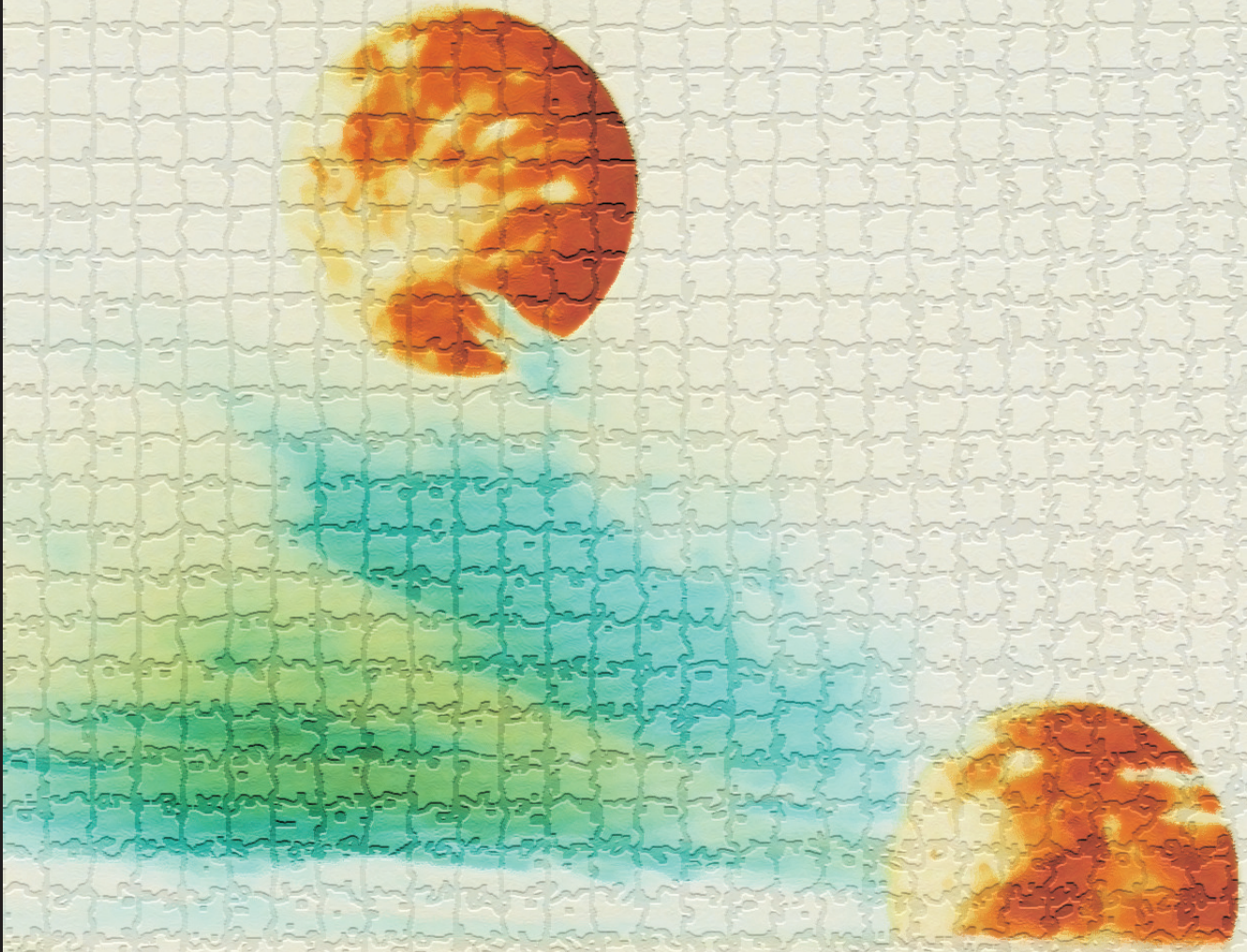


# DUNE

*Il controllo della spezia.*



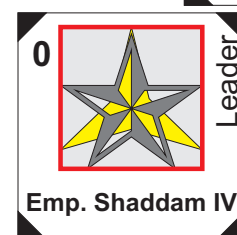
*Disegnato e realizzato da Samo Santini.*

Anno 10191, l'Imperatore Shaddam IV (unità viola), il Barone Harkonnen (unità rosse), il Duca Atreides (unità verdi) e il Popolo Fremen (unità blu), combattono per il controllo di Arrakis, unico pianeta nell'universo conosciuto ove nasce il Melange (la Spezia), sostanza necessaria per annullare lo spazio ed utilizzata principalmente dalla Gilda dei Navigatori per effettuare gli spostamenti da un capo all'altro dell'universo; inoltre la Spezia allunga la vita e incrementa la percezione del futuro.

Ciascuna fazione possiede peculiari caratteristiche, l'Imperatore ha il vantaggio di un potente esercito, gli Harkonnen sono maestri nell'arte dell'inganno, gli Atreides possono contare su valorosi comandanti ed infine il popolo Fremen è nativo del pianeta e quindi il più preparato ad affrontare le ostili caratteristiche di Arrakis, conosciuto anche con il nome Dune.

## Indice

Carte	pag. 2
Tempeste	pag. 3
Spezia	pag. 3
Attività	pag. 4
Costruzione	pag. 8
Raccolta Spezia	pag. 9
Controllo Carte	pag. 9
Vermi	pag. 10
Condizioni Vittoria	pag. 10
Legenda Terreno	pag. 10
Nota sulle Spie	pag. 12
Nota sui Moduli Estr.	pag. 12
Nota sui Leaders	pag. 13
Nota sui Fremen	pag. 13
Nota sugli Scout	pag. 14
Nota Muad'Dib ed Alia	pag. 14
Piazzamento Iniziale	pag. 15
Descrizione Carte	pag. 16
Descrizione Pedine	pag. 17



## Sequenza di Gioco

Il gioco si compone di 30 turni, nei quali i giocatori manovreranno per riuscire ad ottenere il controllo del pianeta. Ciascun turno si suddivide in 9 fasi:

- 1 - CARTE - in questa fase i giocatori pescano le carte azione.
- 2 - TEMPESTE - vengono mosse le sei tempeste sulla mappa.
- 3 - SPEZIA - si piazzano sulla mappa le pedine di spezia.
- 4 - ATTIVITA' - questa fase si divide a sua volta in 4 turni, nei quali i giocatori muovono le proprie unità ed eseguono gli attacchi.
- 5 - COSTRUZIONE - i giocatori costruiscono nuove unità.
- 6 - RACCOLTA SPEZIA - tutte le mietitrici che si trovano su una pedina di spezia provano a raccogliere.
- 7 - CONTROLLO CARTE - si verifica che tutti i giocatori non abbiano in mano più carte di quante consentite.
- 8 - VERMI - i vermi in mappa smarkano un turno.
- 9 - CONTROLLO CONDIZIONI VITTORIA - durante questa fase si controlla se qualche fazione ha soddisfatto le condizioni di vittoria.

