

Um jogo por
FRANCESCO NEPITELLO e MARCO MAGGI

DUNE

◀ GUERRA por ARRAKIS ▶



◀ LIVRO DE REGRAS ▶



LEGENDARY





Tentar entender Muad'Dib sem entender seus inimigos mortais, os Harkonnen, é tentar enxergar a Verdade sem conhecer a Mentira. É tentar ver a Luz sem conhecer a Escuridão. Não é possível.

— excerto do “Manual do Muad'Dib”, da Princesa Irulan

SUMÁRIO

COMPONENTES	4	PEÇAS DO JOGO	11
INTRODUÇÃO	7	◆ Unidades	11
VISÃO GERAL	7	◆ Fichas de Destacamento Atreides	12
TABULEIRO	8	◆ Líderes	12
◆ Trilha da Supremacia	10	◆ Veículos	13
◆ Trilha da Presciência	10	◆ Vermes da Areia	13
ESTAÇÕES ECOLÓGICAS EXPERIMENTAIS	10	PREPARAÇÃO	14
ASSENTAMENTOS	10	RODADA	15
PAINÉIS DE JOGADORES	11	FASE 1. POSICIONAMENTO DE VEÍCULOS	16
PAINEL A ESPECIARIA DEVE FLUIR	11	FASE 2. RESOLUÇÃO DE AÇÕES	17
		◆ Turnos de Ações	17
		◆ Resultados dos Dados de Ação	17
		◆ Ações Especiais de Líder Nomeado	18
		◆ Ações Livres	19
		◆ Jogando Cartas de Planejamento	19
		FASE 3. AMEAÇAS DO DESERTO	20
		◆ Posicionar e Resolver Sinais de Vermes	20
		◆ Resolver Tempestades de Coriolis	20
		FASE 4. COLHEITA DE ESPECIARIA	21
		◆ Armazenamento	21
		◆ Especiaria Reserva	21
		◆ Proibições do Imperium	21

**Conteúdo
Gratuito da
CMON**



WWW.MUNDOGALAPAGOS.COM.BR

REGRAS GERAIS 22**MOVIMENTO 22**

MOVENDO MÚLTIPLAS LEGIÕES	22
MOVENDO UMA LEGIÃO POR MÚLTIPLAS ÁREAS	22
MONTARENADA (APENAS ATREIDES)	23
TRANSPORTE DE TROPA (APENAS HARKONNEN)	23

BATALHAS 24

SEQUÊNCIA DE RODADAS DE BATALHA	24
ROLAGEM DE COMBATE	24
♦ Habilidades de Combate dos Líderes	25
♦ Unidades Sardaukar e Fedaykin	25
REMOVER BAIXAS	26
A BATALHA CONTINUA	26
CESSAR O ATAQUE	26
RECUAR	26
FINAL DA BATALHA	26
♦ Avançando Após uma Batalha	26
♦ Destruindo Assentamentos	27
O TANQUE DE REGENERAÇÃO	27

PRESCIÊNCIA 27

A TRILHA DA PRESCIÊNCIA	27
CARTAS DE PRESCIÊNCIA	28
♦ Momento de Reivindicação	28
♦ Requisitos para Reivindicação	28
♦ Descartar ou Reembaralhar	28
OUTROS EFEITOS DA PRESCIÊNCIA	29
♦ Espaço 3 - Líderes do Deserto	29
♦ Espaço 6 - Líder Pré-Nascido	29
♦ Espaço 8 - Armas Atômicas da Família	29

AS ARMAS ATÔMICAS DA FAMÍLIA 29

PEDRA LASCADA	29
BURACO NA PEDRA	30
PLATIBANDA OESTE	30

SINAIS DE VERME E VERMES DA AREIA 30

SINAL DE VERMES E LEGIÕES HARKONNEN	30
VERMES DA AREIA	30
♦ Movimento do Verme da Areia	31
♦ Ataque do Verme da Areia	31
♦ Vermes da Areia e Legiões	31

**ESTAÇÕES ECOLÓGICAS EXPERIMENTAIS 31****LÍDERES NOMEADOS 31**

JÉSSICA E PAUL	32
THUFIR HAWAT E GAIUS HELEN MOHIAM	32
BRUTO RABBAN E FEYD-RAUTHA	32
GURNEY HALLECK	32
CRIADOR SELVAGEM	32

COLHEITADEIRAS 33

DESTRUINDO COLHEITADEIRAS	33
---------------------------	----

FICHAS BENE GESSERIT 33**MODO PARA 3-4 JOGADORES 34**

PREPARAÇÃO	34
JOGABILIDADE DE FACÇÕES COMPARTILHADAS	35
♦ Cone do Silêncio	35
♦ Cartas de Planejamento	35
♦ Resolução de Ações	35
♦ Turnos de Ações	36
♦ Ações Especiais dos Líderes Nomeados	36
♦ Posicionamento e Ameaças do Deserto	36
♦ Tanques de Regeneração	36
♦ Ação de Poder do Deserto	36
♦ Proibições do Imperium	36
♦ Fichas Bene Gesserit	36

MODO SOLO MAHDI 37

INTRODUÇÃO	37
♦ Cartas Táticas	37
♦ Se Puder, Você Escolhe	37
PREPARAÇÃO	37
SEQUÊNCIA DA RODADA	37
CRITÉRIOS DE AÇÕES HARKONNEN	39
♦ Ações de Liderança e Estratégia	39
♦ Ação de Destacamento	39
♦ Ação de Mentat	40
♦ Ação da Casa	40
CRITÉRIOS DE MOVIMENTO HARKONNEN	40
♦ Escolhendo o Caminho Mais Curto	41
♦ Posicionando Fichas de Destacamento Harkonnen	41
CRITÉRIOS DE COMBATE HARKONNEN	41
♦ Cartas de Planejamento Harkonnen em Combate	41
♦ Aplicando Golpes	41
♦ Final da Batalha	41
REGRAS ESPECIAIS	42

ÍNDICE REMISSIVO 43**CRÉDITOS 43****RESUMO DAS REGRAS 44**

COMPONENTES

FACÇÃO HARKONNEN

129 MINIATURAS

FACÇÃO ATREIDES

13 LÍDERES

20 LÍDERES



BARÃO HARKONNEN



BRUTO RABBAN



FEYD-RAUTHA



CAPITÃO ARAMSHAM



PAUL ATREIDES



PAUL-MUAD'DIB



LADY JÉSSICA



REVERENDA
MADRE JÉSSICA



GAIUS HELEN MOHIAM



SHADDAM IV



THUFIR HAWAT



LÍDERES BASHAR



STILGAR



CHANI



GURNEY HALLECK



ALIA



LÍDERES NAIB

44 UNIDADES

30 UNIDADES



x8



x8



x8

24 REGULARES



x8



x8



x4



x4

16 REGULARES

8 ELITES



x6



x6



x4



x4

12 ELITES

8 SARDAUKAR



x3



x3

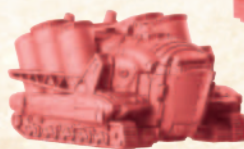
6 FEDAYKIN

17 VEÍCULOS

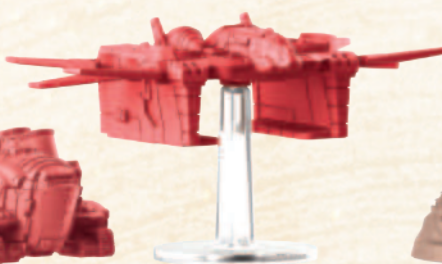
OUTROS



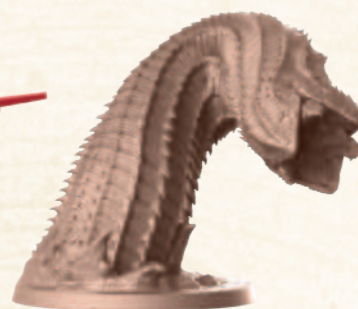
6 ORNITÓPTEROS



8 COLHEITADEIRAS



3 CALECHES



4 VERMES DA AREIA



1 CRIADOR SELVAGEM

1 PAINEL
A ESPECIARIA DEVE FLUIR



1 PAINEL DE
JOGADOR HARKONNEN



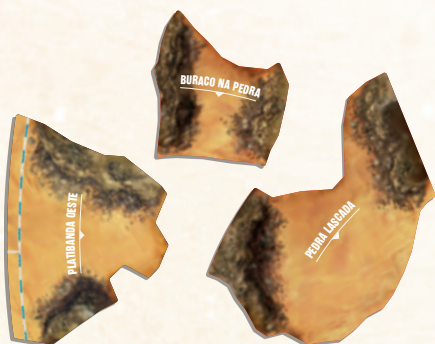
1 PAINEL DE JOGADOR ATREIDES



2 SEÇÕES DO TABULEIRO

FICHAS E MARCADORES

3 FICHA DE ARMAS ATÔMICAS DA FAMÍLIA



3 MARCADORES DE
PRESCIÊNCIA



8 FICHAS DE DESTACAMENTO
INICIAL ATREIDES



3 MARCADORES DO IMPERIUM



8 FICHAS
DE DESTACAMENTO ATREIDES



1 MARCADOR DE
SUPREMACIA



1 FICHA DE ESPECIARIA
RESERVA



12 FICHAS DE DESTACAMENTO
INICIAL HARKONNEN



16 FICHAS DE SINAL DE VERME



5 FICHAS BENE GESSERIT



6 ESTAÇÕES ECOLÓGICAS EXPERIMENTAIS



14 FICHAS DE ASSENTAMENTO



24 DADOS

4 DADOS DE AÇÃO ATREIDES



8 DADOS DE AÇÃO HARKONNEN



6 DADOS DE COMBATE ATREIDES



6 DADOS DE COMBATE HARKONNEN



125 CARTAS

36 CARTAS DE PLANEJAMENTO ATREIDES



1 BARALHO DA CASA ATREIDES
(18 CARTAS)



1 BARALHO DOS ALIADOS FREMEN
(18 CARTAS)



1 BARALHO DA CASA HARKONNEN
(18 CARTAS)



1 BARALHO DOS ALIADOS CORRINO
(18 CARTAS)

10 CARTAS DE LÍDER ATREIDES



CASA ATREIDES (5): PAUL ATREIDES, LADY JÉSSICA, REVERENDA MADRE JÉSSICA, GURNEY HALLECK, ALIA



ALIADOS FREMEN (5): LÍDERES NAIB, PAUL-MUAD'DIB, STILGAR, CHANI, CRIADOR SELVAGEM

8 CARTAS DE LÍDER HARKONNEN



CASA HARKONNEN (4): BRUTO RABBAN THUFIR HAWAT, BARÃO HARKONNEN, FEYD-RAUTHA



ALIADOS CORRINO (4): SHADDAM IV, GAIUS HELEN MOHIAN, CAPITÃO ARAMSHAM, LÍDERES BASHAR

16 CARTAS DE PRESCIÊNCIA



6 CARTAS DE OBJETIVO SECRETO



2 CARTAS DE REFERÊNCIA



PERIGOS DE ARRAKIS, ORNITÓPTEROS

3 CARTAS DE PROIBIÇÃO DO IMPERIUM



CHOAM, GUILDA ESPACIAL, LANDSRAAD

8 CARTAS TÁTICAS DO MODO SOLO



CONTEÚDO ADICIONAL PARA PARTIDAS ENTRE 3-4 JOGADORES

6 FICHAS DE CONE DE SILÊNCIO



4 PAINÉIS DE JOGADORES



INTRODUÇÃO

Dune: Guerra por Arrakis é um jogo de tabuleiro de estratégia assimétrico para 1 a 4 jogadores, baseado em *Duna*, o premiado romance de ficção científica de Frank Herbert. Os jogadores recriarão a *Guerra do Deserto*, a disputa pelo controle do planeta Arrakis, única fonte da especiaria *melange* do Imperium, disputada pelas Casas Atreides e Harkonnen e seus respectivos líderes e aliados. Na linha temporal do jogo, um ano se passou desde o *Cerco de Arrakina* — o ataque que arrancou o controle do planeta da Casa Atreides e o devolveu para a Casa Harkonnen no ano 10191 AG.

- ◆ Em uma **partida para 2 jogadores**, cada oponente lidera uma das duas facções, ou os **Atreides** (*Casa Atreides* e *Aliados Fremen*) ou os **Harkonnen** (*Casa Harkonnen* e *Aliados Corrino*).
- ◆ Em uma **partida para 3 ou 4 jogadores**, os jogadores são organizados em 2 equipes, cada uma controlando 1 ou 2 dos 4 poderes.
- ◆ Em uma **partida solo**, o Modo Solo Mahdi é usado, com o jogador liderando os **Atreides** enquanto os **Harkonnen** são controlados pelo jogo.

Os jogadores alcançam a vitória ao fazerem as melhores escolhas estratégicas, equilibrando-se entre a necessidade de defender seus próprios assentamentos e atacar os do inimigo, para assumir o controle de território e limitar os recursos do adversário.

Tenha em mente que as regras descritas neste livro se referem a uma partida para 2 jogadores. Regras adicionais para partidas para 3 ou 4 jogadores podem ser encontradas na página 34, e o Modo Solo na página 37

VISÃO GERAL

Os **Harkonnen** iniciam a partida controlando as principais áreas povoadas de Arrakis e devem lançar missões de busca e destruição contra abrigos dos rebeldes Fremen (os Sietch deles), ao mesmo tempo que dedicam recursos para colher o máximo de especiaria possível. A quantidade de especiaria que eles produzem determina a qualidade das suas relações com os grandes poderes do Imperium (a Guilda Espacial, a Landsraad e a CHOAM). O Imperador (Casa Corrino) apoia os Harkonnen em segredo, oferecendo alternativas militares extras, além de seus soldados fanáticos, os Sardaukar.

- ◆ Para vencer a partida, o jogador Harkonnen deve acumular **10 Pontos de Supremacia**.

Os **Atreides** lutam contra as normas agressivas dos Harkonnen. Dizimados pelo ataque inicial, os Atreides sobreviventes se tornaram símbolos de orgulho e resistência, confrontando os invasores com uma guerrilha implacável em uma aliança estreita com a população local Fremen. Ao completar missões e usar seus conhecimentos sobre as devastadoras forças naturais de Arrakis, os Atreides e os Fremen podem ter sucesso no cumprimento de profecias antigas. A partir desse ponto, não haverá inimigo capaz de resistir a eles...

- ◆ Para vencer a partida, o jogador Atreides deve alcançar ou superar uma pontuação específica em cada um dos três tipos de **Pontos de Presciência**, conforme indicado por uma das cartas de Objetivo Secreto comprada no início da partida.



TABULEIRO

O tabuleiro apresenta uma visão do hemisfério norte do planeta Arrakis. Uma série de linhas pontilhadas o divide em 8 **Setores**, uma subdivisão utilizada em conjunto com as **Zonas Aéreas**, espaços circulares usados exclusivamente pelo jogador Harkonnen para posicionar Veículos voadores — Ornitópteros e Caleches. Cada Zona Aérea está situada na fronteira entre 2 Setores, afeta ambos e é considerada conectada a todas as Áreas dos dois Setores.

Setores são divididos em Setores Centrais: os 4 Setores adjacentes ao Polo Norte; e Setores Externos: os 4 Setores na borda do tabuleiro.

Setores ainda são divididos em quantidades variáveis de territórios chamados **Áreas**, utilizados para controlar o movimento de tropas, o posicionamento de Colheitadeiras, etc. Áreas podem ser de 4 tipos diferentes e afetam as consequências dos Perigos de Arrakis — os **Vermes da Areia** e as **Tempestades de Coriolis** (veja a página 20). Existem 4 tipos de Áreas: Áreas de **Montanha**, **Planalto**, **Erg Menor** e **Deserto**. Áreas de Deserto adjacentes às bordas do tabuleiro são consideradas **Deserto Profundo**.

A ÁREA DO POLO NORTE

O Polo Norte é uma Área de Montanha que é considerada parte dos 4 Setores Centrais do Tabuleiro. Dessa forma, todas as Zonas Aéreas estão conectadas a ele.

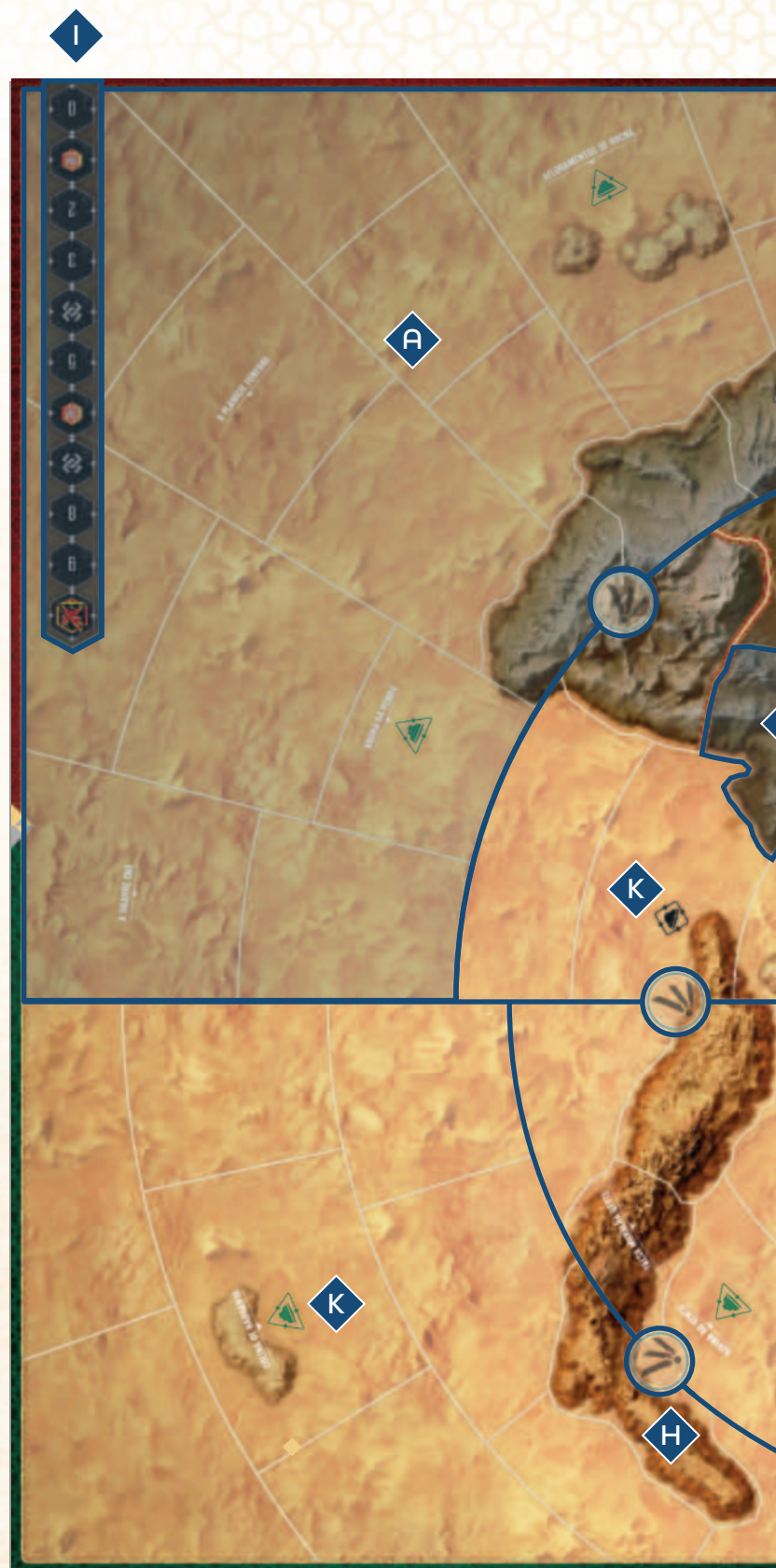
Se a fronteira entre duas ou mais Áreas for representada por uma linha grossa vermelha/branca, ela é considerada **intransponível**. Áreas separadas por uma fronteira intransponível não são consideradas adjacentes para propósitos de movimento terrestre.

