

اصال عن هل انوص اولوا اصال عن هل انوص اولوا اصال عن هل انوص اولوا

DUNE

THE BOARD GAME



GAME RULES

اصال عن هل انوص اولوا اصال عن هل انوص اولوا اصال عن هل انوص اولوا



PART I: BASIC RULES

La Spezia deve fluire

Version 2.9d



Frank Herbert's classic science fiction novel Dune will live for many generations as a masterpiece of creative imagination. In this game you can bring to life the forbidding alien planet and the swirling intrigues of all the book's major characters.

Dune - the very name conjures up desolation. Desert sandscapes cover most of the planet surface, broken only by great rock ridges. Giant worms a quarter mile long live beneath the sand and attack any who linger on it. Human life exists in a few scattered places where precious water is available, but even those settlements are buffeted by terrifying coriolis storms.

Yet the planet is crucial to the destiny of a galactic empire.

Because only on Dune can Spice be harvested. Spice is the key to interstellar travel. Only by ingesting the addictive drug can the Guild Steersman continue to experience visions of the future, enabling them to plot a safe path through hyperspace.

Spice is also a geriatric medicine which prolongs life. Only by assuring a stable supply of it throughout the galaxy can any Emperor avoid civil revolt. With Spice, in short, one can buy whatever he wants.

Powerful forces struggle for control of Dune. Imperial troops, aristocratic families, Guildsmen, a secret sisterhood, and the nomadic native Fremen all vie for power on the planet. All are subject to the rigid economics of their joint merchant combine, CHOAM; resources are expensive, shipping is costly, excellence has a price. And that price must be paid in the universal currency, the measure of all value: Spice.

All need Spice. Some will harvest it directly when it blows in an isolated area of sand, risking the onslaught of worm and storm alike. But others will take it violently in battle, or quietly in taxes and fees.

Those controlling large settlements will have access to ornithopters and cover great distances quickly. Other will have to pick their way slowly across sand and rock. And all anxiously await the decision-making Nexus signalled by the sudden appearance of the great sand worm 'Shai-Hulud'.

Massive battles will occur, but often be decided by a single brilliant leader or an act of low

treachery. But death on Dune need never be tragic. The dead are routinely rendered up for their body's water - so that life on the arid planet may continue. And even one surviving cell of an individual may be cultured by the Tleilaxu technicians until the original person is re-grown.

You will be one of these characters:



- **The youthful Paul Atrides** (Muad'dib) - rightful heir to the planet, gifted with valiant lieutenants and a strange partial awareness of the future, but beset by more powerful and treacherous opponents.



- **The decadent Baron Vladimir Harkonnen** - master of treachery and cruel deeds.



- **His majesty the Padishah Emperor Shaddam IV** - keen and efficient, yet easily lulled into complacency by his own trappings of power.



- **Guild Steersman Edric** (in league with smuggler bands) -- monopolist of transport, yet addicted to ever increasing Spice flows.



- **Fremen ecologist Liet-Kynes** - commanding fierce hordes of natives, adept at life and travel on the planet, and dedicated to preventing any outside control while bringing about Dune's own natural regeneration.



- **Gaius Helen Mohiam**, Reverend Mother of the Bene Gesserit sisterhood - ancient and inscrutable, carefully trained in psychological control and a genius at achieving her ends through the efforts of others.

In Dune you can explore many of the possible interactions which might have taken place among these fascinating characters with their own drives, need, and special advantages.

EQUIPMENT

Nota, questa lista dei componenti di gioco può variare in base alla tua copia di Dune.

PLANCIA DI GIOCO



Disegnata sulla plancia vi è una mappa del pianeta Dune.

La mappa contiene 4 tipi di Territori: Sabbia (gialli), Roccia (marroni), Roccaforti (rosso), Polo (bianco).

I Territori controllano la condizione dei Segnalini Armata e Spezia sulla plancia.

La mappa è anche divisa, tramite linee di longitudine, in diciotto Settori che si estendono dal bordo del Polo all'orizzonte. I Settori controllano il modo in cui la Tempesta si muove intorno al pianeta.

Sei punti giocatore circondano la mappa per aiutare a determinare l'ordine di gioco.

La plancia include anche una scala del Turno di Gioco, delle Vasche per mantenere i Leader e le Armate morte, e la Banca di Spezia.

SEGNALINI SPEZIA



Questi segnalini rappresentano la Spezia; moneta e potere non solo su Dune, ma in tutto l'Impero.

Sono segnati da diversi numeri indicanti il valore di ciascun segnalino, ma l'intera dotazione consta di un totale di 128 unità di Spezia.

SEGNALINO TEMPESTA



Il segnalino tempesta indica la sezione di Dune attualmente assalita dalla mortale Tempesta di Coriolis.

SET DI FAZIONE

Ogni set è composto dai seguenti componenti:



- Uno schermo di gioco che riporta l'emblema di Fazione. Comprende anche un sommario delle abilità speciali. Queste cambiano il modo di giocare della singola fazione.

Alcune sono usate nel Gioco Avanzato mentre altre sono

usate in diverse altre circostanze. Maggiori dettagli possono trovare nell'Almanacco.



- Sei dischi grandi - ognuno mostra 1 leader e la sua forza di combattimento (i leader con forza 10 sono usati solo con le regole avanzate dei Leader Principali).



- Venti piccoli Segnalini Armata (alcuni sono contrassegnati in modo diverso per alcune fazioni: indicano le abilità nel Gioco Avanzato), ed un segnalino fazione da usare sui "Punti Ordine" intorno alla mappa.

- Cinque Carte Alleanza.

- Segnalini e Carte usate da alcune fazioni specifiche (ad esempio il Kwisatz Haderach degli Atreides).

Tutti i componenti per ogni giocatore riportano il colore identificativo della Fazione.

MAZZI DI CARTE



Il gioco include diversi mazzi di carte, in aggiunta ad un certo numero di schede di riferimento:

Mazzo Spezia, Mazzo Tradimento, Mazzo Traditore, Mazzo Tempesta, carte Bonus per indicare chi ha accesso a diverse abilità o tecnologie speciali.

CARTE O RUOTA DI COMBATTIMENTO

Potresti avere una Ruota di Combattimento o un mazzo di Carte Comb. in base alla tua copia di Dune.



Questi consentono ai giocatori di scegliere segretamente le forze da impiegare in battaglia.

Con una ruota, gira la finestra fino a raggiungere il numero di cui hai bisogno.

Con le carte, scegli le carte con che sommate portino al numero di cui hai bisogno.

Entrambi i metodi verranno indicati semplicemente con l'espressione "seleziona un numero".

