

Autoři hry:
FRANCESCO NEPITELLO a MARCO MAGGI

DUNE

◀ VÁLKA a ARRAKIS ▶

◀ KNIHA PRAVIDEL ▶



LEGENDARY



Pokoušet se pochopit Muad'diba bez pochopení jeho úhlavních nepřátel, Harkonnenů, znamená pokoušet se chápat pravdu bez znalostí o lži. Znamená to pokus vidět světlo bez znalostí o temnotě. A to možné není.

— z „Pravé knihy o Muad'dibovi“ napsané princeznou Irulán

OBSAH

HERNÍ SOUČÁSTI	4	FIGURKY	11
ÚVOD	7	◆ Jednotky	11
PŘEHLED	7	◆ Atreidské výsadkové žetony	12
HERNÍ MAPA	8	◆ Velitelé	12
◆ Ukazatel nadvlády	10	◆ Transportéry	13
◆ Ukazatel jasnozřivosti	10	◆ Píseční červi	13
EKOLOGICKÉ POKUSNÉ STANICE	10	PŘÍPRAVA	14
OSADY	10	HERNÍ KOLO	15
DESKY HRÁČŮ	11	FÁZE 1: UMÍSTĚNÍ TRANSPORTÉRŮ	16
DESKA KOŘENÍ	11	FÁZE 2: ARČNÍ FÁZE	17
		◆ Akční tahy	17
		◆ Symboly na akčních kostkách	17
		◆ Speciální akce pojmenovaných velitelů	18
		◆ Volné akce	19
		◆ Zahrání plánovacích karet	19
		FÁZE 3: POUŠTNÍ HROZBY	20
		◆ Umístění a vyřešení červí výstrahy	20
		◆ Vyřešení Koriolisovy bouře	20
		FÁZE 4: SBĚR KOŘENÍ	21
		◆ Uskladněné kořeni	21
		◆ Rezervy kořeni	21
		◆ Imperiální sankce	21

**CMON
obsah
zdarma**



[CMON.COM/Q/DUN001/R](https://cmon.com/q/dun001/r)

ZÁKLADY HRY	22	EKOLOGICKÉ POKUSNÉ STANICE	31
PŘESUN	22	POJMENOVANÍ VELITELÉ	31
PŘESUN VÍCE LEGIÍ	22	JESSICA A PAUL	32
PŘESUN LEGIE PŘES VÍCE OBLASTÍ	22	THUFIR HAWAT A GAIUS HELENA MOHIAMOVÁ	32
JÍZDA NA ČERVOVI (POUZE ATREIDOVÉ)	23	BESTIE RABBAN A FEYD-RAUTHA	32
PŘEVOZ VOJÁKŮ (POUZE HARKONNENOVÉ)	23	GURNEY HALLECK	32
		DIVOKÝ TVŮRCE	32
BITVY	24	TĚŽEBNÍ VOZIDLA	33
SEKVENCE BITEVNÍCH ROL	24	ZNIČENÍ TĚŽEBNÍCH VOZIDEL	33
BITEVNÍ HODY	24	BENEGESSERITSKÉ ŽETONY	33
◆ Bojové schopnosti velitelů	25		
◆ Saurdakaři a Fedajkinové	25	HRA 3-4 HRÁČŮ	34
ODSTRANĚNÍ ZTRACENÝCH JEDNOTEK	26	PŘÍPRAVA	34
POKRAČUJÍCÍ BITVA	26	PRŮBĚH HRY U SDÍLENÝCH FRACÍ	35
PŘERUŠENÍ ÚTOKU	26	◆ Ružely ticha	35
ÚSTUP	26	◆ Plánovací karty	35
KONEC BITVY	26	◆ Vyřešení akcí	35
◆ Postup po bitvě	26	◆ Pořadí akcí	36
◆ Zničení osad	27	◆ Speciální akce pojmenovaných velitelů	36
REGENERAČNÍ NÁDRŽE	27	◆ Výsadek a pouštní hrozby	36
		◆ Regenerační nádrže	36
JASNOZŘIVOST	27	◆ Akce pouštní síla	36
UKAZATEL JASNOZŘIVOSTI	27	◆ Imperiální sankce	36
KARTY JASNOZŘIVOSTI	28	◆ Benegesseritské žetony	36
◆ Čas získání	28		
◆ Podmínky získání	28	MAHDÍ - HRA 1 HRÁČE	37
◆ Odstranění nebo zamíchání	28	ÚVOD	37
DALŠÍ ÚČINKY JASNOZŘIVOSTI	29	◆ Taktické karty	37
◆ Pole 3 - Pouštní velitelé	29	◆ Když můžete, vybíráte	37
◆ Pole 6 - Předzrozený velitel	29	PŘÍPRAVA	37
◆ Pole 8 - Rodinné atomové zbraně	29	PRŮBĚH ROLA	37
		HARKONNENSKÁ AKČNÍ KRITÉRIA	39
RODINNÉ ATOMOVÉ ZBRANĚ	29	◆ Velící a strategická akce	39
SKALNÍ ROZŠTĚP	29	◆ Výsadeková akce	39
SKALNÍ DÍRY	30	◆ Mentatská akce	40
ZÁPADNÍ OBYVODOVÝ VAL	30	◆ Rodová akce	40
		HARKONNENSKÁ KRITÉRIA PŘESUNU	40
ČERVÍ VÝSTRAHY A PÍSEČNÍ ČERVI	30	◆ Výběr nejkratší trasy	41
ČERVÍ VÝSTRAHY A HARKONNENSKÉ LEGIE	30	◆ Umístění harkonnenských výsadekových žetonů	41
PÍSEČNÍ ČERVI	30	HARKONNENSKÁ BITEVNÍ KRITÉRIA	41
◆ Přesun písečných červů	31	◆ Harkonnenské plánovací karty v boji	41
◆ Útok písečných červů	31	◆ Uplatnění zásahů	41
◆ Píseční červi a legie	31	◆ Konec bitvy	41
		ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA	42
		REJSTŘÍK	43
		AUTOŘI	43
		SHRNUTÍ PRAVIDEL	44



HERNÍ SOUČÁSTI*

* Pozn. vydavatele: Některé ilustrační obrázky v této knize pravidel jsme se z technických důvodů rozhodli ponechat v angličtině. Všechny herní součásti, které najdete uvnitř krabice s hrou, jsou kompletně lokalizovány do češtiny.

HARKONNENSKÁ FRAKCE

129 FIGUREK

ATREIDSKÁ FRAKCE

13 VELITELŮ

20 VELITELŮ



BARON HARKONNEN



BESTIE RABBAN



FEYD-RAUTHA



KAPITÁN ARAMŠÁM



PAUL ATREIDES



PAUL MUAD'DIB



LADY JESSICA



CTIHODNÁ MATKA JESSICA



GAIUS HELENA MOHIAMOVÁ



SHADDAM IV.



THUFIR HAWAT



BAŠÁROVÉ x6



STILGAR



CHANI



GURNEY HALLECK



ALIA



NAIBOVÉ x12

44 JEDNOTEK

30 JEDNOTEK



x8



x8



x8



x8



x8



x4



x4

24 BĚŽNÝCH JEDNOTEK

16 BĚŽNÝCH JEDNOTEK

8 ELITNÍCH JEDNOTEK



x6



x6



x4



x4

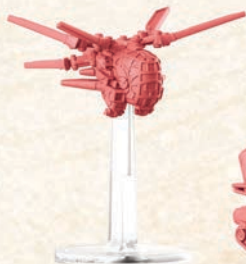
12 ELITNÍCH JEDNOTEK

8 SARDAUKARŮ

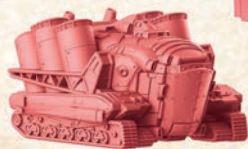
6 FEDAJKINŮ

17 TRANSPORTÉRŮ

OSTATNÍ



6 ORNITOPTÉR



8 TĚŽEBNÍCH VOZIDEL



3 KARYOLY



4 PÍSEČNÍ ČERVI

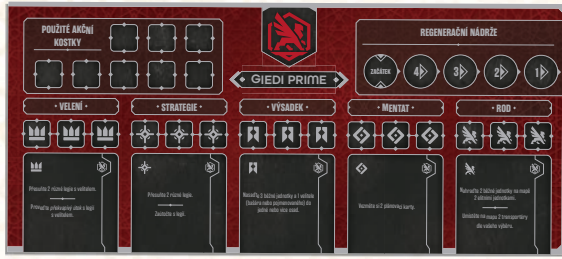


1 DIVOKÝ TVŮRCE

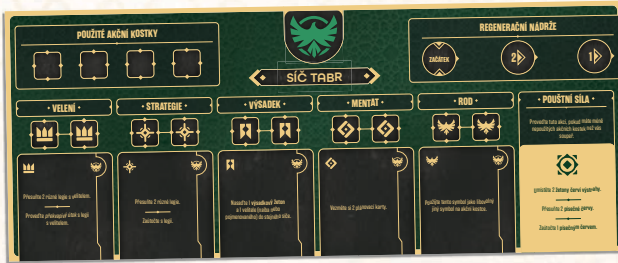
1 DESKA KOŘENÍ 



1 DESKA HARKONNENSKÉHO HRÁČE 



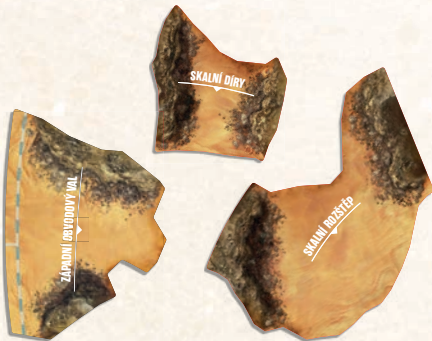
1 DESKA ATREIDSKÉHO HRÁČE 



2 SEKCE HERNÍ MAPY

ŽETONY

3 ŽETONY RODINNÝCH ATOMOVÝCH ZBRANÍ 




3 ŽETONY JASNOZŘIVOSTI 



3 IMPERIÁLNÍ ŽETONY 




1 ŽETON NADVLÁDY 




1 ŽETON REZERV KOŘENÍ 




8 ATREIDSKÝCH STARTOVNÍCH ŽETONŮ VÝSADKU 



8 ATREIDSKÝCH ŽETONŮ VÝSADKU 



12 HARKONNENSKÝCH STARTOVNÍCH ŽETONŮ VÝSADKU 




16 ŽETONŮ ČERVÍ VÝSTRAHY 




5 BENECESSERITSKÝCH ŽETONŮ 



6 EKOLOGICKÝCH POKUSNÝCH STANIC 



14 ŽETONŮ OSAD  



24 KOSTEK

4 ATREIDSKÉ AKČNÍ KOSTKY 



8 HARKONNENSKÝCH AKČNÍCH KOSTEK 



6 ATREIDSKÝCH BITEVNÍCH KOSTEK 



6 HARKONNENSKÝCH BITEVNÍCH KOSTEK 



125 KARET

36 ATREIDSKÝCH PLÁNOVACÍCH KARET



1 BALÍČEK RODU ATREIDŮ (18 KARET)



1 BALÍČEK FREMENSKÝCH SPOJENCŮ (18 KARET)



1 BALÍČEK RODU HARKONNENŮ (18 KARET)



1 BALÍČEK CORRINSKÝCH SPOJENCŮ (18 KARET)

10 KARET ATREIDSKÝCH VELITELŮ



ROD ATREIDŮ (5): PAUL ATREIDES, LADY JESSICA, CITHODNÁ MATKA JESSICA, GURNEY HALLECK, ALIA



FREMENŠTÍ SPOJENCI (5): NAÍBOVÉ, PAUL MUAD'DIB, STILGAR, CHANI, DIVOKÝ TVŮRCE



ROD HARKONNENŮ (4): BESTIE RABBAN, THUFIR HAWAT, BARON HARKONNEN, FEYD-RAUTHA



CORRINŠTÍ SPOJENCI (4): SHADDAM IV., GAIVS HELENA MOHIAMOVÁ, KAPITÁN ARAMŠÁM A BAŠÁROVÉ

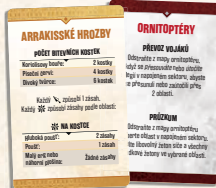
16 KARET JASNOŽIVOSTI



6 KARET TAJNÝCH CÍLŮ



2 REFERENČNÍ KARTY



ARRAKISKÉ HROZBY, ORNITOPIÉRY

3 KARTY IMPERIÁLNÍCH SANKCÍ



ČHOAM, KOSMICKÁ GILDA, LANDSRAAD

8 TAKTICKÝCH KARET PRO HRU JEDNOHO HRÁČE



DODATEČNÉ HERNÍ SOUČÁSTI PRO HRU 3-4 HRÁČŮ

6 ŽETONŮ KUŽELŮ TICHY



4 DESKY HRÁČŮ



ÚVOD

Duna: Válka o Arrakis je asymetrická strategická desková hra pro 1 až 4 hráče založená na oceňované science fiction knize Franka Herberta *Duna*. Hráči znovu prožijí *Pouštní válku*, snahu ovládnout planetu Arrakis, jediný zdroj koření – *melanže*, kde proti sobě stanuli vůdci rodů Atreidů a Harkonnenů a jejich spojenci. Hra začíná v roce 10191 AG, rok po *Dobytí Arrakénu* – bitvy, kdy Atreidové ztratili kontrolu nad planetou, která se vrátila do područí Harkonnenů.

- ◆ Ve **hře 2 hráčů** povede každý ze soupeřů jednu frakci, buď **Atreidy** (rod Atreidů a *fremenští spojenci*), nebo **Harkonneny** (rod Harkonnenů a *corrinští spojenci*).
- ◆ Ve **hře 3-4 hráčů** se hráči rozdělí do dvou týmů, kdy každý kontroluje 1 nebo 2 ze 4 herních frakcí.
- ◆ V **hře jednoho hráče** – mód Mahdí - hráč vede **Atreidy**, zatímco **Harkonnenové** jsou ovládaní hrou.

Hráči dosáhnou vítězství co nejlepšími strategickými volbami, před které budou postaveni, když budou muset bránit své osady a útočit na nepřitele, aby získali kontrolu nad jeho územím a připravili soupeře o jeho zdroje.

Prosím, berte na vědomí, že pravidla v této knize odkazují na hru 2 hráčů. Dodatečná pravidla pro hru 3 až 4 hráčů se nachází na straně 34 a pravidla hry jednoho hráče se nachází na straně 37.

PŘEHLED

Harkonnenové na začátku hry ovládají hlavní obydlené oblasti Arrakis a musí provádět pátrací a přešpionážní akce proti úkrytům fremenských povstalců (proti jejich síťům), a zároveň musí investovat své zdroje do těžby, aby nashromáždili co nejvíc koření. Množství koření, které vyprodukuje, určuje kvalitu vztahů s mocnostmi v rámci Impéria (Kosmickou gildou, Landsraadem a CHOAM). Imperátor (rod Corrinů) Harkonneny tajně podporuje a poskytuje jim vojenskou podporu a své fanatické vojáky - sardaukary.

- ◆ Aby vyhrál hru, harkonnenský hráč musí získat **10 bodů nadulády**.

Atreidové vzdorují kruté vládě Harkonnenů. Zdecimovaní prvotní bitvou, přeživší Atreidové se stali symbolem hrdosti a vzdoru proti utlačovatelům díky své guerrilové taktice, kdy úzce spolupracují s místní fremenskou populací. Atreidové a fremeni se plněním misí a užítkováním svých znalostí ničivých přírodních sil Arrakis snaží naplnit dávné proroctví, a až k tomu dojde, žádný nepřítel jim nedokáže vzdorovat...

- ◆ Aby atreidský hráč vyhrál hru, jeho tři **žetony jasnouzřivosti** musí dosáhnout nebo překonat pole na **ukazateli jasnouzřivosti**, která jsou uvedena na kartě tajného cíle, kterou si vezme na začátku hry.



HERNÍ MAPA

Herní mapa zobrazuje severní polokouli planety Arrakis. Tečkované linky ji rozdělují na 8 **sektorů**, které jsou doplněny **vzdušnými zónami**, kruhovými poli, která využívají výhradně Harkonnenové a umísťují do nich svá vznášedla – ornitoptéry a karyoly. Každá vzdušná zóna se nachází na hranici mezi dvěma sektory a oba je ovlivňuje (považuje se za napojenou na všechny oblasti uvnitř daných sektorů).

Sektory dělíme na vnitřní sektory (4 sektory přiléhající k severnímu pólu) a na vnější sektory (4 sektory na okrajích mapy).

Sektory jsou následně rozděleny na různý počet **oblastí**, které ovlivňují přesun vojáků, umístění těžebních vozidel a podobně. Oblasti dělíme na 4 typy, které ovlivňují následky arrakiských hrozeb – **písečných červů** a **Koriolisových bouří** (viz strana 20). Existují 4 typy oblastí: **hory**, **náhorní plošiny**, **Malý erg** a **poušť**. Pouštní oblasti přilehlé k okraji mapy navíc považujeme za **hluboké pouště**.

OBLAST SEVERNÍ PÓL

Severní pól jsou hory, které jsou považovány za součást všech 4 vnitřních sektorů, a proto jsou napojené na všechny vzdušné zóny.