ÁREAS LIVRES E VAZIAS

Regras e cartas de Planejamento podem se referir a **Áreas livres** ou **vazias**.

- ◆ **Áreas Livres:** Uma Área é considerada livre para um jogador quando não contém Assentamentos inimigos, Unidades inimigas ou Vermes da Areia.
- ◆ **Áreas Vazias:** Uma Área do tabuleiro que não contém absolutamente nada, nem miniaturas, nem fichas de qualquer tipo.

Atenção: Uma área que contenha apenas uma Estação Ecológica ou uma Colheitadeira é considerada livre para todos os jogadores.



- ◆ **A** Isto é um Setor
- ◆ **B** Isto é uma Área de Montanha
- ◆ **C** Isto é uma Área de Planalto

- ◆ **D** Isto é uma Área de Erg Menor
- ◆ **E** Isto é uma Área de Deserto
- ◆ **F** Isto é uma Área de Deserto Profundo



G Isto é uma Fronteira Intransponível

H Isto é uma Zona Aérea

I Esta é a Trilha da Supremacia

J Esta é a Trilha da Presciência

K Estes símbolos indicam onde os Assentamentos e as fichas de Estações Ecológicas devem ser posicionadas.



◆ TRILHA DA SUPREMACIA

O jogador Harkonnen registra qualquer ponto de Supremacia adquirido movendo seu marcador de Supremacia nesta trilha. Se o marcador alcançar o final da trilha, o jogador Harkonnen vence a partida **imediatamente**.

Somado a isso, a trilha indica quando *Thufir Hawat* e *Feyd-Rautha*, dois importantes Líderes Harkonnen, entram em jogo (conforme explicado em suas cartas de Líder), e quando os Atreides recebem fichas *Bene Gesserit* adicionais (veja a página 33).

◆ TRILHA DA PRESCIÊNCIA

Os pontos de Presciência do jogador Atreides são contados por 3 marcadores diferentes. Se, **ao final que qualquer Rodada**, os marcadores tiverem alcançado as pontuações indicadas na carta de Objetivo Secreto comprada no início da partida, o jogador Atreides vence.

Além disso, a posição de cada um dos 3 marcadores indica quando *Paul-Muad'dib*, *Reverenda Madre Jéssica*, *Chani* e *Alia* (Líderes Atreides importantes) entram em jogo, e quando as poderosas Armas Atômicas da Família dos Atreides podem ser detonadas (veja a página 29).



Trilha da Supremacia



Trilha da Presciência

ESTAÇÕES ECOLÓGICAS EXPERIMENTAIS

No início da partida, de forma aleatória, as 6 fichas de Estações Ecológicas Experimentais são posicionadas viradas para baixo nas Áreas do tabuleiro indicadas por seu símbolo. Elas representam instalações abandonadas do Imperium. Tomá-las garante ao jogador Atreides 1 ponto de Presciência do tipo especificado no lado escondido da Estação.

ASSENTAMENTOS

Assentamentos representam locais populosos que são vitais para as facções às quais pertencem. Eles são usados para reunir novas forças. Sua captura pelo inimigo acelera a derrota da respectiva facção. Todos os Assentamentos possuem uma classificação numérica marcada em um lado.

Os **Povoados Peones** de Arsunt, Bacia de Hagga, Bacia Imperial e Polo Norte, a cidade de **Cartago** e a capital planetária **Arrakina** são Assentamentos Harkonnen, enquanto os 8 **Sietches** são Assentamentos Atreides.



Estações Ecológicas Experimentais



Sietches



Arrakina



Cartago



Povoados Peones

PAINÉIS DE JOGADORES

Cada facção tem um painel dedicado — o painel **Giedi Primo** para o jogador Hakonnen e o painel **Sietch Tabr** para o jogador Atreides. Durante uma partida, os jogadores revezam turnos executando **Ações**, que incluem mover suas miniaturas pelo tabuleiro para capturar Assentamentos inimigos, destacar novas Unidades, comprar ou jogar cartas de Planejamento, etc.

Todas as Ações estão descritas na seção central de cada painel de jogador. As Ações possíveis em cada turno são baseadas nos resultados dos dados de Ação obtidos na rodada atual e nas cartas de Líderes disponíveis para o jogador. Por fim, um **Tanque de Regeneração** é usado para acompanhar quanto tempo um Líder Nomeado ferido permanece fora da partida.



A Ações

B Tanque de Regeneração

PAINEL A ESPECIARIA DEVE FLUIR

Este painel é utilizado pelo jogador Hakonnen para acompanhar a produção de especiaria, usando os 3 marcadores do Imperium para representar os interesses da CHOAM, da Guilda Espacial e da Landsraad — os poderes do Imperium mais vorazes por esse precioso recurso. A quantidade de recursos disponível para o jogador Hakonnen a cada rodada é baseada nisso.



PEÇAS DO JOGO

A guerra pelo controle de Arrakis envolve, principalmente, tropas (Unidades) e seus comandantes (Líderes). Essas peças são posicionadas em Áreas no tabuleiro. Todas as Unidades e Líderes que estiverem na mesma Área são chamadas coletivamente de Legião. Por vezes, Veículos são envolvidos na batalha, tanto como alvos (Colheitadeiras) quanto como transportes (Ornitópteros). Finalmente, os temíveis Vermes da Areia podem ser conduzidos pelo jogador Atreides para atacar o inimigo.

◆ UNIDADES

Unidades representam as forças terrestres utilizadas por ambas as facções. Elas são posicionadas no tabuleiro dentro das Áreas. Tipos diferentes de unidades representam as forças **Regulares**, de **Elite** e de **Elite Especial** (*Fedaykin* para os Atreides ou *Sardaukar* para os Hakonnen).

Todas as miniaturas das unidades Regulares são identificáveis por suas bases redondas e pequenas. Miniaturas das unidades de Elite têm bases quadradas. Miniaturas de unidades de Elite Especial têm bases hexagonais.

Todas as Unidades que forem removidas do tabuleiro ficam disponíveis para recrutamento futuro. As Unidades são limitadas ao seu número contido na caixa do jogo. No entanto, um jogador é livre para usar Unidades de patente mais baixa como alternativa: uma unidade Regular no lugar de uma de Elite ou de Elite Especial; uma de Elite no lugar de uma de Elite Especial.

UNIDADES REGULARES



UNIDADES DE ELITE ESPECIAL



Sardaukar



Fedaykin

◆ FICHAS DE DESTACAMENTO ATREIDES

As Unidades Atreides entram em jogo como fichas de Destacamento — fichas de Destacamento Inicial e fichas de Destacamento padrão. As fichas de ambos os tipos são posicionadas no tabuleiro viradas para baixo, mas podem ser inspecionadas pelo jogador Atreides a qualquer momento.

Cada ficha de Destacamento apresenta, em seu lado oculto, uma combinação variada de Unidades Regulares, de Elite e Fedaykin.

O jogador Atreides pode escolher revelar uma ficha de Destacamento a qualquer momento (veja Treinamento de Guerrilha, página 19). Por outro lado, as fichas dentro de uma Área são obrigatoriamente reveladas caso a Área seja atacada de qualquer forma ou reconhecida por um Ornitóptero (veja a página 19).

Uma vez revelada, uma ficha de Destacamento de qualquer tipo é removida do jogo. Se o estoque de fichas de Destacamento Atreides acabar, o jogador Atreides não poderá mais destacar fichas no tabuleiro.



Fichas de Destacamento
Inicial Atreides



Fichas de Destacamento Atreides

◆ LÍDERES

As miniaturas de Líderes representam os comandantes militares e personagens importantes dentro do universo de *Duna*. Elas não são Unidades e podem ser posicionadas no tabuleiro exclusivamente em Áreas que contenham Unidades aliadas (se forem deixadas sozinhas, são eliminadas). Líderes podem ser **Genéricos** (Líderes Bashar e Naib) ou **Nomeados** (por exemplo, Paul Atreides e Bruto Rabban). Ambos permitem uma maior flexibilidade no emprego das Legiões, aumentando sua capacidade de movimento e ataque.

Líderes são miniaturas apoiadas em bases redondas e grandes, com cartas de Líderes correspondentes detalhando suas habilidades especiais de Combate e Ação. Quando um Líder Nomeado entra em jogo, sua carta de Líder é posicionada imediatamente, virada para cima, no espaço de Ação correspondente do painel do jogador que o controla. Uma carta de Líder Nomeado é considerada 'virada para cima' quando estiver mostrando sua Ação especial (o lado com a arte monocromática).

Atenção: Líderes pertencentes à mesma facção podem apresentar cores diferentes. Isso só é relevante em partidas para 3 ou 4 jogadores.

LÍDERES GENÉRICOS



Líder Bashar

Líder Naib

LÍDERES NOMEADOS



Bruto Rabban

Paul Atreides

Carta virada
para baixo

Carta virada
para cima



◆ LIMITE DE UNIDADES ACUMULADAS

Todas as Áreas do tabuleiro têm um limite máximo de 6 Unidades. Se esse limite for excedido em qualquer momento, o jogador que o excedeu deve remover imediatamente qualquer Unidade excedente à sua escolha. Líderes de ambas as Facções não são Unidades e, portanto, não são considerados nesse limite (ou seja, uma Área pode conter qualquer quantidade de Líderes).



Uma ficha de Destacamento Atreides conta como 1 unidade para os propósitos de movimento e acúmulo. Por exemplo, uma Área pode conter 4 Unidades e 2 fichas de Destacamento.

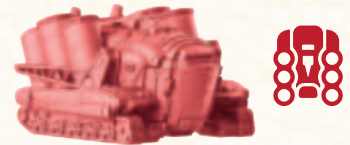
Atenção: O jogador Atreides deve ser cauteloso ao posicionar mais que 3 fichas de Destacamento na mesma Área. A superação do acúmulo pode ocorrer facilmente, caso essas fichas sejam reveladas, forçando o jogador a remover quaisquer Unidades em excesso.

◆ VEÍCULOS

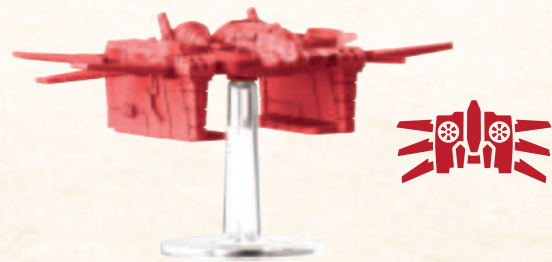
Veículos incluem *Ornitópteros*, *Colheitadeiras* e *Caleches*. Eles são utilizados exclusivamente pelo jogador Harkonnen. Ornitópteros e Caleches são posicionados em Zonas Aéreas, Colheitadeiras são posicionadas em Áreas de Deserto. Veículos nunca se movem de suas localizações. Caleches e Colheitadeiras são usados para coletar especiaria, enquanto Ornitópteros são usados para mover legiões mais rápido e fazer reconhecimento de Sietches e Legiões inimigas. Veículos não são Unidades.



Ornitóptero



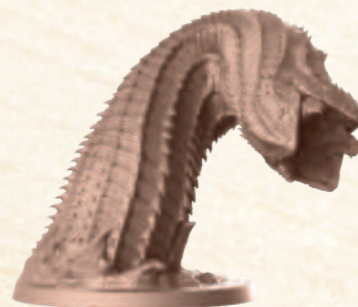
Colheitadeira



Caleche

◆ VERMES DA AREIA

Vermes da Areia são posicionados no tabuleiro, principalmente como consequência da colheita de especiaria. O jogador Atreides pode então os utilizar para atacar Legiões inimigas, dificultar o movimento delas e para mover as Legiões Atreides mais rapidamente pelo tabuleiro. Vermes da Areia não são Unidades.



Verme da Areia

PREPARAÇÃO

- 1 Alinhe as duas seções do tabuleiro no centro da área de jogo.
- 2 Embaralhe as 8 fichas de Sietch e posicione-as aleatoriamente, viradas para baixo, nas Áreas indicadas do tabuleiro, 1 ficha por Área. Apenas o jogador Atreides pode inspecionar o lado escondido dessas fichas em qualquer momento do jogo.
- 3 Embaralhe as fichas de Destacamento Inicial Atreides, viradas para baixo, e posicione 1 ficha e 1 miniatura de Líder Naib em cada Área que contenha um Sietch.
- 4 Embaralhe as fichas de Destacamento Atreides padrão e mantenha-as viradas para baixo próximo ao jogador Atreides.
- 5 Posicione as 6 fichas de Assentamento Harkonnen (4 Povoados Peone, a cidade de Cartago e a capital planetária Arrakina) nas Áreas indicadas do tabuleiro. Suas classificações são públicas e podem ser inspecionadas por qualquer jogador a qualquer momento.
- 6 Embaralhe os 2 conjuntos de fichas de Destacamento Inicial Harkonnen e, aleatoriamente, posicione 1 ficha de cada tipo, virada para baixo, em cada Área que contenha um Assentamento Harkonnen. Vire-as para cima e substitua-as com as miniaturas Harkonnen correspondentes (veja a legenda na próxima página).
- 7 Embaralhe as 6 fichas de Estação Ecológica Experimental e as posicione aleatoriamente, viradas para baixo, nas Áreas indicadas no tabuleiro, 1 ficha por Área. O lado escondido dessas fichas é secreto para todos os jogadores e é revelado apenas se uma Legião Atreides entrar na Área.
- 8 Posicione os 3 marcadores de Presciência no espaço 0 da trilha da Presciência. Posicione o marcador de Supremacia no espaço 0 da trilha da Supremacia.
- 9 Embaralhe todas as cartas de Presciência em um baralho virado para baixo e o posicione ao lado do tabuleiro.



- 10 Embaralhe as 16 fichas de Sinal de Verme viradas para baixo para formar a reserva de fichas de Sinal de Verme.
- 11 Pegue o painel de jogador da sua facção. Posicione todas as cartas de Líderes Nomeados marcadas como 'em jogo no início da partida' viradas para cima nos espaços de Ação que combinem com os símbolos de Ação das cartas. Separe as miniaturas correspondentes a esses Líderes. Ambos os jogadores mantêm as cartas e miniaturas de Líder Genérico (Naib e Bashar) próximo, assim como as demais cartas (viradas para baixo) e miniaturas dos Líderes Nomeados.
- 12 O jogador Harkonnen pega o painel A Especiaria Deve Fluir e o posiciona ao lado do painel de Giedi Primo, alinhando os 3 marcadores do Imperium ao lado do espaço mais alto.
- 13 Embaralhe as cartas de Planejamento em 4 baralhos separados de acordo com seus versos. O jogador Harkonnen posiciona os baralhos da Casa Harkonnen e Aliados Corrino ao seu alcance. O jogador Atreides faz o mesmo com os baralhos da Casa Atreides e Aliados Fremen.
- 14 O jogador Atreides embaralha as 6 cartas de Objetivo Secreto e compra 1 delas (separe as 5 cartas restantes). Essa carta é mantida escondida do jogador Harkonnen durante toda a partida.
- 15 Os jogadores mantêm as miniaturas, os conjuntos de dados de Ação e dados de Combate, fichas adicionais e cartas de Referência das suas respectivas facções ao seu alcance.
- 16 O jogador Atreides começa com 1 ficha Bene Gesserit. As 4 fichas restantes formam a reserva de fichas Bene Gesserit.

SÍMBOLOS DAS FICHAS DE DESTACAMENTO HARKONNEN

- | | |
|---|--|
|  Harkonnen Regular |  Sardaukar |
|  Harkonnen Elite |  Líder Bashar |



Por exemplo, esta ficha destaca 1 Líder Bashar, 1 Sardaukar e 1 Harkonnen Regular.

RODADA

Dune: Guerra por Arrakis é jogado em uma série de rodadas que se estende até que uma das duas facções vença a partida. Cada rodada é dividida em fases, descritas a seguir.

♦ INÍCIO DA RODADA

- ♦ Cada jogador compra 2 cartas de Planejamento, 1 de cada um de seus baralhos, para sua mão.
- ♦ Compre 3 cartas do baralho de Presciência e as posicione viradas para cima, em fila, ao lado do baralho e à vista de todos.

