



La Tana
dei Goblin

By Dark Schneider

DUNE

Schede Giocatore Personalizzate

versione 1.0

ATREIDES



CALAZAN

RISERVA DEL PIANETA

ATREIDES

In qualsiasi turno, dopo aver perso almeno 7 pedine in battaglia, puoi usare il segnalino Kwisatz Haderach. Non può essere usato da solo in battaglia ma può sommare +2 alla forza di un generale o di un eroe conveniente in ogni turno. Se il generale viene ucciso, il Kwisatz Haderach non ha effetto. Kwisatz Haderach può essere ucciso solo da un'esplosione atomica. Un generale accompagnato da Kwisatz Haderach non può essere un traditore. Se ucciso, Kwisatz Haderach può essere recuperato come un qualsiasi generale. Se non ucciso, non ha nessun effetto sul recupero di altri generali Atreides.

TURNO DI GIOCO

- 1 - Movimento della tempesta
- 2 - Esplosione di spezia
 - a) Pescare carta spezia
 - b) Risolvere le carte verme
 - c) Alleanze
- 3 - Asta
 - a) Carità della Choam
 - b) Fase d'asta

4 - Spostamenti

- a) Rigenerazione delle armate
- b) Sbarco
- c) Movimenti delle armate
- d) Rigenerazione dei leader

5 - Combattimento

- a) Ruoli aggressore/difensore
- b) Piano di battaglia
- c) Risolvere le battaglie

6 - Raccolta della spezia

CARTE TRADIMENTO

Carte che possono essere giocate solo in combattimento:

- Proiettile: usata come arma in combattimento
- Difesa da Proiettili: difende il tuo generale dai proiettili usati dall'avversario in battaglia
- Veleno: usata come arma in combattimento
- Difesa da veleno: difende il tuo generale dal veleno usato dall'avversario in battaglia
- Pistola laser: uccide automaticamente il generale avversario. Ma se tu o il tuo avversario usate la carta Difesa da Proiettili provoca un'esplosione atomica, tutte le pedine e la spezia (compresi quelle non coinvolte nella battaglia) presenti nel territorio vanno scartati nelle vasche, come i generali usati (non si paga spezia per essi). Vanno scartate anche tutte le carte tradimento usate.
- Eroe conveniente: vanno giocati al posto di un generale in battaglia (questo è l'unico caso in cui si possono giocare 3 carte in battaglia: eroe, arma e difesa). L'eroe conveniente ha valore zero e non aumenta il tuo totale. Va scartato dopo l'uso.
- Kulon, Viaggio verso Gamont, La La La, Baliset e mantello Jubba: non hanno nessun valore. Vanno usate come arma, difesa o entrambe. Questo è l'unico modo di scartarle. (Regola opzionale) Bene Gesserit possono usare una carta inutile come carta Karama.

Carte usate durante il gioco:

- Trance della verità: giocata in qualsiasi momento contro un giocatore. Forza tale giocatore a rispondere sinceramente con "si" o "no" ad una domanda concernente il gioco.
- Controllo del tempo: si gioca all'inizio del movimento della tempesta, permette al giocatore di controllare la tempesta e di spostarla da 0 a 10 settori in senso antiorario.
- Hajr: si gioca durante il turno di movimento di un giocatore. Permette a tale giocatore di fare un movimento extra di un gruppo di pedine sul pianeta, è soggetta alle normali regole di movimento.
- Tleilaxu Ghola: si gioca in qualsiasi momento. Permette al giocatore di recuperare immediatamente dalle vasche un generale senza pagamento o di recuperare 5 pedine dalle vasche e di riposizionarle nella sua riserva.
- Atomiche di famiglia: viene giocata subito dopo che il numero della tempesta è stato determinato

prima che venga mossa, da un giocatore che abbia uno o più pedine sul Muro Scudo o in un territorio adiacente ad esso. Distrugge il Muro Scudo (insieme a tutte le pedine presenti). Il Bacino Imperiale, Arrakeen e Carthag non saranno più protette dalla tempesta. Una volta giocata, la carta va posizionata vicino al Muro Scudo per indicare che è stato permanentemente distrutto.