PREPARAZIONE DELLA PARTITA

1. Posizionare la plancia sul tavolo di gioco.
2. Piazzare tutti i segnalini Spezia nella Banca di Spezia.
3. Mischiare i vari mazzi di carte e piazzarli a faccia in giù nei punti appropriati intorno al tavolo di gioco. Le Carte giocate saranno scartate a faccia in su di fianco ai rispettivi mazzi e i mazzi di scarto verranno rimischiati e reintegrati nei mazzi quando necessario.
4. Piazza il segnalino di turno, nella scala di turno, sullo spazio 1.
5. Piazza il segnalino Tempesta nel settore indicato dalla scritta "Storm Start".
6. Ogni giocatore sceglie quale fazione utilizzare nel gioco. Se i giocatori non si accordano sulla scelta, ogni giocatore sceglie una fazione casualmente.
7. I giocatori leggono ed eseguono le loro istruzioni di set-up dalla sezione appropriata dei loro rispettivi schermi.
8. Ogni giocatore piazza i suoi segnalini casata colorati nel "punto giocatore" più vicino al suo posto.
9. Rimuovi dal mazzo Traditore le carte di ogni fazione che non è in gioco e distribuisci quattro carte

Traditore ad ogni giocatore, il quale può vederle, sceglierne una da tenere, e rimettere le restanti a faccia in giù in cima al mazzo.

10. Ogni giocatore piazza i suoi 5 Dischi Leader dietro il proprio schermo, insieme alla propria Spezia, i Segnalini Armata ed ogni altro elemento di gioco che controlla, se non diversamente indicato.

11. Ogni giocatore pesca una Carta Tradimento iniziale.

USO DELLE ABILITA' NEL SETUP

- Le Bene Gesserit fanno la loro Predizione dopo che le Fazioni sono state assegnate (step 6) e prima di piazzare i segnalini sui "punti giocatore" (step 7).
- I Fremen piazzano i loro segnalini prima delle Bene Gesserit e possono piazzare i Segnalini Armata Fe-daykin con essi.
- Per le Bene Gesserit non è necessario iniziare il gioco con segnalini Co-Esistenza quando piazza le sue forze di partenza sulla plancia.
- Durante lo step 11, il giocatore Harkonnen pesca una carta Tradimento aggiuntiva.

SEQUENZA DI GIOCO

Dune è giocato in turno per un limite massimo di 15 Turni di Gioco. Ogni Turno di Gioco è composto da diversi Round specifici che devono essere completati nella sequenza esatta elencata di seguito, con tutti i giocatori che agiscono in ogni round.

1. Round Tempesta

Il segnalino Tempesta si muove intorno alla mappa.

2. Round Bacino di Spezia

La carta in cima al Mazzo Spezia viene rivelata e i segnalini Spezia vengono piazzati nel territorio indicato.

2a. Round Trattative

Questo round non si verifica sempre. Si verifica nella metà del Round Bacino di Spezia

3. Round Offerte

I giocatori offrono spezia per acquistare Carte Tradimento.

4. Round Rigenerazione

I giocatori reclamano i Segnalini Armata dalle "Vasche Tleilaxu".

5. Round Movimento

Ogni giocatore, in ordine di turno, piazzano e muovono i loro Segnalini Armata sulla mappa.

6. Round Battaglia

I giocatori risolvono le battaglie in ogni territorio occupato da 2 o più Fazioni tramite i rispettivi Segnalini Armata.

7. Round Raccolta

I Segnalini Armata nei territori contenenti Spezia possono raccogliere i Segnalini Spezia.

8. Round Controllo

I giocatori verificano se qualcuno ha acquisito il controllo di Dune ed ha vinto la partita.

OBIETTIVO DEL GIOCO

L'obiettivo del gioco è prendere il controllo di Dune per conto proprio, o come parte di un'alleanza politica. Il Controllo di Dune è determinato attraverso Punti Controllo.

Essi vengono calcolati ogni turno durante il Round di Controllo, e normalmente sono assegnati in base al

controllo di Fortificazioni, ognuna delle quali normalmente danno 1 Punto Controllo. Maggiori dettagli sono nel capitolo "Round 8: Controllo".

In aggiunta, alcune fazioni possono avere condizioni secondarie con le quali possono vincere il gioco in modi alternativi.

ABILITA' SPECIALI E DI TRADIMENTO

Ogni fazione ha un set di esclusivi vantaggi economici, militari, strategici o di tradimento che cambiano il loro modo di approcciarsi al gioco.

A volte questi andranno addirittura contro le regole. In ogni caso, le abilità hanno la precedenza sulle regole principali. Un elenco di queste regole è indicato sul retro di ogni Schermo del Giocatore. Informazioni dettagliate su ogni abilità sono indicate nell'Almanacco. Le note indicate nelle "Abilità Avanzate" vengono usate solo nel Gioco Avanzato.

Le Carte Tradimento spesso hanno abilità che cambiano il flusso del gioco. Queste sono indicate sulle carte

stesse, nonché spiegate in dettaglio nell'Almanacco.

In entrambi i casi, le regole indicate nell'Almanacco sono sempre corrette, visto che sugli schermi sono riassunte. Inoltre, i brevi sommari non riescono a coprire nel dettaglio tutte le situazioni in cui la combinazione di regole ed abilità non sono del tutto chiare. Mentre una lettura rigorosa delle regole vi permetterà di trovare la soluzione da soli, gli esempi qui descritti vi saranno di aiuto nella maggior parte delle circostanze.

CORRUZIONE E COSPIRAZIONE

I giocatori non sono tenuti a mantenere segrete le loro riserve, le Carte, la loro Spezia o i traditori scelti, anche se non sono normalmente obbligati a rivelare queste informazioni, ma devono render pubblico il numero di Carte Tradimento in loro possesso durante la Fase delle Offerte.

Tutta la spezia in possesso di un giocatore deve essere nascosta dietro lo schermo. Le riserve fuori-pianeta devono essere tenute dietro lo schermo per evitare confusione con i Segnalini Armata in gioco, anche se il loro numero non è segreto.

I giocatori possono fare qualsiasi tipo di offerte verbali o scambiare tangenti tra di loro. Una volta fatto, questi accordi possono essere pubblicamente dichiarati e devono essere onorati. Un giocatore non può rinnegare accordi o corruzioni che sono stati dichiarati pubblicamente. Tangenti ed offerte non annunciati possono essere rinnegati liberamente.

La spezia può essere parte di accordi o ricatti, e viene piazzata di fronte agli schermi dei giocatori. Questa spezia non può essere presa o usata se non dall'inizio del prossimo Round di Controllo, quando può essere aggiunta al resto della spezia dietro lo schermo dei giocatori.

Anche se le tangenti in spezia possono essere raccolte solo nel Round di Controllo (eccetto che per l'abilità dell'Imperatore), gli accordi possono essere fatti in qualunque momento. Nessun giocatore può essere costretto ad accettare spezia da un'altro.