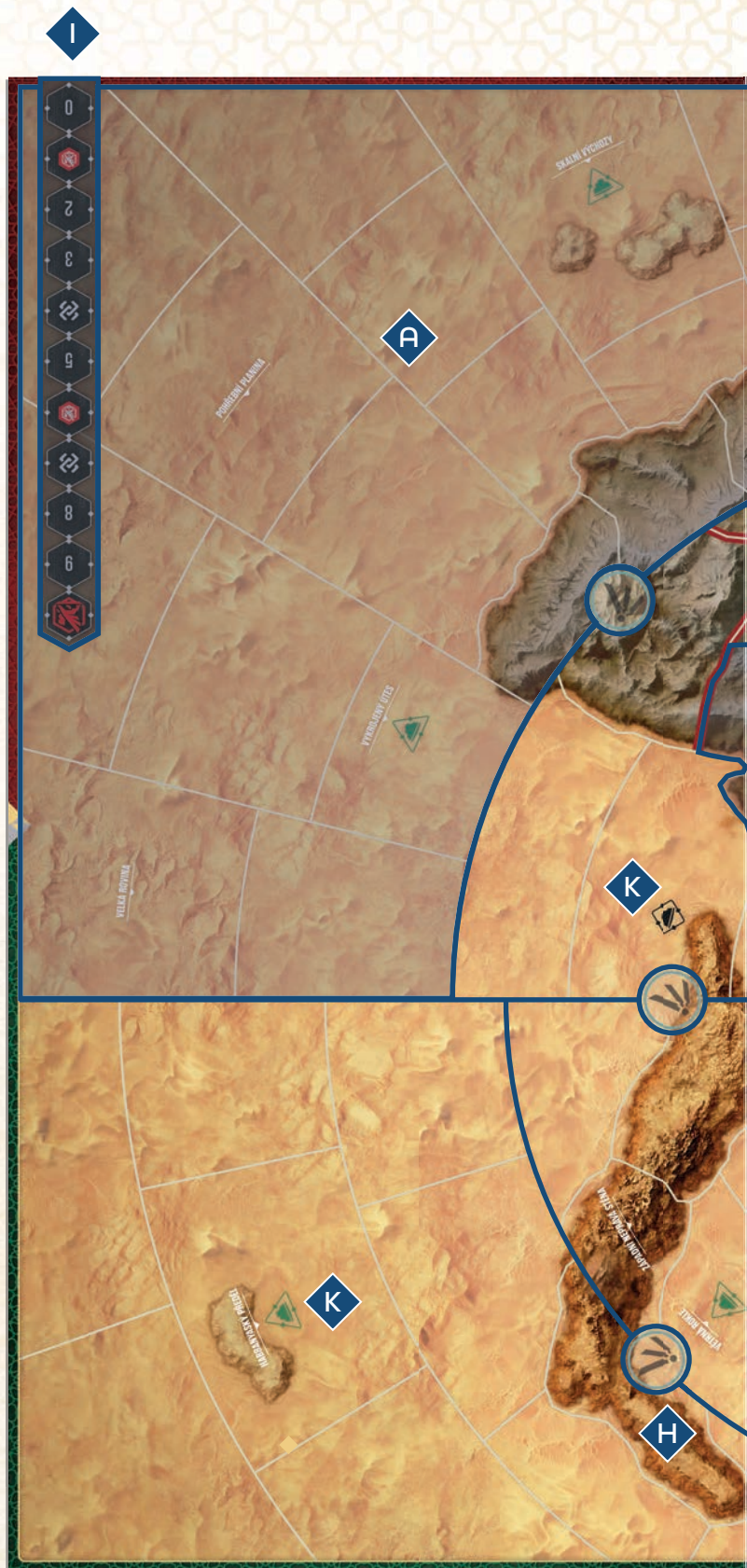
Pokud je hranice mezi dvěma a více oblastmi tvořena tlustou červenobílou čarou, je považována za **neprůchodnou**. Oblasti oddělené neprůchodnou hranicí se při plánování pozemních přesunů nepovažují za přilehlé.

VOLNÉ A PRÁZDNÉ OBLASTI

Pravidla a plánovací karty mohou odkazovat na **volné** a **prázdné** oblasti.

- ◆ **Volná oblast:** Oblast je pro hráče volná, když se tam nenachází žádné nepřátelské osady, nepřátelské jednotky nebo píseční červi.
- ◆ **Prázdná oblast:** Oblast na mapě, kde se nic nenachází – žádné žetony nebo figurky.

Poznámka: Oblast, kde se nachází pouze ekologická stanice nebo těžební vozidlo, je považována za volnou pro všechny hráče.



◆ UKAZATEL NADVLÁDY

Harkonnenský hráč zaznamenává své získané body nadvlády posouváním žetonu na ukazateli nadvlády. Když žeton dosáhne posledního pole na ukazateli, harkonnenský hráč **okamžitě** vyhrává hru.

Ukazatel navíc určuje, kdy do hry vstoupí dva důležité harkonnenští velitelé **Thufir Hawat** a **Feyd-Rautha** (jak je vysvětleno na jejich kartách velitelů), a kdy Atreidové získají další **benegesseritské** žetony (viz strana 33).

◆ UKAZATEL JASNOŽŘIVOSTI

Body jasnožřivosti atreidského hráče sledují 3 různé žetony. Pokud buď **na konci kola**, nebo okamžitě po zničení hlavního města **Arrakén** (viz níže) žetony dosáhnou hodnoty uvedené na kartě tajného cíle, kterou si vzal na začátku, Atreidové vyhrávají hru.

Navíc pozice jednotlivých žetonů určuje, kdy do hry vstoupí **Paul Muad'dib**, **Ctihodná matka Jessica**, **Chani** a **Alia** (důležité velitelé Atreidů) a kdy mohou Atreidové odpálit mocné **rodinné atomové zbraně** (viz strana 29).



EKOLOGICKÉ POKUSNÉ STANICE

6 lícem dolů otočených žetonů ekologických pokusných stanic je na začátku hry náhodně rozmístěno do oblastí, kde je zobrazen jejich symbol. Představují opuštěná imperiální zařízení. Atreidský hráč jejich obsazením získá 1 bod jasnožřivosti, jehož typ je uveden na líci žetonu dané stanice.

OSADY

Osady představují obydlená místa, životně důležitá pro frakce, ke kterým náleží. Jsou využívány ke shromažďování nových jednotek a jejich obsazení nepřítelem urychlí porážku frakce, které patří. Na všech žetonech osad je uvedena úroveň. **Vesnice pionů** v Arsuntu, pánvi Hagga, Imperiální pánvi a na severním pólu, město **Kartágo** a hlavní město planety **Arrakén** jsou harkonnenské osady, zatímco 8 skrytých **síťů** jsou atreidské osady.



Arrakén



Kartágo



Vesnice pionů



Sítě



Ukazatel nadvlády

Ukazatel jasnožřivosti

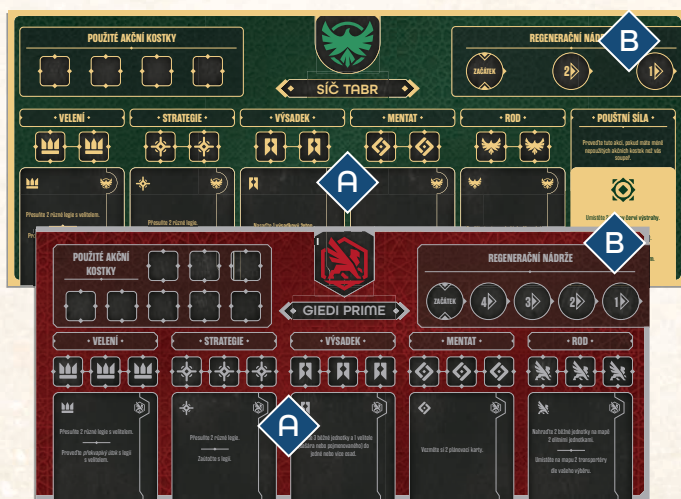


Ekologické pokusné stanice

DESKY HRÁČŮ

Každá ze dvou frakcí má svou vlastní hráčskou desku - harkonnenský hráč má desku označenou jako **Giedi Prime** a atreidský hráč má desku označenou jako **Síť Tabr**. Hra se hraje na kola a hráči se budou střídat při provádění **akcí** - přesuny figurek na mapě, aby obsadili osady, výsadky nových jednotek, braní a zahrání plánovacích karet a tak dále.

Všechny akce jsou zobrazené ve střední části každé hráčské desky. Dostupné akce jsou odvozené od symbolů na akčních kostkách, které padly v daném kole, a od karet velitelů, které má hráč k dispozici. Na deskách jsou také **regenerační nádrže**, díky kterým budete vědět, jak dlouho musí být zranění pojmenovaní velitelé mimo hru.



A Akce

B Regenerační nádrž

DESKA KOŘENÍ

Tuto desku používá harkonnenský hráč, aby si udržoval přehled o produkci koření. Tři imperiální ukazatele zastupují zájmy CHOAM, Kosmické gildy a Landsraadu - mocenských skupin v rámci Impéria, které nejvíce baží po tomto vzácném zdroji. Od jejich přízně se odvozuje množství zdrojů, které má harkonnenský hráč v jednotlivých kolech k dispozici.



FIGURKY

Ve válce o ovládnutí Arrakisů bojují především vojáci (jednotky) a jejich velitelé, kteří jsou rozmístěni v oblastech na mapě. Všechny jednotky a velitele nacházející se v jedné oblasti dohromady nazýváme legie. Boje mohou občas zahrnovat i transportéry, ať už jako cíle (těžební vozidla) nebo přepravní prostředky (ornitoptéry). A nakonec jsou tu obávaní píseční červi, které může atreidský hráč poštvát na své nepřátele.

◆ JEDNOTKY

Jednotky představují pozemní síly nasazené oběma frakcemi. Na mapě je umísťujeme do oblastí. Jednotky rozdělujeme na **běžné**, **elitní** a **speciální elitní** jednotky (za Atreidy bojující **fedajkiny** a za Harkonnenny bojující **sardaukary**).

Všechny běžné jednotky lze snadno odlišit díky malým kruhovým podstavcům. Elitní jednotky mají čtvercové podstavce a speciální elitní jednotky mají podstavce šestiúhelníkové.

Každá jednotka, která byla odstraněna z mapy, se stává dostupnou pro budoucí naverbování. Jednotky jsou omezené počtem v herním krabici. Hráč však místo nich může použít jednotku s nižší hodnotou - běžnou jednotku místo elitní nebo speciální elitní jednotky, nebo elitní jednotku místo speciální elitní.

BĚŽNÉ JEDNOTKY



ELITNÍ JEDNOTKY

SPECIÁLNÍ ELITNÍ JEDNOTKY



◆ ATREIDSKÉ VÝSADKOVÉ ŽETONY

Atreidské jednotky vstupují do hry jako výsadekové žetony - startovní výsadekové žetony a standardní výsadekové žetony. Oba typy se na mapu umísťují otočené lícem dolů, ale atreidský hráč si je může kdykoliv prohlédnout.

Na každém výsadekovém žetonu je na skrytém líci uvedena kombinace běžných a elitních jednotek a fedajkinů. **Výsadekový žeton se pro potřeby pohybu a maximálního počtu jednotek počítá jako 1 jednotka (viz strany 13 a 22).**

Atreidský hráč se může kdykoliv rozhodnout výsadekový žeton otočit (viz Guerrilový výcvik, strana 19). Žetony však musí být otočeny, když je oblast, kde se nacházejí, jakýmkoliv způsobem napadena, nebo když je zkoumána ornitoptérou (viz strana 19).

Když je výsadekový žeton otočen, bez ohledu na jeho typ je odstraněn ze hry. Když zásoba atreidských žetonů dojde, atreidský hráč nemůže na mapu nasadit další výsadekové žetony.



Atreidské startovní výsadekové žetony



Atreidské výsadekové žetony

◆ VELITELÉ

Figurky velitelů zastupují armádní důstojníky a důležité postavy světa *Duny*. Nepovažují se za jednotky a mohou být umístěny na mapu pouze do oblastí, kde se již nachází přátelské jednotky (pokud někdy zůstanou sami, jsou eliminováni). Velitelé mohou být **anonymní** (bašárové a naibové) nebo **pojmenovaní** (například Paul Atreides nebo Bestie Rabban). Oba typy velitelů posilují své legie, zvyšují jejich mobilitu a zlepšují jejich útočné schopnosti.

Velitele zastupují figurky na velkých kruhových podstavcích, jejichž bojové a akční speciální schopnosti jsou uvedené na odpovídajících kartách. Když do hry vstoupí pojmenovaný velitel, jeho lícem nahoru otočená karta je okamžitě umístěna do odpovídajícího akčního slotu na hráčově desce. Karta pojmenovaného velitele je považována za otočenou lícem nahoru, když je na ní vidět popis její speciální akce (strana s jednobarevnou ilustrací).

Poznámka: Velitelé patřící ke stejné frakci mohou mít různé barvy. Na ty se bere ohled pouze ve hře 3 nebo 4 hráčů.

ANONYMNÍ VELITELÉ



Bašárové

Naibové

POJMENOVANÍ VELITELÉ



Bestie Rabban

Paul Atreides



◆ MAXIMÁLNÍ POČET JEDNOTEK

V jednotlivých oblastech na mapě se najednou může nacházet maximálně 6 jednotek. Pokud je tento limit kdykoliv překročen, hráč, kterému patří, musí okamžitě vybrat nadbytečné figurky a odstranit je. Velitelé obou frakcí nejsou považováni za jednotky a do limitu se nezapočítávají (v jedné oblasti se může nacházet libovolný počet velitelů).



Atreidské výsadkové žetony se pro potřeby přesunu a započítávání do limitu považují za 1 jednotku. V oblasti se tak mohou nacházet například 4 jednotky a 2 výsadkové žetony.

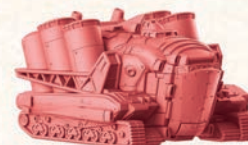
Poznámka: Atreidský hráč by měl být při umísťování více jak 3 výsadkových žetonů ve stejné oblasti opatrný, protože po jejich otočení by mohl překročit limit a musel by pak nadbytečné figurky odstranit.

◆ TRANSPORTÉRY

Transportéry zahrnují *ornitoptéry*, *těžební vozidla* a *karyoly* a mohou být nasazeny pouze harkonnenským hráčem. Ornitoptéry a karyoly se umísťují do vzdušných zón a těžební vozidla se umísťují do pouští. Transportéry se nikdy nepřesouvají. Karyoly a těžební vozidla se využívají při těžbě koření, zatímco ornitoptéry mohou zvýšit mobilitu legií a zkoumat nepřátelské síce a legie. Transportéry se nepovažují za jednotky.



Ornitoptera



Těžební vozidlo



Karyol

◆ PÍSEČNÍ ČERVI

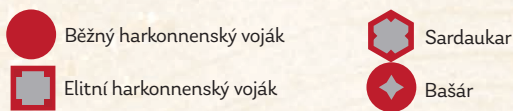
Píseční červi se na mapu umísťují především jako důsledek těžby koření. Atreidský hráč je může využít k útoku na nepřátelské legie, zpomalení jejich postupu nebo rychlejšímu přesunu atreidských legií po mapě.



Písečný čeru

- 10 Zamíchejte 16 žetonů červích výstrah, abyste vytvořili zásobu žetonů červích výstrah.
- 11 Vezměte si hráčskou desku své frakce. Vezměte všechny karty pojmenovaných velitelů, kteří jsou ve hře od začátku hry, a otočené lícem nahoru je umístěte do akčních slotů s odpovídajícími akčními symboly. Figurky těchto velitelů odložte stranou. Figurky anonymních velitelů (bašárové a naibové) a jejich karty (otočené lícem dolů) si umístí oba hráči na místě, kam na ně snadno dosáhnou.
- 12 Harkonnenský hráč si vezme desku koření, položí ji vedle hráčské desky Giedi Prime a umístí tři imperiální žetony na nejvyšší pole ukazatelů.
- 13 Zamíchejte plánovací karty podle jejich rubů do 4 oddělených balíčků. Harkonnenský hráč umístí balíček rodu Harkonnenů a balíček corrinských spojenců tak, aby na ně snadno dosáhl. Atreidský hráč udělá to samé s balíčkem rodu Atreidů a balíčkem fremenských spojenců.
- 14 Atreidský hráč zamíchá 6 karet tajných cílů a 1 si vezme (zbývajících 5 karet odloží stranou). Karta je po celou hru před harkonnenským hráčem skrytá.
- 15 Hráči umístí figurky své frakce, sady akčních kostek, bitevní kostky, dodatečné žetony a referenční karty tak, aby na ně snadno dosáhli.
- 16 Atreidský hráč začíná hru s 1 benegesseritským žetonem. Zbývajících 4 žetony jsou zásobou benegesseritských žetonů.

SYMBOLY NA HARKONNENSKÉM ŽETONU VÝSADKY



V tomto příkladu bude nasazen 1 bašár, 1 sardaukar a 1 běžný harkonnenský voják.

HERNÍ KOLO

Duna: Válka o Arrakis se hraje na kola, která se opakují, dokud jedna z frakcí nevyhraje hru. Každé kolo je rozděleno na následující fáze:

◆ ZAČÁTEK KOLA

- ◆ Každý hráč si do své ruky vezme 2 plánovací karty, 1 z každého svého balíčku.
- ◆ Vezměte si 3 karty z balíčku jasnozřivosti a vyložte je otočené lícem nahoru do řady vedle balíčku, aby je viděli všichni hráči.

1. UMÍSTĚNÍ TRANSPORTÉRŮ (POUZE HARKONNENOVÉ)

Harkonnenský hráč zkontroluje pozici nejnižšího imperiálního žetonu na desce koření, aby zjistil, kolik svých akčních kostek nemůže v tomto kole použít a kolik má k dispozici transportérů. Poté hráč umístí všechny transportéry na mapu - těžební vozidla do pouště, ornitoptéry a karyoly do vzdušných zón.

2. AKČNÍ FÁZE

- ◆ Oba hráči hodí svými akčními kostkami a umístí je všechny na své hráčské desky do slotů, které odpovídají hozeným symbolům.
- ◆ Každý hráč, harkonnenský jako první, umístí 1 benegesseritský žeton (pokud nějaký mají) na svou hráčskou desku.
- ◆ Hráči, atreidský jako první, se budou střídat při provádění akcí. Když harkonnenský hráč vyčerpá všechny své dostupné akce, akční fáze končí.

3. POUŠTNÍ HROZBY (POUZE ATREIDOVÉ)

- ◆ Atreidský hráč umístí do každé pouště, kde se nachází harkonnenská legie nebo těžební vozidlo, 1 žeton červí výstrahy. Poté otočí všechny žetony červích výstrah na mapě (právě umístěné i ty, které byly umístěny kdykoliv během kola) a vyřeší jejich účinky.



Žetony červí výstrahy

- ◆ Pokud se harkonnenská legie nachází na náhorní plošině, v Malém ergu nebo v poušti, atreidský hráč v každé oblasti hodí za *Koriolisovu bouři* a určí tak její následky.