Karama: Impedisce agli altri giocatori di usare alcune delle loro abilità.

- Impedisce per una volta agli Atreides di guardare nel futuro; o (regola opzionale) impedisce per una volta agli Atreides di usare Kwisatz Haderach.
- Impedisce per un volta agli Harkonnen di prendere una seconda carta Tradimento; o (regola opzionale) impedisce per un volta agli Harkonnen di catturare un generale.
- Impedisce per una volta alle Bene Gesserit di scendere nel Bacino Polare come effetto della discesa su Dune di altri giocatori; di usare una volta la "voce"; o (regola opzionale) di usare una carta inutile come carta Karama.
- Impedisce per una volta ai Fremen di controllare un verme (le loro pedine nel territorio vengono distrutte e riposte nelle vasche); o (regola opzionale) impedisce, durante una battaglia, di considerare il bonus dei Fedaykin.
- Consente ad un giocatore di scommettere e comprare una carta tradimento senza pagarla; o (regola opzionale) impedisce all'Impero, durante una battaglia, di considerare il bonus dei Sardaukar.
- Consente ad un giocatore di far atterrare le pedine dalla riserva fuori pianeta al costo della Gilda (metà prezzo). Il pagamento va nella banca della spezia e non alla Gilda. Questa opzione prende il posto della normale spedizione nello stesso round, o (regola opzionale) impedisce alla Gilda di effettuare il proprio movimento quando vuole. Deve farlo nel proprio turno e nella giusta sequenza di gioco.
- (regola opzionale) Consente ad ogni giocatore di usare per una volta un potere speciale: Atreides: puoi usare una carta Karama per guardare il piano di battaglia di un giocatore

BENE GESSERIT



WALLACH IX

PREDIZIONE

RISERVA DEL PIANETA

BENE GESSERIT

1. A partire dal secondo turno, ricevete automaticamente la carità CHOAM ad ogni asta, che abbiate spezia o meno.
2. Quando ogni altro giocatore sbarca truppe su Dune, voi potete sbarcare gratuitamente un'armata dalle vostre riserve sullo stesso territorio usando la coesione.
3. Le vostre truppe possono coesistere pacificamente con le truppe degli altri giocatori sullo stesso territorio. Finchè coesistono, le vostre truppe non hanno il minimo effetto sul gioco degli altri giocatori, come se non fossero nemmeno sul tabellone. Sono solo soggette alle tempeste, ai vermi e alle esplosioni.
4. All'inizio del turno di spostamento dovete dichiarare se coesistere o meno nei territori che occupate. Se per via degli spostamenti le vostre truppe incontrano truppe avversarie, dovete dichiarare se coesistere o meno. Non potete sbarcare con un altro giocatore su un territorio sul quale avete dichiarato di non coesistere. Solo all'inizio del turno puoi decidere per ogni territorio di coesistere o meno.
5. Le vostre truppe su territori non in coesistenza sono trattate come normali truppe.

TURNO DI GIOCO

- 1 - Movimento della tempesta
- 2 - Esplosione di spezia
 - a) Pescare carta spezia
 - b) Risolvere le carte verme
 - c) Alleanze
- 3 - Asta
 - a) Carità della Choam
 - b) Fase d'asta

4 - Spostamenti

- a) Rigenerazione delle armate
- b) Sbarco
- c) Movimenti delle armate
- d) Rigenerazione dei leader

5 - Combattimento

- a) Ruoli aggressore/difensore
- b) Piano di battaglia
- c) Risolvere le battaglie

6 - Raccolta della spezia

CARTE TRADIMENTO

Carte che possono essere giocate solo in combattimento:

- Proiettile: usata come arma in combattimento
- Difesa da Proiettili: difende il tuo generale dai proiettili usati dall'avversario in battaglia
- Veleno: usata come arma in combattimento
- Difesa da veleno: difende il tuo generale dal veleno usato dall'avversario in battaglia
- Pistola laser: uccide automaticamente il generale avversario. Ma se tu o il tuo avversario usate la carta Difesa da Proiettili provoca un'esplosione atomica, tutte le pedine e la spezia (compresi quelle non coinvolte nella battaglia) presenti nel territorio vanno scartati nelle vasche, come i generali usati (non si paga spezia per essi). Vanno scartate anche tutte le carte tradimento usate.
- Eroe conveniente: vanno giocati al posto di un generale in battaglia (questo è l'unico caso in cui si possono giocare 3 carte in battaglia: eroe, arma e difesa). L'eroe conveniente ha valore zero e non aumenta il tuo totale. Va scartato dopo l'uso.
- Kulon, Viaggio verso Gamont, La La La, Baliset e mantello Jubba: non hanno nessun valore. Vanno usate come arma, difesa o entrambe. Questo è l'unico modo di scartarle. (Regola opzionale) Bene Gesserit possono usare una carta inutile come carta Karama.

Carte usate durante il gioco:

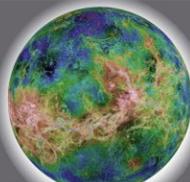
- Trance della verità: giocata in qualsiasi momento contro un giocatore. Forza tale giocatore a rispondere sinceramente con "si" o "no" ad una domanda concernente il gioco.
- Controllo del tempo: si gioca all'inizio del movimento della tempesta, permette al giocatore di controllare la tempesta e di spostarla da 0 a 10 settori in senso antiorario.
- Hajr: si gioca durante il turno di movimento di un giocatore. Permette a tale giocatore di fare un movimento extra di un gruppo di pedine sul pianeta, è soggetta alle normali regole di movimento.
- Tleilaxu Ghola: si gioca in qualsiasi momento. Permette al giocatore di recuperare immediatamente dalle vasche un generale senza pagamento o di recuperare 5 pedine dalle vasche e di riposizionarle nella sua riserva.
- Atomiche di famiglia: viene giocata subito dopo che il numero della tempesta è stato determinato

prima che venga mossa, da un giocatore che abbia uno o più pedine sul Muro Scudo o in un territorio adiacente ad esso. Distrugge il Muro Scudo (insieme a tutte le pedine presenti). Il Bacino Imperiale, Arrakeen e Carthag non saranno più protette dalla tempesta. Una volta giocata, la carta va posizionata vicino al Muro Scudo per indicare che è stato permanentemente distrutto.

Karama: Impedisce agli altri giocatori di usare alcune delle loro abilità.

- Impedisce per una volta agli Atreides di guardare nel futuro; o (regola opzionale) impedisce per una volta agli Atreides di usare Kwisatz Haderach.
- Impedisce per un volta agli Harkonnen di prendere una seconda carta Tradimento; o (regola opzionale) impedisce per un volta agli Harkonnen di catturare un generale.
- Impedisce per una volta alle Bene Gesserit di scendere nel Bacino Polare come effetto della discesa su Dune di altri giocatori; di usare una volta la "voce"; o (regola opzionale) di usare una carta inutile come carta Karama.
- Impedisce per una volta ai Fremen di controllare un verme (le loro pedine nel territorio vengono distrutte e riposte nelle vasche); o (regola opzionale) impedisce, durante una battaglia, di considerare il bonus dei Fedaykin.
- Consente ad un giocatore di scommettere e comprare una carta tradimento senza pagarla; o (regola opzionale) impedisce all'Impero, durante una battaglia, di considerare il bonus dei Sardaukar.
- Consente ad un giocatore di far atterrare le pedine dalla riserva fuori pianeta al costo della Gilda (metà prezzo). Il pagamento va nella banca della spezia e non alla Gilda. Questa opzione prende il posto della normale spedizione nello stesso round, o (regola opzionale) impedisce alla Gilda di effettuare il proprio movimento quando vuole. Deve farlo nel proprio turno e nella giusta sequenza di gioco.
- (regola opzionale) Consente ad ogni giocatore di usare per una volta un potere speciale: Bene Gesserit: puoi usare una carta inutile come carta Karama.