Un accordo non può comportare scambi di Carte Tradimento, Leader, Segnalini Armata o abilità di fazione.

Un giocatore non può fare un accordo che sarebbe in contrasto con le abilità della sua fazione.

ROUND 1: TEMPESTA

IL TEMPO PASSA

All'inizio del Round Tempesta, il Marcatore di Turno si muove di uno spazio lungo il tracciato di turno a mostrare il turno corrente.



MUOVERE LA TEMPESTA: PRIMO TURNO

Solo nel primo Round Tempesta, il segnalino tempesta viene piazzato su uno spazio casuale lungo il bordo della mappa, usando la seguente procedura:

1. Il segnalino viene piazzato inizialmente sul settore "Storm Start" durante il set-up;
2. I giocatori che hanno il loro stemma più vicini al settore "Storm Start" sceglieranno indipendentemente un numero con un valore totale compreso tra "zero" "venti";
3. I due numeri vengono rivelati simultaneamente, sommati, e la tempesta vien mossa dal settore "Storm Start", in senso anti-orario, di quel numero di settori intorno alla mappa.
4. Si mischiano le Carte Tempesta e se ne piazza una a faccia in giu di fianco al mazzo Tempesta, senza guardarla.

MUOVERE LA TEMPESTA: IL RESTO DEL GIOCO

Dopo il primo Round Tempesta, la tempesta si muove usando la seguente procedura:

1. La Carta Tempesta viene rivelata.
2. Il segnalino tempesta si muove in senso anti-orario del numero di settori indicato sulla carta.

3. Tutti i Segnalini Armata che si trovano nei territori di sabbia (eccetto Imperial Basin) e nei settori in cui passa o si ferma la tempesta sono subito piazzati nelle Vasche (Tanks). Se il territorio occupa più settori ed i Segnalini sono in settori di quel territorio non ancora raggiunti dal passaggio della tempesta, quei segnalini sono salvi (per ora).

4. Tutta la spezia nel settore sulla quale passa o si ferma la tempesta è rimossa e messa nella Banca.

5. Si mischiano le Carte Tempesta e se ne piazza una a faccia in giu di fianco al mazzo Tempesta, senza guardarla.

DETERMINARE IL PRIMO GIOCATORE

Il giocatore con il Segnalino Fazione più vicino alla tempesta è il Primo Giocatore.



Questo giocatore agisce per primo in ogni Round. Il gioco poi procede in senso anti-orario rispetto ai posti a sedere fino alla fine di ogni singolo round.

Alla fine di ogni Round Tempesta viene definto un nuovo Primo Giocatore.

ACQUISIZIONE DELLE CARTE BONUS

Alla fine del Round Tempesta, una Carta Bonus Ornithopters ed una Harvester sono assegnate ai giocatori che controllano rispettivamente Carthag ed Arrakeen. Potrebbe capitare che le carte vengano assegnate allo stesso giocatore.

ROUND 2: BACINO DI SPEZIA



In ogni round Bacino di Spezia, viene pescata e risolta la carta in cima al mazzo delle carte Spezia.

Se la carta mostra un Territorio, l'ammontare di segnalini Spezia indicati sulla carta si piazza dalla Spice Bank, sul territorio indicato, nel settore Tempesta contenente l'icona Bacino di Spezia (una stella in un cerchio bianco). Se il settore Tempesta in questione è attualmente sotto il segnalino Tempesta, non si piazza Spezia in quel turno, ed il round Bacino di Spezia finisce.

Se la carta è "Shai-Hulud", comincia immediatamente un Round Trattative che interrompe il Round Bacino di Spezia, durante il quale vengono formate e/o rotte alleanze. (vedi "Round 2A: Trattative")

Una volta che il round Trattative è stato risolto, guarda attraverso la pila degli scarti delle Carte Spezia senza cambiarne l'ordine fino a trovare il primo territorio scoperto. Tutti i segnalini Armata e Spezia in quel territorio sono rimossi e piazzati rispettivamente nelle Tanks e nella Spice Bank, per l'arrivo di un Verme delle Sabbie in quel territorio. Infine viene pescata e risolta una nuova Carta Spezia.

E' possibile che diverse carte Shai Hulud vengano pescate, ognuna risultante in una Trattativa. **As the same territory will be affected by the Sandworms, no further effect will normally occur, special abilities not withstanding.**

Solo durante il primo Round Bacino di Spezia, tutte le carte Shai-Hulud pescate sono scartate senza effetto, poi rimescolate nel mazzo Spezia alla fine del round. Questo perchè nel primo turno non possono partire Trattative.

ROUND 2A: TRATTATIVE



Quando una carta Shai-Hulud viene pescata dal secondo turno di gioco in poi, parte uno speciale round di Trattative ed il normale flusso di gioco viene messo in pausa.

I giocatori hanno l'occasione di formare o rompere alleanze.

Dopo che i giocatori hanno avuto la loro occasione, si continua con il Verme e si rimuovono segnalini Spezia ed Armata e/o il giocatore Fremen guadagna il suo movimento gratuito, ecc.

FORMARE UN'ALLEANZA

I giocatori possono discutere tra di loro di vantaggi e svantaggi del formare o meno alleanze.

Un'alleanza può contenere qualsiasi numero di giocatori, anche se un numero maggiore richiederà Sietche per la vittoria. I membri di un'alleanza devono essere rivelati a tutti.

Non si possono tenere Alleanze in segreto, anche se gli accordi presi potrebbero esserlo.



I Membri di un'alleanza piazzano le Carte Alleanza della Fazione a cui sono alleati a faccia in su davanti al loro schermo.

Diverse Alleanze possono essere formate durante un Round di Trattative, ma nessun giocatore può far parte di più di un'alleanza. Quando tutti i giocatori hanno avuto la loro occasione, non si può più trattare ed il Round Trattative si chiude.

ROMPERE UN'ALLEANZA

Ogni giocatore può rompere un'alleanza durante questo round. Essi semplicemente dichiarano di separarsi dall'alleanza e riprendono le loro carte Alleanza. I giocatori che si separano da un'alleanza hanno subito l'occasione di formarne una nuova o entrarvi, o addirittura di ripensarci e riformare l'alleanza appena rotta!

COME FUNZIONA UN'ALLEANZA

Le Armate di giocatori alleati sono considerati come unica fazione per i Punti Vittoria (ma solo quelli). Se, insieme, i giocatori in un'alleanza possiedono le fortificazioni necessarie alla fine del turno, essi vincono insieme il gioco.

Alleati possono discutere segretamente le strategie.

Gli Alleati non possono entrare nello stesso territorio (eccetto il Polar Sink) in cui uno di essi vi tiene già i suoi segnalini Armata e, quindi, non possono mai combattere tra di loro.

Gli Alleati acquisiscono le abilità elencate sulle Carte Alleanza poste a faccia in su di fronte al loro schermo.