4. SBĚR KOŘENÍ (POUZE HARKONNENOVÉ)

- ◆ Pokud jsou na mapě těžební vozidla, harkonnenský hráč je odstraní, aby sklídl kořeni. Množství získaného kořeni závisí na oblasti: 1 bod z pouště a 2 body z hluboké pouště.
- ◆ Harkonnenský hráč buď okamžitě utratí nasbírané kořeni, aby udržel imperiální žetony na desce kořeni na jejich pozici, nebo aby je posunul o 1 pole nahoru. K udržení pozice jsou zapotřebí 2 body a k posunutí 3 body. V opačném případě žeton klesne o 1 pole.
- ◆ Když je žeton nadvlády na poli 5 a nižším, harkonnenský hráč má další možnost utratit 3 body kořeni, aby získal 1 bod nadvlády (jednou za fázi sběr kořeni).
- ◆ Imperiální sankce na spodních polích jednotlivých ukazatelů desky kořeni se aktivují automaticky. Když se libovolný počet imperiálních žetonů posune na spodní pole, aktivuje se další imperiální sankce (pouze 1). Harkonnenský hráč si ze žetonů, které se posunuly na spodní pole, vybere ten, jenž aktivuje sankci.

◆ KONEC KOLA

- ◆ Atreidský hráč si ověří, jestli se nenaplnily požadavky některé z odhalených karet jasnozřivosti, kterou lze získat během fáze *konec kola*. Pak splní pokyny na kartách, které chce získat, a posune příslušné žetony jasnozřivosti (v jednom kole lze získat maximálně 2 karty jasnozřivosti). Bez ohledu na to, kolik karet v tomto kole získal, pokud jsou dosaženy všechny hodnoty uvedené na kartě tajných cílů, atreidský hráč vyhrává hru! Pokud ne, hra pokračuje.
- ◆ Odstraňte z mapy všechny ornitoptéry a karyoly.
- ◆ Pokud jsou na mapě pojmenovaní velitelé, počínaje harkonnenským hráčem mohou oba hráči nahradit libovolné pojmenované velitele anonymním velitelem.
- ◆ Otočte všechny „vyčerpané“ karty velitelů lícem nahoru a vraťte je do odpovídajících akčních slotů (s výjimkou velitelů v regeneračních nádržích, jejichž karty jsou otočeny lícem nahoru, ale na hráčovu desku se nevrací).
- ◆ Na konci kola musí mít oba hráči v ruce maximálně 6 plánovacích karet a nadbytečné karty musí odhodit. Hráči si vybírají, které karty odhodí.
- ◆ Atreidský hráč se rozhodne, zda odstraní ze hry, nebo zamíchá zpátky do balíčku všechny odhalené, ale nezískané karty jasnozřivosti.
- ◆ Oba hráči si vezmou z desek své použité akční kostky a začne nové kolo.

FÁZE 1: UMÍSTĚNÍ TRANSPORTÉRŮ

Transportéry umísťuje pouze harkonnenský hráč. Nejprve musí zkontrolovat desku kořeni a polohu imperiálních žetonů vedle ní. **Aktivním řádkem** bude řádek vedle nejnižše umístěného imperiálního žetonu. Žetonů nad ním si nevěšmejte.

- ◆ Harkonnenský hráč nejprve musí umístit akční kostky do všech polí prvního sloupce na desce kořeni. Kostky v aktivním řádku a polích nad ním nemohou být v tomto kole použity. Všechny kostky, které se nacházejí pod aktivním řádkem, z desky odeberte, abyste je mohli v tomto kole použít.



- ◆ Hráč si poté vezme tolik transportérů, kolik je uvedeno ve 3 následujících sloupcích v aktivním řádku.

Harkonnenský hráč umístí všechny transportéry na mapu a řídí se při tom následujícími pravidly pro jednotlivé typy transportérů:

- ◆ Těžební vozidla jsou umístěna do volných pouštních oblastí, vždy 1 figurka na oblast. Těžební vozidla se nikdy nepřesouvají a používají se ke sběru kořeni ve 4. fázi – sběr kořeni.
- ◆ Ornitoptéry a karyoly jsou umístěny do vzdušných zón na mapě, vždy 1 figurka na zónu. Ornitoptéry se využívají k přesunu legií (viz strana 23) a zkoumání nepřátelských sítí a výsadek žetonů (viz strana 19).

Poznámka: Pokud je vzdušná zóna již obsazena a harkonnenský hráč tam chce umístit jiný transportér, současný transportér je jednoduše odstraněn.

FÁZE 2: AKČNÍ FÁZE

Akční fáze je nejdůležitější fází hry. Během této fáze hráči naplňují své plány prováděním akcí, skrze které se snaží dosáhnout vítězství. Dostupné akce většinou závisí na výsledcích hodu hráčovými akčními kostkami a zahrnují nasazení a přesun jednotek, útoky, používání speciálních schopností velitelů a tak podobně.

- ◆ Na začátku této fáze oba hráči hodí akčními kostkami. Atreidský hráč během hry hází 4 akčními kostkami, zatímco počet kostek harkonnenského hráče je závislý na desce koření (viz předchozí strana).
- ◆ Hráči kostky následně umístí do akčních slotů na svých deskách podle toho, jaké na nich padly symboly. Na harkonnenské desce jsou sloty pro maximálně 3 stejné výsledky a na atreidské jsou jen 2. Symbol na každé kostce, která tento limit překročí, musí být změněn na některý z dostupných symbolů. Přednost mají ty, u kterých je nejvíce volných slotů (nové symboly na kostkách se vybírají postupně).
- ◆ Pokud má harkonnenský hráč benegesseritské žetony, může se rozhodnout v tomto kole 1 (a pouze 1) použít jako jednorázovou akční kostku a umístit ho do volného akčního slotu (detaily na straně 33). Pak může svůj žeton umístit atreidský hráč.



◆ AKČNÍ TAHY

Jakmile oba hráči hodili svými kostkami a umístili je, atreidský hráč jako první provede 1 akci, následně harkonnenský hráč provede 1 akci a pak se budou v provádění jedné akce dále střídat. Nabízejí se jim tyto možnosti:

- ◆ Utraťte 1 akční kostku k provedení 1 akce, jejíž typ odpovídá hozenému symbolu.
- ◆ Utraťte 1 akční kostku k zahrání plánovací karty ze své ruky.

- ◆ **(POUZE ATREIDOVÉ)** Pokud má atreidský hráč méně nepoužitých akčních kostek než jeho soupeř, může provést akci pouštní síla.

Když se hráč rozhodne použít kostku k provedení akce, podívejte se na jeho desku, kde jsou uvedeny účinky. Jeden symbol na kostce hráči obvykle umožňuje výběr ze 2 a více možností. Hráč si z nich může vybrat pouze 1. Například **strategická akce** umožňuje hráči přesunout 2 různé legie, NEBO zaútočit s 1 legií.

Pokud se hráč rozhodne utratit kostku, aby zahrál plánovací kartu, může utratit libovolnou nepoužitou kostku bez ohledu na hozený výsledek. Pečlivě si přečtěte kartu a uplatněte její účinek. Karta je pak odhozena na odhazovací hromádku vedle odpovídajícího balíčku.

Utracené akční kostky se přesouvají do slotů **použitých akčních kostek** na hráčově desce. Když hráč dokončí vybranou akci, na řadě je jeho soupeř. Když harkonnenský hráč provede akci vyvolanou jeho poslední akční kostkou, akční fáze končí.

VOLITELNÉ ÚČINKY AKCÍ

Účinky akcí nejsou nikdy povinné, a proto mohou být provedeny kompletně i částečně, nebo nemusí být provedeny vůbec. To je obzvláště důležité u akcí, které vychází ze zahrání plánovacích karet. Například, pokud akce hráči umožňuje nasadit jednotky a přesunout legii, může se rozhodnout pouze umístit jednotky, nebo pouze přesunout legii.

◆ SYMBOLY NA AKČNÍCH KOSTKÁCH

Symboly na kostkách odpovídají různým druhům akcí. Zatímco některé akce jsou stejné pro obě frakce, jiné mají u jednotlivých akcí rozdílné účinky, a další mohou být dostupné pouze pro jednu frakci.



STRATEGICKÁ AKCE

STRATEGICKÁ AKCE je základ všech vojenských operací a může být využita k přesunu legií na mapě a k provádění útoků. Umožňuje:

- ◆ Přesunout 2 různé legie
NEBO
- ◆ Zaútočit s 1 legií.

VELÍCÍ ARCE

Spolu se **STRATEGICKOU ARCÍ** jde o hlavní akci používanou k přesunu a útočení legiemi na mapě, ale lze ji použít pouze tehdy, když je součástí zmíněných legií alespoň 1 velitel (pojmenovaný nebo anonymní). Umožňuje:

- ◆ Přesunout 2 různé legie s velitelem
NEBO
- ◆ Provést *překvapivý útok* s legií s velitelem

VÝSADKOVÁ ARCE (ATREIDSKÁ VERZE)

Naverbování nových vojáků a velitelů pro atreidskou frakci provedete tak, že si náhodně vezmete výsadkový žeton. Hráč si ho prohlédne a otočený lícem dolů ho umístí do oblasti, kde se nachází žeton sítě. **VÝSADKOVÁ ARCE** umožňuje:

- ◆ Nasazení jednoho výsadkového žetonu a 1 velitele (náība nebo pojmenovaného) na stejný žeton sítě.

VÝSADKOVÁ ARCE (HARKONNENSKÁ VERZE)

Naverbování nových vojáků a velitelů pro harkonnenskou frakci provedete tak, že přímo na mapu umístíte nové jednotky a velitele. **VÝSADKOVÁ ARCE** umožňuje:

- ◆ Nasazení 3 běžných jednotek a 1 velitele (bašára nebo pojmenovaného) na 1 a více žetonů osad dle hráčova výběru.

MENTATSKÁ ARCE

Plánovací karty v hráčově ruce představují triky a vychytralé plány, které má jejich frakce k dispozici. **MENTATSKÁ ARCE** umožňuje:

- ◆ Vzít si do ruky 2 plánovací karty z balíčků, buď obě ze stejného, nebo po jedné z obou (rozhodnout se musíte, než si je začnete brát).

RODOVÁ ARCE (ATREIDSKÁ VERZE)

Atreidská **RODOVÁ ARCE** jim kompenzuje jejich omezený počet akčních kostek a zdůrazňuje jejich flexibilitu a přizpůsobivost. **RODOVÁ ARCE** umožňuje:

- ◆ Použít tuto akční kostku jako libovolnou jinou kostku dle hráčova výběru.

RODOVÁ ARCE (HARKONNENSKÁ VERZE)

Harkonnenská **RODOVÁ ARCE** představuje rozsáhlé zdroje, které mají coby jeden z nejmocnějších velkorodů k dispozici. Harkonnenská **RODOVÁ ARCE** umožňuje:

- ◆ Nahrazení 2 běžných jednotek 2 elitními jednotkami.
NEBO
- ◆ Umístění 2 hráčem vybraných transportérů na mapu.

POUŠTNÍ SÍLA (POUZE ATREIDOVÉ)

Představuje umění domorodých fremenů ovládat obrovské arrakiské písečné červy. Při provádění této akce se neutrácí akční kostky, ale lze ji provést jen tehdy, když má atreidský hráč méně nepoužitých akčních kostek než harkonnenský hráč, nebo v rámci plánovací karty nebo speciální akce. Akce **POUŠTNÍ SÍLA** umožňuje:

- ◆ Umístění 2 žetonů červích výstrah do pouště bez červích výstrah, písečných červů nebo sítě, po 1 žetonu na oblast.
NEBO
- ◆ Přesunout 2 písečné červy na mapě (viz strana 31).
NEBO
- ◆ Zaútočit 1 písečným červem na mapě (viz strana 31).

NASAZENÍ A UMÍSTĚNÍ

Nasazení znamená vzít herní komponentu, která v tu chvíli není na mapě (s výjimkou regeneračních nádrží) a dát ji na mapu.

Umístění znamená vzít herní komponentu z místa, kde se nachází (s výjimkou regeneračních nádrží), a dát ji na mapu. Pokud už je na mapě, může být přemístěna, jako by se na mapu dávala poprvé.

◆ **SPECIÁLNÍ AKCE POJMENOVANÝCH VELITELŮ**

Každá karta pojmenovaného velitele je spojena s jedním symbolem na akční kostce. Když vstoupí do hry, karty pojmenovaných velitelů jsou umístěny otočené lícem nahoru na hráčovu desku do akčního slotu s odpovídajícím akčním symbolem.

- ◆ Pokud nejsou v regeneračních nádržích, velitelé svým vlastníkům umožňují vybrat si nové nebo posílené akce, když utratí kostku s odpovídajícím symbolem.

Speciální akce velitelů jsou alternativou ke standardním akcím, které umožňuje hozený symbol na kostce. To znamená, že hráči si mohou vždy vybrat mezi obvyklou a speciální akcí.

- ◆ Když se hráč rozhodne provést speciální akci velitele, po jejím provedení odstraní kartu velitele ze své desky a otočí ji lícem dolů. Tato karta je považována za vyčerpanou a její speciální schopnost nemůže být použita, dokud nezačne další kolo.

Posílené nebo dodatečné akce jsou na kartách atreidských velitelů zelené a na kartách harkonnenských velitelů červené.



◆ VOLNÉ AKCE

Volné akce umožňují hráčům jednat bez toho, aby utratili akční kostku nebo provedli akci pouštní síla. Volné akce lze v rámci hráčova tahu provést kdykoliv a opakovaně spolu s běžnými akcemi (ne místo nich), i kdyby je tím přerušily. Kromě těch, které umožňují některé karty jasnozřivosti a plánovací karty, se za volné považují i dvě následující akce:

GUERRILOVÝ VÝCVIK (POUZE ATREIDOVÉ)

Atreidský hráč může kdykoliv jako volnou akci během svého akčního tahu otočit libovolný počet výsadek žetonů na mapě. Atreidský hráč otočí žetony, aby ukázal skrytý líc, a nahradí je odpovídajícími jednotkami. Otočené žetony pak odstraňte ze hry.

PRŮZKUM (POUZE HARKONNENOVÉ)

Harkonnenský hráč může kdykoliv jako volnou akci během svého akčního tahu odstranit 1 ornitoptér z mapy, aby otočil výsadek žetony a/nebo žeton síce v jedné oblasti v napojeném sektoru.

◆ ZAHRÁNÍ PLÁNOVACÍCH KARET

Zahrání plánovacích karet z ruky hráči umožňuje provést speciální akce, které obvykle ohnou základní pravidla hry. Při správném použití těchto karet může dojít k mnoha slavným událostem ze ságy Duna a do hry se mohou dostat různé knižní postavy.

- ◆ Hráči si berou plánovací karty na začátku každého kola nebo mentatskou akci během akční fáze. Karty zahrajete během akční fáze utracením 1 akční kostky.
- ◆ Hráči mají také možnost odhodit plánovací karty ze své ruky během bitvy, aby posílili své jednotky (viz strana 24).

Plánovací karty se vždy odhazují tak, aby je viděl i druhý hráč. Když v balíčku dojdou karty, karty se do něj znovu nezamíchají a z balíčku již nelze brát další karty.

Jsou 4 balíčky plánovacích karet: balíček rodu Harkonnenů a balíček corrinských spojenců (používané harkonnenským hráčem) a balíček rodu Atreidů a balíček fremenských spojenců (používané atreidským hráčem). Každý balíček má jiné výhody:

- ◆ **Balíček rodu Harkonnenů** umožňuje vstup harkonnenských velitelů do hry, povolává posily a pomáhá s těžbou koření.



- ◆ **Balíček corrinských spojenců** umožňuje výrazné vylepšení pohybu a útoku legií, zvláště těch se sardaukary, a nutí atreidského hráče odhazovat karty jasnozřivosti, plánovací karty a akční kostky.



- ◆ Karty v **balíčku rodu Atreidů** umožňují posílení útoků, ovlivňování karet jasnozřivosti a nasazení obávaných fedajkinů a mocného velitele Gurneyho Hallecka na mapu.



- ◆ **Balíček fremenských spojenců** je zaměřený na pohyb v poušti a ovlivňování písečných červů a Koriolisovy bouře. Některé karty hráči umožňují povolání a ovládnutí smrtícího divokého tvůrce.



FÁZE 3: POUŠTNÍ HROZBY

Během fáze pouštní hrozby se atreidský hráč ujme role mocných arrakiských pouští, kdy bude umisťovat žetony červí výstrahy a řešit jejich účinky, a házet za Koriolisovu bouři. Všimněte si, že žetony červí výstrahy mohou být na mapu umístěny provedením akce pouštní síla (viz strana 18).

◆ UMÍSTĚNÍ A VYŘEŠENÍ ČERVÍ VÝSTRAHY

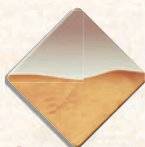
Nejprve odstraňte všechny žetony červí výstrahy v oblastech, kde se nacházejí atreidské legie nebo píseční červi, a zamíchejte je zpátky do zásoby žetonů červích výstrah.

Poté si atreidský hráč náhodně vezme žetony červí výstrahy a otočené lícem dolů je umístí na mapu, aniž by se na ně podíval. Hráč umístí po 1 žetonu do každé pouštní oblasti, kde se nachází harkonnenská legie nebo těžební vozidlo a kde se už nenachází jiný žeton červí výstrahy nebo písečný červ.

Nakonec hráč otočí všechny žetony červí výstrahy na mapě a v libovolném pořadí vyřeší jejich účinky.

Jsou 3 různé účinky červí výstrahy:

- ◆ **Písek:** Falešný poplach. Odstraňte žeton.
- ◆ **Písečný červ:** Umístěte do oblasti písečného červa. Žeton pak odstraňte.
- ◆ **Zavrtávající se pouštní červ:** Pokud je žeton v hluboké poušti, umístěte do oblasti písečného červa a žeton pak odstraňte. V opačném případě žeton odstraňte rovnou.



Poznámka: Všichni píseční červi, kteří se v této fázi objevili, **musí** být umístěni na mapu, buď ze zásoby mimo mapu, nebo přesunem z jiného místa na mapě. Pokud je ve hře **Divoký tvůrce** (viz strana 32), atreidský hráč může jeho figurku umístit místo běžného písečného červa. Během fáze pouštních hrozeb mohou objevení písečného červa vyvolat maximálně 4 žetony červích výstrah (5, pokud je ve hře **Divoký tvůrce**), u nadbytečných žetonů rozhoduje atreidský hráč, které si vybere a které odstraní.