IMPERO



WALLACH IX

RISERVA DEL PIANETA

IMPERO

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

TURNO DI GIOCO

- 1 - Movimento della tempesta
- 2 - Esplosione di spezia
 - a) Pescare carta spezia
 - b) Risolvere le carte verme
 - c) Alleanze
- 3 - Asta
 - a) Carità della Choam
 - b) Fase d'asta

4 - Spostamenti

- a) Rigenerazione delle armate
- b) Sbarco
- c) Movimenti delle armate
- d) Rigenerazione dei leader

5 - Combattimento

- a) Ruoli aggressore/difensore
- b) Piano di battaglia
- c) Risolvere le battaglie

6 - Raccolta della spezia

CARTE TRADIMENTO

Carte che possono essere giocate solo in combattimento:

- Proiettile: usata come arma in combattimento
- Difesa da Proiettili: difende il tuo generale dai proiettili usati dall'avversario in battaglia
- Veleno: usata come arma in combattimento
- Difesa da veleno: difende il tuo generale dal veleno usato dall'avversario in battaglia
- Pistola laser: uccide automaticamente il generale avversario. Ma se tu o il tuo avversario usate la carta Difesa da Proiettili provoca un'esplosione atomica, tutte le pedine e la spezia (compresi quelle non coinvolte nella battaglia) presenti nel territorio vanno scartati nelle vasche, come i generali usati (non si paga spezia per essi). Vanno scartate anche tutte le carte tradimento usate.
- Eroe conveniente: vanno giocati al posto di un generale in battaglia (questo è l'unico caso in cui si possono giocare 3 carte in battaglia: eroe, arma e difesa). L'eroe conveniente ha valore zero e non aumenta il tuo totale. Va scartato dopo l'uso.
- Kulon, Viaggio verso Gamont, La La La, Baliset e mantello Jubba: non hanno nessun valore. Vanno usate come arma, difesa o entrambe. Questo è l'unico modo di scartarle. (Regola opzionale) Bene Gesserit possono usare una carta inutile come carta Karama.

Carte usate durante il gioco:

- Trance della verità: giocata in qualsiasi momento contro un giocatore. Forza tale giocatore a rispondere sinceramente con "sì" o "no" ad una domanda concernente il gioco.
- Controllo del tempo: si gioca all'inizio del movimento della tempesta, permette al giocatore di controllare la tempesta e di spostarla da 0 a 10 settori in senso antiorario.
- Hajr: si gioca durante il turno di movimento di un giocatore. Permette a tale giocatore di fare un movimento extra di un gruppo di pedine sul pianeta, è soggetta alle normali regole di movimento.
- Tleilaxu Ghola: si gioca in qualsiasi momento. Permette al giocatore di recuperare immediatamente dalle vasche un generale senza pagamento o di recuperare 5 pedine dalle vasche e di riposizionarle nella sua riserva.
- Atomiche di famiglia: viene giocata subito dopo che il numero della tempesta è stato determinato

prima che venga mossa, da un giocatore che abbia uno o più pedine sul Muro Scudo o in un territorio adiacente ad esso. Distrugge il Muro Scudo (insieme a tutte le pedine presenti). Il Bacino Imperiale, Arrakeen e Carthag non saranno più protette dalla tempesta. Una volta giocata, la carta va posizionata vicino al Muro Scudo per indicare che è stato permanentemente distrutto.

Karama: Impedisce agli altri giocatori di usare alcune delle loro abilità.

- Impedisce per una volta agli Atreides di guardare nel futuro; o (regola opzionale) impedisce per una volta agli Atreides di usare Kwisatz Haderach.
- Impedisce per un volta agli Harkonnen di prendere una seconda carta Tradimento; o (regola opzionale) impedisce per un volta agli Harkonnen di catturare un generale.
- Impedisce per una volta alle Bene Gesserit di scendere nel Bacino Polare come effetto della discesa su Dune di altri giocatori; di usare una volta la "voce"; o (regola opzionale) di usare una carta inutile come carta Karama.
- Impedisce per una volta ai Fremen di controllare un verme (le loro pedine nel territorio vengono distrutte e riposte nelle vasche); o (regola opzionale) impedisce, durante una battaglia, di considerare il bonus dei Fedaykin.
- Consente ad un giocatore di scommettere e comprare una carta tradimento senza pagarla; o (regola opzionale) impedisce all'Impero, durante una battaglia, di considerare il bonus dei Sardaukar.
- Consente ad un giocatore di far atterrare le pedine dalla riserva fuori pianeta al costo della Gilda (metà prezzo). Il pagamento va nella banca della spezia e non alla Gilda. Questa opzione prende il posto della normale spedizione nello stesso round, o (regola opzionale) impedisce alla Gilda di effettuare il proprio movimento quando vuole. Deve farlo nel proprio turno e nella giusta sequenza di gioco.
- (regola opzionale) Consente ad ogni giocatore di usare per una volta un potere speciale: Impero: Puoi usare una carta Karama per far rivivere fino a tre pedine o un generale gratuitamente.