ROUND 3: OFFERTE

CARITA'

All'inizio del Round Offerte, ogni giocatore che non ha Spezia può prenderne 2 unità dalla Spice Bank annunciando una "Carità".

L'ASTA



Durante l'Asta, i giocatori potranno acquistare carte Tradimento, che sono estremamente utili. Viene scelto un Banditore di comune accordo, ma quest'ultimo NON può essere il Primo Giocatore.

I giocatori devono adesso rivelare quante (ma non che tipo di) Carte Tradimento possiedono. I giocatori non possono avere più carte Tradimento che li porti a superare il limite di mano (4). Il giocatore che ha una mano piena di Carte Tradimento deve passare l'Asta e non può acquistare altre carte finché non userà, nel corso del gioco, le carte in suo possesso fino ad averne meno del limite consentito prima di una successiva asta.

Il Banditore pesca dal Mazzo Tradimento un numero di carte Tradimento, a faccia in giù, uguale al numero di giocatori a cui è permesso fare offerte per le Carte all'inizio di questo Round Offerte, dopodiché le piazze in riga in un punto del tavolo accessibile a tutti i giocatori.

Il Banditore ora mette all'asta la carta più a sinistra della riga e si procede nel modo seguente, con il Primo Giocatore che apre le offerte:

- Il giocatore che apre l'offerta può offrire 1 o più Spezia, oppure passare.
- Le offerte procedono con il giocatore alla sua destra che può rilanciare l'offerta di 1 o più Spezia, o passare, e così via intorno al tavolo finché un'offerta massima viene raggiunta e gli altri giocatori passano. Nessuno può offrire più Spezia di quel che ha. Il vincitore dell'Asta paga immediatamente.
- Passare non impedisce di fare altre offerte per la stessa asta a meno che le offerte non vengano più rilanciate e si torni allo stesso giocatore dopo che tutti hanno passato. Il giocatore con l'offerta più alta paga il numero di Spezia che ha offerto nella Spice Bank e prende la carta acquistata.

Una volta aggiudicata la prima carta il ruolo del primo offerente passa a destra (saltando ogni giocatore che non può più offrire per via della mano piena), la prossima carta viene messa all'asta.

Le offerte per le Carte Tradimento continuano finché tutte le carte disponibili sono state acquistate oppure una carta non riceve offerta da nessuno; in quel caso tutte le carte rimaste ritornano in cima al Mazzo Tradimento e l'Asta si conclude.

ROUND 4: RIGENERAZIONE



Il Round Rigenerazione consente di recuperare le forze perdute.

Iniziando dal Primo Giocatore e procedendo a destra, i giocatori possono rigenerare fino a 3 Segnalini Armata e 1 Leader dalle Vasche (Tanks) in qualsiasi ordine.

RIGENERARE I LEADER

Se tutti e 5 i Dischi Leader del giocatore sono nelle Vasche, quel giocatore può rigenerare 1 Leader ogni Turno pagando il valore Forza del Leader in Spezia alla Spice Bank. Un Leader rigenerato viene piazzato nella riserva del proprietario ed è immediatamente disponibile per l'uso, ma è anche soggetto a Tradimento e ad altri effetti.

Se il Leader rigenerato viene ancora ucciso e piazzato nelle Vasche non può essere rigenerato ancora fin-

ché tutti gli altri Leader rigenerabili non sono stati rigenerati, uccisi e rimessi ancora nelle Vasche.

RIGENERARE LE ARMATE

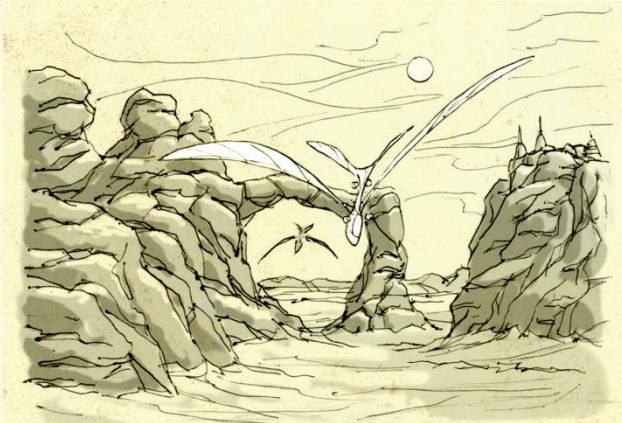
Tutti i giocatori possono rigenerare fino a 3 Segnalini Armata dalle Vasche per ogni Turno.

Ogni Segnalino Armata può essere rigenerata al costo di 2 spezie ciascuno. Tutta la Spezia spesa per la loro rigenerazione viene immediatamente piazzata nella Spice Bank.

Un giocatore non può rigenerare più di 3 Segnalini Armata per Turno. I Segnalini rigenerati devono essere piazzate nella riserva del proprietario.

Le Fazioni possono ricevere un numero di "rigenerazioni gratuite". Questo è il numero di Segnalini che possono essere rigenerati a costo zero. Quest'abilità non consente di rigenerare comunque più di 3 Segnalini Armata.

ROUND 5: MOVIMENTO



Ogni movimento dei giocatori è composto da 2 step che accadono in ordine, Sbarchi e Manovre. Entrambi avvengono separatamente e non influiscono l'uno sull'altro, permettendo di muovere Armate. Si comincia dal Primo Giocatore per poi procedere intorno al tavolo verso destra.

STEP 1: SBARCHI

Un giocatore può eseguire 1 Sbarco per ogni Round Movimento di un qualunque numero di Armate dalle sue Riserve Fuori-Pianeta ad un qualunque territorio sulla mappa.

Un giocatore deve pagare Spezia alla Spice Bank per quello sbarco. Il costo di sbarco dalla Riserva è di 1 Spezia per ogni Segnalino Armata sbarcata in una qualunque Fortificazione o di 2 Spezia per ogni Segnalino sbarcato in un qualunque altro territorio.

Il pagamento deve essere effettuato immediatamente dopo ogni sbarco.

Nessun giocatore può sbarcare dentro o fuori da un Settore di un Territorio sotto il segnalino Tempesta o in una fortezza già occupata da 2 (o più) altri giocatori. Tuttavia, i Segnalini Armata dallo Sbarco possono essere piazzati in qualunque Settore di un qualunque altro Territorio.

STEP 2: MANOVRE

Un giocatore può eseguire 1 Manovra per ogni Round di Movimento in cui può muovere, come un gruppo, un qualsiasi numero dei suoi Segnalini Armata da un Territorio ad un altro Territorio.

Di base, tutte le Manovre possono essere fatte solo in Territori adiacenti. Alcune abilità possono incrementare questo raggio, permettendo alle Armate di muoversi attraverso diversi territori contigui con una singola Manovra.