◆ ÚČINKY UMÍSTĚNÍ PÍSEČNÝCH ČERVŮ

Když jsou umístěni všichni píseční červi, proveďte následující:

- ◆ Pokud se v oblasti nachází jen těžební vozidlo, odstraňte ho (pokud ho nezachrání karyol, viz níže).
- ◆ Pokud se v oblasti nachází harkonnenská legie, musí tato legie ustoupit (viz Ústup na straně 26). Pokud legie ustoupit nemůže, písečný červ na ni zaútočí (viz Útok písečného červa na straně 31). Pokud se v oblasti, ze které ustoupila nebo v ní byla zničena legie, nachází i těžební vozidlo, je odstraněno (pokud ho nezachrání karyol, viz níže).

Když jsou všechny žetony červí výstrahy vyřešeny, otočené lícem dolů je zamíchejte zpátky do zásoby žetonů červí výstrahy.



ZÁCHRANA KARYOLEM

Harkonnenský hráč může použít karyoly k záchraně těžebních vozidel na mapě před písečnými červy pouze v této fázi.

- ◆ Pokud má umístění písečného červa vést ke zničení těžebního vozidla, harkonnenský hráč místo něj může odstranit karyol, který se nachází v napojené vzdušné zóně.
- ◆ Když k tomu dojde, těžební vozidlo není zničeno a písečný červ zůstane v oblasti (pokud tam nezaútočí na legii). Jejich soužití však nebude mít dlouhého trvání, protože těžební vozidlo bude v následující fázi odstraněno.

◆ VYŘEŠENÍ KORIOLISOVY BOUŘE

Všechny náhorní plošiny, celý Malý erg a pouště jsou vystaveny běsnění Koriolisovy bouře, **s výjimkou 5 vnitřních náhorních plošin, které jsou obklopené horami.**

- ◆ Atreidský hráč hodí 2 bitevními kostkami za každou harkonnenskou legii na zranitelné náhorní plošině, v Malém ergu, v poušti a v hluboké poušti (atreidské legie zasaženy nejsou). Bouře způsobí 1 zásah za každý hozený , a počet zásahů za každý hozený  pak bude záležet na typu zasažené oblasti:

Hluboká poušť:	2 zásah
Poušť:	1 zásah
Malý erg nebo náhorní plošina:	Žádný zásah

Harkonnenský hráč musí okamžitě odstranit ztracené jednotky (viz Odstranění ztracených jednotek na straně 26).

FÁZE 4: SBĚR KOŘENÍ

Během této fáze harkonnenský hráč odstraní těžební vozidla, která jsou stále na mapě, aby s nimi sklídl koření. Množství získaného koření závisí na tom, v jaké oblasti se jednotlivá přeživší těžební vozidla nacházela.

Poušť:	1 bod koření
Hluboká poušť:	2 body koření

Harkonnenský hráč okamžitě utratí získané body koření, aby udržel imperiální žetony na desce koření na jejich pozici, nebo aby je posunul o 1 pole nahoru:

- ◆ Udržení imperiálního žetonu na pozici, kde se právě nachází, stojí 2 body koření.
- ◆ Posunutí žetonu o 1 pole nahoru stojí 3 body koření. Každý žeton může být během stejné fáze sběr koření posunut maximálně o 1 pole.
- ◆ Žetony, které nezůstávají na místě nebo se neposouvají nahoru, automaticky klesnou o 1 pole. To povede k aktivování imperiálních sankcí (viz níže).



Příklad: Harkonnenský hráč nasbíral 4 body koření, které utratí, aby udržel žetony CHOAM a Kosmické gildy na jejich místě (2 body za každý žeton). Žeton Landsraadu klesne o 1 pole a aktivuje odpovídající imperiální sankci.

Poznámka: Imperiální žetony nemohou být posunuty nad nejvyšší pole nebo pod nejnižší pole. Pokud by mělo dojít k takovému posunu, ignorujte ho.



◆ USKLADNĚNÉ KOŘENÍ

Pokud se žeton nadvlády právě nachází na poli 5 a nižším, harkonnenský hráč může utratit 3 body koření, aby získal 1 bod nadvlády (místo aby imperiální žeton udržel na místě nebo posunul nahoru). Harkonnenský hráč tímto způsobem nemůže během jedné fáze sběr koření získat víc jak 1 bod nadvlády. Jakmile se žeton nadvlády posune na pole 6 a vyšší, tato možnost již není dostupná.

◆ REZERVY KOŘENÍ

Harkonnenský hráč se může rozhodnout ušetřit maximálně 1 bod koření, aby ho použil v následujícím kole. V takovém případě hráč vezme žeton rezerv koření a jako připomínku ho položí na desku koření.

◆ IMPERIÁLNÍ SANKCE

Imperiální sankce se aktivují na konci fáze sběr koření. Aktivní jsou všechny sankce spuštěné imperiálními žetony, které jsou na spodním poli na desce koření, plus všechny imperiální sankce za žetony, které se právě posunuly dolů. Sankce zůstane aktivní do začátku fáze sběr koření v příštím kole.

Když je sankce aktivní, harkonnenský hráč musí její účinek, který je popsán na odpovídající referenční kartě, uplatňovat po celou dobu trvání kola. Aktivní sankce je považovaná za trvalý účinek.

ZÁKLADY HRY

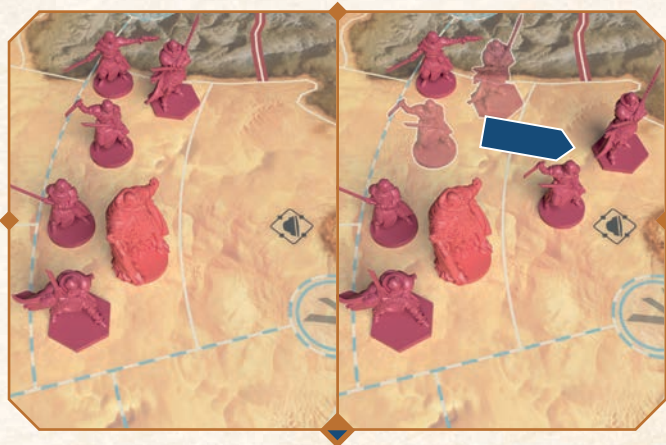
V následujících sekcích jsou detailněji popsána základní pravidla.

PŘESUN

Legie se mohou během fáze vyřešení akcí přesouvat po mapě provedením **VELÍČÍ ARCE** nebo **STRATEGICKÉ ARCE** (nebo zahráním plánovací karty, která to umožňuje).

Přesouvající se legie se přesune z oblasti, kde se nachází, do volné přilehlé oblasti (nejsou tam žádné nepřátelské osady, nepřátelské jednotky nebo píseční červi). Mějte na paměti, že legie se nemohou přesouvat do oblasti oddělené neprůchodnou hranicí, pokud nepoužijí převoz vojáků (viz další strana).

Není nutné přesouvat všechny figurky, které tvoří legii. Hráč může legii rozdělit, pohnout jenom některými a ostatní nechat na místě. Nezapomínejte, že velitelé se samotní pohybovat nemohou a musí být vždy doprovázeni alespoň 1 jednotkou.



Poznámka: Pokud hráč použije k přesunu **VELÍČÍ ARCI** a legii před přesunem rozdělí, přesouvající se jednotky musí doprovázet alespoň 1 velitel.

Příklad: Harkonnenský hráč provede **STRATEGICKOU ARCI**. Pro první přesun v rámci akce hráč vybere legii sestávající z 5 jednotek a 1 velitele a rozhodne se přesunout 2 jednotky, zatímco zbývající jednotky s velitelem zůstanou na místě. Pro druhý přesun, který mu **STRATEGICKÁ ARCE** umožňuje, si hráč může vybrat libovolnou jinou legii, včetně té, kterou tvoří v předchozím přesunu opuštěné jednotky.

PŘESUN VÍCE LEGIÍ

STRATEGICKÁ ARCE i **VELÍČÍ ARCE** a některé plánovací karty umožňují právě hrajícímu hráči přesunout ve stejném tahu 2 (a někdy i více) různé legie.

Poznámka: Hráči mohou podle výše uvedených pravidel přesouvat libovolné legie na mapě, ale musí si dát pozor, aby v rámci jedné akce nepřesunuli dvakrát stejnou figurku. Aby k tomu nedošlo, předpokládá se u všech přesunů v rámci jedné akce, že proběhly současně.



Příklad: Během stejné akce hráč nemůže přesunout legii do oblasti, kde se již nachází jiná spojenecká legie, sloučit je a pokračovat v rámci stejné akce v přesunu se sloučenou legií, protože pak by se podruhé pohnuly figurky z první legie.

PŘESUN LEGIÍ PŘES VÍCE OBLASTÍ

Když se legie přesouvá přes více jak 1 oblast (například při jízdě na červovi, při převozu vojáků nebo účinkem plánovací karty), uplatněte následující pravidla:

- ◆ Přesouvající se legie nemůže během svého pohybu přibírat nebo odstraňovat figurky.
- ◆ Když se legie přesouvá přes oblast, kde se již nacházejí spřátelené legie, maximální počet jednotek se kontroluje, až když legie úplně dokončí svůj přesun. To znamená, že v oblasti, přes kterou legie jen prochází, může být překročen maximální počet jednotek, aniž by to mělo nějaké následky.
- ◆ Atreidský hráč nemůže obsadit ekologickou pokusnou stanicí, když se jeho legie přes oblast, kde se stanice nachází, jen přesouvá a nekončí v ní svůj pohyb.

JÍZDA NA ČERVOVI (POUZE ATREIDOVÉ)

Když atreidský hráč provádí akci, aby přesunul svou legii nebo zaútočil, může její pohyb nebo dosah zvýšit využitím přítomnosti žetonů červí výstrahy nebo písečných červů na mapě.

Atreidská legie přesouvající se z oblasti, která je přilehlá k oblasti s žetonem červí výstrahy nebo písečným červem, se může přesunout přes libovolný počet přilehlých oblastí obsahujících červí výstrahy nebo písečné červy a ukončit svůj přesun nebo napadnout nepřátelskou legii v oblasti, která je přilehlá k oblasti s červí výstrahou nebo písečným červem. V cílové oblasti se může nacházet červí výstraha, ale nesmí tam být písečný červ.

Na červu jedoucí legie se nemůže přesouvat nebo útočit přes oblasti, kde se nacházejí nepřátelské legie (těžební vozidla však jízdu na červu neblokuje).

Jízdu na červovi lze využít i k útoku (viz strana 24).



PŘEVOZ VOJÁKŮ (POUZE HARKONNENOVÉ)

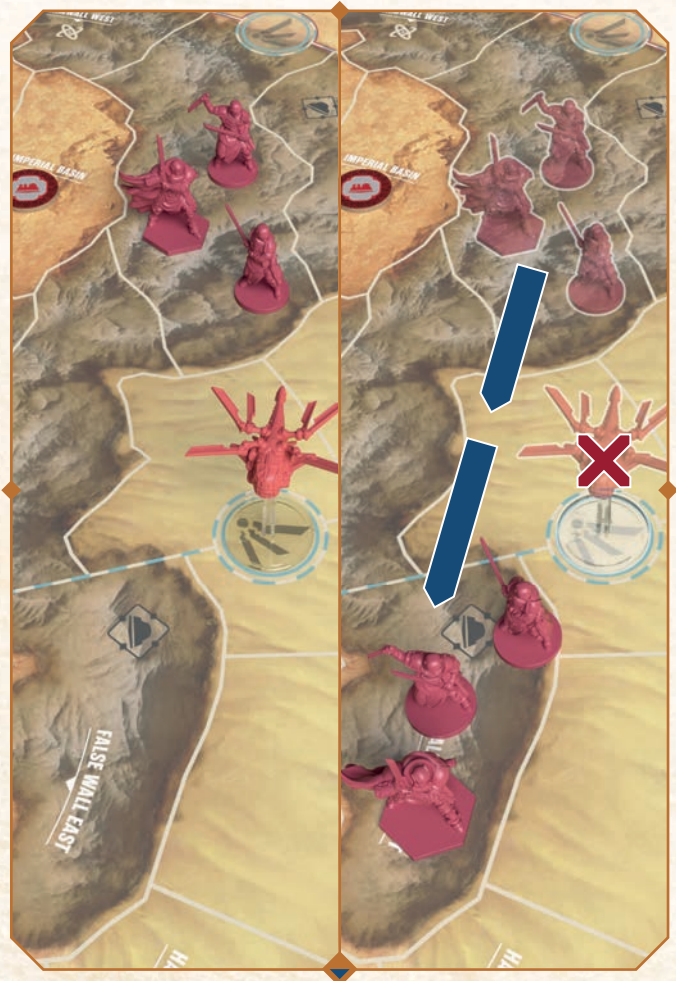
Když harkonnenský hráč provádí akci, aby přesunul svou legii nebo zaútočil, může prodloužit její přesun použitím 1 (a pouze 1) ornitoptéry ze vzdušné zóny napojené na sektor, kde legie začala svůj přesun.

Harkonnenský hráč pak musí odstranit ornitoptéru a legie se může pohnout nebo zaútočit až přes 2 oblasti.

Převoz vojáků umožňuje legiím překonat neprůchodnou hranici a oblasti s nepřátelskými legiemi nebo písečnými červy (vzdušný přesun umožňuje legii problematickou oblast „přeskočit“).

Převoz vojáků lze využít i k útoku (viz strana 24).

Důležité: Legie nemůže v průběhu kola provést více jak jeden převoz vojáků.



BITVY

Legie mohou zaútočit na nepřátelské legie během akční fáze provedením **VELÍČÍ AKCE** nebo **STRATEGICKÉ AKCE** (nebo zahráním plánovací karty, která to umožňuje).

Útočící legie může zaměřit nepřátelskou legii v přilehlé oblasti (nezapomínejte, že legie nemůže útočit přes neprůchodnou hranici, pokud nepoužije převoz vojáků – viz předchozí strana). Útočící legie po dobu bitvy zůstává ve své původní oblasti.

- ◆ Do bitvy se zapojují všechny figurky, které tvoří útočící legii.
- ◆ Atreidský hráč může také napadnout nepřátelskou legii v oblasti, které lze dosáhnout jízdou na červovi. Obdobně harkonnenský hráč může napadnout nepřátelské legie, které jsou v dosahu převozu vojáků (viz předchozí strana).

SEKVENCE BITEVNÍCH KOL

Na začátku bitvy, pokud je bránící se legie v oblasti, kde se nachází neodkrytý síč, otočí jeho žeton, aby byla vidět jeho úroveň. Obdobně otočte všechny výsadkové žetony zapojené do bitvy a nahraďte je odpovídajícími figurkami.

Bitva poté proběhne v sérii navazujících kol. V každém kole provedte následující kroky:

1. Počínaje útočником, oba hráči nyní mohou odhodit plánovací karty ze své ruky, aby za každou odhozenou kartu získali 1 dodatečnou bitevní kostku, kterou budou házet (viz níže).
2. Oba hráči hodí tolika bitevními kostkami, kolik je jednotek v jejich legii, plus kostky získané za plánovací karty, které odhodili na začátku tohoto kola. Pokud je bránící se legie v oblasti s osadou (síč, vesnice...), obránce v každém bitevním kole hodí tolika dodatečnými kostkami, kolik je úroveň této osady.

Důležité: Za žádných okolností není možné, aby se házelo více jak 6 bitevními kostkami.

PŘEKVAPIVÝ ÚTOK: Rdyž provádíte překvapivý útok, v prvním bitevním kole, a pouze v něm, útočník přidá ke svému bitevnímu hodu 1 ✨ .

3. Po vyřešení bitevního hodu oba hráči odstraní případné ztracené figurky (viz strana 26).
4. Útočník se pak musí rozhodnout, zda bude v bitvě pokračovat. Pokud je v oblasti s bránící se legii osada, útočník musí utrpět 1 zásah (a okamžitě vyřešit ztráty), než bude moci pokračovat. Pokud útočník pokračuje v bitvě, obránce má možnost ustoupit. Pokud se obránce neustoupí, proběhne další bitevní kolo.



Příklad: Harkonnenská legie ve složení 2 běžné jednotky, 2 elitní jednotky, 1 sardaukar, 1 bašár a baron Harkonnen zaútočí na atreidskou legii ve složení 2 běžné jednotky, 1 fedajkin a Paul Muad'dib, která brání síč s úrovní 2. Obě strany budou házet celkem 5 kostkami. Harkonnenský hráč se však rozhodne odhodit 1 plánovací kartu, aby získal 1 dodatečnou bitevní kostku a mohl házet celkem 6 kostkami (maximální povolený počet). Atreidský hráč se rozhodl, že žádnou plánovací kartu neodhodí.

BITEVNÍ HODY

Jakmile oba hráči hodí svými bitevními kostkami, na základě hozených výsledků a složení legií se spočítají způsobené zásahy.

Na každé bitevní kostce mohou padnout 3 výsledky:

- ☞ Každý zásah způsobí 1 zranění.
- 🛡 Každý štít vyruší 1 soupeřův zásah.
- ✨ Každý speciální symbol může způsobit různý počet ☞, nebo 🛡, ale pouze tehdy, když jsou do bitvy zapojeni velitelé (viz následující strana).

◆ **BOJOVÉ SCHOPNOSTI VELITELŮ**

Všichni velitelé mají bojové schopnosti, které se aktivují v bitvě, když na kostkách padnou ✨ symboly.

- ◆ Za každého anonymního velitele v bitvě hráč považuje 1 ✨ symbol jako 1 🗡️.
- ◆ Za každého pojmenovaného velitele v bitvě hráč považuje 1 ✨ za tolik 🗡️ a/nebo 🛡️, kolik je uvedeno ve spodní části karty daného velitele.

Pokud je hozeno víc ✨, než kolik je v legii velitelů, nadbytečné symboly se považují za minulé.

Pokud je v hráčově legii víc velitelů, než kolik padlo ✨, hráč musí rozhodnout, či schopnost byla hozeným ✨ spuštěna. Pokud jsou v takové situaci oba hráči, jako první rozhoduje útočník.

◆ **SARDAKAUŘI A FEDAJKINOVÉ**

Přítomnost speciálních elitních jednotek oslabuje soupeřovu obranu. Před odstraněním ztracených jednotek každý fedajkin nebo sardaukar zruší 1 🛡️, který padl na soupeřových bitevních kostkách (včetně možných 🛡️ vycházejících z ✨).