FREMEN



ARRAKIS

RISERVA DEL PIANETA

FREMEN

1. (regola opzionale) Tu selezioni e puoi sapere quale sarà il prossimo segnalino di movimento tempesta
2. Durante l'estrazione della spezia, tutti i vermi successivi al primo possono essere da te posizionati dove vuoi. Non possono divorare pedine se non in un deserto.
3. Se colpito dalla tempesta, viene uccisa solo la metà delle tue pedine (arrotondata Per eccesso). Puoi portare le tue pedine di riserva dentro la tempesta perdendone metà.
4. Le tue tre pedine con stella (Fedaykin) hanno un'abilità speciale di combattimento. Ognuno vale come due normali pedine in battaglia e nel subire perdite. Sono considerati come una pedina per il recupero pedine, ma se ne può recuperare solo una per turno.

TURNO DI GIOCO

- 1 - Movimento della tempesta
- 2 - Esplosione di spezia
 - a) Pescare carta spezia
 - b) Risolvere le carte verme
 - c) Alleanze
- 3 - Asta
 - a) Carità della Choam
 - b) Fase d'asta

4 - Spostamenti

- a) Rigenerazione delle armate
- b) Sbarco
- c) Movimenti delle armate
- d) Rigenerazione dei leader

5 - Combattimento

- a) Ruoli aggressore/difensore
- b) Piano di battaglia
- c) Risolvere le battaglie

6 - Raccolta della spezia

CARTE TRADIMENTO

Carte che possono essere giocate solo in combattimento:

- Proiettile: usata come arma in combattimento
- Difesa da Proiettili: difende il tuo generale dai proiettili usati dall'avversario in battaglia
- Veleno: usata come arma in combattimento
- Difesa da veleno: difende il tuo generale dal veleno usato dall'avversario in battaglia
- Pistola laser: uccide automaticamente il generale avversario. Ma se tu o il tuo avversario usate la carta Difesa da Proiettili provoca un'esplosione atomica, tutte le pedine e la spezia (compresi quelle non coinvolte nella battaglia) presenti nel territorio vanno scartati nelle vasche, come i generali usati (non si paga spezia per essi). Vanno scartate anche tutte le carte tradimento usate.
- Eroe conveniente: vanno giocati al posto di un generale in battaglia (questo è l'unico caso in cui si possono giocare 3 carte in battaglia: eroe, arma e difesa). L'eroe conveniente ha valore zero e non aumenta il tuo totale. Va scartato dopo l'uso.
- Kulon, Viaggio verso Gamont, La La La, Baliset e mantello Jubba: non hanno nessun valore. Vanno usate come arma, difesa o entrambe. Questo è l'unico modo di scartarle. (Regola opzionale) Bene Gesserit possono usare una carta inutile come carta Karama.

Carte usate durante il gioco:

- Trance della verità: giocata in qualsiasi momento contro un giocatore. Forza tale giocatore a rispondere sinceramente con "si" o "no" ad una domanda concernente il gioco.
- Controllo del tempo: si gioca all'inizio del movimento della tempesta, permette al giocatore di controllare la tempesta e di spostarla da 0 a 10 settori in senso antiorario.
- Hajr: si gioca durante il turno di movimento di un giocatore. Permette a tale giocatore di fare un movimento extra di un gruppo di pedine sul pianeta, è soggetta alle normali regole di movimento.
- Tleilaxu Ghola: si gioca in qualsiasi momento. Permette al giocatore di recuperare immediatamente dalle vasche un generale senza pagamento o di recuperare 5 pedine dalle vasche e di riposizionarle nella sua riserva.
- Atomiche di famiglia: viene giocata subito dopo che il numero della tempesta è stato determinato

prima che venga mossa, da un giocatore che abbia uno o più pedine sul Muro Scudo o in un territorio adiacente ad esso. Distrugge il Muro Scudo (insieme a tutte le pedine presenti). Il Bacino Imperiale, Arrakeen e Carthag non saranno più protette dalla tempesta. Una volta giocata, la carta va posizionata vicino al Muro Scudo per indicare che è stato permanentemente distrutto.