1. POSICIONAMENTO DE VEÍCULOS (APENAS HARKONNEN)

O jogador Harkonnen verifica a posição do marcador do Imperium mais baixo no painel A Especiaria Deve Fluir para determinar quantos dados de Ação não podem ser usados nesta rodada e quantos Veículos estão disponíveis. Em seguida, o jogador posiciona todos os Veículos no tabuleiro — Colheitadeiras em Áreas de Deserto, Ornitópteros e Caleches em Zonas Aéreas.

2. RESOLUÇÃO DE AÇÕES

- ♦ Ambos os jogadores rolam seus dados de Ação e então os posicionam em seus painéis de jogador, nos espaços correspondentes aos resultados obtido nos dados.
- ♦ Começando pelos Harkonnen, cada jogador pode posicionar 1 ficha Bene Gesserit (se tiver alguma) em seu painel de jogador.
- ♦ Começando com os Atreides, os jogadores se revezam em turnos executando Ações. Quando ambos tiverem executado todas as Ações disponíveis, a fase de Resolução de Ações acaba.

3. AMEAÇAS DO DESERTO (APENAS ATREIDES)

- ♦ O jogador Atreides posiciona 1 ficha de Sinal de Verme virada para baixo em cada Área de Deserto que contenha uma Legião Harkonnen ou uma Colheitadeira. Em seguida, vira todas as fichas de Sinal de Verme no tabuleiro (tanto as recém-posicionadas quanto qualquer outra posicionada durante a rodada) e resolve seus efeitos.



Fichas de Sinal de Verme

- ♦ Se houver Legiões Harkonnen nas Áreas de Planalto, Erg Menor ou Deserto, o jogador Atreides rola as consequências de *Tempestades de Coriolis* uma vez para cada Área.

4. COLHEITA DE ESPECIARIA (APENAS HARKONNEN)

- ◆ Se houver Colheitadeiras no tabuleiro, o jogador Harkonnen as remove para coletar especiaria. A quantidade depende da Área: 1 ponto para Deserto, 2 para Deserto Profundo.
- ◆ O jogador Harkonnen gasta imediatamente os pontos de especiaria coletados para manter os marcadores do Imperium no painel A Especiaria Deve Fluir em suas posições atuais ou movê-los para cima. Custam 2 pontos para manter posição e 3 para subir 1 espaço. Caso contrário, os marcadores descem 1 espaço.
- ◆ Se o marcador de Supremacia estiver no espaço 5 ou abaixo na trilha, o jogador Harkonnen tem a opção de gastar 3 pontos de especiaria para ganhar 1 ponto de Supremacia (uma vez por fase de Colheita de Especiaria).
- ◆ As Proibições do Imperium correspondentes a cada marcador do Imperium que estiver no espaço mais baixo do painel A Especiaria Deve Fluir são ativadas automaticamente. Além disso, se qualquer número de marcadores do Imperium for movido para baixo, 1 Proibição do Imperium adicional é ativada (apenas 1). O jogador Harkonnen escolhe essa Proibição dentre aquelas correspondentes aos marcadores movidos para baixo.

◆ FINAL DA RODADA

- ◆ O jogador Atreides verifica se os requisitos de *Final da Rodada* de qualquer carta de Presciência revelada foram atendidos. Ele executa quaisquer instruções encontradas nas cartas que desejar reivindicar e avança os marcadores de Presciência de acordo (no máximo 2 cartas de Presciência podem ser reivindicadas na mesma rodada). Independentemente do número de cartas reivindicadas na rodada, se todas as pontuações indicadas na carta de Objetivo Secreto forem atendidas, o jogador Atreides vence o jogo! Caso contrário, o jogo continua.
- ◆ Remova todos os Ornitópteros e Caleches do tabuleiro.
- ◆ Se houver Líderes Nomeados no tabuleiro, começando pelo jogador Harkonnen, ambos os jogadores podem substituir qualquer Líder Nomeado por um Líder Genérico.
- ◆ Vire para cima e posicione de volta em seus espaços de Ação correspondentes todas as cartas de Líderes 'gastas' (exceto as cartas de Líderes no Tanque de Regeneração, que são viradas para cima, mas não são posicionadas nos painéis de jogador).
- ◆ Ambos os jogadores verificam suas mãos de cartas de Planejamento e descartam até ficarem com 6 cartas (se necessário), escolhendo quais cartas descartar.
- ◆ O jogador Atreides escolhe se retira do jogo ou reembaralha no baralho qualquer carta de Presciência revelada, mas não reivindicada.

- ◆ Ambos os jogadores recuperam seus dados de Ação utilizados de seus painéis de jogador e uma nova rodada se inicia.

FASE 1. POSICIONAMENTO DE VEÍCULOS

O Posicionamento de Veículos é realizado exclusivamente pelo jogador Harkonnen. Para fazê-lo, o jogador deve verificar o painel A Especiaria Deve Fluir e a posição dos marcadores do Imperium ao lado dele. A **linha ativa** é a mais baixa em que um marcador do Imperium estiver posicionado. Os marcadores posicionados acima dela são irrelevantes.

- ◆ Em primeiro lugar, o jogador Harkonnen deve posicionar um dado de Ação em cada espaço vazio da primeira coluna do painel A Especiaria Deve Fluir, na linha ativa e naquelas acima dela. Esses dados não serão usados nesta rodada. Qualquer dado de Ação abaixo da linha ativa é removido do painel e estará disponível nesta rodada.



- ◆ Em seguida, o jogador pega o número de Veículos indicado nas 3 colunas de referência da linha ativa.

O jogador Harkonnen posiciona os Veículos disponíveis no tabuleiro, seguindo as regras para cada tipo de Veículo.

- ◆ Colheitadeiras são posicionadas em Áreas livre de Deserto, 1 miniatura por Área. Colheitadeiras nunca se movem e são usadas para colher especiaria durante a Fase 4: Colheita de Especiaria.
- ◆ Ornitópteros e Caleches são posicionados em Zonas Aéreas do tabuleiro, 1 miniatura por Zona. Ornitópteros são usados para transportar Legiões (veja a página 23) ou para fazer reconhecimento de Sietches inimigos e fichas de Destacamento (veja a página 19)

Atenção: Se uma Zona Aérea já estiver ocupada e o jogador Harkonnen quiser posicionar um Veículo diferente ali, o Veículo atual é simplesmente removido.

FASE 2. RESOLUÇÃO DE AÇÕES

A fase de Resolução de Ações é a mais importante do jogo. É durante essa fase que os jogadores realizam seus planos executando Ações, com o objetivo de alcançar suas condições de vitória. As Ações disponíveis dependem principalmente dos resultados dos conjuntos de dados de Ação dos jogadores. Isso inclui destacar ou mover Unidades, efetuar ataques, utilizar as habilidades especiais dos Líderes e assim por diante.

- ♦ A fase começa com ambos os jogadores rolando um número de dados de Ação. O jogador Atreides rola 4 dados de Ação durante toda a partida, enquanto o número de dados disponíveis para o jogador Harkonnen é afetado pelo painel A Especiaria Deve Fluir (veja na página anterior).
- ♦ Após a rolagem, os jogadores posicionam seus dados em seus respectivos painéis de jogador, nos espaços de Ações correspondentes aos resultados obtidos. Existem espaços para um máximo de 3 dados por resultado no painel de jogador Harkonnen e 2 no Atreides. Cada dado que exceda o máximo permitido deve ser trocado, escolhendo-se outros resultados disponíveis, começando com aquele com a maior quantidade de espaços livres disponíveis (os novos resultados dos dados são escolhidos um por vez).
- ♦ Se o jogador Harkonnen tiver quaisquer fichas Bene Gesserit, ele pode escolher usar 1 (e apenas 1) como um dado de Ação temporário nesta rodada, posicionando-a em um espaço de Ação livre (veja a página 33 para detalhes). Em seguida, o jogador Atreides faz a mesma escolha.



TURNOS DE AÇÕES

Uma vez que ambos os jogadores tenham rolado seus dados de Ação, eles alternam turnos, efetuando 1 Ação cada, começando pelo jogador Atreides. As escolhas disponíveis são:

- ♦ Gastar 1 dado de Ação para efetuar 1 das Ações correspondentes ao resultado do dado.
- ♦ Gastar 1 dado de Ação qualquer para jogar uma carta de Planejamento de sua mão.

- ♦ **(APENAS ATREIDES)** Se o jogador Atreides tiver menos dados de Ação não utilizados que seu oponente, ele pode efetuar uma Ação de Poder do Deserto.

Se um jogador escolher gastar um dado para executar uma Ação, verifique seu efeito no painel de jogador. Com frequência, o mesmo resultado permite que o jogador escolha entre 2 ou mais opções. O jogador só pode escolher 1. Por exemplo, a Ação **Estratégia** permite que um jogador mova 2 Legiões diferentes OU ataque com 1 Legião.

Se um jogador escolher gastar um dado para jogar uma carta de Planejamento, ele pode escolher qualquer dado não utilizado, independentemente do resultado. Leia o texto da carta com atenção e aplique seus efeitos. Depois disso, a carta é descartada em uma pilha de descarte ao lado do baralho correspondente.

Dados de Ação utilizados são movidos para o espaço **Dados de Ação Utilizados** no painel de jogador. Quando um jogador completar a Ação escolhida, passa o turno para seu oponente. Quando o jogador Harkonnen completar a última Ação de seu último dado de Ação, a fase de Resolução de Ações termina.

EFEITOS ELETIVOS DAS AÇÕES

Os efeitos de uma Ação nunca são obrigatórios. Eles podem ser realizados por completo, parcialmente ou nem mesmo serem usados. Isso é importante especialmente para as Ações desencadeadas pelo uso de cartas de Planejamento. Por exemplo, se uma Ação permite a um jogador destacar Unidades e mover uma Legião, ele pode escolher apenas destacar Unidades ou apenas mover uma Legião.

RESULTADOS DOS DADOS DE AÇÃO

Os símbolos nos dados de Ação correspondem aos diferentes tipos de Ação. Enquanto algumas Ações funcionam da mesma forma para ambas as facções, algumas têm efeitos diferentes para cada facção, e existem aquelas que são exclusivas de uma facção.

✦ AÇÃO DE ESTRATÉGIA

O alicerce de toda operação militar, a Ação de **ESTRATÉGIA** pode ser utilizada para mover ou atacar com qualquer Legião no tabuleiro. Ela permite:

- ♦ Mover 2 Legiões diferentes.
OU
- ♦ Atacar com 1 Legião.



AÇÃO DE LIDERANÇA

Junto com a Ação de **ESTRATÉGIA**, esta é a principal forma de mover ou atacar usando Legiões no tabuleiro, mas só pode ser empregada se as Legiões envolvidas contiverem pelo menos 1 Líder (Genérico ou Nomeado). Ela permite:

- ◆ Mover 2 Legiões diferentes que tiverem um Líder.
OU
- ◆ Executar um *Ataque Surpresa* com uma Legião que tenha um Líder.



AÇÃO DE DESTACAMENTO (VERSÃO ATREIDES)

O recrutamento de novas tropas e comandantes para a facção Atreides é realizado por meio da compra de uma ficha de Destacamento aleatória. O jogador verifica a ficha e a posiciona virada para baixo em uma Área que contenha uma ficha de Sietch. A Ação de **DESTACAMENTO** permite:

- ◆ Destacar 1 ficha de Destacamento e 1 Líder (Naib ou Nomeado) na mesma ficha Sietch.



AÇÃO DE DESTACAMENTO (VERSÃO HARKONNEN)

O recrutamento de novas tropas e comandantes para a facção Harkonnen é realizada por meio do posicionamento de novas Unidades e Líderes diretamente no tabuleiro. A Ação de **DESTACAMENTO** permite:

- ◆ Destacar 3 Unidades Regulares e 1 Líder (Bashar ou Nomeado) entre 1 ou mais fichas de Assentamento à escolha do jogador.



AÇÃO DE MENTAT

A mão de cartas de Planejamento de um jogador representa a variedade de conspirações e estratégias tortuosas à disposição da sua facção. A Ação de **MENTAT** permite:

- ◆ Comprar 2 cartas de Planejamento de seus baralhos para a mão do jogador, podendo ser 2 cartas do mesmo baralho ou 1 de cada (escolha antes de comprar).



AÇÃO DE CASA (VERSÃO ATREIDES)

A Ação da **CASA** Atreides compensa em muito o número limitado de dados de Ação da facção, refletindo sua flexibilidade e capacidade de adaptação. A Ação da **CASA** Atreides permite:

- ◆ Usar esta Ação como qualquer resultado de dado à escolha do jogador.



AÇÃO DA CASA (VERSÃO HARKONNEN)

A Ação da **CASA** Harkonnen representa os vastos recursos à disposição de uma das mais poderosas dentre as Casas Maiores. A Ação da **CASA** Harkonnen permite:

- ◆ Substituir 2 Unidades Regulares por 2 Unidades de Elite.
OU
- ◆ Posicionar 2 Veículos à escolha do jogador no tabuleiro.



AÇÃO DE PODER DO DESERTO (APENAS ATREIDES)

Esta Ação representa o controle que os nativos Fremen exercem sobre os gigantescos Vermes da Areia de Arrakis. Esta Ação não requer o gasto de um dado de Ação para ser executada. No entanto, só pode ser executada se o jogador Atreides tiver menos dados de Ação não usados que o jogador Harkonnen, ou como parte do efeito de uma carta de Planejamento ou Ação especial. A Ação de **PODER DO DESERTO** permite:

- ◆ Posicionar 2 fichas de Sinal de Verme em quaisquer Áreas de Deserto sem Sinal de Verme, Verme da Areia ou Sietch. 1 ficha por Área.
OU
- ◆ Mover 2 Vermes da Areia diferentes no tabuleiro (página 31)
OU
- ◆ Atacar com 1 Verme da Areia no tabuleiro (página 31)

DESTACAR X POSICIONAR

Destacar significa pegar miniaturas que não estão no tabuleiro (exceto pelo Tanque de Regeneração) e coloca-las no tabuleiro.

Posicionar significa pegar miniaturas de onde quer que estejam (exceto do Tanque de Regeneração) e colocá-las no tabuleiro. Se elas já estiverem no tabuleiro, poderão ser realocadas como se estivessem entrando em jogo pela primeira vez.

◆ AÇÕES ESPECIAIS DE LÍDER NOMEADO

Cada carta de Líder Nomeado está associada a um resultado específico dos dados de Ação. Quando entram em jogo, cartas de Líderes Nomeados são posicionadas viradas para cima em um painel de jogador, no espaço de Ação com o símbolo de Ação correspondente.

- ◆ A não ser que eles estejam no Tanque de Regeneração, Líderes permitem que o jogador controlador escolha entre opções adicionais ou aprimoradas ao gastar um dado com o resultado correspondente para executar uma ação.

Ações especiais de Líderes são alternativas às Ações padrão permitidas por um resultado de dado. Isso significa que os jogadores sempre podem escolher entre uma Ação regular e uma especial.

- ♦ Caso um jogador decida fazer uso da Ação especial de um Líder, uma vez que a Ação seja totalmente executada, a carta do Líder é retirada do painel de jogador e virada para baixo. Essa carta é considerada 'gasta' e a Ação especial correspondente deixa de estar disponível até o início da rodada seguinte.

Cartas de Líderes apresentam suas Ações adicionais ou aprimoradas em verde, no caso de um Líder Atreides, ou em vermelho, no caso de um Líder Harkonnen.



♦ AÇÕES LIVRES

Ações Livres permitem a um jogador agir sem ter que gastar um dado de Ação ou uma Ação de Poder do Deserto. Ações Livres podem ser executadas diversas vezes no mesmo turno, adicionalmente às Ações normais. Além daquelas permitidas por certas cartas de Planejamento ou Presciência, as duas Ações a seguir também são consideradas Ações Livres:

TREINAMENTO DE GUERRILHA (APENAS ATREIDES)

O jogador Atreides pode revelar qualquer número de fichas de Destacamento no tabuleiro em qualquer momento durante seu turno de Ação. Quando isso acontece, o jogador Atreides apenas vira a ficha, apresentando seu lado escondido e substituindo-a com as Unidades correspondentes. Fichas reveladas são removidas da partida.

RECONHECIMENTO (APENAS HARKONNEN)

O jogador Harkonnen pode remover 1 Ornitóptero do tabuleiro a qualquer momento durante seu turno de Ação para revelar um Sietch e/ou todas as fichas de Destacamento em uma única Área em um Setor conectado.

♦ JOGANDO CARTAS DE PLANEJAMENTO

Jogar cartas de Planejamento de suas mãos permite que os jogadores executem Ações especiais, capazes de distorcer as regras básicas do jogo. Muitos dos eventos mais conhecidos e personagens secundários da Saga Duna podem entrar em jogo a partir do uso apropriado dessas cartas.

- ♦ Os jogadores compram cartas no início de cada rodada e ao usarem uma Ação de Mentat durante a fase de Resolução de Ações. Cartas são jogadas durante a fase de Resolução de Ações mediante o gasto de 1 dado de Ação qualquer.
- ♦ Os jogadores também têm a opção de descartar as cartas de Planejamento de suas mãos durante uma batalha para impulsionar suas forças (veja a página 24).

Cartas de Planejamento são sempre descartadas abertamente. Se um baralho acabar, as cartas descartadas não são reembalhadas. Neste caso, não é mais possível comprar cartas daquele baralho.

Existem 4 baralhos de cartas de Planejamento: os baralhos da Casa Harkonnen e Aliados Corrino (usados pelo jogador Harkonnen) e os baralhos da Casa Atreides e Aliados Fremen (usados pelo jogador Atreides). Cada baralho tem suas próprias peculiaridades:

- ♦ O **baralho da Casa Harkonnen** facilita a entrada de Líderes Harkonnen, garante a chegada de reforços e ajuda na coleta de especiaria.
- ♦ O **baralho de Aliados Corrino** facilita muito o movimento e ataques das Legiões, especialmente daquelas que incluem Sardaukar, e força o jogador Atreides a descartar cartas de Planejamento, cartas de Presciência e dados de Ação.
- ♦ As cartas no **baralho da Casa Atreides** incluem aprimoramento de ataques, manipulações de cartas de Presciência e o destacamento dos temíveis Fedaykin e do poderoso Líder Gurney Halleck para o tabuleiro.
- ♦ O **baralho de Aliados Fremen** facilita o movimento no deserto e fortalece e manipula os Vermes da Areia e as Tempestades de Coriolis. Algumas cartas permitem que o jogador invoque e controle o mortal Criador Selvagem.



