELTÁMASZTÁS

A feltámasztott vezetők továbbra is árulók maradnak?

Válasz: Igen. Miután egy vezető áruló lett, akkor az egész játék során áruló marad, még ha fel is támasztották.

A haladó játékban, fel tudnak támasztani a játékosok vezetőket, ha más vezetőket foglyul ejtettek a Harkonnenek?

Válasz: Igen. A játékosok elkezdhetik feltámasztani vezetőiket, ha nincsenek saját vezetőik, akiket kijátszhatnának a csatában (ide tartozik a Harkonnen is).

MOZGÁS

Mikor a fremenek erősítést hoznak, a *Great Flat* is beleszámít a *Great Flat*-tól számított két területnyi távolságra?

Válasz: Nem. Sosem számít a *Great Flat*, mikor a két területnyi távolság kerül kiszámolásra.

A 2017-es Társasjáték Világbajnokságon a tornaszabályok megtiltották, az *Arrakeen*-be vagy *Carthag*-ba történő szállítást, majd az ornikopterek használatát. Néhány ember szerint az eredeti szabályok ezen a ponton nem voltak elég világosak. Miért lettek ezek engedélyezve a mostani szabályokban?

Válasz: Mi (a fejlesztők) mindig megengedtük a játékosoknak, hogy csapatokat szállítsanak *Arrakeen*-be vagy *Carthag*-ba, majd ornikoptereket használjanak. Úgy gondoltunk, hogy a Dűne univerzum különféle katonai kultúráiban, a Kanly-féle támadások (vagy a fremen lehetőségek) gyakoriak voltak. A könyvben lévő invázió is hasonló eset volt. Egy harcoló csapatot elszállítatnak *Carthag*-ba vagy *Arrakeen*-be, ornikoptereket lopnak, amiket további csapatok mozgására használnak három területen keresztül a táblán bárhová.

Egy játékos csapatai, amelyek egyetlen terület különböző szektoraiba mozogtak, különböző időpontokban, mozgathatók vagy szállíthatók egyetlen csoportként?

Válasz: Igen.

Egy homokféreg mozgása beleszámít abba a csoportos mozgásba, ami a fremeneknek minden fordulóban egyszer megengedett?

Válasz: Nem. Sőt, a homokféreg mozgása a fűszerkitörés-fázisban történik, a nexus után, nem pedig a mozgásfázisban.

Befolyásolják-e a szektorok a mozgást?

Válasz: Nem. Lásd a fenti 1. mozgási kérdésre adott választ. A szektorok szabályozzák a viharok mozgását és hatását, valamint a fűszer elhelyezését és begyűjtést. Nem befolyásolják a mozgást.

Ha egy vihar *Arrakeen* vagy *Carthag* felett van, befolyásolja-e a három területnyi (ornikopter) mozgást?

Válasz: Nem, kivéve persze, ha az a viharba be, ki vagy azon át vezetne.

Ha a vihar két frakciót választ el egymástól, akiknek *Pasty Mesa*-ban csapatai vannak, azok nem tudnak csatázni egymással és a következő fordulóig a helyükön maradhatnak (harci szabályok). A következő viharfázisban homokféreg kártyát húzunk és nexus történik. A két játékos szövetségre léphet? A szövetség rész azt mondja, hogy a szövetségesek nem harcolhatnak egymással. Ha tudnak szövetséget kötni, hogyan oldják meg a problémát? Egyiküknek a mozgásfázisban kötelező elhagynia a területet?

Válasz: Igen. Ha az *első játékos*, aki szállítat és mozog, nem mozgatja ki csapatait arról a területről, amit a két szövetséges frakció elfoglal, a második játékosnak muszáj lesz... vagy elveszíti azokat a csapatait (bekerülnek a *Tleilaxu Tanks*-be).

CSATA

Lecserélhet-e egy játékos egy *Olcso hőst* fegyver- vagy védelemkártyára azért, hogy megszabaduljon tőle, vagy csak egy vezető helyett lehet kijátszani?

Válasz: Nem, egy játékos nem cserélhet le egy *Olcso hőst* egy fegyver- vagy védelemkártyára. Azt csak egy vezető helyettesítésére lehet felhasználni.

Ugyanazt a fegyver- vagy védelemkártyát fel lehet használni egynél több győztes csatában is? Lehet egynél többször is csatázni ugyanabban a fázisban, ha győztünk?

Válasz: Igen, mind a két kérdésre.

Lehetséges, hogy egy játékos csapatai, amelyek ugyanazon terület különböző szektoraiiba mozogtak különböző időpontokban, egy csoportként csatázzanak?

Válasz: Egyetlen csoportként kell csatázniuk (ha a vihar engedi).

Mi történik, ha a *Truthtrance* kártyát, a Bene Gesserit *hangot* és az *Atreides*-ek előrelátását, vagy ezek valamilyen kombinációját, ugyanabban a csatában használják?

Válasz: A Bene Gesserit *hangot* mindig az *Atreides*-ek előrelátása előtt kell használni. A *Truthtrance* kártya bármikor kijátszható ebben az interakcióban. Vedd figyelembe, hogy egy játékos megváltoztathatja haditervének egyes elemeit, amelyek nem voltak érintettek a *hang*, az *Atrides*-ek előrelátása vagy a *Truthtrance* kártya által.