Příklad: Harkonnenský hráč hodí 3 ✨, 2 🗡️ a 1 🛡️. Bojující harkonnenská legie má dva velitele: 1 bašára a barona Harkonnena. Hráč použije 1 ✨ symbol jako 1 🗡️ (díky bašárovi) a 1 ✨ symbol jako 2 🛡️ (díky baronu Harkonnenovi). Třetí ✨ symbol použít nelze a považuje se za útok, který minul. Atridejský hráč hodí 5 🗡️. Paul Muad'Dib, velitel v legii, by ✨ symbol použil jako 2 🗡️ a 1 🛡️, ale protože žádný ✨ symbol nepadl, tato schopnost nemůže být použita.

Atridejský fedajkin dokáže vyrušit 1 harkonnenský 🛡️. Sardaukar svou schopnost nevyužije, protože atridejský hráč nehodil žádný 🛡️. 2 🛡️, které zajistil baron Harkonnen, vyruší 2 atridejské 🗡️. Ve finále Harkonnenové způsobí 3 zranění, stejně jako Atrideové.

ODSTRANĚNÍ ZTRACENÝCH JEDNOTEK

Oba hráči, počínaje útočníkem, odstraní ztracené jednotky na základě zranění, která jejich legie utrpěla. Za každý zásah, který soupeř způsobil, si musí hráč vybrat jednu z následujících možností.

- ◆ Odstraňte 1 běžnou jednotku.
- ◆ Vyměňte 1 elitní jednotku (speciální nebo pouze elitní) za 1 běžnou jednotku (pokud je k dispozici, jinak ji pouze odstraňte).
- ◆ Odstraňte 1 velitele (anonymního nebo pojmenovaného).

Pokud jsou zničeny všechny jednotky v legii, odstraňte i přeživší velitele. Všechny odstraněné jednotky a anonymní velitelé jsou dostupní pro další nasazení. Pojmenovaní velitelé se umístí do regeneračních nádrží (viz strana 27) Všechny zbývající zásahy a štíty jsou zrušeny.



Příklad: Harkonnenský hráč si chce udržet co největší sílu, a proto se při uplatňování 3 zásahů rozhodl nahradit 2 elitní jednotky běžnými jednotkami a odstranit barona Harkonnena, který se přesune do regenerační nádrže. Atreidský hráč, který také utřil 3 zásahy, si udrží Paula Muad'diba tak, že nahradí fedajkina běžnou jednotkou a odstraní 2 běžné jednotky. Stáhne se teď, nebo se soupeři postaví v dalším bitevním kole?

POKRAČUJÍCÍ BITVA

Když oba hráči odstraní ztracené jednotky, bitva může pokračovat, nebo skončit.

- ◆ Pokud je bránící se legie v oblasti s osadou a útočník chce pokračovat v bitvě, útočník musí utrpět 1 zásah. V opačném případě útočník musí přerušit útok (viz vpravo).

- ◆ Pokud bránící se legie není v oblasti s osadou, bitva pokračuje, dokud se útočník nerozhodne přerušit útok (viz níže).
- ◆ Pokud bitva pokračuje, obránce se může rozhodnout ustoupit (viz níže).

PŘERUŠENÍ ÚTOKU

Když útočící hráč přestane útočit, bitva končí. Přeživší figurky obou hráčů zůstanou v oblastech, ve kterých se nacházely, když bitva začala.

ÚSTUP

Když se legie stahuje, soupeř přesune ustupující legii do přilehlé oblasti dle jeho výběru. Vybraná oblast musí být prázdná nebo považována za volnou pro ustupující legii a nesmí obsahovat žeton červí výstrahy, když je ustupující harkonnenská legie (když žádná taková přilehlá oblast není, obránce ustoupit nemůže).

KONEC BITVY

Bitva končí, když se útočník rozhodne přerušit útok, obránce se rozhodne ustoupit, nebo pokud jsou zničeny jedna nebo obě legie.

- ◆ Pokud bránící se hráč ustoupí nebo je zničen (a útočící legie nebyla zničena), bitva končí vítězstvím útočícího hráče.
- ◆ Pokud útočící hráč přeruší útok nebo je zničen (a bránící se legie nebyla zničena), bitva končí vítězstvím bránícího se hráče.
- ◆ Pokud jsou obě legie zničeny, bitvu nevyhrál nikdo.

◆ POSTUP PO BITVĚ

Když bitva skončí vítězstvím útočníka, útočící legie (všechny jednotky a velitelé) se přesunou do napadené oblasti nebo zůstanou v té své. Pokud vítězná legie postoupí do oblasti s osadou, osada je zničena. Pokud vítězná atreidská legie postoupí do oblasti s těžebním vozidlem, vozidlo je zničeno. Pokud vítězná harkonnenská legie postoupí do oblasti s žetonem červí výstrahy, okamžitě ho otočí a vyřeší (viz strana 20).

◆ ZNIČENÍ OSAD

Ke zničení osady (i kdyby byla nebráněná) je nutné napadnout ji legií a vyhrát bitvu. Speciální útoky, které neprovádí legie, nemohou způsobit zničení osady (píseční červi, Koriolisova bouře nebo některé plánovací karty). Když je osada nebráněná, útočník automaticky vyhrává bitvu (není třeba házet kostkami). Ničení osad je kriticky důležité pro vítězství obou hráčů.

- ◆ Když je zničen síč, harkonnenský hráč okamžitě získá tolik bodů nadvlády, kolik byla úroveň síče. Žeton síče je pak odstraněn z mapy.
- ◆ Když je zničena harkonnenská osada, atreidský hráč okamžitě posune každý žeton jasnozřivosti o tolik polí, kolik byla úroveň zničené osady. Žeton osady je pak odstraněn ze hry. Pokud je zničen **Arrakén**, atreidský hráč zkontroluje, jestli dosáhl hodnot na své kartě tajných cílů. Pokud ano, okamžitě vyhrává hru!

Poznámka: *Když je osada zničena, odpovídající oblast již není považována za oblast s osadou.*

REGENERAČNÍ NÁDRŽE

Na obou deskách hráčů jsou ukazatele regeneračních nádrží s různým počtem polí: 3 v síči Tabr a 5 na Giedi Prime.

Když jsou pojmenovaní velitelé odstraněni z mapy jako ztráta v bitvě nebo kvůli účinku karty, jejich figurky jsou umístěny na pole na levém okraji odpovídajícího ukazatele.

- ◆ Pokaždé, když hráč v akční fázi utratí 1 akční kostku (nebo 1 benegesseritský žeton) a umístí ji do slotu použité akční kostky, všechny figurky v regeneračních nádržích se posunou o 1 pole doprava. Za akci pouštní síla se kostky neutrácí, a proto regenerační nádrže neovlivňuje.



- ◆ Když se má pohnout velitel na pravém okraji ukazatele, opustí regenerační nádrže a v následujícím tahu může být znovu nasazen nebo umístěn na mapu.

Pojmenovaní velitelé v regeneračních nádržích jsou neaktivní. Jejich karty jsou odstraněny z desek (pokud se tak již nestalo) a nemohou být použity. Lícem nahoru otočené karty zůstanou otočené a vyčerpané karty zůstanou vyčerpané.

Poznámka: *Pokud je pojmenovaný velitel odstraněn z mapy, ale regenerační nádrž na pravém okraji je již obsazená, pohněte figurkou na tomto poli o jedno pole doprava, abyste uvolnili místo pro novou figurku. Přesunutá figurka pak může „odstrčit“ další figurku, pokud na vedlejším poli nějaká byla.*

JASNOZŘIVOST

Naplnění proroctví o Paulu Atreidovi, narůstající vzdor fremenů proti utlačovatelům a jejich symbióza s planetou Arrakis, to vše představují ukazatele jasnozřivosti.

- ◆ Cílem atreidského hráče je, aby jeho tři žetony jasnozřivosti dosáhly (nebo překonaly) pole na ukazateli jasnozřivosti, která jsou uvedena na jeho kartě tajných cílů, kterou dostal na začátku hry. Pokud hráč během fáze konec kola (viz strana 16) těchto hodnot dosáhne, vyhrává hru.

UKAZATEL JASNOZŘIVOSTI

Jasnozřivost atreidského hráče je sledována 3 různými žetony.

- ◆ Zelený žeton Kwisatz Haderacha zastupuje postupné uvědomování Paula Atreida, že je Kwisatz Haderachem, vyvoleným, jehož síly přesáhnou prostor a čas.
- ◆ Oranžový žeton písečného lidu zastupuje mystické propojení mezi fremeny a jejich domovskou planetou Arrakis.
- ◆ Červený ukazatel džihádu zastupuje svatou válku obyvatel Arrakisů proti krutým utlačovatelům.



Žetony jasnozřivosti se na ukazateli posunou vždy, když:

- ◆ Atreidský hráč získá kartu jasnozřivosti: Posuňte žetony uvedené na kartě o tolik polí, kolik je na nich napsáno.
- ◆ Atreidská legie obsadí ekologickou pokusnou stanici: Posuňte o 1 pole žeton, jehož symbol je zobrazen na žetonu stanice.
- ◆ Je zničena harkonnenská osada: Všechny žetony jasnozřivosti se posunou o tolik polí, kolik byla úroveň zničené osady - 3 za Arrakén, 2 za Kartágo a 1 za vesnici pionů.

KARTY JASNOZŘIVOSTI

Jak je detailněji popsáno v sekci herní kola (viz strana 15), na začátku každého kola jsou otočeny 3 karty z balíčku jasnozřivosti a položené lícem nahoru jsou umístěny vedle mapy.

- ◆ Ve hře je 16 karet jasnozřivosti. Na každé z nich je uvedena fáze kola a podmínky, které je třeba naplnit, abyste ji získali.
- ◆ Atreidský hráč může **v každém kole získat maximálně 2 karty jasnozřivosti** (bez ohledu na to, v které fázi kola byly získány).

◆ ČAS ZÍSKÁNÍ

Na 8 kartách jasnozřivosti je uvedena **akční fáze**: atreidský hráč je proto může získat pouze během druhé fáze kola hned, jak jsou naplněny jejich podmínky (během atreidského i harkonnenského tahu).

Na zbylých 8 kartách jasnozřivosti je uvedena **fáze konec kola**: atreidský hráč je může získat pouze na začátku této fáze, pokud splnil jejich podmínky.

◆ PODMÍNKY ZÍSKÁNÍ

- ◆ K získání karty, která vyžaduje utracení 1 akční kostky, musí atreidský hráč ve svém tahu jako svou akci utratit 1 nepoužitou akční kostku, aniž by použil akce zajištěné symbolem, který na ní padl (například karta *Paul pije Vodu života*).

- ◆ Atreidský hráč musí podmínku získání karty splnit tak, jak je popsána, bez ohledu na to, zda se karta získává v akční fázi nebo ve fázi konec kola (například *Rodiny utíkají do jižních útočišť*).



- ◆ Aby získal kartu s více podmínkami, atreidský hráč si musí ověřit, že současná herní situace splňuje všechny (například *Pouštní válka*).

Příklad: Atreidský hráč chce během akční fáze získat kartu *Paul pije Vodu života*. Aby to mohl udělat, musí utratit 1 nepoužitou akční kostku dle svého výběru, aniž by provedl jakoukoliv akci, kterou mu tato kostka zaručovala. Navíc musí hráč odstranit Paula ze sektoru, který neobsahuje harkonnenskou legii, a umístit ho do prvního slotu regeneračních nádrží.

Poznámka: Získání karty jasnozřivosti je dobrovolné. Nemusíte si ji brát, i když jste splnili její podmínky.

◆ ODSTRANĚNÍ NEBO ZAMÍCHÁNÍ

Na konci kola atreidský hráč musí trvale odstranit všechny získané plus libovolný počet nezískaných karet jasnozřivosti a vrátit je do krabice. Všechny zbývající karty musí být před začátkem dalšího kola zamíchány do balíčku jasnozřivosti. Soupeř vždy vidí, jaké karty jsou trvale odstraňovány.

DALŠÍ ÚČINKY JASNOZŘIVOSTI

Postup na ukazateli jasnozřivosti atreidskému hráči poskytuje i další bonusy – přináší do hry nové atreidské velitele a umožňuje odpálení rodinných atomových zbraní.

◆ POLE 3 - POUŠTNÍ VELITELÉ

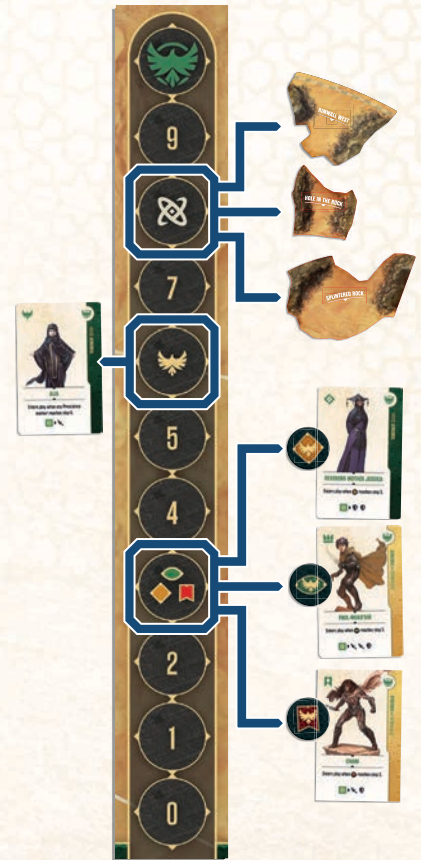
- ◆ Rdyž tohoto pole dosáhne žeton džihádu, do hry vstoupí Chani.
- ◆ Rdyž tohoto pole dosáhne žeton Kwisatz Haderach, do hry vstoupí Paul Muad'Dib.
- ◆ Rdyž tohoto pole dosáhne žeton Písečný lid, do hry vstoupí ctihodná matka Jessica.

◆ POLE 6 - PŘEDZROZENÝ VELITEL

- ◆ Rdyž libovolný ukazatel jasnozřivosti dosáhne tohoto pole, do hry vstoupí Alia.

◆ POLE 8 - RODINNÉ ATOMOVÉ ZBRANĚ

- ◆ Rdyž libovolný ukazatel jasnozřivosti dosáhne pole 8 a vyššího, atreidský hráč může během libovolného svého tahu jako volnou akci odpálit rodinné atomové zbraně (viz níže). Pokud tohoto pole dosáhnou i další žetony jasnozřivosti poté, co již byly atomové zbraně odpáleny, nebude to mít žádný dodatečný účinek.



RODINNÉ ATOMOVÉ ZBRANĚ

Odpálení rodinných atomových zbraní trvale změní mapu. Rdyž k tomu dojde, atreidský hráč si vybere 1 ze 3 žetonů atomových zbraní a umístí ho na mapu, aby jeho hranice odpovídaly nahrazené oblasti. Zbývající žetony se vrátí do krabice.

- ◆ Pokud se v oblasti nacházela legie, všechny figurky se přesunou do přilehlé volné oblasti vybrané soupeřem (atreidskou legii přesune harkonnenský hráč a naopak). Pokud žádná taková oblast dostupná není, je legie zničena.

Atomové zbraně změní hory na poušť. Atreidský hráč tam bude moct umísťovat žetony červí výstrahy a přesouvat přes ni písečné červy. Přilehlé náhorní plošiny se navíc stanou zranitelné Koriolisovou bouří!

SKALNÍ ROZŠTĚP

Skalní rozštěp se stane pouští.

- ◆ Harkonnenské legie v oblasti Pánev Hagga jsou po zbytek hry vystavené Koriolisově bouři a pouštním červům.



Skalní rozštěp

SKALNÍ DÍRY

Skalní díry se stanou pouští.

- ◆ Harkonnenské legie v oblasti Imperiální pánev jsou po zbytek hry vystavené Koriolisově bouři a pouštním červům.



Skalní díry

ZÁPADNÍ OBVODOVÝ VAL

Západní obvodový val se stane pouští.

- ◆ Harkonnenské legie v oblastech Imperiální pánev a Arrakén jsou po zbytek hry vystavené Koriolisově bouři a pouštním červům.



Západní obvodový val

ČERVÍ VÝSTRAHA A PÍSEČNÍ ČERVI

Jak bylo popsáno na straně 20, žetony červí výstražky se umísťují během třetí fáze, ale atreidský hráč je může na mapu umístit i provedením akce pouštní síla.

ČERVÍ VÝSTRAHA A HARKONNENSKÉ LEGIE

Když harkonnenská legie vstoupí do oblasti s červí výstražkou (i kdyby postupovala po vítězné bitvě), žeton je odhalen a vyřešen (viz strana 20). To však neplatí pro žetony červí výstražky, které jsou akcí pouštní síla umístěny přímo do oblasti, kde se již nachází harkonnenská legie nebo těžební vozidlo. Atreidské legie otočení žetonu červí výstražky nikdy nevyvolají.

- ◆ Pokud červí výstražka umístí písečného červa do stejné oblasti, kde se nachází harkonnenská legie, legie musí ustoupit (použitím stejných pravidel jako u ústupu z bitvy na straně 26). Když legie ustoupit nemůže, písečný červ zaútočí (viz následující strana). Pokud se ve stejné oblasti, ze které ustoupila legie, nachází i těžební vozidlo, vozidlo je odstraněno z mapy (harkonnenský hráč nemůže použít karyol k jeho záchraně. Karyoly lze použít pouze během fáze pouštní hrozby).

PÍSEČNÍ ČERVI

Píseční červi se objevují především během fáze pouštní hrozby. Když je červ umístěn na mapu během akční fáze, řídí se stejnými pravidly jako pouštní hrozby (viz strana 20). Atreidský hráč může písečné červy na mapě přesouvat a může s nimi během akční fáze útočit akcí **POUŠTNÍ SÍLA**.



◆ PŘESUN PÍSEČNÝCH ČERVŮ

Atreidský hráč může písečného červa přesunout až o 2 oblasti. Cílová oblast nesmí obsahovat žádné figurky nebo žetony (s výjimkou ekologických pokusných stanic, viz následující sekce). Když se písečný červ přesune o 2 oblasti, v průchozí oblasti může být libovolný počet figurek a/nebo žetonů, spojeneckých i nepřátelských.

◆ ÚTOK PÍSEČNÝCH ČERVŮ

Když chce atreidský hráč zaútočit písečným červem, odstraní jeho figurku a zaměří až 2 oblasti vzdálenou oblast. Pokud písečný červ útočí na druhou oblast, první musí být poušť.