Karama: Impedisce agli altri giocatori di usare alcune delle loro abilità.

- Impedisce per una volta agli Atreides di guardare nel futuro; o (regola opzionale) impedisce per una volta agli Atreides di usare Kwisatz Haderach.
- Impedisce per un volta agli Harkonnen di prendere una seconda carta Tradimento; o (regola opzionale) impedisce per un volta agli Harkonnen di catturare un generale.
- Impedisce per una volta alle Bene Gesserit di scendere nel Bacino Polare come effetto della discesa su Dune di altri giocatori; di usare una volta la "voce"; o (regola opzionale) di usare una carta inutile come carta Karama.
- Impedisce per una volta ai Fremen di controllare un verme (le loro pedine nel territorio vengono distrutte e riposte nelle vasche); o (regola opzionale) impedisce, durante una battaglia, di considerare il bonus dei Fedaykin.
- Consente ad un giocatore di scommettere e comprare una carta tradimento senza pagarla; o (regola opzionale) impedisce all'Impero, durante una battaglia, di considerare il bonus dei Sardaukar.
- Consente ad un giocatore di far atterrare le pedine dalla riserva fuori pianeta al costo della Gilda (metà prezzo). Il pagamento va nella banca della spezia e non alla Gilda. Questa opzione prende il posto della normale spedizione nello stesso round, o (regola opzionale) impedisce alla Gilda di effettuare il proprio movimento quando vuole. Deve farlo nel proprio turno e nella giusta sequenza di gioco.
- (regola opzionale) Consente ad ogni giocatore di usare per una volta un potere speciale: Fremen: puoi usare una carta Karama durante l'estrazione della spezia per far apparire il verme in qualsiasi territorio tu voglia. Un verme può divorare pedine solo se si trovano in un deserto.

GILDA SPAZIALE



SPAZIO

RISERVA DEL PIANETA

GILDA

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

TURNO DI GIOCO

- 1 - Movimento della tempesta
- 2 - Esplosione di spezia
 - a) Pescare carta spezia
 - b) Risolvere le carte verme
 - c) Alleanze
- 3 - Asta
 - a) Carità della Choam
 - b) Fase d'asta

4 - Spostamenti

- a) Rigenerazione delle armate
- b) Sbarco
- c) Movimenti delle armate
- d) Rigenerazione dei leader

5 - Combattimento

- a) Ruoli aggressore/difensore
- b) Piano di battaglia
- c) Risolvere le battaglie

6 - Raccolta della spezia

CARTE TRADIMENTO

Carte che possono essere giocate solo in combattimento:

- Proiettile: usata come arma in combattimento
- Difesa da Proiettili: difende il tuo generale dai proiettili usati dall'avversario in battaglia
- Veleno: usata come arma in combattimento
- Difesa da veleno: difende il tuo generale dal veleno usato dall'avversario in battaglia
- Pistola laser: uccide automaticamente il generale avversario. Ma se tu o il tuo avversario usate la carta Difesa da Proiettili provoca un'esplosione atomica, tutte le pedine e la spezia (compresi quelle non coinvolte nella battaglia) presenti nel territorio vanno scartati nelle vasche, come i generali usati (non si paga spezia per essi). Vanno scartate anche tutte le carte tradimento usate.
- Eroe conveniente: vanno giocati al posto di un generale in battaglia (questo è l'unico caso in cui si possono giocare 3 carte in battaglia: eroe, arma e difesa). L'eroe conveniente ha valore zero e non aumenta il tuo totale. Va scartato dopo l'uso.
- Kulon, Viaggio verso Gamont, La La La, Baliset e mantello Jubba: non hanno nessun valore. Vanno usate come arma, difesa o entrambe. Questo è l'unico modo di scartarle. (Regola opzionale) Bene Gesserit possono usare una carta inutile come carta Karama.