FASE 3. AMEAÇAS DO DESERTO

Durante a fase de Ameaças do Deserto, o jogador Atreides manifesta o poder do deserto de Arrakis posicionando fichas de Sinal de Verme e resolvendo seus efeitos, bem como rolando as consequências das Tempestades de Coriolis. Perceba que as fichas de Sinal de Verme podem ser posicionadas no tabuleiro quando se realiza uma Ação de Poder do Deserto (veja a página 18)

◆ POSICIONAR E RESOLVER SINAIS DE VERME

Em primeiro lugar, descarte todas as fichas de Sinal de Verme que estiverem em Áreas que contenham Legiões Atreides ou Vermes da Areia, embaralhando-as viradas para baixo na reserva de Sinal de Verme.

Em seguida, o jogador Atreides compra fichas de Sinal de Verme aleatórias e as posiciona viradas para baixo no tabuleiro, sem olhá-las, 1 para cada Área de Deserto que contenha uma Legião Harkonnen ou uma Colheitadeira e que ainda não tenha uma ficha de Sinal de Verme ou um Verme da Areia.

Finalmente, o jogador vira para cima todas as fichas de Sinal de Verme no tabuleiro e resolve seus efeitos em qualquer ordem.

Existem 3 tipos de efeitos do Sinal de Verme:

- ◆ **Areia.** Alarme falso. Descarte a ficha.
- ◆ **Verme da Areia.** Posicione um Verme da Areia na Área. Em seguida, descarte a ficha.
- ◆ **Escavação de Verme da Areia.** Se a ficha estiver em uma Área de Deserto Profundo, posicione um Verme da Areia na Área. Em seguida, descarte a ficha. Se não for o caso, apenas descarte a ficha.



Atenção: Todos os Vermes da Areia que aparecem durante esta fase devem ser posicionados no tabuleiro. Se não houver mais miniaturas de Verme da Areia disponíveis, o jogador Atreides deve pegá-las de qualquer outro lugar do tabuleiro. Se mais do que 4 Vermes da Areia aparecerem no tabuleiro durante esta fase, o jogador Atreides escolhe onde eles vão aparecer e descarta as demais fichas de Sinal de Verme.

◆ EFEITOS DO POSICIONAMENTO DE VERMES DA AREIA

Depois que todos os Vermes da Areia estiverem posicionados, aplique o seguinte:

- ◆ Se a Área contiver apenas uma Colheitadeira, remova a Colheitadeira (a menos que um Caleche a salve, veja abaixo).
- ◆ Se a Área contiver uma Legião Harkonnen, a Legião deve recuar (veja Recuar, página 26). Se a Legião não puder recuar, o Verme da Areia a ataca (veja Ataque de Verme da Areia, página 31). Se a Área também contiver uma Colheitadeira e a Legião recuar, a Colheitadeira é removida (a menos que um Caleche a salve, veja abaixo).

Depois que todas as fichas de Sinal de Verme estiverem resolvidas, elas são reembalhadas, viradas para baixo, na reserva de Sinal de Verme.

CALECHES AO RESGATE

Apenas durante esta fase, os jogadores Harkonnen podem usar os Caleches no tabuleiro para salvar as Colheitadeiras dos Vermes da Areia.

- ◆ Se o posicionamento de um Verme da Areia causar a destruição de uma Colheitadeira, o jogador Harkonnen pode remover um Caleche de uma Zona Aérea conectada em vez de remover a Colheitadeira.
- ◆ Quando isso acontece, a Colheitadeira não é destruída e um Verme da Areia ainda é posicionado na Área (a menos que ele tenha atacado uma Legião ali). A coexistência tem vida curta, já que a Colheitadeira é removida na fase seguinte.

◆ RESOLVER TEMPESTADES DE CORIOLIS

Todas as Áreas de Planalto, Erg Menor e Deserto no tabuleiro estão sujeitas à fúria das Tempestades de Coriolis, **com exceção das 5 Áreas centrais de Planalto rodeadas por Montanhas**.

- ◆ Para cada Legião Harkonnen em uma Área de Planalto, Erg Menor, Deserto e Deserto Profundo vulnerável, o jogador Atreides rola 2 dados de Combate (Legiões Atreides não são afetadas). O ataque inflige 1 Golpe na Legião inimiga para cada e um número variável de Golpes para cada baseado no tipo de Terreno:

Deserto Profundo:	2 Golpes
Deserto:	1 Golpe
Erg Menor ou Planalto:	Nenhum Golpe

O jogador Harkonnen deve remover imediatamente todas as baixas (veja Remover Baixas na página 26).

FASE 4. COLHEITA DE ESPECIARIA

Durante esta fase, para coletar especiaria, o jogador Harkonnen remove as Colheitadeiras que ainda estiverem no tabuleiro. A quantidade coletada por cada Colheitadeira sobrevivente depende da Área em que ela estiver:

Deserto:	1 ponto de especiaria
Deserto Profundo:	2 pontos de especiaria

O jogador Harkonnen gasta imediatamente os pontos de especiaria coletados para manter os marcadores do Imperium no painel A Especiaria Deve Fluir em suas posições atuais, ou movê-los para cima 1 espaço.

- ♦ O custo para manter um marcador do Imperium na posição em que estiver é de 2 pontos.
- ♦ O custo para mover um marcador 1 espaço para cima é de 3 pontos. Cada marcador pode ser movido para cima no máximo 1 espaço durante a mesma fase de Colheita de Especiaria.
- ♦ Marcadores que não forem mantidos no lugar nem movidos para cima são automaticamente movidos 1 espaço para baixo. Isso desencadeia a ativação de 1 Proibição do Imperium (veja a próxima coluna).



Exemplo: O jogador Harkonnen coletou 4 pontos de especiaria. Eles são gastos para manter a posição dos marcadores da CHOAM e da Guilda Espacial (2 pontos cada). O marcador da Landsraad é movido 1 espaço para baixo e a Proibição correspondente a ele é ativada.

Atenção: Os marcadores do Imperium não podem ser movidos para cima do espaço mais alto ou para baixo do espaço mais baixo. Qualquer movimento que ocasionaria uma dessas situações é ignorado.



♦ ARMAZENAMENTO

Se a posição atual do marcador de Supremacia estiver no espaço 5 ou abaixo na trilha, o jogador Harkonnen pode escolher gastar 3 pontos de especiaria para ganhar 1 ponto de Supremacia. O jogador Harkonnen não pode ganhar mais do que 1 ponto de Supremacia por fase de Colheita de Especiaria desta maneira. Essa opção deixa de estar disponível assim que o marcador de Supremacia estiver no espaço 6 ou acima na trilha.

♦ ESPECIARIA RESERVA

O jogador Harkonnen pode escolher guardar no máximo 1 ponto de especiaria para gastá-lo em um efeito melhor numa rodada futura. Para fazê-lo, o jogador coloca a ficha de Especiaria Reserva no painel A Especiaria Deve Fluir como lembrete.

♦ PROIBIÇÕES DO IMPERIUM

Proibições do Imperium são ativadas no final da fase de Colheita de Especiaria. Todas as Proibições correspondentes a qualquer marcador do Imperium no espaço mais baixo do painel A Especiaria Deve Fluir são ativadas, mais 1 Proibição escolhida entre qualquer marcador que acabou de ser movido para baixo (e que ainda não estiver ativo). Uma Proibição permanece ativa até o início da fase de Colheita da próxima rodada.

Quando uma Proibição está ativa, o jogador Harkonnen deve aplicar seus efeitos, conforme descrito na carta de referência correspondente, em todos os momentos da rodada. Uma Proibição ativa é sempre considerada em efeito.

REGRAS GERAIS

As próximas seções contêm regras detalhadas específicas.

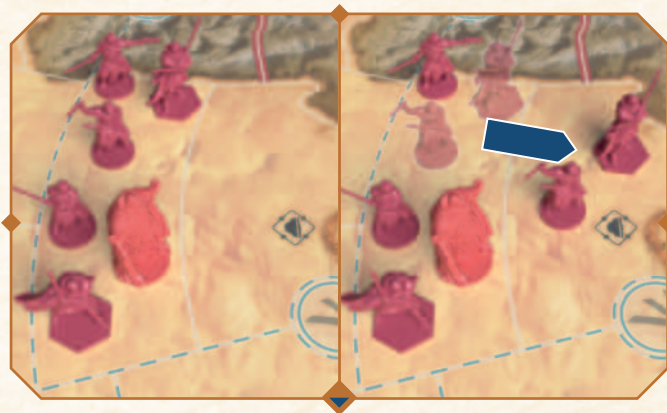
MOVIMENTO

Legiões podem ser movidas pelo tabuleiro durante a fase de Resolução de Ações por meio da execução de uma Ação de **LIDERANÇA** ou **ESTRATÉGIA** (ou com o uso de uma carta de Planejamento que permita o movimento).

Uma Legião em movimento deve partir da Área que ocupa para uma Área livre adjacente (que não contenha Assentamentos inimigos, Unidades inimigas ou Vermes da Areia). Note que a Legião não pode se mover entre Áreas separadas por uma fronteira intransponível, a não ser com o uso de Transporte de Tropa (veja na próxima página).

Não é obrigatório mover todas as miniaturas que compõe uma Legião. O jogador ativo pode dividir sua Legião, escolhendo mover apenas algumas Unidades dela e deixando outras para trás. Lembre-se de que Líderes não podem se mover sozinhos e devem estar sempre acompanhados por pelo menos 1 Unidade.

Atenção: Se um jogador usar especificamente uma Ação de **LIDERANÇA** para mover uma Legião e essa Legião for dividida, pelo menos 1 Líder deve acompanhar as Unidades em movimento.

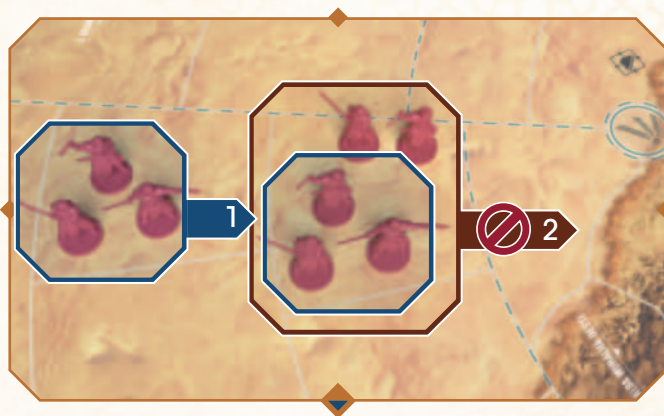


Exemplo: O jogador Harkonnen executa uma Ação de **ESTRATÉGIA**. Para o 1º movimento da Ação, o jogador decide mover apenas 2 Unidades de uma Legião com 5 Unidades e 1 Líder, deixando para trás as demais Unidades e o Líder. Para o 2º movimento permitido pela mesma Ação de **ESTRATÉGIA**, o jogador pode mover qualquer outra Legião no tabuleiro, inclusive aquela composta pelas miniaturas que ficaram para trás.

MOVENDO MÚLTIPLAS LEGIÕES

Ambas as Ações de **ESTRATÉGIA** e **LIDERANÇA**, além de algumas cartas de Planejamento, permitem que o jogador ativo mova 2 Legiões diferentes no mesmo turno (ou mais).

Atenção: Os jogadores são livres para mover qualquer Legião no tabuleiro, seguindo as regras básicas de movimento descritas à esquerda, mas devem tomar cuidado para não mover a mesma miniatura duas vezes com a mesma Ação. Para evitar isso, todos os movimentos permitidos pela mesma Ação devem ser considerados simultâneos.



Exemplo: Durante a mesma Ação o jogador não pode primeiramente mover uma Legião para uma Área que contenha outra Legião aliada, considerar as duas Legiões como uma e passar a mover todas as miniaturas novamente. Isso resultaria em as miniaturas da primeira Legião se movendo duas vezes com a mesma Ação.

MOVENDO UMA LEGIÃO POR MÚLTIPLAS ÁREAS

Se uma Legião se mover por mais de 1 Área (por exemplo, via Montarenada, Transporte de Tropa ou como efeito de uma carta de Planejamento), aplique as seguintes regras:

- ◆ A Legião em movimento não pode recolher ou abandonar miniaturas ao longo do movimento.
- ◆ Se a Legião se mover por Áreas que contenham outras Legiões aliadas, o limite de acúmulo só é verificado após todo o movimento ter sido concluído. Isso significa que uma Área apenas atravessada por tropas pode exceder o limite de acúmulo sem consequências.
- ◆ O jogador Atreides não pode pegar uma Estação Ecológica Experimental se suas Legiões estiverem atravessando múltiplas Áreas e não pararem na Área da Estação.

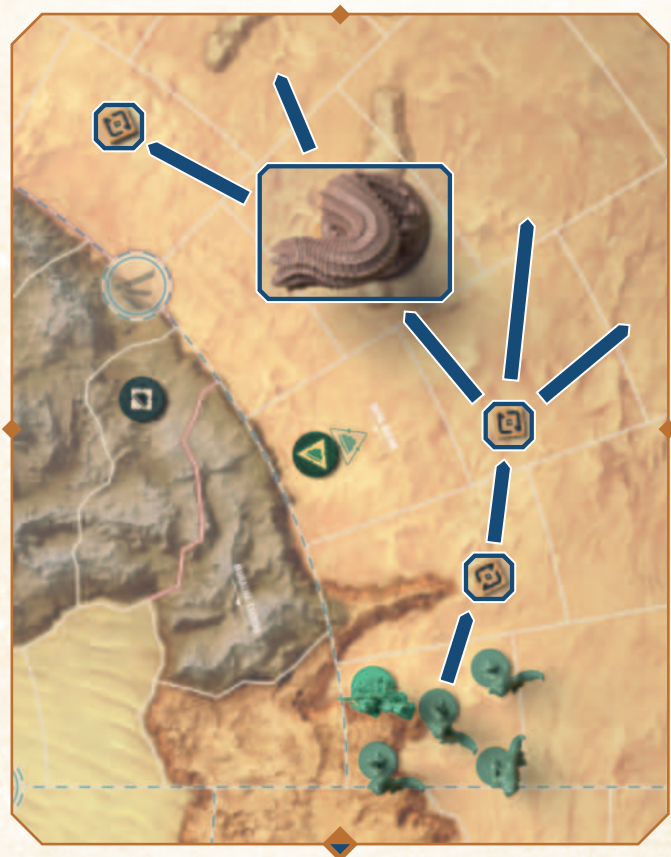
MONTARENADA (APENAS ATREIDES)

Quando o jogador Atreides executa uma Ação para mover uma Legião, ele pode aumentar seu movimento explorando a presença de fichas de Sinais de Vermes e Vermes da Areia no tabuleiro.

Uma Legião Atreides se movendo a partir de uma Área adjacente a uma ficha de Sinal de Verme ou Verme da Areia pode atravessar qualquer número de Áreas adjacentes consecutivas que também contenham fichas de Sinal de Verme ou Vermes da Areia, e terminar seu movimento em uma Área adjacente à de uma dessas fichas de Sinal de Verme ou de um Verme da Areia. O destino final pode conter uma ficha de Sinal de Verme, mas não um Verme da Areia.

Uma Legião usando Montarenada não pode se mover por Áreas que contenham Legiões inimigas (porém Colheitadeiras não bloqueiam a Montarenada)

Montarenada pode ser utilizada para atacar (veja a página 24).



TRANSPORTE DE TROPA (APENAS HARKONNEN)

Quando o jogador Harkonnen executa uma Ação para mover uma Legião, ele pode aumentar seu movimento usando 1 (e apenas 1) Ornitóptero em uma Zona Aérea conectada ao Setor em que a Legião inicia seu movimento.

Para fazê-lo, o jogador Harkonnen remove o Ornitóptero e move a Legião a uma distância de até 2 Áreas.

Essa opção de Transporte de Tropa permite que uma Legião se mova através de fronteiras intransponíveis, Áreas que contenham Legiões inimigas e Vermes da Areia (o movimento aéreo permite que uma Legião 'salte' por cima de uma Área intermediária).

Transporte de Tropas pode ser usado para atacar (veja a página 24).



BATALHAS

Legiões podem atacar uma Legião inimiga durante a fase de Resolução de Ações com uma Ação de **LIDERANÇA** ou **ESTRATÉGIA** (ou jogando-se uma carta de Planejamento que permita que isso aconteça).

Uma Legião atacante pode ter como alvo uma Legião inimiga em uma Área adjacente (lembre-se de que uma Legião não pode atacar através de Áreas separadas por fronteiras intransponíveis, a não ser com o uso de Transporte de Tropas - veja a página anterior). A Legião atacante permanece na sua Área atual por toda a batalha.

- ◆ Todas as miniaturas que fizerem parte de uma Legião atacante são envolvidas em uma batalha.
- ◆ O jogador Atreides também pode atacar uma Legião inimiga em uma Área que esteja ao alcance de uma Montarenada. Da mesma forma, o jogador Harkonnen pode atacar uma Legião inimiga que esteja ao alcance de um Transporte de Tropas (veja a página anterior).

SEQUÊNCIA DE RODADAS DE BATALHA

No início de uma batalha, se a Legião defensora estiver em uma Área que contenha uma ficha de Sietch não revelada, vire a ficha e revele sua classificação. Da mesma forma, vire qualquer ficha de Destacamento envolvida na batalha, substituindo-as pelas Unidade correspondentes. Em seguida, a batalha é disputada em uma série de rodadas de batalha. Para cada rodada, siga os passos abaixo:

1. Começando pelo jogador atacante, neste momento os jogadores podem descartar cartas de Planejamento de suas mãos para acrescentar 1 dado de Combate às suas rolagens de Combate para cada carta descartada (veja abaixo).
2. Ambos os jogadores rolam um número de dados de Combate igual ao número de Unidades que compõe suas Legiões, mais o número de cartas de Planejamento descartadas no início da rodada. Se a Legião defensora estiver em uma Área com um Assentamento (Sietch, Povoado etc.), em cada rodada da batalha o jogador defensor rola um número adicional de dados de Combate igual à classificação do Assentamento.