Cílem útoku může být nepřátelská legie nebo těžební vozidlo v poušti. Legie může být napadena i na náhorní plošinu nebo v Malém ergu, ale **nesmí být v horách**.

◆ ÚTOK NA TĚŽEBNÍ VOZIDLO

Pokud písečný červ zaútočí v oblasti, kde se nachází jen těžební vozidlo, vozidlo i červ jsou odstraněni (není třeba házet kostkami).

Poznámka: Těžební vozidlo lze před písečným červem zachránit odstraněním karyolu pouze během fáze pouštní hrozby. Pokud písečný červ zaútočí během akční fáze, záchranu provést **NELZE**.

◆ ÚTOK NA LEGIE

Když písečný červ útočí na oblast s nepřátelskou legií, atreidský hráč hodí 4 bitevními kostkami za písečného červa, nebo 6 bitevními kostkami za divokého tvůrce, a způsobí nepřátelské legii 1 zásah za každý hozený 🎲. Počet zásahů za každý 🎲 je závislý na terénu napadené oblasti:

Hluboká poušť:	2 zásahy
Poušť:	1 zásah
Malý erg nebo náhorní plošina:	Žádný zásah

Harkonnenský hráč musí okamžitě odstranit ztracené jednotky (viz 26). Pokud útok zničil všechny jednotky v oblasti a nacházelo se tam těžební vozidlo, je také odstraněno (s výjimkou útoků během fáze pouštní hrozby, kdy ho může zachránit karyol, viz strana 20).

Poznámka: Po odpálení atreidských rodinných atomových zbraní mohou červi zaútočit i na legie v oblastech, kde se nachází harkonnenská osada. I kdyby byly všechny jednotky zneškodněny, osada není považována za dobytou (a neodstraňuje se z mapy).

◆ PÍSEČNÍ ČERVI A LEGIE

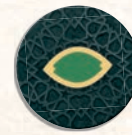
Harkonnenské ani atreidské legie nemohou nikdy vstoupit nebo napadnout oblast, kde se nachází písečný červ. Mohou se však přes tuto oblast pohnout pomocí jízdy na červovi nebo převozu vojáků (viz strana 23).

EKOLOGICKÉ POKUSNÉ STANICE

Je 6 ekologických pokusných stanic, které jsou náhodně rozmístěné v označených oblastech na mapě. Na jejich skrytém líci je jeden ze symbolů jasnozřivosti.



Kwisatz Haderach



Džihád



Písečný lid



- ◆ Když atreidská legie dokončí svůj přesun do oblasti s ekologickou pokusnou stanicí (nebo tam postoupí po bitvě), atreidský hráč odstraní žeton z mapy a odhalí skrytý symbol. Následně pak o 1 pole posune odpovídající žeton jasnozřivosti.

POJMENOVANÍ VELITELÉ

Někteří pojmenovaní velitelé jsou ve hře od začátku, další do ní vstupují až v jejím průběhu. Podmínky, za jakých jednotliví velitelé vstupují do hry, jsou upřesněny na jejich kartách.

Když pojmenovaný velitel vstoupí do hry, jeho karta je okamžitě umístěna, otočená lícem nahoru, do odpovídajícího akčního slotu na hráčově desce. Jeho figurka je položena vedle desky, aby ji hráč mohl později nasadit nebo umístit na mapu.

JESSICA A PAUL

Když ctihodná matka Jessica vstoupí do hry, okamžitě svou kartou a figurkou nahradí Lady Jessicu, která je odstraněna ze hry. Nová figurka a karta jsou umístěny na stejná místa, kde byli jejich předchůdci: figurka vedle desky, na mapu nebo do regenerační nádrže, a karta velitele bude buď otočená lícem nahoru v akčním slotu na desce, nebo otočená lícem dolů vedle desky.



To samé platí, když do hry vstoupí Paul Muad'Dib. Jeho figurka a karta nahradí Paula Atreida, který je odstraněn ze hry.

Důležité: Pokud plánovací karta nebo karta jasnozřivosti odkazuje na Paula, vztahuje se to na Paula Atreida i na Paula Muad'diba. Obdobně karty odkazující na Jessiku se vztahují na Lady Jessiku i na Ctihodnou matku Jessiku.

THUFIR HAWAT A GAIUS HELENA MOHIAMOVÁ

Pokud je Thufir Hawat ve hře, harkonnenský hráč ho může trvale odstranit ze hry odhozením 2 ze 3 plánovacích karet *Hawatovy intriky* ze své ruky. Odhození karet bude volná akce.

Jakmile je Thufir Hawat odstraněn ze hry, vstoupí do hry Gaius Helena Mohiamová .

Poznámka: Pokud je Thufir Hawat odstraněn ze hry a harkonnenský hráč má v ruce kartu *Hawatovy intriky*, kartu již nelze odhodit (*Hawatovo intrikování nezastaví ani jeho smrt!*).

BESTIE RABBAN A FEYD-RAUTHA

Jakmile Feyd-Rautha vstoupí do hry, Bestie Rabban ji okamžitě opustí (odstraňte jeho figurku a kartu).

GURNEY HALLECK

Když Gurney Halleck poprvé vstoupí do hry, atreidský hráč jeho figurku umístí přímo na mapu (pro více detailů si přečtete odpovídající plánovací kartu rodu Atreidů).

DIVOKÝ TVŮRCE

Gigantický písečný červ vstupuje do hry, když atreidský hráč zahraje 1 ze 3 fremenských plánovacích karet *Šaj-Hulúd* . Jeho figurka je okamžitě umístěna do prázdné pouště na mapě (dle výběru atreidského hráče) a jeho lícem dolů otočená (vyčerpaná) karta je položena pod atreidskou hráčovu desku pod slot pouštní síla.

- ♦ Divoký tvůrce se neřídí stejnými pravidly jako ostatní velitelé. Nelze ho nasadit do legií, nemůže se s nimi přesouvat a podobně. Místo toho je považován za písečného červa, na kterého se vztahují všechna odpovídající pravidla a účinky. Může být umístěn na mapu, přesouván, využíván k jízdě na červovi a k útokům jako ostatní píseční červi (jeho útoky jsou však mnohem smrtonosnější, viz *Nebezpečí Arrakis* na referenční kartě).

Během fáze konec kola může být divoký tvůrce buď ponechán na mapě, nebo nahrazen standardním písečným červem.



TĚŽEBNÍ VOZIDLA

Jakmile jsou těžební vozidla umístěna na mapu, nelze je přesunout (ani v rámci přesouvající se nebo ustupující legie). Jejich přítomnost v oblasti neovlivňuje ani bitvy, ani přesun legií všech frakcí.

ZNIČENÍ TĚŽEBNÍCH VOZIDEL

Kromě písečných červů mohou být těžební vozidla odstraněna z mapy dvěma způsoby:

- ◆ Když atreidská legie ukončí přesun v oblasti, kde se nachází pouze těžební vozidlo, je vozidlo odstraněno (není to považováno za útok).



- ◆ Když atreidská legie po vítězné bitvě postoupí do oblasti, kde se nachází těžební vozidlo, je vozidlo odstraněno.

Poznámka: Když atreidský hráč přesune žeton výsadku do oblasti s těžebním vozidlem, aby ho odstranil, žeton se neotáčí, protože odstranění těžebního vozidla se nepovažuje za útok.

BENEGESSERITSKÉ ŽETONY

Na začátku akční fáze, po hodu akčními kostkami a jejich umístění na hráčovu desku, hráč může vzít 1 svůj benegesseritský žeton (pouze 1) a umístit ho do prázdného slotu akční kostky, jako by tam byla kostka. Ve slotu musí být symbol, na kterém je nejméně akčních kostek (v případě stejného počtu vybírá hráč).



Příklad: Pokud atreidskému hráči na akčních kostkách padnou 2 **VELENÍ**, 1 **STRATEGIE** a 1 **VÝSADEK**, může 1 benegesseritský žeton umístit do slotů **MENTAT** nebo **ROD**. A Atreidové samozřejmě upřednostní **ROD**!

Žeton je považován za dočasnou kostku, kterou hráč může v současném kole využít tak, jak uzná za vhodné: k provedení akce odpovídající slotu, kam byla umístěna, k zahrání 1 plánovací karty nebo k čemukoliv jinému, co vyžaduje utracení 1 akční kostky. Jakmile je použit, benegesseritský žeton je odstraněn ze hry.

Žeton je z pohledu všech pravidel o akčních kostkách považován za akční kostku (například při určování počtu atreidských akcí pouštní síla nebo při posouvání velitelů v regeneračních nádržích).

Atreidský hráč začíná hru s 1 benegesseritským žetonem. Další 2 může získat, jak bude stoupat harkonnenský žeton nadvlády. Pokaždé, když tento žeton dosáhne pole s benegesseritským symbolem, atreidský hráč si ze zásoby vezme 1 žeton.

Harkonnenský hráč začíná hru bez benegesseritských žetonů. 1 žeton získá, když do hry vstoupí Gaius Helena Mohiamová, a další získá, když zahraje corrinskou plánovací kartu **Šlechtitelský program**.

HRA 3-4 HRÁČŮ

Přestože je *Duna: Válka o Arrakis* hrou o soupeření dvou frakcí, lze ji hrát i ve 3 až 4 hráčích.

- ◆ Pokud není výslovně řečeno něco jiného, všechna pravidla hry 2 hráčů se uplatňují i ve hře 3-4 hráčů.

Ve hře 3 hráčů jeden hráč hraje za jednu frakci, stejně jako ve hře 2 hráčů (Atreidové nebo Harkonnenové), zatímco zbylí 2 hráči se o druhou frakci dělí. (Doporučujeme, aby sdílenou frakcí byli Harkonnenové.) Ve hře 4 hráčů jsou obě frakce rozdělené mezi 2 hráče.

Sdílení harkonnenské frakce: Jeden hráč ovládá rod Harkonnenů a druhý hráč ovládá jejich corrinské spojence. Velitelé jednotlivých podfrakcí jsou odlišeni barvou jejich karet: červení Harkonnenové a šedí corrinští spojenci.

Sdílení atreidské frakce: Jeden hráč ovládá Atreidy a druhý hráč ovládá fremenské spojence. Velitelé jednotlivých podfrakcí jsou odlišeni barvou jejich karet: zelení Atreidové a žlutí fremenští spojenci.

Hráči, kteří sdílejí frakci, spolupracují. Když jejich frakce splní podmínky vítězství, vyhrávají oba dva.

PŘÍPRAVA

Příprava hry pro 3-4 hráče se řídí stejnými pravidly jako příprava hry pro 2 hráče, až na následující výjimky:

Pokud je sdílena **atreidská** frakce:

- ◆ Nahradte hráčovu desku Síč Tabr za desku 3-4 hráčů pro rod Atreidů a fremenského spojence.



- ◆ Rod Atreidů má od začátku hry ve hře Paula Atreida a Lady Jessicu a fremenský spojenc z začíná se Stilgarem.

- ◆ Vezměte si 3 atreidské kužely ticha.

Pokud je sdílena **harkonnenská** frakce:

- ◆ Nahradte hráčovu desku Giedi Prime za desku 3-4 hráčů pro rod Harkonnenů a corrinského spojence.
- ◆ Rod Harkonnenů má od začátku hry ve hře barona Harkonnena a Bestii Rabbana a corrinský spojenc začíná s kapitánem Aramšámem.
- ◆ Vezměte si 3 harkonnenské kužely ticha.

PRŮBĚH HRY U SDÍLENÝCH FRAKČÍ

Průběh hry se liší především v rozdělování akčních kostek během akční fáze a v používání plánovacích karet. Většinu ostatních pravidel to neovlivňuje a hráči v dané frakci spolupracují, jako by byli jeden hráč. Například všechny jednotky a velitelé patřící k jedné frakci mohou být využívány oběma hráči bez ohledu na jejich podfrakci.

◆ KUŽEL TICHA

Hráči sdílející frakci musí vždy komunikovat otevřeně. Svou strategii nemohou probírat tajně a nemohou si navzájem ukazovat plánovací karty. Pokud si chtějí vyměnit tajnou informaci, musí odstranit 1 ze svých 3 kuželů ticha.

- ◆ Když hráči odstraní žeton kuželu ticha, mohou se podělit o libovolné informace o probíhající hře a mohou se radit tajně (například tak, že na pár minut opustí místnost).
- ◆ Pokud je třeba určit přesnou dobu trvání účinku kuželu ticha, můžete použít maximum 3 minut.



Atreidský kužel ticha



Harkonnenský kužel ticha

◆ PLÁNOVACÍ KARTY

Na začátku každého kola si hráči ve sdílené frakci vezmou 1 kartu ze svého podfrakčního balíčku. Během hry si mohou brát (a následně zahrát) pouze karty ze svých vlastních balíčků. Jedinou výjimkou je rod Atreidů, který si může brát karty i z balíčku fremenských spojenců. Pokud to udělá, musí pak kartu předat fremenskému spojenci, ale může se na ni předtím podívat (aniž by musel použít kužel ticha).

- ◆ Maximální počet karet v ruce každého z hráčů sdílené frakce je 4. Stejně jako ve hře 2 hráčů musí být nadbytečné karty na konci kola odhozeny.
- ◆ Během bitev mohou oba hráči sdílené frakce odhazovat plánovací karty, aby získali dodatečnou akční kostku, ať už útočí, nebo se brání.
- ◆ Některé plánovací karty odkazují na soupeře. Pokud hrajete proti 2 hráčům (nepřátelská frakce je sdílená), text takové karty se vztahuje na oba hráče, jako by byli jen jeden hráč.

Příklad: Pokud karta nutí vašeho soupeře „odhodit 2 plánovací karty“, jeden z protihráčů může odhodit 2 karty, nebo může každý z protihráčů odhodit 1.

◆ VYŘEŠENÍ AKCÍ

Tato fáze začíná jako obvykle, kdy hráči hodí svými akčními kostkami (hráči ve sdílené frakci se musí dohodnout, kdo kostkami fyzicky hodí).

Po hodu si hráči sdílené frakce musí kostky rozdělit. Rozdělte je podle následujících pravidel (vezměte v úvahu, že na desce harkonnenské podfrakce jsou pro každý symbol na kostce 2 sloty, zatímco na atreidské je jen 1):

1. Všechny hozené symboly, které jsou zobrazené pouze na jedné hráčské desce, jsou do odpovídajících slotů umístěny na tuto desku. Pokud padlo víc takových symbolů, než kolik je volných slotů, nadbytečné kostky jsou odloženy stranou.
2. Akční kostky se symboly, které se objevují na obou hráčských deskách, jsou rozděleny a umístěny co nejrovnoměrněji.
3. Případné odložené kostky jsou pak mezi hráče rozděleny tak, aby celkový počet jejich akčních kostek byl co nejrovnoměrnější.

4. Hráči změni symboly na odložených kostkách, které dostali, na dostupné symboly, počínaje těmi, kterých je na jejich desce nejméně (nové výsledky se vybírají postupně).

Když nemůžete kostky rozdělit rovnoměrně, v harkonnenské frakci dostane lichou kostku harkonnenský hráč a v atreidské frakci ji dostane atreidský hráč.

Příklad: Ve hře 3 hráčů je harkonnenská frakce sdílená a na harkonnenských akčních kostkách padne následující: 3 ✦ **STRATEGIE**, 2 ♠ **VÝSADEK**, 1 ♣ **VELENÍ** a 2 ♦ **MENTAT**. Podle pravidla o symbolech, které jsou jen na jedné desce, dostane corrinský hráč 2 kostky ♠ **VÝSADEK** a 2 ze 3 kostek ✦ **STRATEGIE**, zatímco harkonnenský hráč si vezme kostku ♣ **VELENÍ**. Třetí kostka ✦ **STRATEGIE** je odložena stranou (není pro ni dostupný slot). 2 kostky ♦ **MENTAT** dostane harkonnenský hráč (symbol Mentat je na obou deskách), aby byly kostky mezi hráči rozděleny co nejrovnoměrněji. Ze stejného důvodu dostane i odloženou kostku ✦ **STRATEGIE** harkonnenský hráč, který ji pak změni na ♠ **ROD** (symbol, ke kterému bylo na desce přiděleno nejméně kostek).

◆ POŘADÍ AKCÍ

Hráči se při provádění akcí střídají na základě svých frakcí, kdy jako obvykle začíná atreidský hráč.

- ◆ Když je frakce sdílená, spoluhráči se mohou dohodnout, kdo z nich v daném tahu provede svou akci. Při jejich provádění se nemusí střídat.

Právě hrající hráč činí veškerá rozhodnutí spojená s danou akcí, ale může se o nich poradit se svým spoluhráčem (jejich hovor musí být jako obvykle veřejný, pokud nepoužijí kužel ticha).

VÝSLEDKY HODŮ RODU ATREIDŮ

Když je atreidská frakce sdílená, atreidský hráč může ♠ **RODOVOU AKCI** použít jako obvykle, ale pokud si vybere akci, která je pouze na fremenské desce, akci musí provést jeho spoluhráč.

◆ SPECIÁLNÍ AKCE POJMENOVANÝCH VELITELŮ

Přestože všichni velitelé na mapě mohou být využíváni oběma hráči ve sdílené frakci, pouze hráč ovládající podfrakci, ke které pojmenovaný velitel patří, může používat jeho speciální schopnosti (což lze snadno odvodit z toho, že karty pojmenovaných velitelů jsou umístěné na desce daného hráče).

◆ VÝSADEK A POUŠTNÍ HROZBY

Když je harkonnenská frakce sdílená, veškerá rozhodnutí během fáze umístění transportérů činí harkonnenský hráč.

Když je atreidská frakce sdílená, veškerá rozhodnutí během fáze pouštní hrozby činí fremenský hráč.

◆ REGENERAČNÍ NÁDRŽE

Velitelé v regeneračních nádržích obou spoluhráčů se posunou o 1 pole doprava pokaždé, když některý ze spoluhráčů ve svém tahu utratí 1 akční kostku.

◆ AKCE POUŠTNÍ SÍLA

Když ověřujete, jestli mohou Atreidové provést akci pouštní síla, vezměte v úvahu celkový počet nepoužitých akčních kostek v obou frakcích a ne jen počet kostek jednotlivých hráčů.

◆ IMEPRIÁLNÍ SANKCE

Pokud je harkonnenská frakce sdílená, aktivní imperiální sankce se uplatňují na oba hráče.