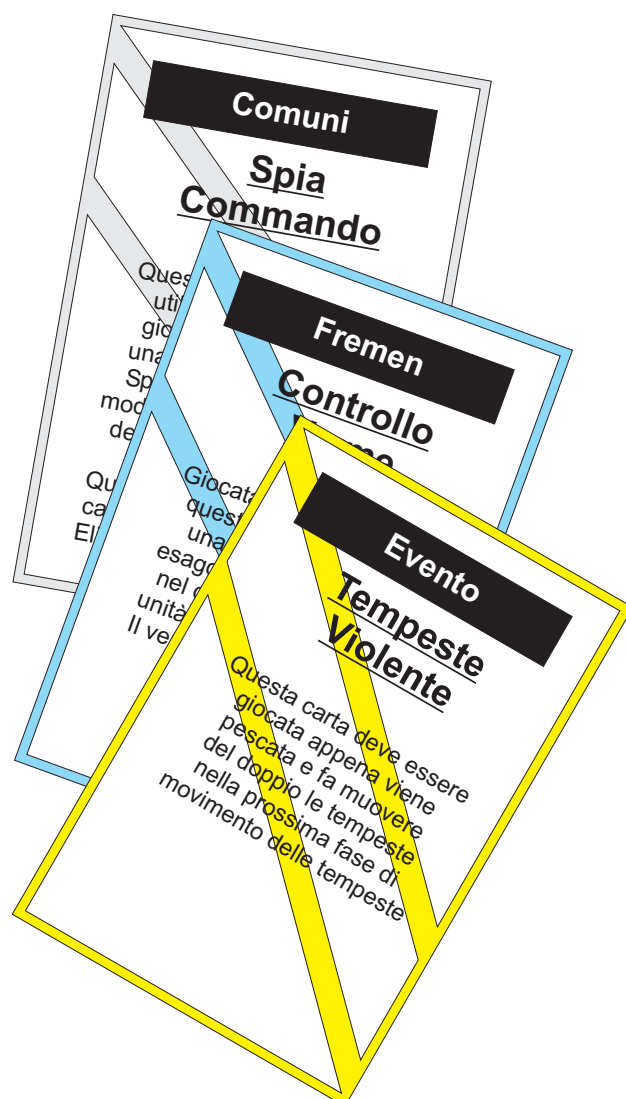
### - CARTE -

Il giocatore Harkonnen pesca due carte, poi l'Atreides, il Fremen e l'Impero pescano una carta. Si pescano inoltre carte aggiuntive nel seguente modo: 1 carta per il controllo di Carthag o Arrakeen e 1 carta ogni due (arrotondamento per difetto) città minori controllate.

A questo punto le carte possono essere scambiate liberamente tra i giocatori (cedute o vendute in cambio di spezia o favori).

Le carte "fazione" (con il nome della fazione scritto in alto), possono essere giocate solamente dal giocatore della omonima fazione. Le carte evento devono essere giocate appena pescate e non possono essere annullate da nessuna altra carta (Karama compresa).

Carte uguali non possono essere cumulate per raddoppiare gli effetti; anche nel caso di estrazione di più carte evento uguali nello stesso turno, si devono trascurare le carte successive alla prima.

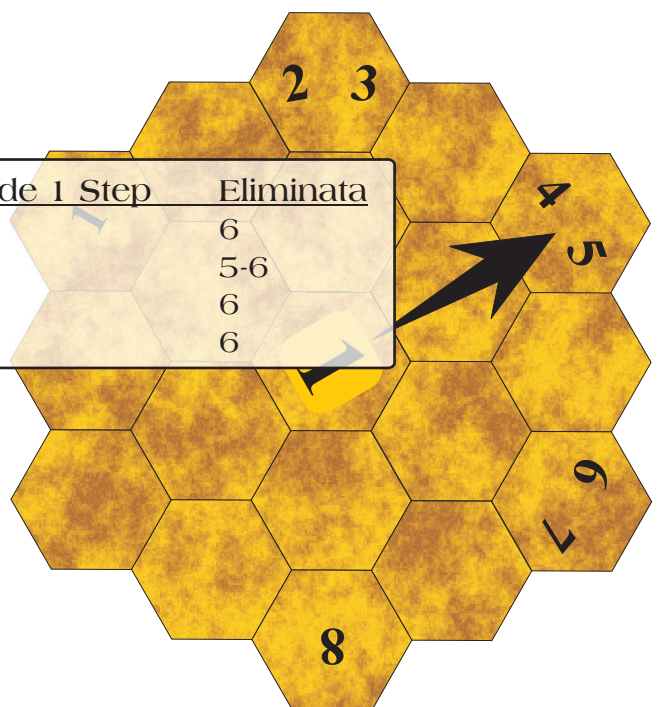


## - Tempeste -

In questa fase si muovono le sei tempeste in modo casuale lanciando prima un dado da 8 per identificare la nuova direzione di movimento della tempesta, poi un dado da 4 per vedere di quanti esagoni avanza. Le tempeste muovono sul deserto, sulle città e sulle montagne. Se nel loro movimento passano sopra ad unità che sono in deserto (chiaro o scuro che sia), queste vengono automaticamente distrutte se non sono Fremen. Le unità in città e montagna sono invece protette e non vengono distrutte. Se una tempesta si ferma sopra unità in città o in montagna, queste non possono muovere o combattere. Le tempeste possono anche sovrapporsi tra loro senza inconvenienti. Quando finiscono fuori mappa, vengono ricollocate sulla mappa con lo stesso numero identificativo, in una zona (1-6) a caso e direzione centro mappa durante la successiva fase Tempeste.

Le unità Fremen che finiscono sotto una tempesta e si trovano in deserto non vengono automaticamente distrutte (i vermi sono invece eliminati), ma non possono né muovere né attaccare. Per ogni pedina Fremen si deve verificare la sopravvivenza sulla apposita tabella con un dado da sei (-1 se nello stack è presente uno scout). Questo test viene effettuato una sola volta per unità anche se le unità rimangono sotto la stessa tempesta per più turni consecutivi. Una unità sotto una tempesta non esercita la sua zoc. Nessuna unità può volontariamente muovere dentro una tempesta. Gli scouts e i moduli estranianti non vengono distrutti dalle tempeste.

Unità	Salva	Perde 1 Step	Eliminata
Comando/Leader/Spie	0-5	-	6
Regolari	0-2	3-4	5-6
Veterani	0-3	4-5	6
Guardia	0-4	5	6



## - Spezia -

In questa fase viene piazzata una pedina di spezia su ciascuna mappa con il tiro di due dadi: un dado da sei per determinare il valore della pedina (1,2 uno; 3,4 due; 5,6 tre) ed un dado da dodici per individuare l'esagono della mappa.

Se è uscita la carta evento "Abbondanza Spezia" si piazzano dodici pedine di spezia (due per mappa).

