

Sequenza di gioco

- 1 - Movimento della tempesta
- 2 - Estrazione spezia
- 3 - Turno dell'asta
- 4 - Recupero pedine e movimento
- 5 - Combattimento
- 6 - Guadagno della spezia

SCHEDA DI AIUTO PER DUNE (fronte)

REGISTRO TURNI

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----

PEDINE PERSE DAGLI ATREIDES
(regole opzionali)

1	2	3	4	5	6	7
---	---	---	---	---	---	---

CARTE TREACHERY

A. Queste 25 carte possono essere giocate solo in combattimento.

- 1. 4 Projectiles** (proiettili) - usata come arma in combattimento
- 2. 4 Shields** - difende il tuo generale da *projectiles* usati dall'avversario in battaglia
- 3. 4 Poisons** (veleni) - usata come arma in combattimento
- 4. 4 Snoopers** - difende il tuo generale da *poisons* usati dall'avversario in battaglia
- 5. 1 Lasergun** (pistola laser) - arma speciale. Non c'è difesa contro questa arma, uccide automaticamente il generale avversario. Ma se tu o il tuo avversario usate la carta *shield* nella stessa battaglia ci sarà un'esplosione atomica, tutte le pedine e la spezia (compresi quelle non coinvolti nella battaglia) presenti nel territorio vanno scartati nel *'tanks'*, come i generali usati (non si paga spezia per essi). Inoltre vanno scartate anche tutte le carte *treachery* usate.
- 6. 3 Cheap Hero(ines)** - vanno giocati al posto di un generale in battaglia (questo è l'unico caso in cui si possono giocare 3 carte in battaglia: *cheap hero*, *arma* e *difesa*). Il *cheap hero* ha valore zero e non aumento il tuo totale. Va scartato dopo l'uso.
- 7. 5 Carte inutili** - *Kulon*, *Trip to Gamont*, *La La La*, *Baliset* e *Jubba Cloak*. Non hanno nessun valore. Vanno usate come *arma*, *difesa* o entrambe. Questo è l'unico modo di scartarle. (Regola opzionale) *Bene Gesserit* possono usare una carta inutile come carta *Karama*.

B. Queste 8 carte possono essere giocate ad un certo punto del gioco e poi scartate.

- 1. 2 Truth Trances** - Giocata in qualsiasi momento contro un giocatore. Forza tale giocatore a rispondere sinceramente con "sì" o "no" ad una domanda concernente il gioco.
- 1 Weather Control** - Si gioca all'inizio del movimento della tempesta, permette al giocatore di controllare la tempesta e di spostarla da 0 a 10 settori in senso antiorario.

- 3. 1 Hajr Card** - si gioca durante il turno di movimento di un giocatore. Permette a tale giocatore di fare un movimento extra di un gruppo di pedine sul pianeta, è soggetta alle normali regole di movimento.
- 4. 1 Ghola Card** - si gioca in qualsiasi momento. Permette al giocatore di recuperare immediatamente dal *'tanks'* un generale senza pagamento, o di recuperare 5 pedine dal *'tanks'* e di riposizionarle nella sua riserva.
- 5. 1 Family Atomics** - viene giocata subito dopo che il numero della tempesta è stato determinato ma prima che venga mossa (regola opzionale: giocarla dopo che il segnalino di movimento della tempesta è stato rivelato), da un giocatore che abbia uno o più pedine sullo *Shield Wall* o in un territorio adiacente ad esso. Distrugge lo *Shield Wall* (insieme a tutte le pedine presenti) così che l'*Imperial Basin*, *Arrakeen* e *Carthage* non saranno più protette dalla tempesta. Una volta giocata, la carta va posizionata vicino allo *Shield Wall* per indicare che è stato permanentemente distrutto.
- 6. 2 Karama Card** - Quando giocata può avere uno dei seguenti effetti:
 - Impedisce agli altri giocatori di usare alcune delle loro abilità, come spiegato in seguito:
 - Impedisce per una volta agli Atreides di guardare nel futuro; o (regola opzionale) impedisce per una volta agli Atreides di usare *Kwisatz Haderach*.
 - Impedisce per una volta agli Harkonnen di prendere una seconda carta *Treachery*; o (regola opzionale) impedisce per una volta agli Harkonnen di catturare un generale.
 - Impedisce per una volta alle Bene Gesserit di scendere nel Polar Sink come effetto della discesa su Dune di altri giocatori; di usare una volta la "voce"; o (regola opzionale) di usare una carta *inutile* come carta *Karama*.