Importante: Não é possível, em qualquer circunstância, rolar mais do que 6 dados de Combate.

ATAQUE SURPRESA: Ao realizar um Ataque Surpresa, apenas na primeira rodada de batalha, o jogador atacante acrescenta 1 ✨ ao resultado da própria rolagem de Combate.

3. Após resolver a rolagem de Combate, ambos os jogadores removem quaisquer baixas (veja a página 26).
4. O jogador atacante deve decidir se continua ou não a batalha. Se a Legião defensora estiver em uma Área com um Assentamento, o jogador atacante deve sofrer 1 Golpe adicional (resolvendo as baixas imediatamente) para continuar. Em qualquer caso, se o atacante continuar, o jogador defensor tem a opção de recuar. Se o jogador defensor não optar por recuar, uma nova rodada de batalha se inicia.



Exemplo: Uma Legião Harkonnen constituída por 2 Harkonnen Regulares, 2 Harkonnen de Elite, 1 Sardaukar, 1 Líder Bashar e o Barão Harkonnen estão atacando uma Legião Atreides constituída por 2 Fremen Regulares, 1 Fedaykin e Paul Muad'Dib, que protegem um Sietch de classificação 2. Ambos os lados deveriam rolar um total de 5 dados de Combate cada. Entretanto, o jogador Harkonnen decide descartar uma carta de Planejamento para acrescentar 1 dado e aumentar seu total para 6 dados (o máximo permitido). O jogador Atreides decide não descartar uma carta de Planejamento.

ROLAGEM DE COMBATE

Uma vez que ambos os jogadores tenham rolado seus dados de Combate, Golpes são calculados baseando-se nos resultados obtidos e na composição das Legiões em batalha.

Cada dado de Combate tem 3 resultados possíveis:

- 🗡 Cada Golpe inflige 1 Golpe.
- 🛡 Cada Escudo cancela 1 Golpe do oponente.
- ✨ Cada Especial pode gerar um número variado de resultados 🗡 ou 🛡, mas apenas se Líderes estiverem envolvidos na batalha (veja a próxima página).

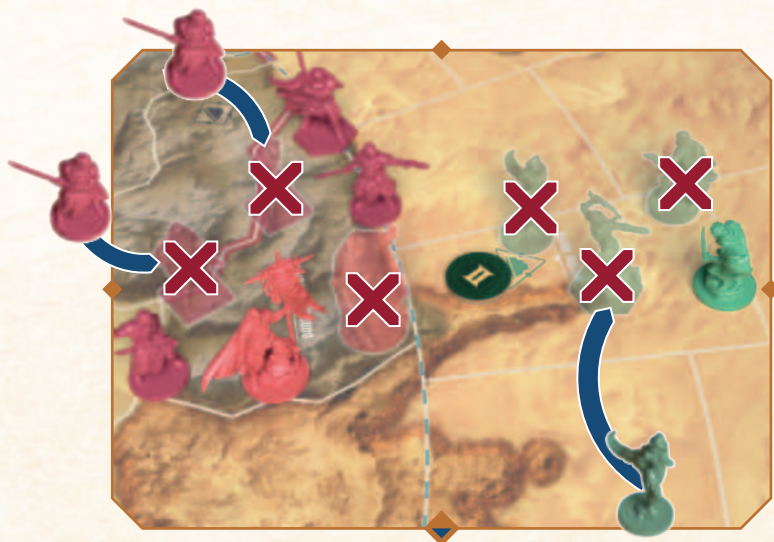
21/11/23 14:32

REMOVER BAIXAS

Ambos os jogadores, a começar pelo atacante, removem suas baixas, baseados no número de Golpes que suas Legiões sofreram. Para cada Golpe que o oponente acertou, o jogador deve escolher uma das seguintes possibilidades:

- ◆ Remover 1 Unidade Regular
- ◆ Substituir 1 Unidade de Elite (Especial ou não) por 1 Unidade Regular.
- ◆ Remover 1 Líder (Genérico ou Nomeado).

Se todas as Unidades de uma Legião forem eliminadas, remova também todos o Líderes sobreviventes. Todas as Unidades e Líderes Genéricos removidos ficam disponíveis para destacamentos futuros. Já os Líderes Nomeados devem ir para o Tanque de Regeneração (veja a página 27).



Exemplo: O jogador Harkonnen quer manter tanta agressividade quanto for possível, então decide aplicar os 3 Golpes recebidos substituindo 2 Unidades de Elite por Regulares e eliminando o Barão Harkonnen, que vai para o Tanque de Regeneração. O jogador Atreides sofre 3 Golpes e mal consegue manter Paul-Muad'Dib no tabuleiro, substituindo o Fedaykin por uma Unidade Regular e eliminando as outras 2 Regulares. Será que ele vai recuar ou aguentar outra rodada de Combate?

A BATALHA CONTINUA

Após ambos os jogadores terem removido suas baixas, a batalha pode continuar ou terminar.

- ◆ Se a Legião defensora estiver em uma Área que contém um Assentamento, para continuar a batalha o jogador atacante deve sofrer 1 Golpe. Caso contrário, o atacante deve Cessar o Ataque (veja à direita).

- ◆ Se a Legião defensora não estiver em uma Área que contenha um Assentamento, a batalha continua, a não ser que o jogador atacante decida Cessar o Ataque (veja abaixo).
- ◆ Se a batalha continuar, o jogador defensor pode escolher Recuar (veja abaixo).

CESSAR O ATAQUE

Se o jogador atacante cessar o ataque, a batalha termina. As miniaturas sobreviventes de ambos os jogadores permanecem nas Áreas onde estavam no início da batalha.

RECUAR

Quando uma Legião Recua, o jogador adversário move essa Legião para uma Área adjacente de sua escolha. A Área escolhida deve estar vazia ou ser considerada livre para a Legião que recua e não pode conter uma ficha de Sinal de Verme se a Legião for Harkonnen (se não houver nenhuma Área adjacente conforme descrito, o defensor não pode escolher Recuar).

FINAL DA BATALHA

A batalha termina se o atacante decidir cessar o ataque, o defensor escolher recuar ou uma ou ambas as Legiões forem destruídas.

- ◆ Se a Legião defensora recuar ou for eliminada (e a Legião atacante não for destruída), a batalha termina em vitória para o jogador atacante.
- ◆ Se o jogador atacante cessar o ataque ou a Legião atacante for eliminada (e a Legião defensora não for destruída), a batalha termina com vitória do jogador defensor.
- ◆ Se ambas as Legiões forem destruídas, ninguém vence a batalha.

◆ AVANÇANDO APÓS UMA BATALHA

Se a batalha terminar em vitória para o jogador atacante, a Legião atacante (todas as Unidades e Líderes) é movida para a Área atacada. Se uma Legião vitoriosa avançar para uma Área com um Assentamento, o Assentamento é destruído. Se uma Legião Atreides vitoriosa avançar para uma Área com uma Colheitadeira, a Colheitadeira é destruída. Se uma Legião Harkonnen vitoriosa avançar para uma Área com um Sinal de Verme, este é imediatamente revelado e resolvido (veja a página 20).

◆ DESTRUINDO ASSENTAMENTOS

Para destruir um Assentamento (mesmo quando não defendido) é necessário atacá-lo com uma Legião e vencer a batalha. Ataques especiais que não são feitos por uma Legião não podem causar a destruição de um Assentamento (como os feitos por Vermes da Areia, Tempestades de Coriolis ou algumas cartas de Planejamento). Se um Assentamento não estiver defendido, a batalha é vencida automaticamente pelo atacante (não são necessárias rolagens de Combate). A destruição de um Assentamento inimigo é crucial para as condições de vitória de ambos os jogadores.

- ◆ Quando um Sietch é destruído, o jogador Harkonnen recebe imediatamente um número de pontos de Supremacia igual à classificação do Assentamento. A ficha do Sietch é removida do tabuleiro.
- ◆ Quando um Assentamento Harkonnen é destruído, o jogador Atreides avança imediatamente cada marcador de Presciência um número de espaços igual à classificação do Assentamento. A ficha do Assentamento correspondente é removida do tabuleiro.

Atenção: Quando um Assentamento é destruído, não se considera mais que a Área correspondente contém um Assentamento para nenhum propósito.

O TANQUE DE REGENERAÇÃO

Ambos os painéis de jogadores contêm uma trilha de Tanque de Regeneração, que consiste em um número variado de espaços: 3 no Sietch Tabr e 5 em Giedi Primo.

Quando os Líderes Nomeados são removidos do tabuleiro como baixas ou por efeitos de cartas, suas miniaturas são posicionadas no espaço mais à esquerda da trilha correspondente.

- ◆ Cada vez que um jogador gastar 1 dado de Ação (ou 1 ficha Bene Gesserit) para seu turno de Ação e colocá-lo na caixa Dados de Ação Utilizados, todas as miniaturas que já estiverem no Tanque de Regeneração avançam 1 espaço para a direita imediatamente. Perceba que realizar Ações de Poder do Deserto não avança o Tanque de Regeneração.



- ◆ Quando um Líder que estiver no espaço mais à direita do Tanque de Regeneração é movido, ele deixa o Tanque de Regeneração e fica disponível para posicionamento e destacamento a partir do próximo turno.

Os Líderes Nomeados que estiverem no Tanque de Regeneração ficam inativos. Suas cartas de Líder são tiradas do painel de jogador (se já não o foram) e não podem ser utilizadas. Cartas viradas para cima continuam assim e cartas de Líder gastas permanecem gastas.

Atenção: Se um Líder Nomeado for removido do tabuleiro mas o espaço mais à esquerda do Tanque de Regeneração estiver ocupado, mova a miniatura naquele espaço para o espaço seguinte à direita para abrir uma vaga para a nova miniatura. A miniatura movida pode, da mesma maneira, “empurrar” uma miniatura da casa ao lado, se houver.

PRESCIÊNCIA

A realização das profecias sobre Paul Atreides, o despertar da consciência Fremen contra os opressores e sua simbiose com o planeta Arrakis são elementos representados pela trilha da Presciência.

- ◆ O objetivo do jogador Atreides é alcançar (ou exceder) uma pontuação precisa com cada um dos 3 marcadores de Presciência, conforme indicado em suas cartas de Objetivo Secreto compradas no início da partida. Se, durante a fase Final da Rodada (veja a página 16), o jogador tiver sucesso em alcançar esse objetivo, ele vence.

A TRILHA DA PRESCIÊNCIA

A pontuação de Presciência do jogador Atreides é medida por 3 marcadores diferentes.

- ◆ O marcador Kwisatz Haderach (verde) representa o despertar progressivo de Paul Atreides para se tornar o Kwisatz Haderach, o escolhido, aquele cujo poder vai além do espaço e do tempo.
- ◆ O marcador dos Habitantes da Areia (laranja) representa a união mística entre os Fremen e seu planeta, Arrakis.
- ◆ O marcador de Jihad (vermelho) representa a guerra santa do povo de Arrakis para expulsar os cruéis invasores.



Os marcadores de Presciência avançam na trilha sempre que:

- ◆ O jogador Atreides reivindica uma carta de Presciência: avance os marcadores indicados na carta conforme o número escrito nela.
- ◆ Uma Legião Atreides toma uma Estação Ecológica Experimental. Avance 1 espaço o marcador de Presciência cujo símbolo é mostrado no verso da ficha da Estação.
- ◆ Um Assentamento Harkonnen é destruído: todos os marcadores de Presciência avançam um número de espaços baseado na classificação do Assentamento destruído. 3 por Arrakina, 2 por Cartago, 1 por um Povoado Peone.

CARTAS DE PRESCIÊNCIA

Conforme detalhado na sequência da Rodada (página 15), 3 cartas aleatórias do baralho de Presciência são reveladas no início de cada rodada e posicionadas viradas para cima próximo ao tabuleiro.

- ◆ Existem 16 cartas de Presciência no jogo, cada uma especificando uma fase da rodada e os requisitos que devem ser atendidos para que seja reivindicada.
- ◆ O jogador Atreides pode reivindicar **no máximo 2 cartas de Presciência em cada rodada** (não importando em qual fase da rodada elas são reivindicadas).

◆ MOMENTO DE REIVINDICAÇÃO

8 cartas de Presciência apresentam a indicação **Fase de Resolução de Ações**: o jogador Atreides pode reivindicá-las apenas durante a Fase 2 da rodada, assim que os requisitos são atendidos (seja durante um turno dos Atreides ou dos Harkonnen).

As outras 8 cartas de Presciência apresentam a indicação **Fase Final da Rodada**: o jogador Atreides só pode reivindicá-las no início da Fase Final da Rodada se os requisitos forem atendidos.

◆ REQUISITOS PARA REIVINDICAÇÃO

- ◆ Para reivindicar uma carta que exija 'gastar 1 dado de Ação', o jogador Atreides deve gastar 1 dado de Ação não utilizado como sua Ação naquele turno, abrindo mão das Ações correspondentes (por exemplo, *Paul Bebe a Água da Vida*).

- ◆ Para reivindicar uma carta com um requisito, o jogador Atreides precisa efetuar o que está descrito, independentemente de a carta ser reivindicada durante a fase de Resolução de Ações ou durante a fase Final da Rodada (por exemplo, *Famílias Fogem para os Palmes do Sul*).



- ◆ Para reivindicar uma carta que especifique várias condições, o jogador Atreides deve verificar se elas se aplicam às circunstâncias atuais do jogo (por exemplo, *A Guerra do Deserto*).

Exemplo: O jogador Atreides pode reivindicar a carta *Paul Bebe a Água da Vida* durante a fase *Resolução de Ações*. Para fazê-lo, o jogador deve gastar 1 dado de Ação não utilizado de sua escolha sem ser capaz de executar qualquer uma das Ações relacionadas. Além disso, o jogador deve pegar Paul de um Setor que não contenha uma Legião Harkonnen e posicioná-lo no primeiro espaço do Tanque de Regeneração.

Atenção: Reivindicar uma carta de Presciência não é obrigatório, mesmo que todos os requisitos sejam cumpridos.

◆ DESCARTAR OU REEMBARALHAR

Ao final da rodada, o jogador Atreides pode escolher descartar permanentemente 1 ou mais cartas de Presciência não reivindicadas e devolvê-las para caixa do jogo. Quaisquer cartas restantes devem ser reembaralhadas no baralho de Presciência para a rodada seguinte. Cartas de Presciência são sempre descartadas abertamente.

OUTROS EFEITOS DA PRESCIÊNCIA

O avanço da trilha da Presciência garante ao jogador Atreides benefícios adicionais, como trazer novos Líderes Atreides para a partida e detonar as Armas Atômicas da Família.

◆ ESPAÇO 3 - LÍDERES DO DESERTO

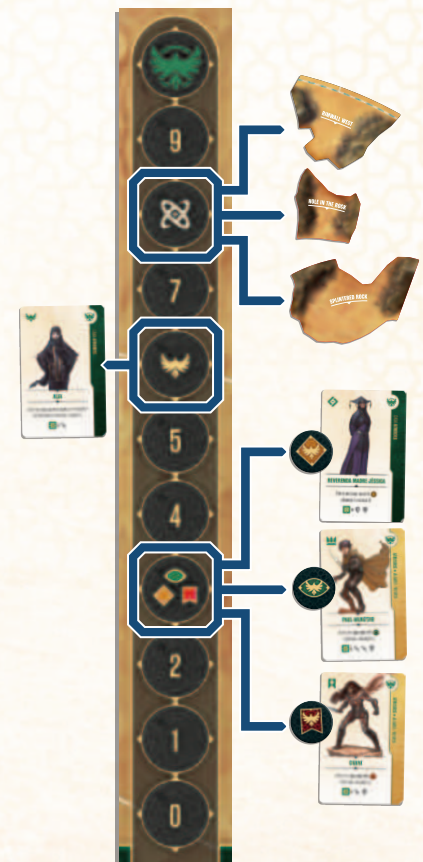
- ◆ Se o marcador de Jihad chegar a este espaço, Chani entra em jogo.
- ◆ Se o marcador Kwisatz Haderach alcançar este espaço, Paul-Muad'Dib entra em jogo.
- ◆ Se o marcador Habitantes da Areia alcançar este espaço, a Reverenda Madre Jéssica entra em jogo.

◆ ESPAÇO 6 - LÍDER PRÉ-NASCIDO

- ◆ Se qualquer marcador de Presciência alcançar este espaço, Alia entra em jogo.

◆ ESPAÇO 8 - ARMAS ATÔMICAS DA FAMÍLIA

- ◆ Se qualquer marcador de Presciência chegar ao espaço 8 ou maior na trilha, o jogador Atreides pode detonar as Armas Atômicas da Família como uma Ação livre durante qualquer um dos seus turnos (veja abaixo). Se mais de um marcador de Presciência alcançar o espaço que contém o símbolo Atômico depois das Armas Atômicas da Família já terem sido detonadas uma vez, não existem efeitos adicionais.



AS ARMAS ATÔMICAS DA FAMÍLIA

A detonação das Armas Atômicas da Família modifica o tabuleiro permanentemente. Quando isso acontece, o jogador Atreides escolhe 1 das 3 fichas de Armas Atômicas da Família e a posiciona sobre o tabuleiro principal de forma que as fronteiras das Áreas correspondentes se alinhem. As fichas restantes são devolvidas para a caixa do jogo.

- ◆ Se a Área contiver uma Legião, todas as miniaturas são movidas para uma Área livre adjacente escolhida pelo oponente (por exemplo, uma Legião Atreides é movida por um jogador Harkonnen). Se não houver Áreas livres disponíveis, a Legião é destruída.

As fichas de Armas Atômicas alteram uma Área de Montanha para uma Área de Deserto. O jogador Atreides pode então posicionar fichas de Sinal de Verme nessa Área e mover Vermes da Areia para dentro dela. Isso também torna as Áreas de Planalto adjacentes vulneráveis às Tempestades de Coriolis!

PEDRA LASCADA

A Área Pedra Lascada se torna uma Área de Deserto

- ◆ Pelo restante da partida, as legiões Harkonnen na Área Bacia de Hagga ficam expostas a ataques de Tempestades de Coriolis e Vermes da Areia.



Pedra Lascada

BURACO NA PEDRA

A Área Buraco na Pedra se torna uma Área de Deserto.