La spezia viene rimossa dalla mappa in 3 modi: raccolta dalle mietitrici, divorata da un verme, dispersa dal passaggio dalle tempeste.



## - Attività -

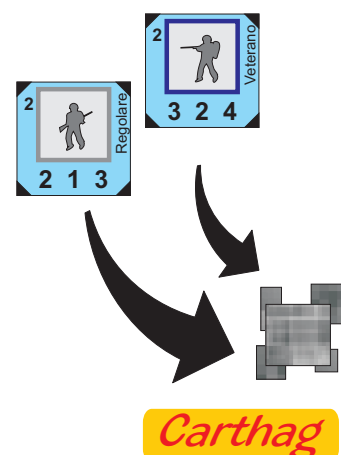
Muove per primo il giocatore che avrà il totale più alto sommando il numero equivalente alla spezia raccolta il turno precedente all'eventuale versamento segreto effettuato contemporaneamente dai tre giocatori (Impero, Harkonnen ed Atreides) alla Gilda Spaziale; per vedere quando muoverà, il Fremen tira un dado da otto e lo modifica, se desidera, (in più o meno) con un numero che al massimo può equivalere al numero di città controllate (Carthag e Arrakeen valgono due) ottenendo così il valore con cui partecipa all'asta; si muove poi in ordine decrescente di valore; in caso di parità si tira un dado (con la carta Landsraad, il giocatore ha la possibilità di scegliere l'ordine di movimento).

Seguendo l'ordine precedente, ciascun giocatore muove tutti i suoi pezzi e poi esegue tutti gli attacchi.

Il giocatore Fremen può far entrare in gioco tutte, una parte o nessuna delle unità disponibili su Arrakis, posizionandole in qualsiasi esagono del perimetro della mappa libero da zoc di unità nemiche combattenti e non, rispettando i limiti di stack (le unità appena entrate non possono muovere fino al turno successivo a quello del loro ingresso in mappa). Le unità Fremen che muovono oltre il bordo della mappa vengono riposizionate sul pianeta Arrakis ed al turno successivo possono rientrare in mappa.

Le unità hanno dei punti movimento (il numero a destra sulla pedina) che utilizzano per muovere in base al costo del terreno.

Sulle montagne non possono transitare i corazzati, le artiglierie, le mietitrici, i vermi e non ci possono atterrare le ali trasporto.



Unità	Città	Deserto Chiaro	Deserto Scuro	Roccia
Fant, Cmd, Ldr, Spie	1	1	2	2
Corazzati, Artiglieria	1	1	3	No
Mietitrici	1	1	2	No
Ala Trasporto	1	1	1	1*
Verme	no	1	no	No

\* non possono atterrare in esagoni di roccia.

Ogni pedina in gioco esercita una zona di controllo, detta zoc, che corrisponde ai sei esagoni intorno alla pedina; la zoc di unità combattenti nemiche (fanteria, corazzati, artiglieria, guardia) blocca il movimento: una unità che inizia il movimento in una zoc nemica può uscirne e continuare a muovere oppure spostarsi in un altro esagono di zoc ed interrompere nuovamente il movimento. Le unità aeree e ciò che trasportano non sono influenzate nel loro movimento da zoc nemiche. Ogni unità aerea può trasportare fino a 4 step (numero piccolo in alto a sinistra). Per il movimento delle unità aeree, ogni esagono nuovo in cui si entra costa 1 (indipendentemente dal tipo di terreno). Si può passare sopra unità amiche anche in eccesso al numero massimo di unità consentito in un esagono. In ogni esagono non possono stare più di tre unità combattenti ed un verme. Non ci sono limiti di unità non combattenti (Leader, Comando, Ala Trasporto, Mietitrice e Spia). E' possibile decollare ed atterrare in zoc nemica pagando un punto movimento aggiuntivo; le ali trasporto non possono inoltre atterrare in esagoni di montagna o occupati da unità nemiche. Le unità che vengono trasportate da unità aeree, non possono utilizzare in quel turno i loro punti movimento. Le ali trasporto possono raccogliere unità anche a metà del loro volo e rilasciarle prima della fine del loro movimento. Se una ala trasporto transita su un esagono che è occupato da artiglierie nemiche, viene automaticamente abbattuta ed eliminata con il suo intero carico.

Una unità che non può muovere in un esagono (esempio un corazzato in montagna), non può neanche attaccarlo (eccezione: unità verme che attaccano esagoni di città devastati dalle cariche atomiche).

I trasferimenti dal Pianeta di Origine (dove vengono costruite le unità) ad Arrakis vengono eseguiti dalla Gilda Spaziale ai seguenti costi dipendentemente dal terreno e dalle strutture presenti nell'esagono:

Unità	Città	Deserto	Piattaforma
Fanteria e Guardia	1	2	1
Mietitrice e Ala Trasporto	2	3	1
Corazzato e Artiglieria	2	3	1
Spia, Comando e Leader	1 (3)	1 (3)	0 (2)

Le unità che eseguono un trasferimento non possono fare ulteriori movimenti o un secondo trasferimento nello stesso turno. Non è possibile arrivare o partire da esagoni di montagna o deserto scuro. I trasferimenti possono essere fatti solamente da ed in esagoni non in zoc di unità (combattenti e non) nemiche.

Solamente il giocatore Fremen non paga la Gilda per far entrare i suoi pezzi, perché i Fremen sono abitanti di Arrakis e si considera che arrivino dall'emisfero meridionale del pianeta entrando da un qualsiasi esagono del perimetro della mappa libero da zoc nemiche; anche le unità Fremen che entrano in mappa non possono effettuare altri movimenti.

Le spie che normalmente possono muovere in esagoni nemici, possono anche essere trasferite da ed in esagoni con unità nemiche o in zoc nemiche, ma questo trasferimento è più caro (nella riga Spie Comando Leader, il valore in parentesi).

Non si possono muovere unità diverse dalle spie in un esagono occupato da unità nemiche.

Le spie non sono bloccate da zoc nemiche, possono entrare in esagoni occupati dal nemico senza problemi di numero e non esercitano zoc.

Per chiamare il verme i Fremen giocano la carta "Controllo Verme", tirano il dado e mettono sotto all'unità verme una pedina rappresentante il numero di turni di attività del verme. Se il verme rimane senza unità combattenti Fremen nell'esagono, questo sparisce anche se i turni non sono ancora esauriti. Paul Muad'Dib può provare a chiamare un verme senza l'uso della carta speciale (una volta a turno, durante il suo turno); per poterlo fare deve: 1) trovarsi in un esagono di pieno deserto (giallo chiaro con sei esagoni gialli chiari intorno) libero da zoc di unità nemiche, combattenti e non e 2) tirare su un dado da sei 1 o 2. Se ci riesce, si tira un altro dado per vedere quanti turni rimane il verme (1-2=1T, 3-4=2T e 5-6=3T) e si piazza il verme e la pedina turno nell'esagono con il Leader. Paul Muad'Dib non può chiamare il verme se sono presenti in mappa già 3 vermi poiché al massimo 3 vermi possono essere contemporaneamente presenti sulla mappa.