- Impedisce per una volta ai Fremen di controllare un verme (le loro pedine nel territorio vengono distrutte e riposte nel *tanks*); o (regola opzionale) impedisce, durante una battaglia, di considerare il bonus dei Fedaykin.
- Consente ad un giocatore di scommettere per e comprare una carta *Treachery* senza pagarla; o (regola opzionale) impedisce all'*Emperor*, durante una battaglia, di considerare il bonus dei Sardaukar.
- Consente ad un giocatore di far atterrare le pedine dalla riserva fuori pianeta al costo della Guild (metà prezzo). Il pagamento va nella banca della spezia e non alla Guild. Questa opzione prende il posto della normale spedizione nello stesso round. O (regola opzionale) impedisce alla Guild di effettuare il proprio movimento quando vuole. Deve farlo nel proprio turno e nella giusta sequenza di gioco.
- b. (regola opzionale)** Consente ad ogni giocatore di usare per una volta un potere speciale.
 - Harkonnen* - Puoi usare una carta *Karama* per prendere, senza guardale, da una all'intera mano di carte di un avversario. Per ogni carta presa devi dargli una delle tue carte in cambio.
 - Atreides* - Puoi usare una carta *Karama* per guardare il piano di battaglia di un giocatore
 - Guild* - Puoi usare una carta *Karama* per impedire uno sbarco da fuori-pianeta di un giocatore.
 - Bene Gesserit* - Puoi usare una carta *inutile* come carta *Karama*.
 - Freme* - Puoi usare una carta *Karama* durante l'estrazione della spezia per far apparire il verme in qualsiasi territorio tu voglia. Il verme non viene pescato dal mazzo spezia. Un verme può divorare pedine solo se si trovano in un deserto.
 - Emperor* - Puoi usare una carta *Karama* per far rivivere fino a tre pedine o un generale gratuitamente.

GENERALI

Fremen	Harkonnen	Guild	Emperor	Atreides	Bene Gesserit
1. Stilgar-7	1. Feyd-Rautha-6	1. Staban Tuek-5	1. Count Fenring-6	1. Thurfir Hawat-5	1. Princess Irulan-5
2. Chani-6	2. Beast Rabban-4	2. Esmar Tuek-3	2. Cpt. Aramsham-5	2. Lady Jessica-5	2. Mother Ramallo-5
3. Ortheym-5	3. Piter DeVries-3	3. Master Bewt-3	3. Burseg-3	3. Gurney Halleck	3. Alia-5
4. Shadout Mapes-3	4. Cpt. Nefud-2	4. Soo Soo Sook-2	4. Caid-3	4. Duncan Idaho-2	4. Lady Fenring-5
5. Jamis-2	5. Umman Kudu-1	5. Guild Rep-1	5. Bashar	5. Dr. Yueh-1	5. Wanna Marcus-5

PREDIZIONE DELLE BENE GESSERIT

giocatore _____ turno _____

SCHEDA DI AIUTO PER DUNE (retro)

REGISTRO TURNI

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----

PEDINE PERSE DAGLI ATREIDES
(regole opzionali)

1	2	3	4	5	6	7
---	---	---	---	---	---	---

VANTAGGI ADDIZIONALI PER I GIOCATORI (REGOLA OPZIONALE)

Emperor

1. Le tue cinque pedine con stella (elite Sardaukar) hanno un'abilità speciale di combattimento. Ognuno vale come due normali pedine in battaglia e nel subire perdite, contro tutti i nemici tranne che contro i *Fremen*. Contro i *Fremen* valgono uno come tutte le altre pedine. Sono considerati come una pedina per il recupero pedine, ma se ne può recuperare solo una per turno.