◆ BENECESSERITSKÉ ŽETONY

Benegesseritské žetony získané sdílenou frakcí může na začátku akční fáze použít libovolný hráč bez ohledu na to, kdo žetony získal. Každá frakce však stále může použít jen 1 žeton za kolo.

MAHDÍ - HRA 1 HRÁČE

ÚVOD

V Mahdí - hře 1 hráče ovládá hráč Atreidy jako ve hře 2 hráčů, ale zároveň odehrává akce i za Harkonneny, přičemž se drží zde uvedených pravidel. Variantu Mahdí mohou hrát i 2 hráči, kdy jeden bude hrát za Atreidy a druhý za fremeny, a budou se řídit pravidly pro sdílenou frakci z předchozí kapitoly (bez používání žetonů kuželů ticha)

◆ TAKTICKÉ KARTY

Mahdí - hra 1 hráče vyžaduje balíček s 8 taktickými kartami. Na každé kartě je uveden sektor a síč (např. *Severovýchodní sektor - Gara Kulon*). V případě dvou karet *Vnitřní sektory* musí být všechny 4 vnitřní sektory považovány za jediný sektor.



Taktické karty

◆ KDYŽ MŮŽETE, VYBÍRÁTE

Když se vám nabídne více možností, které splňují kritéria harkonnenských akcí, může si vybrat libovolnou možnost, která vám poskytne největší výhodu proti nenáviděným okupantům!

PŘÍPRAVA

Připravte hru, jako by měli hrát 2 hráči. Zamíchejte 8 taktických karet do lícem dolů otočeného taktického balíčku a umístěte ho tak, abyste na něj snadno dosáhli.

Poznámka: Žetony síčů a atreidské výsadkové žetony nechte otočené lícem dolů! Jejich otočení má herní účinek (viz zvláštní pravidla na straně 42). Můžete si je však kdykoli prohlédnout.

PRŮBĚH KOLA

Kolo probíhá podle obvyklých pravidel s následujícími výjimkami:

◆ ZAČÁTEK KOLA

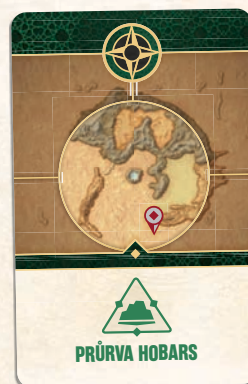
Vezměte si a otočte **2 karty jasnozřivosti** (místo tří).

Vezměte si taktickou kartu a otočte ji lícem nahoru. Toto je harkonnenský **těžební sektor** pro toto kolo.

Poté si vezměte druhou taktickou kartu a otočenou lícem nahoru ji položte napravo od té první. Toto je Harkonneny **zaměřený síč** pro toto kolo. Pokud je sektor na druhé kartě stejný jako na té první, nebo je určený síč již zničen, kartu odhodte a vezměte si další (berte si karty, dokud na kartě nebude jiný sektor a síč, který je stále ve hře). Pokud je kdykoliv během kola zaměřený síč zničen, odstraňte jeho kartu a okamžitě si vezměte další (nová karta musí splňovat výše uvedená kritéria).

Nakonec vezměte 1 plánovací kartu z corrinského balíčku a 1 plánovací kartu z harkonnenského balíčku a vytvořte z nich lícem dolů otočený harkonnenský **balíček posil**.

Karty budou rozmístěny takto:



Karta těžebního sektoru



Karta zaměřeného síče



Balíček posil

1. UMÍSTĚNÍ TRANSPORTÉRŮ

Jako obvykle zkontrolujte desku koření, abyste zjistili, kolik máte k dispozici transportérů a kolik harkonnenských akčních kostek nemůže být v tomto kole použito. Poté transportéry umístěte na mapu podle následujících kritérií:

Umístění těžebních vozidel

Nejprve umístěte všechna dostupná těžební vozidla do oblastí v těžebním sektoru podle následujícího prioritního pořadí:

1. Všechny prázdné hluboké pouště, které nejsou přilehlé k atreidské legii nebo síči.
2. Všechny prázdné pouště, které nejsou přilehlé k atreidské legii nebo síči.
3. Všechny zbývající prázdné hluboké pouště.
4. Všechny zbývající prázdné pouště.

Pokud uvnitř těžebního sektoru není dost vhodných oblastí, umístěte zbývající těžební vozidla do oblastí v přilehlém sektoru dle vašeho výběru a řiďte se stejnými prioritními pravidly. Přilehlý sektor však nesmí být sektorem, na který odkazuje karta zaměřeného síče.

Umístění karyolů

Poté umístěte všechny dostupné karyoly do vzdušných zón tak, aby chránily co největší počet těžebních vozidel.

Umístění ornitoptér

Nakonec umístěte všechny dostupné ornitoptéry.

1. Pokud je některá harkonnenská legie přesně 2 oblastí od síče, který může napadnout (při splnění kritérií útoku na síč uvedených na další straně), umístěte 1 ornitoptéru do každé vzdušné zóny napojené na sektor, kde se takové legie nacházejí. Pokračujte v tom, dokud nedojdou volné vzdušné zóny nebo harkonnenská legie splňující tento požadavek, nebo dokud vám nedojdou ornitoptéry.
2. Případné zbývající ornitoptéry umístěte do volných vzdušných zón napojených na sektor, kde se nachází zaměřený síč.

Pokud během umísťování dojde k situaci, kdy nejsou žádné volné vzdušné zóny napojené na sektor, kde se nachází zaměřený síč, umístěte zbývající ornitoptéry do vzdušných zón napojených na sektory přilehlé k zaměřenému síči a přednost dejte těm, které propojují vnitřní sektory s ostatními vnitřními sektory.

Důležité: Ornitoptéry nemohou být použity k průzkumu, když hráč hraje sám.

2. AKČNÍ FÁZE

Coby atreidský hráč se řiďte všemi obvyklými pravidly. Coby Harkonnen však neházejte všemi jejich akčními kostkami najednou a namísto toho udělejte následující:

- ◆ Po každém vašem akčním tahu hodte 1 nepoužitou harkonnenskou akční kostkou a okamžitě ji použijte k provedení odpovídající akce v souladu s harkonnenskými akčními kritérii (viz další strana). Případné harkonnenské pojmenované velitele posuňte v regeneračních nádržích jako obvykle.
- ◆ Když umístíte použitou akční kostku na harkonnenskou desku, ujistěte se, že ukazuje symbol, který na ní padl (nepřetáčejte ji). **Je to velmi důležité**, protože pokud budou na harkonnenské desce 3 utracené kostky se stejným symbolem a vám při hodu nepoužitou akční kostkou padne stejný výsledek, musíte házet znovu, dokud nepadne něco jiného.

3. POUŠTNÍ HROZBY

Tuto fázi odehrajte jako obvykle. Zásahy způsobené Koriolisovou bouří se řídí pravidly uvedenými v harkonnenských bitevních kritériích (viz strana 41).

4. SBĚR KOŘENÍ

Tuto fázi odehrajte jako obvykle, jen se řiďte následujícími kritérii.

- ◆ Když používáte karyoly, vždy upřednostněte těžební vozidla v hlubokých pouštích.
- ◆ Vždy utrácejte nasbírané koření, včetně rezerv koření, abyste zabránili poklesu imperiálních žetonů, počínaje tím nejnižším.
- ◆ Pokud máte víc koření, než je potřeba k zabránění sestupu všech imperiálních žetonů, utraťte ho, abyste posunuli nahoru ty nejnižší.
- ◆ Pokud jsou všechny imperiální žetony na nejvyšších polích ukazatelů na desce koření a máte víc koření, než je zapotřebí k zabránění jejich sestupu (7 a víc), harkonnenský hráč získá 1 bod nadvlády!

Důležité: Obvyklá pravidla o uskladnění koření se nepoužívají. Pravidlo o rezervách koření lze uplatnit jen tehdy, když 1 a více bodů koření nelze utratit podle výše uvedených kritérií.

◆ KONEC KOLA

Po obvyklém kroku uplatněte ještě následující dva kroky.

- ◆ **Posuňte o 1 pole žeton nadvlády.** Harkonnenský hráč může hru vyhrát i tím, že nebude dělat nic, a proto raději rychle začněte sbírat body jasnozřivostí!
- ◆ **Znovu zamíchejte všech 8 taktických karet** a vytvořte z nich nový, lícem dolů otočený taktický balíček.

Důležité: Nikdy neodstraňujte plánovací karty, které jsou v balíčku posíl, a nikdy nenahrazujte pojmenované harkonnenské velitele na mapě.

HARKONNENSKÁ AKČNÍ KRITÉRIA

Obecným pravidlem pro provádění harkonnenských akcí je, že **vždy použijete speciální akci pojmenovaného velitele** místo těch obvyklých, pokud je to možné. Karta velitele je pak vyčerpána jako obvykle.

◆ VELÍCÍ A STRATEGICKÁ AKCE

Při řešení velících a strategických akcí se řiďte níže uvedenými kritérii v pořadí, v jakém jsou napsány.

◆ ÚTOK NA SÍČ

Pokud je možné zaútočit na síč (libovolný síč, nejen ten zaměřený), zaútočte na něj s nejbližší legií. Útočící legie musí mít větší bojovou sílu než legie bránící síč (viz vpravo). Pokud je to nezbytné, použijte ornitoptéru.

Pokud je možné zaútočit na 2 a více síčů, nebo 2 a více legií mohou zaútočit na jen a více síčů, uplatněte následující prioritní pravidla:

1. Zaútočte na síč s nejvyšší úrovní (i kdyby žeton nebyl odhalen).
2. Zaútočte s legií, u které je nejvyšší rozdíl mezi její bojovou silou a bojovou silou legie bránící síč (rozdíl spočítáte s pomocí pravidel o bojové síle uvedených vpravo).
3. Zaútočte s legií, která nepotřebuje podporu ornitoptéry.
4. Zaútočte na zaměřený síč.

Důležité: Útočící harkonnenská legie musí mít vždy větší bojovou sílu než bránící se atreidská legie (viz vpravo).

Důležité: V případě velitelských akcí mohou kritéria zvažovat pouze legie, ve kterých je 1 a více velitelů.

◆ ÚTOK NA LEGII

Pokud není možné zaútočit na síč a jedna a více harkonnenských legií je **přilehlých** k atreidským legiím, zaútočte na jednu z těchto legií. Aby harkonnenská legie mohla zaútočit, musí mít větší bojovou sílu než zaměřená atreidská legie (viz níže).

Důležité: Ve hře jednoho hráče nelze k útoku na nepřátelskou legii použít ornitoptéry.

Pokud lze napadnout více atreidských legií, uplatněte následující prioritní pravidla:

1. Zaútočte na atreidskou legii s nejvyšší bojovou silou (útočící harkonnenská legie stále musí mít větší bojovou sílu jako obvykle).
2. Zaútočte na atreidskou legii s pojmenovaným velitelem.

◆ PŘESUN LEGIÍ

Pokud není možné napadnout ani síč, ani atreidskou legii, pohněte legií v souladu s kritérii harkonnenského přesunu (viz strana 40).

BOJOVÁ SÍLA

Bojová síla legie se počítá následujícím způsobem:

- ◆ 1 bod za každou jednotku, 2 body za každý výsadkový žeton a 1 bod za každého velitele (anonymního i pojmenovaného).
- ◆ V případě remízy (nebo pokud z nějakého důvodu potřebujete určit bojovou sílu jednotlivých jednotek), počítejte 1 bod za anonymního velitele, 2 body za běžnou jednotku a pojmenovaného velitele, 3 body za elitní jednotku a 4 body za sardaukara a fedajkina.

Poznámka: Úroveň síče nemá na bojovou sílu vliv.

◆ VÝSAVKOVÁ AKCE

Nasadte jednotky a 1 pojmenovaného velitele do stejné harkonnenské osady. **Bestie Rabban** a **Feyd-Rautha** musí být nasazeni dřív než ostatní velitelé. Pokud není k dispozici žádný pojmenovaný velitel, nasadte místo něj 1 bašára. Osadu, kam je nasadíte, vyberte podle následujícího prioritního pořadí.

1. Osada, kde se nachází legie s nejvyšší bojovou silou.
2. Osada nejbliž k zaměřenému síči.

Nesmíte překročit maximální počet jednotek. Nadbytečné jednotky nasadte do další osady, při jejímž výběru se opět řiďte prioritním pořadím.

Důležité: Rdykoliv není k dispozici potřebný typ jednotky (například pro výsadek), umístěte místo nich stejný počet jednotek, jejichž bojová síla je o 1 vyšší. Pokud nejsou k dispozici ani takové jednotky, umístěte místo nich jednotky, které mají bojovou sílu o 1 nižší.

◆ MENTATSKÁ AKCE

Vezměte si karty a **okamžitě je zahrajte**. Karty střídavě berte z harkonnenského a corrinského balíčku, o pořadí rozhodne svrchní karta na odhazovacím balíčku. Pokud je harkonnenská, první kartu si vezmete z corrinského balíčku. Pokud corrinská, první kartu si vezmete z harkonnenského balíčku. Pokud na odhazovací hromádce žádná karta není, první kartu si vezmete z harkonnenského balíčku.

- ◆ Pokud karta Harkonnenům umožňuje **výsadek, přesun** nebo **útok**, poradte se s pravidly pro výsadekové, velící a strategické akce na straně 39.
- ◆ Pokud karta Harkonnenům umožňuje **umístění** nebo **nahrazení jednotek**, poradte se s pravidly pro rodovou akci vpravo.
- ◆ Pokud karta Harkonnenům umožňuje **umístění transportéru**, poradte se s pravidly pro umístění transportérů na straně 38.
- ◆ Pokud karta Harkonnenům umožňuje **vzít si karty**, při jejich braní střídejte harkonnenský a corrinský balíček (jak je vysvětleno výše) a umístěte je na balíček posil.
- ◆ Pokud karta Harkonnenům umožňuje **zahrát kartu**, okamžitě si vezměte a zahrajte kartu a při jejím braní střídejte harkonnenský a corrinský balíček (jak je vysvětleno výše).

Důležité: Účinek plánovací karty, který není stejného typu jako některá z akcí, by měl být vyřešen tak, aby proběhl **co nejbliž k zaměřenému síči**.

Důležité: Pokud z nějakého důvodu nelze vyřešit ani jednu část karty, tato karta nemá žádný účinek a je místo toho **odložena na balíček posil**.

◆ RODOVÁ AKCE

Uplatněte **oba účinky** popsané ve políčku Rod, počínaje vrchním, a řiďte se při tom následujícím prioritním pořadím:

1. Nahraďte běžné jednotky v harkonnenské legii(ich) nejbliž síči.
2. Nahraďte běžné jednotky v harkonnenské legii(ich) s nejvyšší bojovou silou v porovnání s atreidskou legií bránící síč, který tyto legie mohou napadnout.
3. Nahraďte běžné jednotky v legiích nejbliž k zaměřenému síči.

Když umísťujete transportéry, vždy umísťujte **1 těžební vozidlo a 1 ornitoptéru** v souladu s pravidly umístění na straně 38.

HARKONNENSKÁ KRITÉRIA PŘESUNU

Rdykoliv přesouváte harkonnenské legie, přesouvejte je **postupně směrem k zaměřenému síči**, počínaje tou nejbližší, která by se musela přesouvat přes nejnižší počet volných oblastí (**nejkratší trasou**), a pokud je to možné, použijte ornitoptéru. Pokud je stejně vzdálených několik legií, pohněte nejdřív tou s nejvyšší bojovou silou.

Důležité: Přesouvající se legie musí mít bojovou sílu vyšší než každá legie bránící zaměřený síč. Pokud tuto podmínku žádná legie nesplňuje, tento síč již není z pohledu přesunu považován za zaměřený a musí být určen dočasný zaměřený síč, který splňuje požadavek na nižší bojovou sílu. Při jeho výběru se řiďte následujícím prioritním pořadím:

1. Síč je nejbližší k zaměřenému síči.
2. Síč s nejvyšší úrovní (i když není otočen).

Síč bude dočasně zaměřeným síčem do konce tohoto kola. V následujícím kole bude nutné podmínky výběru zaměřeného síče znovu zkontrolovat.

◆ VÝBĚR NEJKRATŠÍ TRASY

Když jsou dvě a více nejkratší trasy, vyberte ji podle následujících prioritních pravidel:

1. Trasa, na které legie ukončí přesun v oblasti s jinou harkonnenskou legií, jejíž počet jednotek nedosahuje maximálního počtu. Přesuňte tolik jednotek, abyste vyrovnali maximální počet, počínaje těmi s nejvyšší bojovou silou, plus velitelé.
2. Trasa, na které legie ukončí svůj přesun v oblasti nejbližší síči.
3. Trasa, na které legie ukončí svůj přesun v horách.
4. Trasa, na které legie ukončí svůj přesun na náhorní plošinu nebo v Malém Ergu.
5. Trasa, na které legie ukončí svůj přesun v poušti nebo hluboké poušti, kde nejsou žetony červí výstrahy.

Důležité: V Mahdí - hře jednoho hráče Harkonnenové ignorují neprůchodné hranice.

Jsou ještě dvě další kritéria, kterými se přesouvající se harkonnenské legie musí řídit:

- ◆ Ve stejném kole nemůžete použít **více jak 1 ornitoptéru**.
- ◆ Nepřesouvejte legie, které jsou přilehlé k zaměřenému síči, pokud nejsou zároveň přilehlé k další harkonnenské legii. V takovém případě přesuňte 1 legii (nebo více, pokud je to možné), aby se spojily v jedinou legii co nejbližší k zaměřenému síči s co nejvyšší možnou bojovou silou.



◆ UMÍSTĚNÍ HARKONNENSKÝCH VÝSADKOVÝCH ŽETONŮ

Pokaždé, když harkonnenská legie **opustí oblast s osadou**, umístěte tam 2 harkonnenské výsadkové žetony (viz zvláštní pravidla níže).

HARKONNENSKÁ BITEVNÍ KRITÉRIA

Zde jsou uvedena všechna pravidla pro řešení bitev.

◆ HARKONNENSKÉ PLÁNOVACÍ KARTY V BOJI

Pokud začne bitva a v harkonnenském balíčku posílají karty, během každého kola odhodte tolik karet, kolik je zapotřebí, aby Harkonnenové měli 6 bitevních kostek.