I vermi muovono fino a 8 esagoni di deserto chiaro e ignorano le zoc nemiche. Possono trasportare sul loro dorso fino a tre unità combattenti Fremen e quanti Comandi, Leaders e Spie si desidera. Per ciascun verme che partecipa alla battaglia si hanno 16 di forza ed un +1 di modificatore al dado.

I vermi non possono attaccare o muovere in esagoni di città, montagna o deserto scuro (eccezione: le città su cui sono state fatte esplodere le cariche atomiche possono essere attaccati). Anche i corazzati e le artiglierie non possono attaccare o muovere in esagoni di montagna.

Ogni turno il giocatore Fremen può effettuare movimenti strategici con tanti stacks (tutte le unità Fremen presenti in un esagono possono essere spostate con un solo movimento strategico sempre che abbiano lo stesso esagono di arrivo) quante sono le città da lui controllate (Carthag ed Arrakeen valgono due); per poter utilizzare il movimento strategico, le unità devono essere in mappa da almeno un turno, trovarsi in un esagono libero da tempeste e da zoc di unità nemiche combattenti o non e non avere mosso durante questo turno; le unità che utilizzano questo movimento, possono spendere fino a 16 punti movimento per spostarsi ed il loro percorso deve essere tracciato attraverso esagoni liberi da zoc nemiche di unità combattenti e non (anche l'esagono di arrivo deve esserne libero), eccezione fatta per le spie che ignorano zoc ed unità nemiche. Le unità così mosse non possono eseguire nessun altro tipo di movimento nel corrente turno.

Il combattimento avviene dopo il movimento delle unità; si seleziona un esagono da attaccare e lo si può attaccare con tutte le pedine che stanno in esagoni adiacenti a quello. Si possono fare quanti attacchi si vuole con solo due limiti: un esagono può essere attaccato una sola volta e ciascuna unità può partecipare ad un solo attacco. Per attaccare si utilizzano le sole unità combattenti; comandi, leaders e spie poi possono modificare le sorti del combattimento ma non possono iniziarlo.

Tutti i comandi hanno una forza di combattimento (primo numero da sinistra in basso) che viene sommata a quella delle unità combattenti che partecipano all'attacco e un modificatore del dado (numero centrale in basso) che viene sommato al tiro del dado per il comando che attacca o sottratto per il comando che difende. Un solo comando per parte può essere utilizzato in una battaglia anche se sono presenti più comandi.

Le unità combattenti (fanteria, corazzato, artiglieria, guardia) hanno due steps (numero in alto a sinistra), ciò vuol dire che prima di essere eliminate, possono subire una riduzione della forza (girare).

Unità non combattenti non possono iniziare un attacco e se vengono attaccate da sole, sono automaticamente distrutte; attenzione però che questo tipo di scontro non consente la conversione in veterana di una unità (o di tutte le unità partecipanti nel caso del Fremen).

Le unità combattenti che difendono in città hanno la loro forza raddoppiata (non si raddoppia la forza del comando in quanto non è una unità combattente). Gli esagoni di città possono inoltre essere ulteriormente rinforzati costruendovi una fortificazione: durante la propria fase si può assegnare una unità di Fanteria (che non abbia mosso nel corrente turno e che quindi si trovasse già in città) alla costruzione di una fortificazione ponendo sotto di essa una pedina "Fortificazione" dal lato in costruzione (picconi) e pagando 3 spezie (il Fremen non paga). Durante il successivo turno del giocatore, la fortificazione viene girata dal lato definitivo e l'unità costruttrice può nuovamente muoversi. La fortificazione dà un malus al dado di -2 alle unità che attaccano la città. Se la città viene conquistata in battaglia da una altra fazione, la fortificazione viene automaticamente eliminata. Può essere inoltre distrutta con l'azione di una Spia Sabotatore.

Con lo stesso criterio usato per costruire una fortificazione è possibile costruire in un esagono di città o deserto chiaro una Piattaforma per facilitare l'arrivo e la partenza di unità dalla superficie. Il costo di costruzione anche in questo caso è pari a 3 spezie; il giocatore Fremen non può costruire piattaforme. Le piattaforme vengono distrutte nei seguenti modi: dalle tempeste (in deserto o città senza difese naturali), da una Spia Sabotatore oppure durante la fase verme da unità combattenti (che vogliono distruggerla) presenti nell'esagono. Se l'unità assegnata alla costruzione dovesse venir utilizzata per difendere l'esagono, si annullerebbe la costruzione ma si perderebbero le 3 spezie.

Le unità che difendono in un esagono di roccia danno un malus di -1 al dado dell'attaccante. Il giocatore che possiede il maggior numero di step di corazzati ha un modificatore di +1 (o -1 se difende) per la superiorità corazzata. Un modificatore di 1 si ottiene anche con la superiorità di artiglieria. Le fanterie dotate di Modulo Estraniante vengono conteggiate per le due superiorità.

Il risultato della battaglia si ottiene eseguendo un rapporto tra la forza delle unità nemiche (arrotondamento a favore del difensore) per selezionare la colonna e poi si tira un dado applicando i modificatori (morale, comando, carte, superiorità, terreno, etc.). Il modificatore finale non può eccedere più o meno 3.

Con un rapporto di forza pari o maggiore di 5:1, il difensore è automaticamente distrutto e l'attaccante senza subire perdite può avanzare nell'esagono liberato. Questo non viene considerato un vero e proprio combattimento e quindi le unità possono eseguire un ulteriore attacco. Per distruggere automaticamente, senza perdite, le unità nemiche in un esagono di città fortificata occorre invece un rapporto di 10:1 o superiore.

Non si può attaccare con un rapporto di forze inferiore a 1:3.

Se il risultato di un attacco è 3r o E, allora il vincitore può avanzare nell'esagono liberato, trasformare, se presente, una unità regolare in veterana e pescare una carta dal mazzo (se è un evento deve essere subito giocato). Inoltre, se è il giocatore Fremen a vincere la battaglia eliminando completamente il nemico (E), allora oltre ad avanzare e prendere la carta, può trasformare tutte le unità regolari che avevano partecipato alla battaglia in veterane.

Se in uno schieramento sono presenti unità con morale diverso, bisogna calcolare quale morale verrà utilizzato per la risoluzione della battaglia: si iniziano a contare gli steps delle unità combattenti presenti nella propria fazione in ordine decrescente di morale fino a quando non si conta quello che sta o supera la metà del numero totale degli steps delle nostre unità, il morale di quello step è quello che verrà utilizzato in battaglia.

### Esempio

**I caso:**

**II caso:**

**III caso:**

Si perdono punti di forza in modo che almeno la metà di quelli persi abbia il morale usato per la battaglia o maggiore.