- ◆ Pelo restante da partida, as legiões Harkonnen na Área Bacia Imperial ficam expostas a ataques de Tempestades de Coriolis e Vermes da Areia.

PLATIBANDA OESTE

A Área Platibanda Oeste se torna uma Área de Deserto.

- ◆ Pelo restante da partida, as legiões Harkonnen na Área Bacia Imperial e as Áreas de Arrakina ficam expostas a ataques de Tempestades de Coriolis e Vermes da Areia.



Buraco na Pedra



Platibanda Oeste

SINAIS DE VERME E VERMES DA AREIA

Conforme visto na página 20, fichas de Sinal de Verme são colocadas em jogo durante a Fase 3, mas também podem ser posicionadas no tabuleiro pelo jogador Atreides ao executar uma Ação de Poder do Deserto.

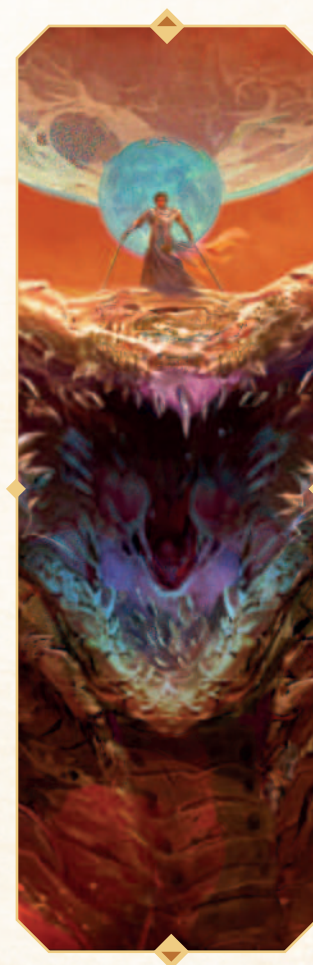
SINAL DE VERME E LEGIÕES HARKONNEN

Se uma Legião Harkonnen entrar em uma Área que contenha uma ficha Sinal de Verme (mesmo que esteja avançando após uma batalha vitoriosa), a ficha é revelada e resolvida (veja a página 20). Isso não se aplica se uma ficha de Sinal de Verme for posicionada diretamente em uma Área que contenha uma Legião Harkonnen ou uma Colheitadeira, como em uma Ação de Poder do Deserto. Legiões Atreides nunca causam a revelação de uma ficha de Sinal de Verme.

- ◆ Se um Sinal de Verme posicionar um Verme da Areia na mesma Área que uma Legião Harkonnen, a Legião deve Recuar (usando as mesmas regras de Recuar em batalha vistas na página 26). Se a Legião não puder Recuar, o Verme da Areia a ataca (veja a próxima página). Se a mesma Área também contiver uma Colheitadeira e a Legião recuar, a Colheitadeira é removida (o jogador Harkonnen não pode usar um Caleche para salvar a Colheitadeira. Caleches só podem ser utilizados durante a Fase de Ameaças do Deserto).

VERMES DA AREIA

Vermes da Areia aparecem, principalmente, durante a fase de Ameaças do Deserto. Se um Verme da Areia for posicionado no tabuleiro durante a Resolução de Ações, siga as mesmas regras de Ameaças do Deserto (veja a página 20). O jogador Atreides pode mover Vermes da Areia pelo tabuleiro e atacar com eles usando uma Ação de **PODER DO DESERTO** durante a Resolução de Ações.



◆ MOVIMENTO DO VERME DA AREIA

O jogador Atreides pode mover Vermes da Areia por até 2 Áreas de Deserto. A Área de destino não pode conter miniaturas ou fichas de nenhum tipo (com exceção das Estações Ecológicas Experimentais, veja o próximo capítulo). Se um Verme da Areia se mover 2 Áreas, a Área atravessada pode ter qualquer número de fichas e/ou miniaturas, aliadas ou inimigas.

◆ ATAQUE DO VERME DA AREIA

Para atacar com um Verme da Areia, o jogador Atreides remove a miniatura do Verme e alveja uma Área que esteja a até 2 Áreas de distância. Se o Verme da Areia atacar a uma distância de 2 Áreas, a primeira Área deve ser um Deserto.

O alvo do ataque pode ser uma Legião inimiga e/ou uma Colheitadeira em qualquer Área de Deserto ou, no caso de ser uma Legião, em qualquer Planalto ou Erg Menor dentro do alcance, mas **não pode ser uma Área de Montanha**.

◆ ATACANDO COLHEITADEIRAS

Se um Verme da Areia atacar uma Área que contenha apenas uma Colheitadeira, tanto a Colheitadeira quanto o Verme da Areia são removidos (nenhuma rolagem é necessária).

Atenção: Descartar um Caleche para salvar uma Colheitadeira de um Verme da Areia só é possível durante a fase Ameaças do Deserto, mas NÃO quando Vermes da Areia atacam durante a Resolução de Ações.

◆ ATACANDO LEGIÕES

Se um Verme da Areia atacar uma Área que contenha uma Legião inimiga, o jogador Atreides rola 4 dados de Combate para um Verme da Areia comum ou 6 dados de Combate para um Criador Selvagem, causando 1 Golpe na Legião inimiga para cada  e um número variado de Golpes para cada resultado , baseado no tipo de terreno da Área atacada:

Deserto Profundo:	2 Golpes
Deserto:	1 Golpe
Erg Menor ou Planalto:	Nenhum Golpe

O jogador Harkonnen deve remover imediatamente quaisquer baixas (veja a página 26) Se o ataque eliminar todas as Unidade inimigas em uma Área que contiver uma Colheitadeira, a Colheitadeira também é removida (a não ser que isso ocorra durante a fase Ameaças do Deserto e um Caleche a resgate, veja Caleches ao Resgate na página 20).

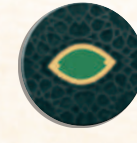
Atenção: Graças à detonação de uma Arma Atômica da Família Atreides, um ataque de Verme da Areia pode alvejar uma Legião em uma Área que contenha um Assentamento Harkonnen. Mesmo que todas as Unidades sejam eliminadas, o Assentamento não é considerado conquistado (e, portanto, não é removido do tabuleiro).

◆ VERMES DA AREIA E LEGIÕES

Nem Legiões Harkonnen nem Legiões Atreides podem, em hipótese alguma, se mover para ou atacar uma Área que contenha um Verme da Areia. Elas podem, no entanto, atravessar uma Área que contenha um, usando as regras Montarenada ou Transporte de Tropa (veja a página 23)

ESTAÇÕES ECOLÓGICAS EXPERIMENTAIS

Existem 6 Estações Ecológicas Experimentais posicionadas aleatoriamente nas Áreas indicadas do tabuleiro. Em seu lado escondido, elas apresentam um símbolo de Presciência.



Kwisatz Haderach



Jihad



Habitantes da Areia

- ◆ Quando uma Legião Atreides termina seu movimento em (ou avança para, após uma batalha) uma Área que contenha uma Estação Ecológica Experimental, o jogador Atreides a remove do tabuleiro e revela seu símbolo oculto. O jogador avança o marcador correspondente 1 espaço na trilha da Presciência.

LÍDERES NOMEADOS

Alguns Líderes Nomeados estão em jogo desde o início da partida. Outros podem entrar ao longo da partida. As condições de entrada estão detalhadas no verso da carta de cada Líder.

Quando um Líder Nomeado entra em jogo, sua carta é imediatamente virada para cima no espaço de Ação correspondente no painel de jogador. Sua miniatura é separada para ser utilizada quando o jogador destacar ou posicionar o Líder Nomeado no tabuleiro.

JÉSSICA E PAUL

Se a Reverenda Madre Jéssica entrar em jogo, sua miniatura e carta substituem imediatamente as de Lady Jéssica, que são retiradas do jogo. A nova miniatura e carta são posicionadas na mesma posição em que estavam as substituídas: a miniatura no tabuleiro, separada, ou no Tanque de Regeneração; a carta de Líder virada para cima ou para baixo.



O mesmo ocorre quando Paul-Muad'Dib entra em jogo. A carta e a miniatura de Paul Atreides são retiradas do jogo.

Importante: Se uma carta de Planejamento ou Presciência fizer referência a Paul, ela é considerada aplicável tanto a Paul Atreides quanto a Paul-Muad'Dib. Da mesma forma, se a carta se referir a Jéssica, é considerada aplicável tanto a Lady Jéssica quanto a Reverenda Madre Jéssica.

THUFIR HAWAT E GAIUS HELEN MOHIAN

Se Thufir Hawat estiver em jogo, o jogador Harkonnen pode removê-lo permanente do jogo descartando 2 ou 3 cartas de Planejamento *Planos de Hawat* de sua mão como uma Ação livre.

Assim que Thufir Hawat é removido de jogo, Gaius Helen Mohian entra em jogo.

Atenção: Se Thufir Hawat for removido de jogo e o jogador Harkonnen tiver uma carta Planos de Hawat em sua mão, ele não poderá mais descartá-la (as tramas de Hawat persistem mesmo depois de sua morte!).

BRUTO RABBAN E FEYD-RAUTHA

Se Feyd-Rautha entrar em jogo, Bruto Rabban é removido imediatamente do jogo (remova sua carta e miniatura).

GURNEY HALLECK

Quando Gurney Halleck entra em jogo pela primeira vez, o jogador Atreides posiciona sua miniatura diretamente no tabuleiro (para mais detalhes, veja as Cartas de Planejamento relevantes da Casa Atreides). Gurney Halleck não tem Ações especiais de Líder.

CRIADOR SELVAGEM

Este Verme da Areia gigantesco entra em jogo quando o jogador Atreides joga 1 das 3 cartas de Planejamento Aliados Fremen *Shai-Hulud*. Sua miniatura é imediatamente posicionada em uma Área de Deserto vazia do tabuleiro (à escolha do jogador Atreides), e sua carta de Líder é posicionada, virada para baixo (gasta), ao lado do painel de jogador Atreides, embaixo do espaço Ação de Poder do Deserto.

◆ O Criador Selvagem não segue as mesmas regras dos outros Líderes. Ele não é destacado em Legiões, não se move com elas etc. Em vez disso, é considerado um Verme da Areia para todas as regras e efeitos. Ele pode ser posicionado no tabuleiro, movido, usado para Montarenada ou para atacar como qualquer outro Verme da Areia (seu ataque é mais letal, contudo; veja a carta de referência Perigos de Arrakis).

Durante qualquer fase Final da Rodada, o Criador Selvagem pode ser deixado no tabuleiro ou substituído por um Verme da Areia comum.



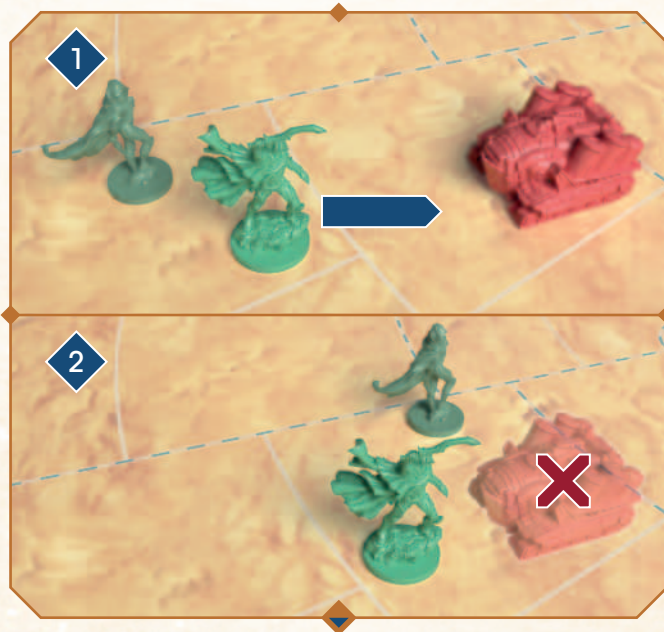
COLHEITADEIRAS

Uma vez posicionadas, Colheitadeiras não podem ser movidas (nem mesmo como parte de uma Legião em movimento ou que esteja recuando). Sua presença em uma Área não afeta batalhas ou o movimento de Legiões (de qualquer facção) de nenhuma maneira.

DESTRUÍDO COLHEITADEIRAS

Além dos Vermes da Areia, as Colheitadeiras podem ser retiradas do tabuleiro de dois modos:

- Se uma Legião Atréides terminar seu movimento em uma Área que contém apenas uma Colheitadeira, a Colheitadeira é removida (isto não é considerado um ataque).



- Se uma Legião Atréides, depois de uma batalha vitoriosa, avançar para uma Área que contenha uma Colheitadeira, a Colheitadeira é destruída.

Atenção: Se o jogador Atréides mover uma ficha de Destacamento para uma Área que contém uma Colheitadeira para removê-la, a ficha não é revelada (pois a remoção da Colheitadeira não é considerada um ataque).

FICHAS BENE GESSERIT

No início da fase de Resolução de Ações, após rolar os dados de Ação e posicioná-los em seu painel de jogador, um jogador pode pegar 1 ficha Bene Gesserit (apenas 1) em sua posse e posicioná-la em um espaço de dados de Ação vazio, como se ela fosse um dado de Ação. Esse espaço deve corresponder ao resultado do painel de jogador que tiver o menor número de dados de Ação nele (em caso de empate, o jogador pode escolher).



Exemplo: Se ao rolar os dados de Ação o jogador Atréides obtém 2 **LIDERANÇA**, 1 **ESTRATÉGIA** e 1 **DESTACAMENTO**, ele pode escolher posicionar 1 ficha Bene Gesserit no espaço **MENTAT** ou no espaço **CASA**. Obviamente, ele escolhe **CASA**!

A ficha é considerada um dado de Ação temporário que o jogador pode usar como preferir durante a rodada atual: para executar uma Ação correspondente ao resultado em que ela foi colocada, para jogar 1 carta de Planejamento, ou qualquer outro uso que requeira o gasto de um dado de Ação.

A ficha é considerada um dado de Ação para todas as regras que envolvam dados de Ação (por exemplo, para o número de Ações de Poder do Deserto disponíveis para o jogador Atréides, ou para avançar Líderes no Tanque de Regeneração).

O jogador **Atréides** inicia o jogo com 1 ficha Bene Gesserit. Outras 2 fichas são obtidas a partir do avanço Harkonnen na trilha da Supremacia. Toda vez que o marcador de Supremacia alcançar um espaço que contenha o símbolo Bene Gesserit, o jogador Atréides pega 1 ficha da reserva.

O jogador **Harkonnen** inicia o jogo sem fichas Bene Gesserit. Ele recebe 1 ficha quando Gaius Helen Mohiam entra na partida e outra pode ser obtida com o uso da carta de Planejamento dos Aliados Corrino **Programa de Reprodução**.

MODO PARA 3-4 JOGADORES

Embora *Dune: Guerra por Arrakis* seja jogado como uma disputa entre 2 facções, ele também pode ser jogado por 3 ou 4 jogadores.

- ◆ A não ser que especificado o contrário, todas as regras para uma partida com 2 jogadores valem para 3 ou 4 jogadores.

Em uma partida para 3 jogadores, 1 jogador joga com uma das facções, como na partida para 2 jogadores (Atreides ou Harkonnen), enquanto os outros 2 jogadores compartilham a facção oposta. (É recomendado que a facção compartilhada seja a Harkonnen.) Em uma partida para 4 jogadores, cada facção é compartilhada por 2 jogadores.

Compartilhando a facção Harkonnen: Um jogador controla a subfacção Casa Harkonnen e o outro controla a subfacção Aliados Corrino. Líderes de cada subfacção são diferenciados pela cor das cartas correspondentes: vermelho para a Casa Harkonnen, cinza para os Aliados Corrino.

Compartilhando a facção Altreides: Um jogador controla a subfacção Casa Altreides e o outro controla a subfacção Aliados Fremen. Líderes de cada subfacção são diferenciados pela cor das cartas correspondentes: verde para a Casa Altreides, amarelo para os Aliados Fremen.

Jogadores que compartilham facções jogam de forma cooperativa. Eles vencem o jogo juntos se sua facção atender às condições de vitória.

PREPARAÇÃO

Preparar uma partida para 3-4 jogadores segue as mesmas regras que uma partida para 2 jogadores, com as seguintes exceções.

Se a facção compartilhada for a **Atreides**:

- ◆ Substitua o painel de jogador Sietch Tabr pelos painéis de jogador para 3-4 jogadores: Casa Altreides e Aliados Fremen.



- ◆ A Casa Atreides inicia a partida com Paul Atreides e Lady Jéssica em jogo. Os Aliados Fremeni iniciam com Stilgar em jogo.

- ◆ Pegue 3 fichas de Cone do Silêncio Atreides.

Se a facção compartilhada for os **Harkonnen**:

- ◆ Substitua o painel de jogador Giedi Primo pelos painéis de jogador para 3-4 jogadores: Casa Harkonnen e Aliados Corrino.
- ◆ A Casa Harkonnen inicia a partida com o Barão Harkonnen e Bruto Rabban em jogo. Os Aliados Corrino iniciam com Capitão Aramsham em jogo.
- ◆ Pegue 3 fichas de Cone do Silêncio Harkonnen.

JOGABILIDADE DE FACÇÕES COMPARTILHADAS

A jogabilidade se diferencia principalmente na distribuição de dados de Ação durante a fase de Resolução de Ações e no manuseio das cartas de Planejamento. A maioria das demais regras não é afetada e os jogadores de cada facção cooperam como se fossem um único jogador. Por exemplo, todas as Unidades e Líderes pertencentes à facção podem ser empregados por ambos os jogadores, independentemente de a qual subfacção estão afiliados.

◆ CONE DE SILÊNCIO

Os jogadores que compartilham uma facção devem se comunicar de forma aberta o tempo todo. Eles não podem discutir suas estratégias em segredo ou mostrar suas cartas de Planejamento um para o outro. Se quiserem partilhar qualquer informação secreta, devem descartar 1 de suas 3 fichas de Cone de Silêncio.

- ◆ Os jogadores que descartaram uma ficha de Cone do Silêncio podem dividir qualquer tipo de informação pertencente ao progresso da partida e podem conferenciar em segredo (por exemplo, deixando o local de jogo por alguns minutos).
- ◆ Se um tempo limite para o efeito do Cone de Silêncio for requisitado, pode-se considerar que dura 3 minutos.