I Settori non hanno effetto sulle Manovre, cioè le Armate possono muovere in o attraverso un territorio evitandone tutti i settori colpiti dalla Tempesta. La sola funzione del settore è di regolare il movimento e la copertura della Tempesta nella raccolta della Spezia.



Nessuna Armata può muovere in, fuori da o attraverso un settore colpito da tempesta. Alcuni territori sono divisi in diversi settori, così che il giocatore può muovere dentro e fuori territori parzialmente coperti da tempesta, a patto che le armate non passino per i settori colpiti dalla tempesta stessa. Il Polar Sink non è mai colpito da tempesta.

Quando una Manovra finisce in un territorio diviso da diversi settori, il giocatore deve indicare chiaramente in quale settore del territorio egli sceglie di piazzare le sue Armate.

I Segnalini Armata non bloccano le Manovre, a parte per un'eccezione:

Con gli Sbarchi, le Armate non possono essere mosse in o attraverso una fortezza se vi sono già Armate di altri 2 giocatori. In caso contrario, le Armate sono libere di muoversi dentro, fuori da o attraverso qualunque territorio occupato da qualunque numero di Segnalini Armata.

ROUND 6: BATTAGLIA

DETERMINARE LE BATTAGLIE

Le battaglie si svolgono tra i giocatori le cui Armate occupano lo stesso territorio, continuando finché in ciascun territorio sulla mappa restano i segnalini Armata di 1 solo giocatore o non ne restano affatto.

Si applicano le seguenti eccezioni:

- Segnalini in diversi settori dello stesso territorio NON combattono se i settori che occupano sono separati dalla tempesta o se uno dei gruppi di segnalini Armata è sotto la tempesta mentre l'altro no.
- I giocatori non possono combattere nel Polar Sink. Esso è un porto sicuro per chiunque è può essere occupato da più di una fazione allo stesso momento.

Quando si risolvono le battaglie, il primo giocatore è l'Aggressore finché tutte le battaglie che coinvolgono le sue armate sono state risolte. L'Aggressore sceglie l'ordine in cui combattere le sue battaglie. Poi il giocatore alla sua immediata destra diventa l'Aggressore e così via, finché non vengono risolte tutte le battaglie.

Se 3 o più giocatori sono nello stesso territorio, l'Aggressore decide quale battaglia sarà la prima, la seconda, ecc., finché le sue Armate sono in quel territorio con gli avversari.

IL PIANO DI BATTAGLIA

Per risolvere la battaglia, ogni giocatore deve formulare segretamente un Piano di Battaglia con la seguente procedura. Nota che la Carta Tradimento *Truthtrance* può essere usato in ogni momento di questo processo, prima che i piani vengano rivelati, al fine di ottenere un vantaggio.

FORZE E SUPPORTO



Ogni combattente sceglie segretamente un numero con un valore tra zero ed la "Forza di Battaglia" totale di tutti i Segnalini Armata che ha a disposizione all'interno del territorio. I Segnalini Armata Normali hanno la Forza di Battaglia pari a 1.

Alcune regole speciali possono fornire le Armate di una diversa Forza di Battaglia (vedi i poteri dei Fremmen e dell'Imperatore).

SELEZIONARE UN LEADER



Ora devi giocare un Leader o una carta *Cheap Hero(ine)* se ne hai una disponibile. Non puoi giocare un Leader usato in battaglia su un altro territorio nello stesso turno.

Se non puoi giocare un Leader in battaglia, ad esempio perché sono tutti nelle Vasche o sono stati usati in un altro territorio in quel turno, devi comunque combattere ma devi dichiarare che le tue forze sono senza un Leader.

TRADIMENTO



Se hai un Leader incluso nel tuo Piano di Battaglia, puoi scegliere di giocare fino ad una Carta Tradimento Arma e fino ad una Difesa dalla tua mano. Le carte senza valore possono essere usate al loro posto come bluff. Inoltre può essere selezionata ogni altra

carta tradimento in cui c'è scritto che può essere usata nel Piano di Battaglia.

ATTACCO

Quando sei sicuro del tuo Piano di Battaglia, piazza le carte a faccia in giù sul tavolo con le Carte Combattimento o la Ruota, ed il Leader a faccia in giù di fianco ad esse.

Quando entrabi i giocatori sono pronti, i piani di battaglia vengono rivelati simultaneamente su tutto il tavolo, e la battaglia viene risolta. Ora non puoi più cambiare i tuoi piani, è troppo tardi.

RISOLUZIONE DELLA BATTAGLIA

Se un giocatore non ha usato un Leader nonostante ne abbia disponibili, allora viene utilizzato ora il suo Leader con il valore più basso disponibile.

Se un giocatore accidentalmente gioca più armi o difese, ogni tipo di carta viene scelta casualmente e le restanti ritornano nella sua mano, insieme a tutte le altre carte che non avrebbe potuto giocare nel suo Piano di Battaglia.

Se il numero scelto è più alto della Forza totale delle Armate di quel giocatore, conta la forza di quelle Armate. Se un qualunque altro elemento non valido viene riscontrato all'interno del piano di battaglia, deve essere immediatamente rimosso dal piano nel momento in cui viene rivelato.

Se un giocatore possiede la Carta Traditore rappresentante il Leader dell'avversario, quel Leader può essere dichiarato traditore.

Se il tuo avversario gioca una Carta Tradimento Arma e tu non hai giocato Carta Tradimento Difesa appropriata, il tuo Leader viene ucciso e non può essere contato per stabilire il risultato della battaglia. Se entrambi i Leader vengono uccisi nessuno dei due conta per la battaglia. Entrambi i Leader potrebbero sopravvivere.

Ogni Leader ucciso viene immediatamente piazzato nelle Vasche.

Ogni giocatore ora calcola la propria Forza di Battaglia, sommando il numero scelto come parte del Piano alla forza del Leader eventualmente sopravvissuto (il valore indicato sul disco). Il giocatore con il totale più alto vince la battaglia. I pareggi vengono vinti dall'Aggressore.



I Leader sopravvissuti restano al proprietario e sono piazzati nel territorio della battaglia. Nota che il giocatore sconfitto non perde il suo Leader come risultato della battaglia: i Leader vengono uccisi soltanto dalle Carte Tradimento Arma.

Il vincitore riceve il valore di tutti i leader sconfitti (incluso il suo stesso Leader, se ucciso) in Spezia dalla Spice Bank.

Il giocatore sconfitto piazza tutte le Armate che ha sul territorio nelle Vasche e deve scartare tutte le Carte Tradimento che ha usato in quella battaglia.

Il vincitore perde solo il numero un numero di Armate con la Forza di Combattimento uguale al numero che ha scelto, piazzandole anch'egli nelle Vasche. Poi può scegliere di tenere o scartare alcune o tutte le Carte Tradimento che ha usato in quella battaglia, a meno che su quelle carte non è specificato diversamente.