Se viene attaccato un esagono con unità combattenti e non, e a causa delle perdite, tutte le unità combattenti sono distrutte, vengono eliminate anche le unità non combattenti. Nel caso in cui sopravvivano delle unità, e il risultato imponga una ritirata, tutte le unità non combattenti possono ritirarsi con quelle combattenti. Le spie presenti negli esagoni vengono ignorate.

Perdendo il verme, il giocatore Fremen può assorbire qualsiasi perdita diversa dalla completa eliminazione (E); in questo caso tutte le unità, verme compreso, saranno distrutte.

Se una delle due parti ottiene un risultato 3 ed aveva usato un leader per modificare l'esito della battaglia, allora deve restare per la sua sopravvivenza con 1d8: 1-2 il leader viene eliminato e 3-8 il leader sopravvive alla disfatta.

Rapporto di Forza							Dado da 6
1: 3	1: 2	2: 3	1: 1	3: 2	2: 1	3: 1	
E-1	E-2	3-1	3-1	2-1	2-1	1-1	-1 o meno
E-2	3-1	3-1	2-1	2-1	1-1	1-1	0
3-1	3-1	2-1	2-1	1-1	1-1	1-2	1
3-1	2-1	2-1	1-1	1-1	1-2	1-2	2
2-1	2-1	1-1	1-1	1-2	1-2	1-3r	3
2-1	1-1	1-1	1-2	1-2	1-3r	1-3r	4
1-1	1-1	1-2	1-2	1-3r	1-3r	2-E	5
1-1	1-2	1-2	1-3r	1-3r	2-E	1-E	6
1-2	1-2	1-3r	1-3r	2-E	1-E	0-E	7
1-2	1-3r	1-3r	2-E	1-E	0-E	0-E	8 o più

Le perdite sono rappresentate in quarti (0 = nessuna perdita; 1 = 1/4; 2 = 1/2; 3 = 3/4; E = completa eliminazione).



Il numero variabile da 0 a 3 rappresenta le perdite in quarti della forza delle unità combattenti della fazione minore subite dalle due parti. Il primo numero dall'attaccante, il secondo dal difensore. La r indica inoltre che il difensore deve ritirarsi o in un esagono occupato da unità amiche anche se in zoc nemica (sempre con il limite di tre unità combattenti per esagono), oppure in un esagono libero e non in zoc nemica. Le unità che non possono ritirarsi, vengono eliminate. Con il risultato E, tutti i pezzi nell'esagono (tranne le spie), vengono eliminati.

Nota: una volta dichiarato l'attacco a un esagono, va eseguito anche se poi i rapporti o i modificatori diventano sfavorevoli (esempio a causa di carte giocate).

### Tabella perdite in battaglia

(in orizzontale la forza della fazione più piccola che ha combattuto in battaglia, in verticale il risultato della battaglia ed il numero risultante corrisponde alla forza che deve essere eliminata):

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5
2	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10
3	1	2	3	3	4	5	6	6	7	8	9	9	10	11	12	12	13	14	15	15

## - Costruzione -

I giocatori Harkonnen, Impero ed Atreides contemporaneamente acquistano le unità che vogliono, spezia permettendo. Le fanterie costano 1, i corazzati e le artiglierie 2, la guardia 3, una spia 1, un comando 3, una unità aerea 2, una mietitrice 1.

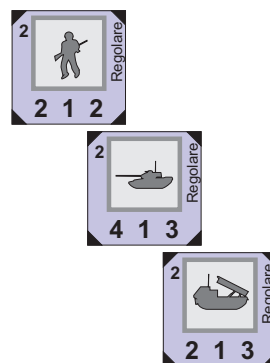
Mentre il giocatore Fremen costruisce tre o più pezzi (fanterie, comandi e spie) in base al numero di città controllate ( $3 + \frac{1}{2} \#$  città minori +  $\#$  città maggiori (controllate)) arrotondato per difetto.

Non si possono costruire unità a metà forza o veterane. Queste ultime si ottengono trasformando le unità regolari già in gioco.

Sempre in questa fase è possibile ricostruire unità che hanno perso uno step se queste non si trovano in zoc nemica. 1 step Fanteria Regolare costa 1, 1 step Corazzato o Artiglieria Regolare costa 2, 1 step Guardia costa 3.

Non è possibile ricostruire unità veterane (solamente con l'uso della carta "Riorganizzazione Militare" si può ricostruire una unità veterana). Se uno step veterano viene ricostruito pagando spezia, allora questo ritorna ad essere una pedina regolare a piena forza.

Il Fremen può ricostruire steps di unità ridotte invece di costruire nuove unità. Per ogni pedina che non costruisce, può reintegrare due steps. Se decidesse di ricostruire una unità veterana, questa tornerebbe ad essere di due steps ma verrebbe declassata a regolare.



Costo	Costruzione di Unità Nuova	Ricostruzione di 1 Step
1	Fanteria, Spia e Mietitrice.	Fanteria
2	Corazzato, Artiglieria e Ala Trasporto.	Corazzato e Artiglieria
3	Comando e Guardia.	Guardia.

## - Raccolta Spezia -

Per ogni mietitrice che in questa fase si trova su una pedina di spezia, si tira sulla tabella e si controlla la raccolta. Se sono presenti più pedine di spezia, il giocatore sceglie per quale tirare. Ciascuna mietitrice può provare a raccogliere una pedina a turno. La tabella riporta la possibilità che la spezia richiami un verme e che spezia e mietitrice vengano quindi distrutte dal verme.

Si ha un modificatore +1 al tiro del dado (1 d8) se unità combattenti Fremen si trovano entro 8 punti movimento dalla mietitrice, un modificatore di +2 se si trovano entro 4 punti movimento ed infine +3 entro 2 punti movimento dalla mietitrice. Inoltre si ha un modificatore di -1 se uno scout è assegnato alla mietitrice (uno scout può modificare una mietitrice a turno nel suo esagono).

Se il risultato è ok, si incassa la spezia, se il risultato è ok x2 allora il giocatore incassa due volte il valore della pedina; se il risultato è Aerea e si ha una unità aerea nell'esagono con la mietitrice, si incassa la spezia; se il risultato è Aerea ma non si ha una unità aerea nell'esagono con la mietitrice, spezia e mietitrice vengono divorati dal verme; se il risultato è Verme allora mietitrice e spezia vengono divorati dal verme indipendentemente dalla presenza dell'unità aerea. Altre unità nell'esagono sono comunque salve.

Ogni turno l'Impero riceve indipendentemente dalla sua raccolta 2 spezie; 2 spezie si incassano inoltre per il controllo di Arrakeen o Carthag e 1 spezia per ogni città minore controllata. Il giocatore Fremen non incassa per le città che controlla.