Cone do
Silêncio Atreides



Cone do
Silêncio Harkonnen

◆ CARTAS DE PLANEJAMENTO

No início de cada rodada, cada jogador das facções compartilhadas compra 1 carta dos seus respectivos baralhos de subfacção. Durante a partida, eles só podem comprar (e consequentemente jogar) cartas de Planejamento de seus próprios baralhos.

- ◆ A quantidade máxima de cartas na mão de cada jogador das facções compartilhadas é de 4 cartas. Conforme ocorre em partidas para 2 jogadores, qualquer excesso de cartas deve ser descartado ao Final da Rodada.
- ◆ Durante uma batalha, ambos os jogadores de cada facção compartilhada podem descartar cartas de Planejamento para acrescentar dados de Combate, tanto para atacar quanto para defender.
- ◆ Algumas cartas de Planejamento fazem referência a “seu oponente”. Se houver 2 jogadores opositores (se a facção inimiga for compartilhada), o texto de tais cartas deve ser aplicado como se os dois jogadores fossem um.

Exemplo: Se uma carta obriga seu oponente a “descartar 2 cartas de Planejamento”, um jogador opositor pode descartar as duas cartas ou cada um dos jogadores opositores pode descartar 1.

◆ RESOLUÇÃO DE AÇÕES

A fase inicia, como de costume, com os jogadores rolando seus dados de Ação (jogadores que compartilham uma facção devem decidir quem vai fazer a rolagem).

Após a rolagem, o resultado dos dados deve ser dividido entre os 2 jogadores que compartilham uma facção. Aplique o seguinte procedimento (levando em conta que os espaços disponíveis para cada resultado dos dados de Ação são 2 nos painéis de jogador das subfacções Harkonnen e apenas 1 nos das subfacções Atreides):

1. Todos os resultados dos dados de Ação que aparecem exclusivamente em um dos painéis de jogador das subfacções são posicionados pelos jogadores nos espaços de Ação correspondentes. Qualquer resultado dos dados que exceder a quantidade máxima permitida para cada espaço de Ação é separado.
2. Os resultados dos dados de Ação que aparecem em ambos os painéis de jogador são distribuídos entre os jogadores, sendo posicionados de forma que o número total de dados de ambos os painéis de jogadores fique o mais equilibrado possível.
3. Qualquer dado separado é distribuído entre jogadores, de forma que o número total de dados disponíveis para cada jogador fique o mais equilibrado possível.

4. Os jogadores trocam os dados separados que receberem, escolhendo outros resultados disponíveis, começando com aqueles que aparecem em menor quantidade em seu painel de jogador (os novos resultados dos dados são escolhidos um por vez).

Ao distribuir resultados, no caso da facção Harkonnen, empates vão para a Casa Harkonnen, enquanto no caso da facção Atreides, vão para a Casa Atreides.

Exemplo: Em uma partida para 3 jogadores, a facção Harkonnen é compartilhada. A rolagem de 8 dados de Ação dos Harkonnen resulta em: 3 ✦ **ESTRATÉGIA**, 2 ♠ **DESTACAMENTO**, 1 🏰 **LIDERANÇA** e 2 ⬢ **MENTAT**. Baseado nos dados de Ação que aparecem apenas em seus painéis de jogador, o jogador Corrino fica com os 2 dados de ♠ **DESTACAMENTO** e 2 dos 3 dados de ✦ **ESTRATÉGIA**, enquanto o jogador Harkonnen fica com o dado de 🏰 **LIDERANÇA**. O terceiro dado de ✦ **ESTRATÉGIA** é separado (não há espaço disponível). Os 2 dados de ⬢ **MENTAT** vão para o jogador Harkonnen (o resultado Mentat aparece em ambos os painéis de jogador), para que a distribuição de dados entre os jogadores fique o mais equilibrada possível. Pela mesma razão, o dado de ✦ **ESTRATÉGIA** separado também vai para o jogador Harkonnen, que o altera para um resultado de 🏠 **CASA** (o resultado no painel de jogador que tem o menor número de dados).

◆ TURNOS DE AÇÕES

Os jogadores alternam suas vezes nos turnos de Ação de acordo com suas facções, com a facção Atreides iniciando, como de costume.

- ◆ Em uma facção compartilhada, os 2 jogadores estão livres para escolher qual deles terá a vez em cada turno, eles não têm que alternar entre si.

O jogador escolhido para jogar está encarregado de todas as decisões relacionadas à Ação, mas pode consultar seu parceiro livremente (como sempre, todas as consultas devem ser públicas, a não ser que um Cone do Silêncio seja utilizado).

RESULTADO DOS DADOS DA CASA ATREIDES

Se a facção Atreides for compartilhada, o jogador da Casa Atreides pode usar um resultado 🏠 do dado de Ação da **CASA** normalmente. Mas se o jogador escolher uma Ação que só aparece no painel de jogador Aliados Fremen, a Ação será executada pelo outro jogador.

◆ AÇÕES ESPECIAIS DOS LÍDERES NOMEADOS

Enquanto todos os Líderes no tabuleiro podem ser utilizados por qualquer jogador de uma facção compartilhada, apenas o jogador que controla a subfacção à qual o Líder Nomeado pertence pode efetuar suas Ações Especiais (isso é difícil de errar, uma vez que os Líderes nomeados são posicionados nos seus respectivos painéis de jogador).

◆ POSICIONAMENTO E AMEAÇAS DO DESERTO

Se a facção Harkonnen estiver sendo compartilhada, a fase de Posicionamento de Veículos é efetuada pelo jogador da Casa Harkonnen.

Se a facção Atreides estiver sendo compartilhada, todas as decisões feitas durante a fase Ameaças do Deserto são tomadas pelo jogador Aliados Fremen.

◆ TANQUES DE REGENERAÇÃO

Líderes no Tanque de Regeneração em qualquer painel de jogador de uma das facções compartilhadas são movidos 1 espaço para a direita na trilha sempre que um jogador da facção compartilhada em questão gastar 1 dado de Ação no turno.

◆ AÇÃO DE PODER DO DESERTO

Para verificar se a facção Atreides pode executar uma Ação de Poder do Deserto, leve em consideração o número total de dados de Ação não utilizados de cada facção (não dos jogadores individualmente).

◆ PROIBIÇÕES DO IMPERIUM

Se a facção Harkonnen estiver sendo compartilhada, as Proibições do Imperium são aplicadas a ambos os jogadores Harkonnen.

◆ FICHAS BENE GESSERIT

As fichas Bene Gesserit recebidas por uma facção compartilhada podem ser utilizadas por qualquer um dos dois jogadores que a compartilham no início da fase de Resolução de Ações, independentemente de como elas tenham sido obtidas. No entanto, cada facção só tem permissão para usar 1 ficha por rodada.

MODO SOLO MAHDI

INTRODUÇÃO

No Modo Solo Mahdi, o jogador controla os Atreides como em uma partida para 2 jogadores, porém ele também executa as ações dos Harkonnen, usando as regras apresentadas aqui. Estas regras solo podem ser usadas por 2 jogadores, um como a Casa Atreides e o outro como os Aliados Fremen, aplicando as regras do capítulo anterior para o modo de jogo com facções compartilhadas (sem o uso de fichas de Cone do Silêncio).

◆ CARTAS TÁTICAS

O Modo Solo Mahdi requer o baralho com 8 cartas Táticas. Cada carta indica um Setor ou um Sietch (por exemplo, **Setor Nordeste — Gara Kulon**). No entanto, para as duas cartas dos **Setores Centrais**, todos os 4 Setores Centrais devem ser considerados como um único Setor.



Cartas Táticas

◆ SE PUDER, VOCÊ ESCOLHE

Quando apresentadas múltiplas opções para atender aos critérios das ações dos Harkonnen, você está livre para escolher qualquer opção que lhe dê a maior vantagem para vencer os odiosos invasores!

PREPARAÇÃO

Prepare da mesma forma que uma partida para 2 jogadores. Embaralhe as 8 cartas Táticas num baralho Tático virado para baixo e o posicione ao alcance da mão.

Atenção: Deixe os Sietches e as fichas de Destacamento Atreides virados para baixo! Revelar essas fichas tem um efeito de jogo (veja Regras Especiais, na página 42). Você pode inspecioná-las a qualquer momento.

SEQUÊNCIA DA RODADA

Aplique a sequência regular, com as seguintes exceções.

◆ INÍCIO DA RODADA

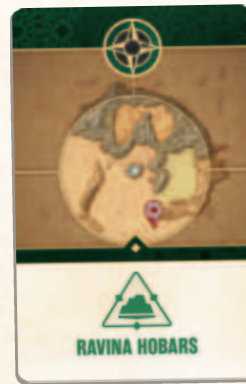
Compre e revele **2 cartas de Presciência** (no lugar de 3).

Compre uma carta Tática e a deixe virada para cima. Esse é o **Setor de Colheita** dos Harkonnen para esta rodada.

Em seguida, compre uma segunda carta Tática e a coloque virada para cima à direita da primeira. Esse é o **Sietch Alvo** dos Harkonnen nesta rodada. Se o Setor da segunda carta for o mesmo da primeira, ou o Sietch especificado na carta já estiver destruído, descarte a carta e compre outra (até que a compra apresente um Setor diferente ou um Sietch ainda em jogo). Se, a qualquer momento durante a rodada, o Sietch Alvo for destruído, descarte sua carta e compre outra imediatamente (a nova carta deve manter os mesmos requisitos acima).

Finalmente, compre 1 carta de Planejamento do baralho Aliados Corrino e 1 do baralho Casa Harkonnen e as posicione viradas para baixo para formar o **baralho de Reforços** Harkonnen.

Siga este esquema para facilitar a referência:



Carta de Setor de Colheita



Carta Sietch Alvo



Baralho de Reforços

1. POSICIONAMENTO DE VEÍCULOS

Verifique o painel A Especiaria Deve Fluir para saber quantos Veículos estão disponíveis e quantos dados de Ação Harkonnen não podem ser usados nesta rodada, como de costume. Em seguida, posicione todos os Veículos no tabuleiro usando o seguinte critério:

Posicione as Colheitadeiras

Em primeiro lugar, posicione todas as Colheitadeiras em Áreas contidas no Setor de Colheita da rodada, seguindo esta ordem de prioridade:

1. Todas as Áreas de Deserto Profundo vazias não adjacentes a uma Legião Atreides ou Sietch.
2. Todas as Áreas de Deserto vazias não adjacentes a uma Legião Atreides ou Sietch.
3. Todas as Áreas de Deserto Profundo livres.
4. Todas as Áreas de Deserto livres.

Se não houver Áreas disponíveis suficientes dentro do Setor de Colheita, posicione as Colheitadeiras restantes em Áreas de um Setor adjacente à sua escolha, seguindo a mesma ordem de prioridade. O Setor adjacente não pode ser o indicado na carta de Sietch Alvo.

Posicione os Caleches

Em seguida, posicione todos os Caleches nas Zonas Aéreas que protejam o maior número de Colheitadeiras.

Posicione os Ornitópteros

Por fim, posicione todos os Ornitópteros disponíveis.

1. Se houver quaisquer legiões Harkonnen a exatamente 2 Áreas de distância de Sietches que elas possam atacar (respeitando-se os critérios para Atacar um Sietch listados na próxima página), posicione 1 Ornitóptero em cada Zona Aérea conectada ao Setor onde as Legiões estão localizadas. Repita o processo até que não haja mais Zonas Aéreas livres ou Legiões Harkonnen que preencham os requisitos, ou que você fique sem Ornitópteros disponíveis.
2. Posicione qualquer Ornitóptero restante em Zonas Aéreas desocupadas conectadas ao setor onde o Sietch Alvo está localizado.

Se, a qualquer momento durante o posicionamento, não houver mais Zonas Aéreas livres conectadas ao Setor onde o Sietch Alvo está localizado, posicione os Ornitópteros restantes nas Zonas Aéreas que conectem Setores adjacentes ao do Sietch Alvo, priorizando Zonas Aéreas que conectem os Setores Centrais entre si.

Importante: Ornitópteros não podem ser usados para Reconhecimento na partida solo.

2. RESOLUÇÃO DE AÇÕES

Ao usar os Atreides, jogue com todas as regras regulares. Para os Harkonnen, não role os dados de Ação Harkonnen ao mesmo tempo; em vez disso, faça o seguinte:

- ◆ Após cada um dos seus turnos de Ação, role 1 dado de Ação Harkonnen não utilizado e imediatamente use-o para efetuar a Ação correspondente, de acordo com os Critérios de Ação Harkonnen (veja na próxima página). Avance qualquer Líder Nomeado Harkonnen no Tanque de Regeneração, como sempre.
- ◆ Posicione o dado de Ação gasto em um espaço Dados de Ação Utilizados do painel de jogador Harkonnen, certificando-se de manter para cima a face do dado utilizado (não vire o dado). **Isso é importante** se, em algum momento, acontecer de 3 dados de Ação gastos no painel Harkonnen apresentarem o mesmo resultado e você ter conseguido esse resultado rolando um dado de Ação não utilizado, caso em que deverá rolar de novo até conseguir um resultado diferente.

3. AMEAÇAS DO DESERTO

Jogue esta fase normalmente. Aplique os Golpes de Tempestades de Coriolis seguindo os critérios explicados em Critérios de Combate Harkonnen (página 41).

4. COLHEITA DE ESPECIARIA

Jogue esta fase normalmente, aplicando os seguintes critérios:

- ◆ Ao utilizar Caleches, sempre priorize as Colheitadeiras nas Áreas de Deserto Profundo.
- ◆ Sempre gaste a Especiaria coletada, incluindo a Especiaria Reserva, para impedir que os marcadores do Imperium desçam, começando por aqueles que estiverem mais embaixo.
- ◆ Se houver mais Especiaria do que a quantidade necessária para impedir que todos os marcadores do Imperium desçam, gaste-a para subir em um espaço o marcador que estiver mais baixo.
- ◆ Se todos os marcadores do Imperium já estiverem no espaço mais alto do painel A Especiaria Deve Fluir e ainda houver mais Especiaria que o necessário para impedir que todos os marcadores do Imperium desçam (7+ Especiaria), os Harkonnen marcam 1 ponto de Supremacia!

Importante: As regras de Armazenamento não são utilizadas. As regras de Especiaria Reserva são aplicadas quando 1 ou mais pontos de Especiaria não podem ser gasto para cumprir todos os critérios acima.

◆ **FINAL DA RODADA**

Aplique os dois passos seguintes após os passos padrão.

- ◆ **Avance o marcador de Supremacia 1 espaço.** Os Harkonnen podem vencer o jogo mesmo que não façam nada, então é bom você começar a coletar pontos de Presciência...
- ◆ **Reembaralhe todas as 8 cartas Táticas** para formar um novo baralho Tático virado para baixo.

Importante: Nunca descarte cartas de Planejamento que estejam no baralho de Reforços, e nunca substitua Líderes Nomeados Harkonnen que estejam no tabuleiro.

CRITÉRIOS DE AÇÕES HARKONNEN

Como regra geral, ao executar uma Ação para os Harkonnen, **sempre ative a Ação Especial de um Líder Nomeado** no lugar das regulares, se possível. A carta de Líder é gasta, como de costume.

◆ AÇÕES DE LIDERANÇA E ESTRATÉGIA

Para determinar um resultado de Liderança ou Estratégia, siga os critérios abaixo na ordem que estão apresentados.

◆ ATAQUE UM SIETCH

Se for possível atacar um Sietch (qualquer Sietch, não apenas o Sietch Alvo), ataque-o com a Legião mais próxima. A Legião atacante deve possuir um Poder de Combate maior que o da Legião que defende o Sietch (veja à direita). Use um Ornitóptero apenas se for necessário.

Se houver 2 ou mais Sietches elegíveis para o ataque, ou 2 ou mais Legiões puderem atacar um ou mais Sietches, aplique a seguinte ordem de prioridade:

1. Ataque o Sietch com a maior classificação (mesmo que a ficha não tenha sido revelada).
2. Ataque usando a Legião com a maior diferença de Poder de Combate em relação à Legião que defende o Sietch (verifique a diferença usando as regras de Poder de Combate, à direita).
3. Ataque com uma Legião que não exija o uso de um Ornitóptero.
4. Ataque o Sietch Alvo.

Importante: Uma Legião Harkonnen atacante deve sempre possuir um Poder de Combate maior que o de uma Legião Atreides defensora (veja à direita).

◆ ATAQUE UMA LEGIÃO

Se não for possível atacar um Sietch e uma ou mais Legiões Harkonnen estiverem **adjacentes** a Legiões Atreides, ataque uma das Legiões Atreides adjacentes. Para atacar, a Legião Harkonnen deve ter um Poder de Combate maior que o da Legião Atreides (veja abaixo).

Importante: Ornitópteros não podem ser usados para atacar Legiões em partidas solo.

Se houver mais de 1 Legião Atreides elegível para o ataque, aplique a seguinte ordem de prioridade:

1. Ataque a Legião Atreides com o maior Poder de Combate (a Legião Harkonnen atacante ainda deve ter um Poder de Combate maior).
2. Ataque a Legião Atreides que contenha um Líder Nomeado.

◆ MOVENDO AS LEGIÕES

Se não for possível atacar um Sietch ou uma Legião Atreides, mova as Legiões obedecendo os seguintes Critérios de Movimento Harkonnen (veja a página 40)

PODER DE COMBATE

O Poder de Combate de uma Legião é calculado do seguinte modo:

- ◆ 1 ponto para cada Unidade e 2 pontos para cada ficha de Destacamento, mais 1 ponto para cada Líder (Genérico ou Nomeado).
- ◆ Em caso de empate (ou se, por qualquer razão, você precisar considerar o Poder de Combate de Unidades individuais), conte 1 ponto para um Líder Genérico, 2 pontos para uma Unidade Regular ou Líder Nomeado, 3 pontos para uma Unidade de Elite e 4 pontos para uma Unidade Sardaukar ou Fedaykin.

Atenção: A classificação de um Sietch não tem impacto no Poder de Combate.