SEQUENZA DELLE ABILITA'

- La sequenza precisa di attivazioni in battaglia è:
 1. Le Bene Gesserit ed i loro Alleati usano il comando tramite la Voce,
 2. Gioca la carta Karama per cancellare la Voce.
 3. Gli Atredies fanno la domanda tramite Prescienza,
 4. Gioca la Karama per cancellare la Prescienza.
 5. Rispondi alla Prescienza (se non è stata cancellata).

6. Gli Atredies giocano la Karama per vedere il Piano.
7. Gioca la Karama per cancellare il Kwisatz Haderach.
8. Gioca la Karama per cancellare il buonus dei Sardaukar o dei Fedaykin.
9. Sviluppa i piani di battaglia.
10. Rivela i piani di battaglia.
11. Risolvi la battaglia.



Le azioni Karama sopra menzionate possono avvenire in qualunque momento dopo la fase di applicazione, ma prima che si sviluppino i Piani di Battaglia.

Gli effetti Karama che alterano un Piano di Battaglia o i suoi effetti devono essere annunciati prima della fase di Sviluppo dei Piani di Battaglia.

Le Truthtrance e le azioni Karama diverse da quelle espressamente menzionate sopra possono essere giocate tra le due fasi indicate.

I piani di battaglia possono essere cambiati in ogni momento della sequenza prima della fase in cui si Rivelano finchè gli effetti della Voce non-cancellata, della Prescienza o della Truthtrance non vengono violati.

TRADITORI



Se durante la battaglia, il tuo avversario mostra un Leader (come parte del suo piano di battaglia) del quale tu hai la Carta Traditore, puoi subito dichiararlo "Traditore!" e rivelare quindi la Carta. Puoi scegliere di non farlo, se vuoi, anche se hai la carta.

Il tuo avversario perde subito la battaglia e tutti i suoi Segnalini Armata nel territorio, insieme al Leader traditore, vengono piazzati nelle Vasche, poi scarta tutte le Carte Tradimento giocate nel suo Piano di Battaglia.

A meno che anche il tuo Leader sia un traditore, tu non perdi nulla, indipendentemente da ciò che è stato giocato nei Piani di Battaglia.

Le Carte Tradimento non hanno effetto. Tu ricevi inoltre la forza di combattimento del Leader traditore in Spezia.

Una volta che la Carta Traditore è stata risolta, ritorna nella tua mano: potrai usarla ancora in futuro se le circostanze lo permetteranno.

ROUND 7: RACCOLTA



A partire dal Primo Giocatore, ogni giocatore con Segnalini Armata in un Territorio in cui ci sono segnalini Spezia può ora raccogliere quella Spezia.

Per ogni Segnalino Armata in un dato territorio, puoi

prendere fino a 2 segnalini Spezia dal suddetto territorio ed aggiungerli alla tua riserva.

Se tu hai almeno una Carta Bonus *Harvester*, puoi raccogliere 1 Spezia aggiuntiva con ogni segnalino Armata in qualsiasi settore (per un totale di 3 segnalini Spezia per ogni Segnalino Armata).

La Spezia non raccolta resta dove si trova per i turni successivi e per altri giocatori che vorranno prenderla.

ROUND 8: CONTROLLO

TANGENTI IN SPEZIA

All'inizio del Round di Controllo, i giocatori possono raccogliere tutte le Tangenti in Spezia davanti ai loro schermi ed aggiungerle alla loro riserva di Spezia per un uso futuro.



CARTE BONUS

A questo punto nel turno di gioco e se il gioco non è finito, tutte le Carte Bonus mantenute da ogni giocatore ritornano nella riserva di gioco comune. Non saranno tenute all'inizio del prossimo turno, ma potranno essere reclamate al momento opportuno.

VITTORIA TRAMITE CONQUISTA

I Punti Controllo vengono calcolati alla fine di ogni Round di Controllo per stabilire il controllo di alcuni Territori; ogni Fortificazione normalmente vale 1 Punto Controllo.

I Punti Controllo non sono cumulativi da turno a turno come in alcuni giochi. Piuttosto essi indicano al momento chi ha più controllo di Dune durante la partita. Vanno calcolati ogni turno partendo sempre da zero.

Consulta la seguente tabella per determinare il numero di Punti Controllo necessari per vincere. Esso può

cambiare in base al fatto che i giocatori siano soli o facciano parte di un'alleanza. Le Alleanze combinano i territori posseduti dai singoli giocatori e necessitano di più Punti Controllo.

Finché i giocatori fanno parte di un'Alleanza non possono vincere da soli tramite il raggiungimento dei punti necessari per una vittoria in solitario.

Punti Controllo necessari per la Vittoria:

Giocatori	Numero di componenti di un'Alleanza		
	1	2	3+
2	4	-	-
3	4	5	
4+	3	4	5

Se un qualunque giocatore solo (non alleato), o un'alleanza di giocatori, possiede Fortificazioni del valore indicato di Punti Controllo, può dichiararsi vincitore del gioco.

Se in un'alleanza, tutti i giocatori vincono insieme; colui che possiede più Spezia rappresenta il giocatore che più ha contribuito alla vittoria.

VITTORIA TRAMITE SOTTERFUGIO

Alcune Fazioni possono vincere tramite speciali abilità. In questo caso, esse vincono "per sotterfugio".

FINE DEL GIOCO

Se l'ultimo Turno di Gioco della partita (normalmente il quindicesimo) viene completato senza che nessuna fazione abbia vinto, tutti i giocatori hanno perso. Il più alto totale di Spezia decreterà quale giocatore avrà comunque giocato meglio.

PART II: ADVANCED RULES

Plans within plans

Version 2.9a

Su Dune, gli intrighi si sviluppano più che mai. Nuove fazioni tramano per il controllo della Spezia e nuovi stratagemmi prendono forma per superare tutta la resistenza.

Ora puoi scendere in campo a guidare personalmente il tuo esercito, fare uso di nuove armi, coin-

volgere i tuoi nemici in duelli mortali ed infliggere danni economici a chi ti si para davanti.

Puoi usare le seguenti regole in qualsiasi combinazione. Per esempio, puoi usare le Abilità di Fazione Avanzate insieme col Combattimento Avanzato, oppure solo le Abilità di Fazione Avanzate.

ABILITA' DI FAZIONE AVANZATE

Le Abilità ed i Poteri Karama elencati per il Gioco Avanzato possono essere usati come indicati sugli schermi dei Giocatori e nell'Almanacco, fornendo più opzioni durante il gioco ed aiutando a bilanciare i poteri di ogni fazione.