Quantità di spezia			Dado da 8
1	2	3	
ok x2	ok x2	ok x2	0
ok x2	ok x2	ok x2	1
ok x2	ok x2	ok x2	2
ok	ok	ok	3
ok	ok	ok	4
ok	ok	ok	5
ok	ok	Aerea	6
ok	Aerea	Aerea	7
Aerea	Aerea	Verme	8
Aerea	Verme	Verme	9
Verme	Verme	Verme	10 - 11

## - Controllo Carte -

Il giocatore Harkonnen in questa fase non può avere più di dodici carte, gli altri non più di otto. Tutte le carte in eccesso devono essere scartate. E' possibile inoltre scartare tutte le carte che si vuole.

A questo punto i giocatori possono, se hanno ancora in mano la carta "Recupero Informazioni", giocarla e recuperare una carta scartata da un altro giocatore; se 2 o più giocatori giocano "Recupero Informazioni" per recuperare la stessa carta, si tira un dado per vedere chi la prende e si considerano comunque giocate anche le carte "Recupero Informazioni" dei giocatori che non hanno potuto recuperare la carta.

## - Vermi -

Le unità vermi (Fremen) riducono di uno il tagliando sottostante la pedina (es. se un verme ha sotto la pedina 1 turno, questa scala a zero e quindi si elimina il verme dalla mappa).

In questa fase il Leader Fremen Paul Muad'Dib ha la possibilità di convertire le unità Regolari che si trovano nel suo stesso esagono in unità Veterane, se l'esagono in questione è libero da zoc di unità combattenti nemiche.



## - Controllo Condizioni Vittoria -

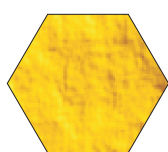
Il giocatore Fremen può vincere a partire dall'undicesimo turno se riesce a bloccare la raccolta della spezia: la somma della spezia raccolta tra tutti i giocatori, in tre turni consecutivi, deve essere al massimo 12.

Gli altri giocatori vincono, sempre a partire dall'undicesimo turno, totalizzando 6 punti vittoria: il controllo di Carthag o Arrakeen vale due punti ed uno il controllo di ciascuna città minore.

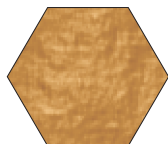
Se alla fine del 30° turno nessun giocatore ha vinto, avrà ottenuto una vittoria parziale il giocatore che ha totalizzato comunque più punti vittoria (Carthag e Arrakeen valgono 2 punti, le città minori 1 punto, aver perduto il proprio Leader carismatico -2 (anche se poi recuperato con la carta Gholas), l'uccisione di un Leader carismatico avversario 1 (questi Leaders sono uno per fazione ed hanno +3 di modificatore per le battaglie) ed 1 per ogni 24 spezie accumulate sul proprio pianeta).

Nota Bene: una città è considerata controllata da una fazione quando al suo interno vi sono unità combattenti di quella fazione (Fanteria, Corazzati, Artiglieria o Guardia). Le città senza unità combattenti all'interno si considerano controllate dal giocatore Fremen.

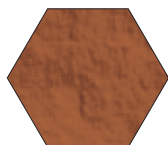
## - Legenda Terreno -



Deserto chiaro



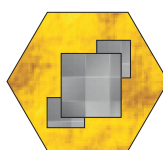
Deserto scuro



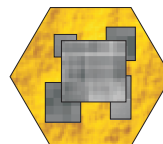
Roccia



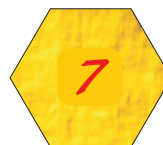
Numero mappa



Città minore



Città maggiore



Esagono nascita spezia

*The Great Wall*

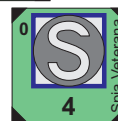
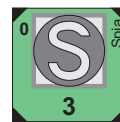
Catena montuosa

*Carthag*

Nome città

## - Nota sulle Spie -

Le unità Spia sono pedine particolari che interagiscono con le altre solamente attraverso l'uso delle carte. Dopo aver giocato una carta spia, questa viene scartata e si controlla l'esito della missione sulla tabella sottostante. Per fare questo è necessario contare il numero di unità combattenti nemiche nell'esagono e tirare il dado da 6:



0-1 Combat.	2 Combat.	3 Combat.	Risultato
1 o meno			Pieno Successo
2	1 o meno		Pieno Successo
3	2	1 o meno	Pieno Successo
4	3	2	Pieno Successo
5	4	3	Successo Parziale
6 o più	5	4	Completo Fallimento
	6 o più	5	Completo Fallimento
		6 o più	Completo Fallimento

Se il risultato è Completo Fallimento, allora oltre a scoprire la Spia ed eliminarla, si annulla anche l'effetto della carta spia.

Se il risultato è Successo Parziale, allora la Spia viene scoperta ed eliminata ma la carta spia produce il suo effetto.

Se il risultato è Pieno Successo, la Spia è salva, la carta spia produce il suo effetto e la Spia può essere trasformata in veterana se non lo è già.

Sulla precedente tabella si ha un modificatore al dado di -1 quando la spia è veterana (le carte "Spia Commando", "Favoreggiamento", "Super Spia" (Harkonnen) e "Decodifica Codici Nemici" forniscono altri modificatori al dado); inoltre alcuni Leaders possono dare una modifica negativa (+1, +2 oppure +4) per calcolare l'esito della missione della spia nell'esagono.

Le spie non esercitano zoc.

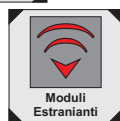
La carta "Contro Spionaggio" elimina automaticamente le spie regolari e con 3-6 su un dado da sei, quelle veterane.

Su ciascuna pedina spia si può giocare al massimo una carta spia a turno.

## - Nota sui Moduli Estranianti -

Queste armi possono essere utilizzate da unità di Fanteria per ottenere in battaglia il bonus che hanno le unità corazzate e quelle di artiglieria (superiorità). Infatti le Fanterie o Guardie dotate di Modulo Estraniante, contano come Corazzati ed Artiglierie per il calcolo delle due superiorità. Queste armi non vengono mai distrutte in battaglia e se una fazione che possedeva dei moduli, viene completamente eliminata, i suoi moduli estranianti possono essere catturati e poi utilizzati dall'altra fazione oppure lasciati nell'esagono dove sono state eliminate le unità. Solamente la "Spia Danneggiatore" può eliminare con la sua azione un modulo.

I moduli possono essere utilizzati solamente da unità di Fanteria (uno per unità), ma possono essere trasportati da qualsiasi unità che non sia Spia e Mietitrice (es. una unità Comando può portare da un esagono ad un altro due moduli, anche se non può utilizzarli).



## - Nota sui Leaders -

Le unità Leaders sono pedine che rappresentano Comandanti particolarmente valorosi, “streghe” Bene Gesserit di elevato rango e personaggi famosi. Le pedine Leaders dei Comandanti hanno scritti sul retro due numeri, il primo (+1, +2 o +3) è il modificatore al dado per il combattimento, il secondo (3 o 4 per il Fremen) è il movimento. Le pedine Leaders delle “streghe” portano sul retro 3 scritte: la prima (+1 carta) significa che se questa unità si trova in una città durante la fase Carte, fa pescare una carta aggiuntiva alla sua fazione; la seconda (+# dado spia) vuol dire che se una Spia nemica effettua una azione nell'esagono da lei occupato, avrà un modificatore negativo di +# al dado sulla tabella; infine un valore (3 o 4 per i Fremen) che è il loro movimento. Le pedine dei Personaggi famosi, portano sul retro una scritta che descrive l'azione che possono eseguire nell'esagono dove sono una volta per turno ed il loro movimento (le azioni corrispondono alle rispettive carte).

