

FRANK HERBERT'S
DUNE

Schermi dei giocatori



Realizzazione a cura di:

Giancarlo 'Dominex' Fioretti

studiocasaimpresa@fastwebnet.it

Reggio Emilia - Dicembre 2005 - V1.0



www.goblins.net

Nota sul Copyright

Il presente materiale è un'opera amatoriale creata con il solo scopo di aiutare i giocatori che hanno problemi con le lingue straniere, e per tanto non si vuole infrangere alcun copyright, i quali appartengono ai rispettivi proprietari.



ATREIDES

ALL'INIZIO – Hai 10 pedine in Arrakeen e 10 nella riserva (fuori dal pianeta). Inizi con 10 di Spezia.

RINVIVERE – Puoi far rinivere gratis 2 pedine.

VANTAGGI – Hai una limitata prescienza.

1. Durante il round dell'asta, puoi guardare ogni carta Tradimento che viene estratta per essere acquistata prima che un qualsiasi giocatore faccia un'offerta.

2. All'inizio del round di Movimento, puoi guardare la carta in cima al mazzo della Spezia.

3. Durante il round di battaglia, puoi costringere il tuo avversario a mostrarti a tua scelta **uno** dei quattro elementi che egli userà nel suo piano di battaglia contro di voi: un leader, l'arma, la difesa o il numero formato sulla ruota. Se il tuo avversario dimostra che non sta usando un'arma o una difesa, non puoi chiedere di vedere un altro elemento del suo piano.

ALLEANZE – Puoi assistere i tuoi alleati costringendo i loro avversari a mostrare loro un elemento del loro piano di battaglia.



BENE GESSERIT

ALL'INIZIO – Hai 1 pedina nel Bacino Polare e 19 nella riserva (fuori dal pianeta). Inizi con 5 di Spezia.

RINVIVERE – Puoi far rinivere gratis 1 pedina.

VANTAGGI – Sei esperto nelle modalità di controllo della mente.

1. All'inizio del gioco (prima che i territori siano presi) scrivi il nome di un altro giocatore e il turno in cui pensi che egli vinca (non puoi prevedere la vittoria automatica della Gilda o dei Fremen alla fine del gioco). Se quel giocatore vince (da solo o come alleato di altri, anche vostro proprio) **quando** tu hai predetto, rivela la tua predizione e allora avrai vinto soltanto tu. Puoi vincere normalmente, chiaramente.

2. Ogni volta che un altro giocatore spedisce pedine su Dune da fuori del pianeta, puoi spedire gratis una pedina dalla tua riserva (consiglieri spirituali) nel Bacino Polare. Puoi spedire anche normalmente, chiaramente.

3. Puoi usare la 'voce' contro il tuo avversario perché faccia ciò che tu desideri rispetto ad **una** delle carte che egli gioca nel suo piano di battaglia, cioè di giocare o non giocare un proiettile, scudo, veleno, ficanaso, pistola laser o una carta inutile. Non puoi convincere con la voce una carta Eroe(Ina) Conveniente. Se il tuo avversario non può soddisfare il tuo comando, egli non può fare come desidera.

ALLEANZE – Puoi sottoporre alla 'voce' l'avversario di un tuo alleato.



IMPERATORE

ALL'INIZIO – Hai 20 pedine nella riserva (fuori dal pianeta). Inizi con 10 di Spezia.

RINVIVERE – Puoi far rinvivere gratis 1 pedina.

VANTAGGI – Hai accesso ad una grande ricchezza. **1.** Ogni volta che un altro giocatore paga spezia per una carta Tradimento, egli la paga **a te** anziché alla banca della spezia.

ALLEANZE – Puoi dare spezia ai tuoi alleati per acquistare carte Tradimento, per rinvivere pedine e per fare spedizioni. Il loro pagamento per qualsiasi carta Tradimento anche fatto con spezia che gli hai dato tu, viene di nuovo fatto a te.