Carte usate durante il gioco:

- Trance della verità: giocata in qualsiasi momento contro un giocatore. Forza tale giocatore a rispondere sinceramente con "sì" o "no" ad una domanda concernente il gioco.
- Controllo del tempo: si gioca all'inizio del movimento della tempesta, permette al giocatore di controllare la tempesta e di spostarla da 0 a 10 settori in senso antiorario.
- Hajr: si gioca durante il turno di movimento di un giocatore. Permette a tale giocatore di fare un movimento extra di un gruppo di pedine sul pianeta, è soggetta alle normali regole di movimento.
- Tleilaxu Ghola: si gioca in qualsiasi momento. Permette al giocatore di recuperare immediatamente dalle vasche un generale senza pagamento o di recuperare 5 pedine dalle vasche e di riposizionarle nella sua riserva.
- Atomiche di famiglia: viene giocata subito dopo che il numero della tempesta è stato determinato

prima che venga mossa, da un giocatore che abbia uno o più pedine sul Muro Scudo o in un territorio adiacente ad esso. Distrugge il Muro Scudo (insieme a tutte le pedine presenti). Il Bacino Imperiale, Arrakeen e Carthag non saranno più protette dalla tempesta. Una volta giocata, la carta va posizionata vicino al Muro Scudo per indicare che è stato permanentemente distrutto.

Karama: Impedisce agli altri giocatori di usare alcune delle loro abilità.

- Impedisce per una volta agli Atreides di guardare nel futuro; o (regola opzionale) impedisce per una volta agli Atreides di usare Kwisatz Haderach.
- Impedisce per un volta agli Harkonnen di prendere una seconda carta Tradimento; o (regola opzionale) impedisce per un volta agli Harkonnen di catturare un generale.
- Impedisce per una volta alle Bene Gesserit di scendere nel Bacino Polare come effetto della discesa su Dune di altri giocatori; di usare una volta la "voce"; o (regola opzionale) di usare una carta inutile come carta Karama.
- Impedisce per una volta ai Fremen di controllare un verme (le loro pedine nel territorio vengono distrutte e riposte nelle vasche); o (regola opzionale) impedisce, durante una battaglia, di considerare il bonus dei Fedaykin.
- Consente ad un giocatore di scommettere e comprare una carta tradimento senza pagarla; o (regola opzionale) impedisce all'Impero, durante una battaglia, di considerare il bonus dei Sardaukar.
- Consente ad un giocatore di far atterrare le pedine dalla riserva fuori pianeta al costo della Gilda (metà prezzo). Il pagamento va nella banca della spezia e non alla Gilda. Questa opzione prende il posto della normale spedizione nello stesso round, o (regola opzionale) impedisce alla Gilda di effettuare il proprio movimento quando vuole. Deve farlo nel proprio turno e nella giusta sequenza di gioco.
- (regola opzionale) Consente ad ogni giocatore di usare per una volta un potere speciale: Gilda: puoi usare una carta Karama per impedire uno sbarco da fuori pianeta di un giocatore.

HARKONNEN



GIEVI PRIMO

RISERVA DEL PIANETA

HARKONNEN

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

TURNO DI GIOCO

- 1 - Movimento della tempesta
- 2 - Esplosione di spezia
 - a) Pescare carta spezia
 - b) Risolvere le carte verme
 - c) Alleanze
- 3 - Asta
 - a) Carità della Choam
 - b) Fase d'asta

- 4 - Spostamenti
 - a) Rigenerazione delle armate
 - b) Sbarco
 - c) Movimenti delle armate
 - d) Rigenerazione dei leader
- 5 - Combattimento
 - a) Ruoli aggressore/difensore
 - b) Piano di battaglia
 - c) Risolvere le battaglie
- 6 - Raccolta della spezia

CARTE TRADIMENTO

Carte che possono essere giocate solo in combattimento:

- Proiettile: usata come arma in combattimento
- Difesa da Proiettili: difende il tuo generale dai proiettili usati dall'avversario in battaglia
- Veleno: usata come arma in combattimento
- Difesa da veleno: difende il tuo generale dal veleno usato dall'avversario in battaglia
- Pistola laser: uccide automaticamente il generale avversario. Ma se tu o il tuo avversario usate la carta Difesa da Proiettili provoca un'esplosione atomica, tutte le pedine e la spezia (compresi quelle non coinvolte nella battaglia) presenti nel territorio vanno scartati nelle vasche, come i generali usati (non si paga spezia per essi). Vanno scartate anche tutte le carte tradimento usate.
- Eroe conveniente: vanno giocati al posto di un generale in battaglia (questo è l'unico caso in cui si possono giocare 3 carte in battaglia: eroe, arma e difesa). L'eroe conveniente ha valore zero e non aumenta il tuo totale. Va scartato dopo l'uso.
- Kulon, Viaggio verso Gamont, La La La, Baliset e mantello Jubba: non hanno nessun valore. Vanno usate come arma, difesa o entrambe. Questo è l'unico modo di scartarle. (Regola opzionale) Bene Gesserit possono usare una carta inutile come carta Karama.

Carte usate durante il gioco:

- Trance della verità: giocata in qualsiasi momento contro un giocatore. Forza tale giocatore a rispondere sinceramente con "sì" o "no" ad una domanda concernente il gioco.
- Controllo del tempo: si gioca all'inizio del movimento della tempesta, permette al giocatore di controllare la tempesta e di spostarla da 0 a 10 settori in senso antiorario.
- Hajr: si gioca durante il turno di movimento di un giocatore. Permette a tale giocatore di fare un movimento extra di un gruppo di pedine sul pianeta, è soggetta alle normali regole di movimento.
- Tleilaxu Ghola: si gioca in qualsiasi momento. Permette al giocatore di recuperare immediatamente dalle vasche un generale senza pagamento o di recuperare 5 pedine dalle vasche e di riposizionarle nella sua riserva.
- Atomiche di famiglia: viene giocata subito dopo che il numero della tempesta è stato determinato

prima che venga mossa, da un giocatore che abbia uno o più pedine sul Muro Scudo o in un territorio adiacente ad esso. Distrugge il Muro Scudo (insieme a tutte le pedine presenti). Il Bacino Imperiale, Arrakeen e Carthag non saranno più protette dalla tempesta. Una volta giocata, la carta va posizionata vicino al Muro Scudo per indicare che è stato permanentemente distrutto.

Karama: Impedisce agli altri giocatori di usare alcune delle loro abilità.

- Impedisce per una volta agli Atreides di guardare nel futuro; o (regola opzionale) impedisce per una volta agli Atreides di usare Kwisatz Haderach.
- Impedisce per un volta agli Harkonnen di prendere una seconda carta Tradimento; o (regola opzionale) impedisce per un volta agli Harkonnen di catturare un generale.
- Impedisce per una volta alle Bene Gesserit di scendere nel Bacino Polare come effetto della discesa su Dune di altri giocatori; di usare una volta la "voce"; o (regola opzionale) di usare una carta inutile come carta Karama.
- Impedisce per una volta ai Fremen di controllare un verme (le loro pedine nel territorio vengono distrutte e riposte nelle vasche); o (regola opzionale) impedisce, durante una battaglia, di considerare il bonus dei Fedaykin.
- Consente ad un giocatore di scommettere e comprare una carta tradimento senza pagarla; o (regola opzionale) impedisce all'Impero, durante una battaglia, di considerare il bonus dei Sardaukar.
- Consente ad un giocatore di far atterrare le pedine dalla riserva fuori pianeta al costo della Gilda (metà prezzo). Il pagamento va nella banca della spezia e non alla Gilda. Questa opzione prende il posto della normale spedizione nello stesso round, o (regola opzionale) impedisce alla Gilda di effettuare il proprio movimento quando vuole. Deve farlo nel proprio turno e nella giusta sequenza di gioco.
- (regola opzionale) Consente ad ogni giocatore di usare per una volta un potere speciale: Harkonnen: puoi usare una carta Karama per prendere, senza guardale, da una all'intera mano di carte di un avversario. Per ogni carta presa devi dargli una delle tue carte in cambio.