Tutti i Leaders sono considerati unità non combattenti ed utilizzano le stesse tabelle delle unità Comando. Anche se più Comandanti partecipano ad un attacco, uno solo può essere utilizzato per modificare il dado. Stesso discorso per i modificatori al dado spia, si utilizza solamente il più altro.

Entrano in gioco con le carte evento e se vengono eliminati, possono essere recuperati solamente con la carta Gholas.

Inoltre alcuni Leaders hanno scritto sul retro della pedina “Comandi -1” per ricordare che se queste unità vengono eliminate, tutti i comandi della fazione avranno un -1 al loro modificatore del dado per le battaglie per il resto della partita o fino a quando il Leader non venga recuperato con la carta Gholas.



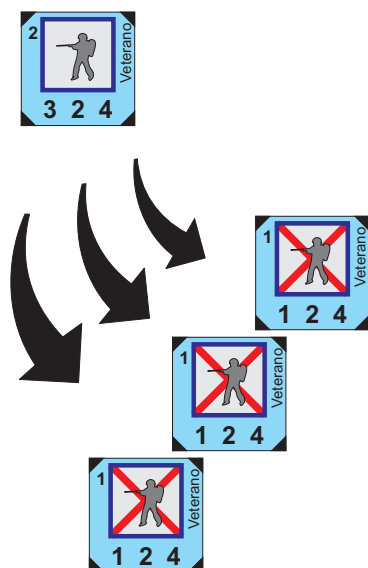
Comandante



Strega “Bene Gesserit”



Personaggio Famoso



## - Nota su Fanterie Veterane Fremen -

Le unità di Fanteria Veterana Fremen, che si trovano in esagoni liberi da zoc nemiche, possono, durante il loro movimento, dividersi in tante unità più piccole (a forza 1) quanti sono i punti di forza della unità che si vuole frazionare. Queste unità (che sono inoltre a singolo step) sono estremamente utili per disturbare la raccolta della spezia poiché nel caso in cui vengano attaccate da sole (e quasi sicuramente eliminate) non permettono all'attaccante di pescare una carta e trasformare in veterana una sua unità.

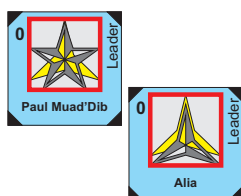
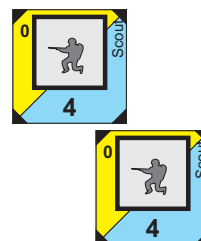
Non è consentito il processo inverso, quindi queste unità non possono ricomporsi in un'unica veterana.

Questa trasformazione è limitata solamente dal numero di unità a forza 1 disponibili. Deve essere sempre rispettato il limite di 3 unità combattenti per esagono, quindi può capitare che in fase di trasformazione vengano persi dei punti forza se nell'esagono fossero presenti altre unità.

## - Nota sulle unità Scout -

Gli Scouts sono unità non combattenti, hanno 4 punti movimento e tre caratteristiche importanti: uno scout che si trova al momento della raccolta con una mietitrice, fornisce un bonus di 1 per la raccolta; tutte le fanterie, i comandi ed i leaders in stack con uno scout possono muovere in esagoni di deserto scuro e montagna spendendo 1 punto movimento ad esagono; infine le unità Fremen nell'esagono con uno scout hanno maggiori probabilità di sopravvivere alle tempeste. Gli scouts sono controllati dalle unità che condividono lo stesso esagono, non possono lasciare la superficie del pianeta e non possono essere eliminati.

Se uno scout rimane solo in un esagono, passa automaticamente sotto il controllo dal giocatore Fremen (che provvederà a muoverlo come meglio crede), fino a quando un altro giocatore ne riprenderà il controllo occupandone l'esagono.



## - Nota su Muad'Dib ed Alia -

I Leaders Paul Muad'Dib ed Alia entrano in gioco (su Arrakis) con la rispettiva carta evento (queste carte sono 4 e dopo l'estrazione della prima si ignorano le altre) e da questo momento possono essere costruite anche le tre unità di Guardia Fremen.

Inoltre a partire dal turno di ingresso di questi Leaders e nei successivi 2 il giocatore Fremen piazza 9 Moduli Estranianti (3 per turno) durante le fasi Verme dei tre turni, sul suo pianeta (Arrakis).

## Esempio del piano di gioco



## Piazzamento Iniziale

(D=comd; F=fanteria; C=corazzato; A=artiglieria; T=altrasporto; M=mietitrice; S=spia; G=guardia; vet=veterana; me=moduliestranianti)

<u>Impero</u>	1D 3F 1T 1M Fortificazione e Piattaforma in Mesa Sietch 1D 3F 1T 1M Fortificazione e Piattaforma in Sietch Erg 2 carte 30 spezia	Kaitain	1D 8F 2C 2A 2G 2S 2M 2T Emperor Shaddam IV
<u>Atreides</u>	1D 3F 2T 2M 2me Fortificazione e Piattaforma in Arrakeen + 1 scout 2 carte 20 spezia	Caladan	1D 8F 1C 1A 2S 1M 1T Duke Leto
<u>Harkonnen</u>	1D 3F 2T 2M Fortificazione e Piattaforma in Carthag + 1 scout 1Svet in Arrakeen 1Svet in Plastic Sietch 4 carte 20 spezia	Giedi Prime	1D 8F 1C 1A 2Svet 1M 1T Baron Vladimir
<u>Fremen</u>	1D 2F in Sietch Basin + 1 scout 1D 2F in Tuek Sietch + 1 scout 2F in Sietch Tabr + 1 scout 2F in Meridian Sietch + 1 scout 1D 3F in Plastic Sietch + 1 scout 1S in Carthag 1S in Arrakeen 2 carte	Arrakis	1D 3F

Le 6 tempeste vengono piazzate a caso come fossero spezia, rivolte verso il centro della mappa. Si piazzano inoltre in modo casuale (dado da sei per quantità e dado da sei per posizione) 2 pedine di Spezia su ciascuna mappa.

I giocatori iniziano il gioco con un certo numero di carte in mano; queste carte devono essere o comuni o essere della corrispondente fazione, per cui in ordine si iniziano a pescare le carte, si scartano gli eventi e quelle delle altre fazioni (facendole vedere a tutti) e si ripescano fino a quando tutti i giocatori sono con le carte giuste in mano. Si rimescolano le carte scartate con il mazzo e si è pronti ad iniziare la partita.