The "optional" character abilities were grafted into the original rules set by the Avalon Hill development team in an effort to provide a deeper theme to the

original game concept. Without question, they constitute the single most popular addition to the original game design by providing more strategy options during play, enhancing player enjoyment for little effort. Since 1979, most Dune players have come to embrace this option set in its entirety as part of "classic" Dune.

BONUS DI RACCOLTA



Possono essere usate regole avanzate per il Round di Raccolta, che consente una più facile raccolta di Spezie per il controllo di alcuni territori. Questo aggiunge ulteriori flussi di entrate e rende il controllo di alcuni territori ancora più fondamentali.

Quando i giocatori reclamano i Bonus nel Round Tempesta, il giocatore che controlla *Tuek's Sietch* reclama la Carta Bonus *Smugglers* in modo analogo, e il controllore di *Carthag* ed *Aarakeen* reclama la Carta Bonus *Carryall* in aggiunta alle altre.

- Ogni giocatore con un *Carryall* reclama 2 Spezie aggiuntive direttamente dalla Spice Bank per ogni carta Bonus di quel tipo nel Round di Raccolta;
- Ogni giocatore con un *Marcatore Smugglers* re-2 Spezie aggiuntive direttamente dalla Spice Bank per ogni carta Bonus di quel tipo nel Round di Raccolta;

The collection bonus was added during the game's development to increase the importance of holding the city territories and to alleviate the spice-poor condition of the original game. As the additional revenue stream via occupation and conquest enhances play value at no cost, it has become part of the "classic" Dune rules set.

COMBATTIMENTO AVANZATO



Un ammontare di Spezia è incluso come parte del Piano di Battaglia per supportare l'attacco, tra zero ed il numero dei tuoi Segnalini Armata nel territorio in cui si svolge la battaglia.

Per ogni Spezia spesa in questo modo, 1 Armata è supportata. I Leader sono supportati gratis.

La Forza di Battaglia di tutti i Segnalini Armata non supportati viene dimezzata. Puoi scegliere il valore "mezzo" nel tuo piano in questo caso, usando le carte con mezzo-valore.

Si verificano 2 Esplosioni di Spezia, anziché 1, nel Round Bacino di Spezia. La procedura per questo dipende da quanti Mazzi Spezia ha a disposizione la tua versione del gioco.

Con 2 mazzi, la Carta in cima al Mazzo Spezia viene pescata. Ogni Mazzo avrà il suo mazzetto degli scarti che non inciderà sugli altri mazzi.

Con 1 singolo mazzo, vengono pescate 2 carte, ognuna messa in una diversa pila degli scarti. Quando il mazzo termina, la prima carta territorio di ogni pila degli scarti resta tale (come ultimo territorio pescato), mentre le altre carte vengono rimischiate in un nuovo mazzo.

In both cases, it is possible for both Cards to have a Spice blow in the same territory on the same turn. This then counts as a single Card with the combined total, and any game effects apply against this single "Card".

Advanced Combat was introduced by Avalon Hill during development, and represents the most controversial element to "classic" Dune. The original game as submitted by Future Passtimes suffered from two items the publishers considered to be flaws, (1) drawing only one spice territory per turn occasionally leads to long droughts between nexus, which in turn severely hindered alliance evolutions and (2) without the additional element of spice, combat was too predictable.

The 'fix' by Avalon Hill enhanced strategy on the game board (by adding another contested territory each turn), in player interaction (by increasing the

utility of spice), and in battle (by making uncertain each player's 'best' Battle Plan). It was controversial because (1) some players found the calculation requirements created additional complication without enhancing play, (2) it caused play imbalance by weakening the Fremmen and (3) while the original game suffered from being spice-poor, the advanced game suffered from being spice-rich, (which caused drag to determining victory by seeing surplus spice make its way into the hands of any player trying to stop the win).

Players of "classic" Dune remain divided into two camps, one which sees advanced combat as a needless complication and the other which views the difference between the basic and advanced game as similar to the difference between draughts and chess.

ESPANSIONI DELLE CARTE TRADIMENTO

Uno o più dei 3 set extra delle Carte Tradimento (marcate da un'icona [D, S o G] in basso a destra) può essere mischiato insieme al set base. Per un maggior bilanciamento si consiglia di inserire ogni set per intero.

I giocatori esperti che conoscono il sistema di bilanciamento possono ritenere non necessario inserire l'intero set di un tipo, mentre alcuni gruppi preferiscono aggiungere solo alcune carte.

Note that while the letters indicate the Expansion those cards originate from (The Duel, Spice Harvest and Grand Dune), their content is sufficiently

divorced from the material found in those expansions that they can be used as you wish.

Altering the original 33-card treachery deck can have an impact ranging from negligible to considerable upon game strategy and play balance, depending on the mix of cards selected. Because alterations to the deck can enhance strategy without adding complexity or playing time, it is an intriguing method to enhancing the enjoyment of "classic" Dune. However, the wrong mix of treachery cards can be detrimental to a good game of Dune, so cautious experimentation is advised.

DIFFERENTI OBIETTIVI DI VITTORIA

Per migliorare il flusso di gioco, soprattutto quando si gioca in 6 o più:

- Il territorio *Harg Pass* viene cambiato in *Harg Pass Sietches*. Usare un marcatore per indicare il cambiamento, che trasforma il territorio in una Fortificazione che fornisce 1 Punto Controllo.
- *Carthag* ed *Arrakeen* forniscono 2 Punti Controllo rispettivamente, anziché 1.

- Usa la seguente tabella di Punti Controllo necessari per la vittoria:

Giocatori	Numero di Componenti di un'Alleanza		
	1	2	3
2	6	-	-
3	6	7	-
4+	5	6	7

LEADER PRINCIPALI

I Leader Principali (con una forza di 10) possono essere usati per avere un totale di 6 Leader. In questo modo ogni fazione ha una maggiore scelta di Leader, ma la perdita del Leader Principale verrà pagata a caro prezzo dalla tua fazione, e potrebbe rallentare il progresso verso i tuoi obiettivi.

Se il tuo Leader Principale viene ucciso, la tua fazione (ed i tuoi eventuali alleati) perderà l'accesso ad alcune delle tue abilità speciali finché il Leader non verrà rigenerato dalle Vasche, come indicato in dettaglio nell'Almanacco. Un Leader Principale può essere rigenerato solo se tutti i tuoi altri Leader sono vivi.

Questo conta come Leader rigenerato da quel giocatore per quel turno, ma non influenza l'ordine in cui i Leader normali verranno rigenerati in futuro.

Quando tutti i Leader normali e il Leader Principale sono nelle Vasche Axlotl nello stesso momento, quella fazione è fuori dal gioco. Tutte le Armate di

quella fazione sono rimosse dalla plancia e tutte le Carte Tradimento sono scartate.

La Spezia ritorna nella Spice Bank. Qualunque Leader di quella fazione che sono prigionieri restano prigionieri fino al momento in cui dovrebbero essere restituiti a quella fazione; vengono invece rimossi!