Lehetséges, hogy egy játékos önként megtagadja egy áruló felfedését, ha az vele szemben harcolt a csatában?

Válasz: Igen. Ha az árulód felbukkan veled szemben egy csatában, nem kell felfedned, hogy az a vezető a te árulód.

VEGYES

Fizetnek a szövetségesek az *Űrliganak* minden szállíttatásuk után?

Válasz: Igen.

Mi a pontos ára az *Űrliga* szállíttatásának vissza a tartalékba – 1 fűszer 2 csapatonként, vagy ennek a fele?

Válasz: 1 fűszer 2 csapatonként.

Mi történik, ha az utolsó forduló végéig senki nem győz, és az *Űrliga* nincs a játékban?

Válasz: A fremenek győznek. Ha azok sem játszanak, akkor a legtöbb erődöt elfoglaló játékos nyer. Ha több ilyen is lenne, akkor megosztóznak a győzelmen.

A haladójátékban, mikor a fűszerpaklit újrameverik, az egész paklit újra kell keverni?

Válasz: Igen.

A haladójátékban, megkapják a fremenek a homokféreg előnyét, ha a fűszerkitörés-fázisban egy második homokféreg jelenik meg?

Válasz: Igen.

Hogyan kell fizetni az *Űrliganak* páratlan számú csapatok szállíttatásakor?

Válasz: Minden részleges költséget felfelé kell kerekíteni. Tehát 5 csapat szállíttatásáért 3 fűszert kap az *Űrliga*; 1 csapat szállíttatásáért 1 fűszert; stb.



VÁLASZTHATÓ SZÖVETSÉGES SZABÁLYOK

SZÖVETSÉGES KORLÁTOZÁSOK	LEHETSÉGES MELLÉKHATÁS	MEGJEGYZÉS
Alapértelmezett szöv. játék 2 játékos szövetség-korlát 4 erőd a győzelemhez	hosszabb játék	A játékosok szinergiát keresnek egymással, és megpróbálnak közösen nyerni, miközben meg kell tartani saját erődjüket is.
2 játékos szövetség-korlát 3 erőd a győzelemhez	rövidebb játék	A játékosok szinergiát keresnek egymással, és megpróbálnak közösen nyerni, 3 erőd elfoglalásával és megtartásával.
3 játékos szövetség-korlát 4 erőd a győzelemhez	közepesen hosszú játék	A 3 legerősebb összeállhat a 3 leggyengébb ellen, stb., de az állítólag gyengébb játékosok képesek lehetnek az erősebb játékosok szerencséjét megfordítani és megdönteni az egyensúlyt.
3 játékos szövetség-korlát 3 erőd a győzelemhez	valószínűleg a legrövidebb játék	A 3 legerősebb összeállhat a 3 leggyengébb ellen, de az állítólag gyengébb játékosok meglepetésszerűen győzhetnek a játékban, a fontos csaták megnyerésével.
Nincs korlátja a szövetségre lépő játékosoknak 3 erőd a győzelemhez	még különlegesebb játék	Az eredeti Dúne játék szövetség-szabálya; a balsors találékonyságot szül.

KÉSZÍTŐK

JÁTÉKFEJLESZTÉS:

Peter Olotka, Jack Kittredge, Bill Eberle

FEJLESZTÉS ÉS GYORSINDÍTÁSI SEGÉDLET:

Greg Olotka

KÜLÖN KÖSZÖNET

Ian Allen-nek a Seventh Son Games-nél a tanácsadásért

JÁTÉKTESZTELÉS

Köszönet a North Shore Gamers-nél: Greg Schmidt, Joe Don Richardson, Rowan Miller, David Kuznick, Bob King, John Grubb és Alex Bowers

AVALON HILL HITELFEJLESZTÉS:

Mark Uhl és Richard Hamblen.

AVALON HILL JÁTÉKTESZTELŐK:

Don Greenwood, Bruce Milligan, George Uhl, Robert Uhl, Seth Carus, Paul O'Neil, Jim Skinner, Future Pastimes és az emberek a Johns Hopkins U-nál, Carmen, Brandy és Doug

MŰVÉSZETI MUNKA:

Ilya Baranovsky

FORDÍTOTTA: Heiter Balázs (2019)

KIBŐVÍTETTE, JAVÍTOTTA ÉS SZERKESZTETTE:

Hipszki László (2020.01.28) - v1.1



PRODUCEREK:

Peter Simunovich, John-Paul Brisigotti

GRAFIKAI TERVEZÉS:

Casey Davies, Victor Pesch

LOGÓ TERVEZÉS:

Vicki Tunkel

GENUINE ENTERTAINMENT PRODUCER:

Joe LeFavi

KÜLÖN KÖSZÖNET

Robert Blance, Richard Foster, Reid Pittams, Simon Paton és a Battlefront Studio Team.

Brian Herbert, Kevin J. Anderson és a Herbert tulajdon csapata.

Elie Dekel, Lisa Lilly, Eric Morreel és a Legendary csapata.

www.GF9GAMES.COM

Games Design © Gale Force Nine 2019. DUNE © 2019 Legendary. Minden jog fenntartva. Gale Force Nine is a Battlefront Group Company