Guild

1. Non devi fare il movimento nell'apposita fase del tuo turno, ma puoi farlo in qualsiasi turno nella sequenza che vuoi. Il resto dei giocatori devono effettuare il proprio turno nella giusta sequenza. Non è necessario rivelare quando intendi effettuare il tuo movimento.

Bene Gesserit

1. Tu hai il potere di coesistere (vedi regole opzionali nel manuale per ulteriori dettagli).

Fremen

- Tu selezioni e puoi sapere quale sarà il prossimo segnalino di movimento *tempesta* (usato solo con la regola opzionale XVI).
- Durante l'estrazione della spezia, tutti i vermi successivi al primo possono essere da te posizionati dove vuoi. Non possono divorare pedine se non in un deserto.
- Se colpito dalla *tempesta*, viene uccisa solo la metà delle tue pedine (arrotondata per eccesso). Puoi portare le tue pedine di riserva dentro la *tempesta* perdendone metà.
- Le tue tre pedine con stella (Fedaykin) hanno un'abilità speciale

di combattimento. Ognuno vale come due normali pedine in battaglia e nel subire perdite. Sono considerati come una pedina per il recupero pedine, ma se ne può recuperare solo una per turno.

Harkonnen

1. Ogni volta che vinci un combattimento puoi scegliere a caso un generale del tuo nemico (compreso quello usato in battaglia se sopravvissuto ed esclusi quelli usati in altre battaglie durante questo stesso turno). Puoi immediatamente mettere il generale nel *tanks* al prezzo di 2 spezie; oppure usarlo in una battaglia, dopodiché va immediatamente restituito al proprietario. Se tutti i tuoi generali dovessero essere uccisi, devi immediatamente restituire i generali prigionieri ai legittimi proprietari. I generali catturati che vengono uccisi vanno scartati nel *tanks*, dal quale i proprietari potranno poi recuperarli. Un generale catturato è automaticamente *in the pay* del legittimo proprietario.

Atreides

1. In qualsiasi turno, dopo aver perso almeno 7 pedine in battaglia, puoi usare il segnalino *Kwisatz Haderach*. Non può essere usato da solo in battaglia ma può sommare +2 alla forza di un generale o di un *Cheap Hero(ine)* in ogni turno. Se il generale o il *Cheap Hero(ine)* viene ucciso, il *Kwisatz Haderach* non ha effetto. *Kwisatz Haderach* può essere ucciso solo da un'esplosione atomica derivante dall'utilizzo di una *Lasergun* con uno *Shield*. Un generale accompagnato da *Kwisatz Haderach* non può essere un traditore. Se ucciso, *Kwisatz Haderach* può essere recuperato come un qualsiasi generale. Se non ucciso, non ha nessun effetto sul recupero di altri generali *Atreides*.

Sequenza di gioco

- 1 - Movimento della tempesta
- 2 - Estrazione spezia
- 3 - Turno dell'asta
- 4 - Recupero pedine e movimento
- 5 - Combattimento
- 6 - Guadagno della spezia

PREDIZIONE DELLE BENE GESSERIT

giocatore _____ turno _____

GENERALI

Fremen	Harkonnen	Guild	Emperor	Atreides	Bene Gesserit
1. Stilgar-7	1. Feyd-Rautha-6	1. Staban Tuek-5	1. Count Fenring-6	1. Thurfir Hawat-5	1. Princess Irulan-5
2. Chani-6	2. Beast Rabban-4	2. Esmar Tuek-3	2. Cpt. Aramsham-5	2. Lady Jessica-5	2. Mother Ramallo-5
3. Ortheym-5	3. Piter DeVries-3	3. Master Bewt-3	3. Burseg-3	3. Gurney Halleck	3. Alia-5
4. Shadout Mapes-3	4. Cpt. Nefud-2	4. Soo Soo Sook-2	4. Caid-3	4. Duncan Idaho-2	4. Lady Fenring-5
5. Jamis-2	5. Umman Kudu-1	5. Guild Rep-1	5. Bashar	5. Dr. Yueh-1	5. Wanna Marcus-5