◆ UPLATNĚNÍ ZÁSAHŮ

Když uplatňujete zásahy u harkonnenské legie, řiďte se následujícím prioritním pořadím:

1. Odstraňujte velitele, počínaje bašary, dokud v legii nezůstane jen 1 (pokud možno pojmenovaný) velitel.
2. Nahradejte elitní jednotky běžnými jednotkami.
3. Nahradejte sardaukary běžnými jednotkami.
4. Odstraňujte běžné jednotky. Pokud byste měli odstranit všechny běžné jednotky, ale velitel by zůstal, odstraňte jako prvního velitele.

◆ KONEC BITVY

Harkonnenské legie nikdy neustupují a přestanou útočit, jen když je jejich bojová síla na začátku bitevního kola rovna nebo menší než polovina bojové síly legie soupeře (spočítejte bojovou sílu jednotlivých jednotek).

Když chce ustoupit atreidský hráč, on sám určí, kam ustoupí, ale musí upřednostnit prázdné oblasti (pokud nějaké jsou).

Důležité: Harkonnenové neutří 1 zásah, když budou ve hře jednoho hráče pokračovat v útoku na síč.

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

◆ HARKONNENSKÉ BENEGESSERITSKÉ ŽETONY

Když by měli Harkonnenové získat benegesseritský žeton, vezměte si místo něj z desky koření 1 akční kostku a položte ji k nepoužitým harkonnenským akčním kostkám. Pokud není žádná kostka k dipozici, místo toho posuňte žeton nadvlády o 1 pole.

◆ HARKONNENSKÉ VÝSADKOVÉ ŽETONY

Ve hře jednoho hráče je zásoba tvořená dvěma sadami harkonnenských startovních výsadkových žetonů, které se používají pokaždé, když harkonnenské legie opustí oblast s osadou. Když k tomu dojde, **okamžitě** tam umístíte 2 výsadkové žetony – 1 černý a 1 stříbrný. Ty jsou považovány za jednotky a jako takové se řídí standardními pravidly pro přesun a maximální počet jednotek, spolu s následujícími speciálními pravidly:

- ◆ Všechny výsadkové žetony (černé i stříbrné) mají bojovou sílu 2 a pro potřeby přesunu a určení maximálního počtu jednotek se počítají jako 1 jednotka.
- ◆ Výsadkové žetony jsou odhaleny, jen když útočí nebo jsou napadeny, nebo pokud jejich odhalení vyžaduje účinek plánovací karty nebo akční kostky (například když máte jednotku v legii nahradit jednotkou jiného typu). Když je po otočení žetonu překročen maximální počet jednotek, odstraňte nadbytečné jednotky, počínaje těmi s nejnižší bojovou silou. Odhalené žetony zamíchejte zpátky do zásoby.
- ◆ Pokud nemáte žádné výsadkové žetony a musíte je umístit, odhalte na mapě 2 žetony dle vašeho výběru (1 černý a 1 stříbrný) a umístíte odpovídající jednotky. Pak tyto žetony umístíte tam, kde je třeba.

◆ HARKONNENSKÉ PLÁNOVACÍ KARTY

Kdykoliv v harkonnenském balíčku dojdou karty, prostě zamíchejte všechny odhozené karty a vytvořte z nich nový balíček.

◆ HARKONNENSKÉ NEPOUŽITÉ AKČNÍ KOSTKY

Harkonnenské nepoužité akční kostky jsou kostky, kterými se zatím neházelo a nejsou umístěny na desce koření. Podle těchto kostek určete, jestli mohou Atreidové zahrát akce pouštní síla.

◆ SPECIÁLNÍ PRAVIDLO PRO ORNITOPTÉRY

Nikdy nemůžete dobrovolně odhalit síč nebo použitím akce Guerillový výcvik atreidský výsadkový žeton, který se nachází v sektoru napojeném na vzdušnou zónu s ornitoptérou (stále je však musíte odhalit, když jsou napadeny).



◆ OTOČENÍ ŽETONU SÍČE NEBO VÝSADKOVÉHO ŽETONU

Za každý síč nebo atreidský výsadkový žeton, který je otočen dobrovolně, přidejte do balíčku posíl 1 plánovací kartu (střídejte harkonnenskou a corrinou kartu, jak bylo vysvětleno dříve). Nedělejte to však v případě, kdy je aktivní sankce Kosmické gildy.

◆ SANKCE LANDSRAADU

Dokud je aktivní sankce Landsraadu, Harkonnenové nemohou odhazovat karty z balíčku posíl, aby získali dodatečnou bitevní kostku.

◆ THUFIR HAWAT

Ve hře jednoho hráče se zvláštní schopnost Thufira Hawata změní na:

- ◆ Vezměte si 3 plánovací karty rodu Harkonnenů a okamžitě je zahrajte.

◆ GAIUS HELENA MOHIAMOVÁ

Ve hře jednoho hráče se zvláštní schopnost Gaius Heleny Mohiamové změní na:

- ◆ Vezměte si 3 plánovací karty corrinou spojence a okamžitě je zahrajte.

◆ PRAVDIVÝ TRANS - PLÁNOVACÍ KARTA RODU ATREIDŮ

Když hrajete sami, následujícím způsobem změňte účinky karty *Pravidivý trans*:

- ◆ Vyberte symbol na harkonnenskou akční kostce. (Nemůžete vybrat symbol, pokud jsou na harkonnenskou desce 3 utracené kostky se stejným symbolem. Výsadek a rod si nemůžete vybrat, když jsou takové kostky 2). Další harkonnenskou tah odehrajte, jako byste na akční kostce hodili tento symbol, a kostku utraťte jako obvykle. Pak si místo 1 plánovací karty vezměte plánovací karty 2.

◆ HAWATOVY INTRIKY - PLÁNOVACÍ KARTA RODU HARKONNENŮ

Když má být zahrána první z těchto karet, položte ji místo toho vedle mapy. Když je zahrána druhá, obě odstraňte a uplatněte obvyklý účinek.

REJSTŘÍK

Akce pouštní síla.....	18	Plánovací karty	19
Anonymní velitel	12	Pojmenovaný velitel ...	18, 31
Arrakén	10	Poušť/ Hluboká poušť	8
Atomové zbraně	29	Pouště	8
Bitva	24	Pouštní hrozby	20
Benegesseritský žeton	33	Průzkum	19
Běžné jednotky	11	Překvapivý útok	24
Boj	24	Příprava	14
Červí výstraha	20, 30	Přesun	22
Deska koření	11	Převoz vojáků	23
Divoký tvůrce	32	Regenerační nádrže	27
Ekologické stanice	31	Rezervy koření	21
Elitní jednotky	11	Rodová akce.....	18
Fedajkin	11, 25	Sardaukar	11, 25
Guerillový výcvik.....	19	Sběr koření	21
Hory	8	Severní pól	8
Hráčova deska	11	Síť	10
CHOAM	11	Speciální jednotky	11, 25
Imperiální sankce	21	Strategická akce	17
Jasnozřivost	10, 27	Štít.....	24
Jednotky	11	Tajný cíl	10, 27
Jízda na červovi	23	Taktické karty.....	37
Kartágo	10	Těžební vozidlo	13, 33
Karyol	20	Transportéry	13
Kolo.....	15	Umístění	18
Koriolisova bouře	20	Umístění transportérů.....	16
Kužel ticha	35	Uskladněné koření.....	21
Landsraad	11	Ústup.....	26
Legie	11, 22	Velitelé	12, 25, 31
Mapa	8	Velící akce	18
Malý Erg	8	Vesnice pionů	10
Mentatská akce.....	18	Volná oblast.....	8
Nadvláda	10	Vyřešení akcí	17
Náhorní plošina	8	Výsadková akce	18
Nasazení	18	Výsadkový žeton	12, 15
Neprůchodná hranice	8	Vzdušná zóna	9
Oblast	8	Začátek kola	15
Ornitoptéra	13	Zásah.....	24
Osady	10, 27	Ztráty	26
Písečný červ	13, 30		



AUTOŘI

NÁVRH HRY: Marco MAGGI a Francesco NEPITELLO
NÁVRH HERNÍ VARIANTY MAHDÍ: MICHELE GARBUGGIO
VÝVOJ: Michele GARBUGGIO a Marco MAGGI
HLAVNÍ PRODUCENT: Thiago ARANHA
PRODUKCE: Marcela FABRETI, Vincent FONTAINE, Guilherme GOULART, Rebecca HO, Isadora LEITE, Thiago MEYER, Shafiq RIZWAN, Kenneth TAN, a Gregory VARGHESE
UMĚLECKÝ ŘEDITEL: Paolo PARENTE
ILUSTRACE: Henning LUDVIGSEN, Stefano MORONI, Paolo PARENTE, a Steve PRESCOTT
GRAFICKÝ ŘEDITEL: Mathieu HARLAUT
GRAFICI: Gabriel BURGHI (lead), Matteo CERESA (lead), Louise COMBAL, Max DUARTE, a Júlia FERRARI
FIGURKY: Yannick HENNEBO, Aragorn MARKS, Kevin MARKS, a Irek ZIELIŃSKI
RENDEROVÁNÍ: Edgar RAMOS
KOREKTOR: Jason KOEPP
BRAND MANAGEMENT: Joe LEFAVI | GENUINE ENTERTAINMENT
LICENCE: Geoff SKINNER
VYDAVATEL: David PRETI
TESTEŘI: Chiara AVE, DUNWICH BUYERS CLUB, Marcello BALBO, Emanuele BEDIN, Marco BELTRAMINO, Kristofer BENGTSOON, Kevin CHAPMAN, Melanie CHAPMAN, Luca DONATI, Michele GARBUGGIO, Giacomo MARCHI, Francesco MASON, Roberto DI MEGLIO, Giuliano NEPITELLO, Piergiorgio PALLOTTI, Umberto PIGNATELLI, Lorenzo PERASSI, Andrew POULTER, Francesco RANIERO, Jacopo REGGIANI, Riccardo RIMONDI, Maner SAMUEL, a Ralf SCHEMMAN

ZVLÁŠTNÍ PODĚKOVÁNÍ: Marco a Francesco by rádi poděkovali Robertu DI MEGLIO, se kterým spolupracovali na Válce o Prsten, skvělém zdroji inspirace pro tuto hru, a Kevinu CHAPMANOVI za jeho neutuchající podporu a pečlivou práci na pravidlech. Stejně tak by chtěli poděkovat všem, kdo hráli TTS verzi této hry nebo si ji vyzkoušeli na festivalech.

PŘÍPRAVA ČESKÉ VERZE: Gamerock Studio, s. r. o.

PŘEKLAD: Jakub Mařík

ODBOBNÁ KONZULTACE: Marek Tvrđý

EDITOR: Michal Ekrt

Ve hře jsou použity citace z knihy Duna v překladu Jindřicha Směkala a Karla Blažka.

GALE FORCE NINE

PRODUCENT & BRAND MANAŽER: Joe LEFAVI | GENUINE ENTERTAINMENT

KOPRODUCENT: John-Paul BRISIGOTTI



Duna: Válka o Arrakis je oficiální podlicencí ve vlastnictví Gale Force Nine, a Battlefront Group Company. Dune TM a © 2023 Legendary. Všechna práva vyhrazena. CMON a CMON logo jsou registrovanými značkami CMON Global Limited. Tento produkt nebo jeho části nesmí být reprodukovány bez výslovného povolení. Skutečné herní součásti se mohou od těch vyobrazených lišit. Figurky a plastové komponenty jsou sestavené a nenabarvené. Vyrobeno v Číně.

SHRNUTÍ PRAVIDEL

HERNÍ KOLO

◆ ZAČÁTEK KOLA

- ◆ Vezměte si 2 plánovací karty, 1 z každého balíčku.
- ◆ Otočte 3 karty jasnozřivosti.

1. UMÍSTĚNÍ TRANSPORTÉRŮ (HARKONNENOVÉ)

Podle pozice nejnižše umístěného imperiálního žetonu:

- ◆ Odložte stranou 1 kostku za každé pole od aktivního řádku výš.
- ◆ Umístěte na mapu uvedený počet transportérů.

2. VYŘEŠENÍ ARČÍ

- ◆ Hodte akčními kostkami a umístěte je na desky hráčů.
- ◆ Počínaje harkonnenským hráčem, umístěte na hráčovu desku 1 benegesseritský žeton (pokud budete chtít).
- ◆ Počínaje atreidským hráčem a konče harkonnenským hráčem, hráči se střídají v provádění 1 akce, dokud nepoužijí všechny kostky.

3. POUŠTNÍ HROZBY (ATREIDOVÉ)

- ◆ Umístěte 1 žeton červí výstrahy do všech pouští, ve kterých se nachází harkonnenská legie nebo těžební vozidlo. Všechny žetony otočte:
 - ◆ Nic se nestalo.
 - ◆ Umístěte do oblasti 1 písečného červa.
 - ◆ Umístěte 1 písečného červa jen tehdy, když se jedná o hlubokou poušť.
- ◆ Když je písečný červ umístěn do oblasti, kde se nachází:
 - ◆ **Těžební vozidlo:** Odstraňte těžební vozidlo.
 - ◇ Odstraňte karyol z napojené vzdušné zóny, abyste nemuseli odstranit těžební vozidlo.
 - ◆ **Harkonnenská legie:** Legie se musí stáhnout. Když se stáhnout nemůže, vyřešte útok písečného červa.
- ◆ Hodte za Koriolisovu bouři u všech harkonnenských legií na zranitelných náhorních plošinách, v Malém ergu a v pouštích.

4. SBĚR KOŘENÍ (HARKONNENOVÉ)

- ◆ Odstraňte všechny aktivní sankce (pokud odpovídající žeton není na nejnižším poli ukazatele).
- ◆ Odstraňte z mapy všechna těžební vozidla, abyste získali body koření: 1 bod za poušť a 2 body za hlubokou poušť.
- ◆ Utraťte body koření za 3 imperiální žetony:
 - ◆ 3 body: Posun o 1 pole nahoru.
 - ◆ 2 body: Žeton zůstává na místě.
 - ◆ 0 body: Posun o 1 pole dolů (aktivuje se odpovídající sankce).
- ◆ Pokud je žeton nadvlády na poli 5 a nižším, utraťte 3 body koření, abyste žeton nadvlády posunuli o 1 pole nahoru.

◆ KONEC KOLA

- ◆ Atreidský hráč si ověří, jestli mohou být získány karty jasnozřivosti, které lze získat ve fázi **konec kola**.
- ◆ Pokud jsou naplněny podmínky karty tajných cílů, Atreidové vyhrávají hru. Pokud ne, hra pokračuje.
- ◆ Odstraňte z mapy všechny ornitoptéry a karyoly.
- ◆ Počínaje harkonnenským hráčem, hráči mohou nahradit pojmenované velitele na mapě veliteli anonymními.

POSUNUTÍ UKAZATELE JASNOZŘIVOSTI

- ◆ Získejte **kartu jasnozřivosti** (maximálně 2 za kolo): Posuňte příslušný žeton o udaný počet polí.
- ◆ Obsazení **ekologické pokusné stanice**: Posuňte na stanici uvedený žeton o 1 pole.
- ◆ Zničte **harkonnenskou osadu**: Posuňte všechny žetony o tolik polí, kolik byla úroveň osady.

POSUNUTÍ UKAZATELE NADVLÁDY

- ◆ Zničte **sítě**: Žeton se posune o tolik polí, kolik byla úroveň sítě.
- ◆ Pokud je žeton nadvlády na poli 5 a nižším, utraťte 3 body koření, abyste žeton nadvlády posunuli o 1 pole nahoru.

- ◆ Aktivujte všechny vyčerpané karty velitelů.
- ◆ Odhazujte plánovací karty, dokud vám jich v ruce nezůstane 6.
- ◆ Atreidský hráč ze hry odstraní libovolný počet jím vybraných otočených karet jasnozřivosti. Pak všechny karty znovu zamíchá.

◆ PŘESUN LEGIÍ

- ◆ Přesouvající se legie může vstoupit do libovolné přilehlé volné oblasti.
- ◆ Oblast není volná, když obsahuje nepřátelskou osadu, nepřátelské jednotky nebo písečné červy (ekologické pokusné stanice a těžební vozidla přesun neblokují)
- ◆ Harkonnenské legie, které vstoupily do oblasti s žetonem červí výstrahy, žeton otočí a vyřeší.
- ◆ Nelze se přesouvat přes neprůchodnou hranici (výjimkou je převoz vojáků).
- ◆ Legie, která se pohybuje přes více jak 1 oblast, nemůže v průběhu přesunu přibírat nebo odebírat figurky.
- ◆ **Převoz vojáků (Harkonnenové)**: Odstraňte napojenou ornitoptéru, abyste se pohnuli o 2 oblasti a ignorovali po cestě překážky.
- ◆ **Jízda na červovi (Atreidové)**: Přesuňte se přes libovolný počet přilehlých oblastí s červí výstrahou nebo písečnými červy.

◆ BITEVNÍ KOLA

- ◆ Otočte všechny žetony síčů a výsadkové žetony, které jsou zapojeny do bitvy.
- ◆ Počínaje útočníkem, můžete za každou odhozenou plánovací kartu získat 1 dodatečnou bitevní kostku.
 - ◆ *Překvapivý útok: Útočník v prvním kole získá 1 dodatečný .*
- ◆ Oba hráči hodí svými bitevními kostkami, jejichž počet odpovídá počtu jednotek (vyjma velitelů) v jejich legiích plus tolik kostek, kolik bylo odhozeno plánovacích karet. Obránce přidá úroveň osady v jeho oblasti (pokud tam nějaká je). Maximální počet kostek je 6.
 - ◆ Každý anonymní velitel změní 1 na 1 .
 - ◆ Každý pojmenovaný velitel změní 1 tak, jak je uvedeno na jeho kartě.
 - ◆ Speciální elitní jednotky vyruší 1 soupeřův .
 - ◆ Každý vyruší 1 soupeřův .
- ◆ Odstraňte ztracené jednotky. Za každý , vyberte z následujících možností:
 - ◆ Odstraňte 1 jednotku nebo velitele.
 - ◆ Nahradte 1 elitní jednotku jednou běžnou jednotkou.
- ◆ Útočník může pokračovat v bitvě (musí však utrpět 1 zásah, pokud je obránce v osadě). V takovém případě obránce může ustoupit. Pokud to neudělá, pokračuje se dalším kolem.