### - Esagoni Raccolta Spezia -

In questa tabella vengono riportati il numero di esagoni per raccolta della spezia che possono essere raggiunti da ciascuna città con una ala trasporto (8 punti movimento):

8 <u>Mesa Sietch</u>	
8 <u>Sietch Erg</u>	
	7 <u>Plastic Sietch</u>
	6 <u>Sietch Basin</u>
	6 <u>Tuek Sietch</u>
	6 <u>Carthag</u>
	6 <u>Arrakeen</u>
	5 <u>Meridien Sietch</u>
	5 <u>Sietch Tabr</u>

## - Carte -

Abbondanza Spezia	14E Si mettono 12 pedine di spezia.
Addestramento Speciale	4C Converti una unità regolare in veterana.
Aiuti Militari	3I Arrivano 2 fanterie, 1 artiglieria ed 1 corazzato (regolari) su kaitain.
Annula Azione Spia	8C Annula gli effetti di una spia.
Attività Fremen	6E Entrano in mappa 3 regolari fremen.
Battaglia Attacco	3C Bonus (+1) al comando che attacca.
Battaglia Difesa	3C Bonus (+1) al comando che difende.
Battaglia Forza	2C Aggiunge +5 alla forza del comando.
Bene Gesserit	4C Si pescano tre nuove carte e se ne sceglie una da tenere.
Cariche Atomiche	4C La città non protegge più da vermi e tempeste.
Complotto	1C Tutte le unità comando di un giocatore non possono muovere o attaccare.
Contro Spionaggio	14C Si elimina una spia in esagono con nostre unità combattenti.
Controllo Verme	8F Chiama un verme.
Copertura	2C Annula gli effetti del controspionaggio.
Corruzione	2H Si rimuove una unità regolare dalla mappa pagando 2 spezie.
Corruzione Spie	2H Trasforma due spie nemiche in spie della propria fazione.
Creazione Spia	4C Permette il piazzamento gratis di una spia in mappa.
Decodifica Codici Nemici	2C Fornisce un bonus di +1 a tutti i test di sopravvivenza delle nostre spie contro un giocatore nel turno corrente.
Doppio Gioco	4C Trasforma una spia nemica non veterana in tua.
Eliminazione Spie Nemiche	4A Annula l'effetto di una spia e la rimuove.
Esito Incerto	4C Con questa carta si deve ritirare il dado per la risoluzione di una battaglia.
Favoreggiamento	8C Fornisce un bonus di -1 al test di sopravvivenza della spia.
Forte Attività di Spionaggio	2E Tutti i giocatori pescano una carta per ogni spia in città nemiche.
Gholas	2C Recupero di un Leader eliminato.
Gilda Spaziale	4C Più economici i trasporti.
Grandi Manovre Fremen	2E Il giocatore Fremen un numero doppio di movimenti strategici.
Infiltrazione Spia	4C Riposiziona un spia in mappa.
Iniziativa "nome"	4E Il giocatore "nome" trasforma 2 unità in veterane, piazza una spia, pesca due carte.
Karama	6C Annullano qualsiasi carta non evento.
Landsraad	1C Il giocatore decide con che ordine muoveremo.
Leaders	32E Entrano in gioco i rispettivi leaders.
Mentat Computers Umani	3C Può essere una qualsiasi altra carta.
Modulo Estraniante	2C Si può piazzare una pedina modulo estraniante sul proprio pianeta.
Movimento	8C Aggiunge 2 punti movimento ad uno stack di pedine.
Recupero Informazioni	8C Recupera una carta appena scartata.
Ricatto	2C Trasforma una spia veterana (o non) nemica in tua.
Ricostruzione Barriere Nat.	1C Elimina gli effetti delle Cariche Atomiche su una città.
Riorganizzazione Militare	4C Ricostruisci una qualsiasi unità che ha perso uno step e si trovi in città.
Scout	8C Il giocatore piazza uno scout su un suo stack libero da zoc nemiche.
Scudo Potenziato	2C Bonus di +1 a chi difende in città.
Sicurezza Interna	1E Tutti i giocatori eliminano una spia nemica.
Sovvenzione	4C Fa incassare 5 spezie. Il fremen usa questa carta per costruire 2 unità.
Spia Agente Speciale	10C Giocabile su spia veterana, può essere una qualsiasi altra carta spia.
Spia Assassino	6C Uccide un leader nemico.
Spia Avvelenatore	6C Fanterie dentro una città testano per la sopravvivenza.
Spia Commando	4C Come fosse una qualsiasi altra carta spia.
Spia Danneggiatore	6C Elimina due mietitrici o ali trasporto oppure un modulo estraniante.
Spia Diversivo	6C Modificatore di +2 al dado in battaglia.
Spia Guastatore	6C Annula i bonus dei corazzati e delle artiglierie.
Spia Incursore	6C Annula il moltiplicatore (x2) per chi difende in città.
Spia Infiltrato	6C Annulla la zona di controllo.
Spia Ladro	6C Ruba una carta da te scelta ad un altro giocatore oppure ruba un modulo estraniante presente nella città.
Spia Sabotatore	12C Distrugge una fortificazione o una piattaforma presente nell'esagono.
Spia Traditore	6C Annula il modificatore di un comando.
Super Spia	2H Bonus di -2 nel test di sopravvivenza della spia.
Tempeste Bassa Quota	2E Blocca tutte le ali trasporto.
Tempeste Spaziali	2E Blocca tutti i trasporti della gilda spaziale.
Tempeste Violente	2E Le tempeste muovono del doppio.
Verme	4E Appare un verme.
Visioni	2C Si osservano le carte di un altro giocatore.
Voce	2C Si prende una carta ad un altro giocatore.

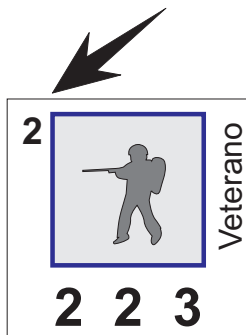


# Legenda Pedine

Fronte	Retro	
		FANTERIA REGOLARE
		FANTERIA VETERANA
		GUARDIA
		MIETRITRICE
		ALA TRASPORTO
		SPIA E SPIA VETERANA
		MODULI ESTRANIANTI
		CARICHE ATOMICHE

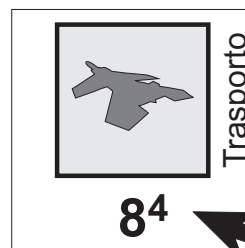
Fronte	Retro	
		UNITÀ VERME
		LEADER STREGA
		LEADER COMANDANTE
		CORAZZATO REGOLARE
		ARTIGLIERIA VETERANA
		UNITÀ COMANDO
		FORTIFICAZIONE
		SPEZIA
		SCOUT
		PIATTAFORMA

Numero Steps (ingombro)



Forza  
Morale

Punti Movimento



Capacità Trasporto (steps trasportati)

Punti Movimento