FREMEN

ALL'INIZIO – Hai 10 pedine distribuite come vuoi in Sietch Tabr, Falso Muro Sud e Falso Muro Ovest; e 10 nella riserva (nel lato più lantano di Dune). Inizi con 3 di Spezia.

RINVIVERE – Puoi far rinvivere gratis 3 pedine (ma non puoi comprare ulteriori resuscitazioni).

VANTAGGI – Sei un nativo di Dune e lo conosci molto bene.

1. Puoi muovere il tuo gruppo di pedine di due territori invece di uno.
2. Puoi portare una parte o tutte le tue riserve su qualsiasi territorio entro due territori da e incluso La Grande Piana (soggetta alle regole della tempesta e dell'occupazione). Non puoi muovere le tue forze verso Dune in nessun altro modo che questo.

3. Se appare un verme in un territorio dove hai pedine, esse non vengono divorati ma, immediatamente dopo la conclusione del Nexus, possono muovere in un qualsiasi altro territorio sulla mappa (soggetti alle regole sulla tempesta e sull'occupazione).

4. Se nessun giocatore ha vinto entro la fine dell'ultimo turno e se tu o nessuno altro occupa Sietch Tabr e la Dorsale Sietch dell'Habbanya e né gli Harkonnen, Atreides o l'imperatore occupano il Sietch di Tuek, hai evitato l'interferenza per i tuoi piani di modificare Dune e vinci automaticamente la partita.

ALLEANZE – I tuoi alleati non vengono divorati dai vermi. Essi vincono con te, se tu vinci alla fine del turno.



GILDA

ALL'INIZIO – Hai 5 pedine nel Stetch di Tuek e 15 nella riserva (fuori dal pianeta). Inizi con 5 di Spezia.

RINVIVERE – Puoi far rinviare gratis 1 pedina.

VANTAGGI – Controlli tutte le spedizioni da e verso Dune.

1. Puoi fare una di tre possibili tipi di spedizioni in ciascun turno. Puoi spedire normalmente dalle riserve fuori dal pianeta verso Dune; o puoi spedire qualsiasi numero di pedine da qualsiasi territorio a un qualsiasi altro territorio sulla mappa; o puoi spedire un numero qualsiasi di pedine da un qualsiasi territorio di nuovo indietro nelle tue riserve fuori dal pianeta.

2. Pagni solo la metà della tariffa quando spedisci le tue pedine. Il costo per spedire le tue riserve è 1 spezia per ogni due pedine spedite o frazioni.

3. Quando un qualsiasi altro giocatore spedisce pedine su Dune dalle riserve fuori dal pianeta, egli paga la spezia a te invece che alla banca della spezia.

4. Se nessun giocatore è stato capace di vincere la partita entro la fine del gioco, se riuscito ad evitare che qualcuno prenda il controllo di Dune e vinci automaticamente la partita.

ALLEANZE – Gli alleati possono usare gli stessi tipi di spedizioni agli stessi costi che hai tu. Essi vincono assieme a te se nessun altro vince alla fine del gioco.



HARKONNEN

ALL'INIZIO – Hai 10 pedine in Carthag e 10 pedine nella riserva (fuori dal pianeta). Inizi con 10 di Spezia.

RINVIVERE – Puoi far rinivere gratis 2 pedine.

VANTAGGI – Sei il più abile nei tradimenti.

1. All'inizio della partita scrivi il nome di tutti i leader appartenenti agli altri giocatori. Sono tutti nel tuo libro paga, ma non più di quelli pescati da te all'inizio del gioco.

2. Puoi tenere fino a 8 carte. All'inizio ti vengono date 2 carte anziché una, e ogni volta che acquisti una nuova carta ne ricevi un'altra gratis dal mazzo (se in totale ne avete meno di 8).

ALLEANZE – I leader che si trovano nel tuo libro paga possono tradire anche gli avversari dei tuoi alleati.