I Leader Principali non hanno la rispettiva carta Traditore, pertanto questi Leader non possono esserlo.

These rules integrate two later errata to those found for Main Leaders in The Duel expansion. The originals are included in the variants section.

The main leaders as they originally appeared were too unbalancing in favour of factions that could protect their leaders in battle. The adjustments corrected this problem to an extent, but did not diminish the basic hurdle, which was that the additional pieces were unnecessary and did not enhance game strategy.

GIOCANDO CON DUE O TRE GIOCATORI

Queste regole sono progettate per consentire a 2 o 3 giocatori di giocare una partita completa a Dune.

Ogni giocatore avrà 1 o 2 fazioni alleate, e giocherà come se controllasse tutte le fazioni nello stesso momento, che agiscono come un'alleanza. La fazione originariamente scelta dal giocatore è la Fazione Primaria. Le Alleanze vincono come di consueto.

I Tleilaxu non possono essere usati nella variante per 2 giocatori.

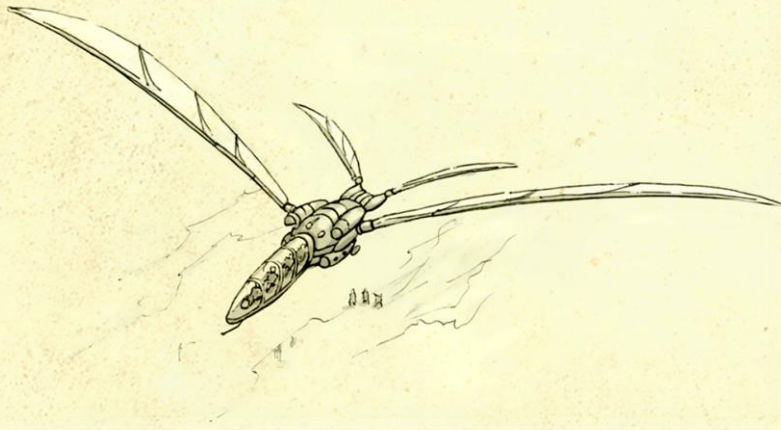
All'inizio del gioco, ogni giocatore sceglie una seconda Fazione per la sua Alleanza. In una partita a 2 giocatori, ne viene scelta casualmente una terza. Le fazioni alleate vengono scelte in ordine inverso, a partire dal giocatore che sceglie la sua Fazione Primaria per ultimo.

Le Fazioni Primarie devono essere equidistanti intorno alla plancia.

Nel set-up iniziale, le fazioni alleate amiche non possono essere piazzate adiacenti tra di loro.

Il gioco procede di fazione in fazione come di consueto con i giocatori che seguono l'ordine intorno alla mappa e giocano le fazioni che controllano.

Durante il Round di Trattative, il controllo delle fazioni alleate cambia. Questo sostituisce la procedura standard e pertanto non potrà mai essere una guerra di Assassini. In una partita a 3 giocatori, il controllo delle 3 fazioni alleate passa di uno spazio a destra. In una partita a 2, ogni giocatore sceglie una fazione e la scambia con l'altro giocatore. Questa potrebbe non essere la fazione di cui rispettivamente avevano il controllo nel Round precedente.



REGOLE CASALINGHE OPZIONALI

Queste regole sono quelle più popolari e raccomandate dalla comunità dei giocatori di Dune, come sono state sviluppate negli anni. Esse non sono mai state ufficialmente pubblicate o incorporate nel gioco, ma sono qui presentate come le migliori opzioni aggiuntive che rendono il gioco più equilibrato ed interessante.

DURATA DEL GIOCO PIU' BREVE

La durata del gioco cambia, ridotta a 10 turni. Ciò concede ancora abbastanza tempo per una partita interessante, senza farla però durare troppo.

IL KARAMA HARKONNEN

L'uso della Carta Karama degli Harkonnen per prendere Carte Tradimento ad un altro giocatore è limitato a 2 carte.

COMBATTIMENTO DEI FREMEN

Il Combattimento Strategico comporta un notevole svantaggio per i Fremen. Per compensare, i Fremen guadagnano un'abilità aggiuntiva:

- Durante una qualunque battaglia in un territorio senza Fortezza, le tue unità contano come supportate senza bisogno di spendere Spezia.

ALLEANZA FREMEN

Gli alleati dei Fremen guadagnano un'altra abilità:

- Gli Alleati dei Fremen incrementano la rigenerazione *gratuita* delle proprie Armate di 1.

VITTORIA DEFINITIVA

Nel caso di una situazione di stallo o di un qualsiasi evento che ti lascia senza un vincitore, il vincitore è

è deciso dal maggior numero di Punti Controllo, poi dal numero di Armate sulla mappa, poi dalla Spezia posseduta, poi dal maggior numero di Carte Tradimento in mano ed infine dal numero di Leader vivi.

CARTE TRADIMENTO CAMBIATE

Alcune carte sono poco bilanciate; pertanto il loro testo cambia come segue:

Residual Poison

Questa carta ha l'effetto cambiato con:
Puoi giocare questa carta quando i Piani di Battaglia rivelati in una battaglia in cui sei coinvolto e nella quale è stata usata una carta Difesa da Veleno.

Entrambe queste carte e la Difesa da Veleno sono scartate prima che la battaglia venga risolta.

Se questa opzione viene usata, una carta Senza-Valore non può essere usata come bluff per *Residual Poison*.

Semuta Drug

Questa carta ha l'effetto cambiato con:
Conta come una Carta Veleno, ma non uccide il Leader in battaglia se usata successivamente. Invece, dopo che la battaglia è stata risolta, il leader è ucciso e piazzato nelle Vasche.

Break Imperial Conditioning

Se questa carta è usata come indicato dalla variante alla fine di questo volume, essa può essere usata a tuo piacimento come una carta Senza-Valore, in aggiunta alle sue normali abilità.

LEADER PRINCIPALI CON FORZA RIDOTTA

I Leader Principali hanno la loro Forza ridotta ad 8.

CREDITS

ORIGINAL GAME DESIGN

Bill Eberle

Jack Kitterdge

Peter Olotka

ADDITIONAL GAME DESIGN

Alan Arvold

Kenneth Burke

Kirby Lee Davis

Stuart K Tucker

Paul Snow

Brad Johnson

Joel K

RULE BOOKS WRITTEN BY

Slev

PROOFING

Glenn McMaster

Brad Johnson

John Eskioglou

Joel K

Vangelis

REFERENCE MATERIALS

Colin Stobbe

Jeffery Vaca

Brad Johnson

GAME ART

Ilya Baranovsky

Scott Everts

Jean Baer

Christophe Peulvast

Fabrice Lamy

Olivier Vatine

Mick Uhl

Chris White