◆ AÇÃO DE DESTACAMENTO

Destaque as Unidades e 1 Líder Nomeado no mesmo Assentamento Harkonnen. **Bruto Rabban** e **Feyd-Rautha** devem ser destacados antes de qualquer outro Líder Nomeado. Se nenhum Líder Nomeado estiver disponível, destaque 1 Líder Bashar. Escolha os Assentamentos nos quais destacar, obedecendo a seguinte ordem de prioridade.

1. O Assentamento que contém a Legião com o maior Poder de Combate.
2. O Assentamento mais próximo do Sietch Alvo.

Você não pode exceder o limite de acúmulo. Destaque quaisquer Unidades em excesso em outro Assentamento, ainda respeitando a ordem de prioridade.

Importante: Sempre que um tipo de Unidade não estiver disponível (para destacamento etc.), posicione o mesmo número de Unidades disponíveis com Poder de Combate imediatamente superior. Se não houver Unidades com Poder de Combate superior, posicione Unidades com Poder de Combate imediatamente inferior.

◆ AÇÃO DE MENTAT

Compre as cartas e **jogue-as imediatamente**, alternando entre os baralhos da Casa Harkonnen e Aliados Corrino, em uma ordem que dependa da carta no topo da pilha de descarte. Se esta for uma carta Harkonnen, comece comprando do baralho Corrino. Se for uma carta Corrino, comece comprando do baralho Harkonnen. Se não houver cartas na pilha de descarte, comece comprando do baralho da Casa Harkonnen.

- ◆ Se uma carta permitir que os Harkonnen **destaquem, movam, ou ataquem**, consulte as regras de Ação de Destacamento ou Ações de Liderança e Estratégia, na página 39.
- ◆ Se uma carta permitir que os Harkonnen **posicionem** ou **substituem Unidades**, consulte as regras para as Ações de Casa, à direita.
- ◆ Se uma carta permitir que os Harkonnen **posicionem Veículos**, consulte as regras de Posicionamento de Veículos, na página 38.
- ◆ Se uma carta permitir que os Harkonnen **comprem cartas**, compre-as alternando entre os baralhos Harkonnen e Corrino (como explicado acima) e as posicione no baralho de Reforços.
- ◆ Se uma carta permitir que os Harkonnen **joguem uma carta**, compre e jogue uma carta imediatamente, alternando entre os baralhos Harkonnen e Corrino (como explicado acima).

Importante: O efeito de uma carta de Planejamento que não seja análogo a nenhum tipo de Ação deve ser resolvido fazendo-se com que ele ocorra **o mais próximo possível ou em direção ao Sietch Alvo**.

Importante: Se não for possível resolver qualquer parte de uma carta por qualquer razão, a carta não surte efeito e é **colocada no baralho de Reforços**.

◆ AÇÃO DE CASA

Execute **ambos os efeitos** descritos no resultado da Casa, começando pelo que estiver mais alta, aplicando esta ordem de prioridade.

1. Substitua Unidades Regulares na Legião (ou Legiões) Harkonnen mais próxima(s) a um Sietch.
2. Substitua Unidades Regulares na(s) Legião (ou Legiões) Harkonnen com o maior Poder de Combate com relação ao Sietch suscetível a um ataque dessa(s) Legião (ou Legiões).
3. Substitua Unidades Regulares na Legião mais próxima do Sietch Alvo.

Ao posicionar Veículos, sempre posicione **1 Colheitadeira e 1 Ornitóptero**, respeitando as regras de posicionamento na página 38.

CRITÉRIOS DE MOVIMENTO HARKONNEN

Sempre mova Legiões Harkonnen **em direção ao Sietch Alvo, uma de cada vez**, começando pela que estiver mais perto dele, seguindo a rota com o menor número de Áreas livres a serem cruzadas (o **caminho mais curto**) e usando Ornitópteros se estiverem disponíveis. Se houver múltiplas Legiões à mesma distância, mova aquela(s) com o maior Poder de Combate primeiro.

Importante: Legiões em movimento devem ter um Poder de Combate **maior** que o de qualquer Legião Atreides na defesa do Sietch Alvo. Se nenhuma Legião cumprir esse requisito, o Sietch não é mais considerado o Sietch Alvo para propósitos de movimento. Um Sietch Alvo temporário que cumpra o requisito de Poder de Combate deve ser designado por meio da seguinte ordem de prioridade:

1. O Sietch mais próximo do Sietch Alvo.
2. O Sietch com a classificação mais alta (mesmo que não revelada).

Esse Sietch Alvo temporário permanece assim por todo o turno. Durante o próximo turno, as condições para a seleção de um Sietch Alvo devem ser verificadas novamente.

◆ **ESCOLHENDO O CAMINHO MAIS CURTO**

Se houver dois ou mais caminhos mais curtos, escolha de acordo com a seguinte ordem de prioridade:

1. O caminho que permite que a Legião termine seu movimento em uma Área ocupada por outra Legião Harkonnen sem exceder o limite de acúmulo de tropas. Mova um número de Unidades até o limite do acúmulo, iniciando por aquelas com o maior Poder de Combate, mais todos os Líderes.
2. O caminho que permite que a Legião termine seu movimento em uma Área mais próxima a um Sietch.
3. O caminho que permite que a Legião termine seu movimento em uma Área de Montanha.
4. O caminho que permite que a Legião termine seu movimento em uma Área de Planalto ou Erg Menor.
5. O caminho que permite que a Legião termine seu movimento em uma Área de Deserto ou Deserto Profundo sem ficha de Sinal de Verme.

Importante: No Modo Solo Mahdi, os Harkonnen ignoram fronteiras intransponíveis.

Existem dois critérios adicionais a serem seguidos quando as Legiões Harkonnen são movidas:

- ◆ Não use **mais que 1 Ornitóptero** no mesmo turno.
- ◆ Não mova as Legiões que estejam adjacentes ao Sietch Alvo, a não ser que elas também estejam adjacentes a outra Legião Harkonnen. Nesse caso, mova 1 Legião (ou mais, se possível) para fundir todas em uma única Legião próxima ao Sietch Alvo e com o maior Poder de Combate possível.

◆ **POSICIONANDO FICHAS DE DESTACAMENTO HARKONNEN**

Sempre que uma Legião Harkonnen **deixar uma Área que contenha um Assentamento**, posicione 2 fichas de Destacamento Harkonnen ali (veja Regras Especiais na próxima página).

◆ **CRITÉRIOS DE COMBATE HARKONNEN**

Todas as regras para resolver batalhas estão listadas aqui.

◆ **CARTAS DE PLANEJAMENTO HARKONNEN EM COMBATE**

Se uma batalha começar e houver cartas no baralho de Reforços, durante cada rodada da batalha descarte quantas cartas do baralho de Reforços forem necessárias para os Harkonnen alcançarem 6 dados de Combate.

◆ **APLICANDO GOLPES**

Ao aplicar Golpes contra uma Legião Harkonnen, obedeça à seguinte ordem de prioridade:

1. Elimine os Líderes, começando pelos Líderes Bashar até que reste apenas 1 Líder (Nomeado, se possível) na Legião.
2. Substitua Unidades de Elite por Unidades Regulares.
3. Substitua Unidades Sardaukar por Unidades Regulares.
4. Elimine Unidades Regulares, a menos que ainda haja um Líder sobrando e os Golpes pudessem ter eliminado todas as Unidades Regulares. Nesse caso, elimine o Líder primeiro.

◆ **FINAL DA BATALHA**

Legiões Harkonnen nunca Recuam, e cessam um ataque apenas quando, no início de qualquer rodada de Combate, têm um Poder de Combate igual ou inferior a metade do Poder de Combate da Legião oponente (considerando o Poder de Combate de Unidades individuais).

Se o jogador Atreides quiser Recuar, ele decide para onde, mas deve priorizar Áreas vazias (se houver).

Importante: Os Harkonnen não precisam sofrer 1 Golpe para continuar a batalha ao atacarem um Sietch em partidas solo.

REGRAS ESPECIAIS

◆ FICHAS BENE GESSERIT HARKONNEN

Em vez de os Harkonnen receberem uma ficha Bene Gesserit, pegam 1 dado de Ação do painel A Especiaria Deve Fluir e o colocam junto aos dados de Ação Harkonnen não utilizados. Se não houver dados disponíveis, avance o marcador de Supremacia 1 espaço.

◆ FICHAS DE DESTACAMENTO HARKONNEN

Os dois conjuntos de fichas de Destacamento Harkonnen Inicial formam uma reserva no jogo solo e são usados sempre que uma Legião Harkonnen deixa uma Área que contenha um Assentamento. Quando isso acontece, **imediatamente** posicione 2 fichas de Destacamento ali, 1 preta e 1 prata, viradas para baixo. Essas fichas são consideradas Unidades e, como tal, seguem todas as regras padrão com relação a movimento e limite de acúmulo, além de algumas regras especiais:

- ◆ Todas as fichas de Destacamento (pretas ou pratas) têm Poder de Combate 2 e contam como 1 Unidade para os propósitos de movimento e limite de acúmulo.
- ◆ As fichas de Destacamento são reveladas apenas quando atacam ou são atacadas, ou se o efeito de qualquer carta de Planejamento ou dado de Ação fizer com que seja necessário que elas sejam reveladas (por exemplo, quando você tem de substituir Unidades em uma Legião por Unidades de outro tipo). Se o limite de acúmulo for excedido quando as fichas forem reveladas, remova quaisquer Unidades em excesso, começando por aquelas com o menor Poder de Combate. Fichas de Destacamento Reveladas são embaralhadas de volta na reserva.
- ◆ Se não houver mais fichas de Destacamento disponíveis e você precisar posicionar alguma, revele 2 fichas à sua escolha (1 preta e 1 prata) no tabuleiro, posicionando as Unidades correspondentes. Em seguida, posicione as fichas onde eram necessárias.

◆ CARTAS DE PLANEJAMENTO HARKONNEN

Sempre que um baralho Harkonnen ficar sem cartas, simplesmente reembalhe todas as cartas descartadas e forme um novo baralho.

◆ DADOS DE AÇÃO HARKONNEN NÃO UTILIZADOS

Os dados de Ação Harkonnen não utilizados são aqueles que ainda não foram rolados e que não estão no painel A Especiaria Deve Fluir. Consulte esses dados para ver se o jogador Atreides pode efetuar Ações de Poder do Deserto.

◆ REGRA ESPECIAL DE ORNITÓPTEROS

Você nunca poderá revelar uma ficha de Destacamento Atreides ou um Sietch voluntariamente se essas peças estiverem em um Setor conectado a uma Zona Aérea com um Ornitóptero (você ainda deve revelá-las se forem atacados).



◆ REVELANDO UM SIETCH OU UMA FICHA DE DESTACAMENTO

Para cada ficha de Destacamento Atreides ou Sietch revelada voluntariamente, acrescente 1 carta de Planejamento Harkonnen ao baralho de Reforços (alternando entre os baralhos Harkonnen e Corrino, conforme explicado). Não faça isso se a Proibição da Guilda Espacial estiver ativa.

◆ PROIBIÇÕES DA LANDSRAAD

Enquanto a Proibição da Landsraad estiver ativa, os Harkonnen não podem descartar cartas do baralho de Reforços para ganhar dados de Combate extras.

◆ THUFIR HAWAT

Em partidas solo, a Habilidade Especial de Thufir Hawat é modificada do seguinte modo:

- ◆ Compre 3 cartas de Planejamento da Casa Harkonnen e as jogue imediatamente.

◆ GAIUS HELEN MOHIAM

Quando em uma partida solo, a Habilidade Especial de Gaius Helen Mohiam é modificada do seguinte modo:

- ◆ Compre 3 cartas de Planejamento dos Aliados Corrino e as jogue imediatamente.

◆ TRANSE DA VERDADE - CASA ATREIDES CARTA DE PLANEJAMENTO

Em partidas solo, modifique o efeito da carta Transe da Verdade do seguinte modo:

- ◆ Escolha o resultado de um dado de Ação Harkonnen. (Você não pode escolher o resultado se houver 3 dados de Ação gastos no painel de jogador Harkonnen com aquele resultado, ou 2 para o caso dos resultados de Destacamento e Casa). Jogue o próximo turno dos Harkonnen como se você tivesse rolado aquele resultado no dado de Ação Harkonnen, gastando o dado normalmente. Em seguida, compre 2 cartas de Planejamento ou jogue 1 carta de Planejamento.

◆ PLANOS DE HAWAT - CARTA DE PLANEJAMENTO DA CASA HARKONNEN

Quando a primeira destas cartas for jogada, em vez disso, posicione-a ao lado do tabuleiro. Se a segunda for jogada, descarte ambas e aplique o efeito como de costume.

ÍNDICE REMISSIVO

Ação da Casa	18	Líder Nomeado	12, 18, 31
Ação de Destacamento	18	Líderes	12, 25, 31
Ação de Estratégia	17	Líder Genérico	12
Ação de Liderança	18	Minor Erg	8
Ação de Mentat	18	Monarenada	23
Ação de Poder do Deserto	18	Montanha	8
Ameaças do Deserto	20	Movimento	22
Área	8	Objetivo Secreto	10, 27
Área Livre	8	Ornitóptero	13
Armas Atômicas da Família	29	Painel A Especiaria Deve Fluir	11
Armazenamento	21	Painel de Jogador	11
Arrakina	10	Planalto	8
Assentamentos	10, 27	Polo Norte	8
Ataque Surpresa	24	Posicionamento de Veículos	16
Baixas	26	Posicionar	18
Batalhas	24	Povoado	10
Caleche	20	Povoados Peone	10
Cartago	10	Preparação	14
Cartas de Planejamento	19	Presciência	10, 27
Cartas Táticas	37	Proibições do Imperium	21
CHOAM	11	Reconhecimento	19
Colheita de Especiaria	21	Recuar	26
Colheitadeira	13, 33	Resolução de Ações	17
Combate	24	Rodada	15
Cone de Silêncio	35	Sardaukar	11, 25
Criador Selvagem	32	Sietch	10
Deserto / Deserto Profundo	8	Sinal de Verme	20, 30
Desertos	8	Supremacia	10
Destacar	18	Tabuleiro	8
Escudo	24	Tanque de Regeneração	27
Especiaria Reserva	21	Tempestade de Coriolis	20
Estações Ecológicas	31	Transporte de Tropa	23
Fedaykin	11, 25	Treinamento de Guerrilha	19
Fichas Bene Gesserit	33	Unidades	11
Fichas de Destacamento	12, 15	Unidades de Elite	11
Fronteira Intransponível	8	Unidades de Elite Especiais	11, 25
Golpe	24	Unidades Regulares	11
Início da Rodada	15	Veículos	13
Landsraad	11	Verme da Areia	13, 30
Legião	11, 22	Zona Aérea	9



CRÉDITOS

DESIGN DO JOGO: Marco MAGGI e Francesco NEPITELLO

DESIGN MODO SOLO MAHDI: Michele GARBUGGIO

DESENVOLVIMENTO: Michele GARBUGGIO e Marco MAGGI

LÍDER DE PRODUÇÃO: Thiago ARANHA

PRODUÇÃO: Marcela FABRETI, Vincent FONTAINE, Guilherme GOULART, Rebecca HO, Isadora LEITE, Thiago MEYER, Shafiq RIZWAN, Kenneth TAN e Gregory VARGHESE

DIREÇÃO DE ARTE: Paolo PARENTE

ARTE: Henning LUDVIGSEN, Stefano MORONI, Paolo PARENTE e Steve PRESCOTT

DIREÇÃO GRÁFICA: Mathieu HARLAUT

DESIGN GRÁFICO: Gabriel BURGHI (líder), Matteo CERESA (líder), Louise COMBAL, Max DUARTE e Júlia FERRARI

MODELAGEM: Yannick HENNEBO, Aragorn MARKS, Kevin MARKS e Irek ZIELIŃSKI

RENDERIZAÇÃO: Edgar RAMOS

REVISÃO: Jason KOEPP

GERENCIAMENTO DE MARCA: Joe LEFAVI | GENUINE ENTERTAINMENT

LICENÇA: Geoff SKINNER

EDIÇÃO: David PRETI

PLAYTESTERS: Chiara AVE, DUNWICH BUYERS CLUB, Marcello BALBO, Emanuele BEDIN, Marco BELTRAMINO, Kristofer BENGTTSSON, Kevin CHAPMAN, Melanie CHAPMAN, Luca DONATI, Michele GARBUGGIO, Giacomo MARCHI, Francesco MASON, Roberto DI MEGLIO, Giuliano NEPITELLO, Piergiorgio PALLOTTI, Umberto PIGNATELLI, Lorenzo PERASSI, Andrew POULTER, Francesco RANIERO, Jacopo REGGIANI, Riccardo RIMONDI, Maner SAMUEL e Ralf SCHEMMAN

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS: Marco e Francesco gostariam de agradecer a Roberto DI MEGLIO, por seu trabalho conjunto no Guerra do Anel, uma grande fonte de inspiração para este jogo, e Kevin CHAPMAN, por seu apoio constante e precioso trabalho de desenvolvimento das regras.

E gostariam de agradecer a todos que jogaram a versão TTS do jogo ou experimentaram o jogo nas convenções.

GALE FORCE NINE

PRODUTOR & GERENTE DE MARCA: Joe LEFAVI | GENUINE ENTERTAINMENT

CO-PRODUTOR: John-Paul BRISIGOTTI

◆ GALÁPAGOS

Gestão de Produto: Matheus Passeri

Tradução: Di Toledo

Revisão: Fábio Gullo e Felipe Ramos

Diagramação: Robson Minghini

WWW.MUNDOGALAPAGOS.COM.BR



Dune: Guerra por Arrakis é propriedade oficial sublicenciada da Gale Force Nine, uma empresa do Grupo Battlefront. Dune TM e © 2023 Legendary. Todos os Direitos Reservados. CMON e o logo CMON são marcas registradas da CMON Global Limited. Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão específica. Os componentes podem variar daqueles mostrados. Miniaturas e peças plásticas incluídas são pré-montadas e não pintadas. Feito na China.

RESUMO DAS REGRAS

RODADA

◆ INÍCIO DA RODADA

- ◆ Compre 2 cartas de Planejamento, 1 de cada baralho.
- ◆ Revele 3 cartas de Presciência.

1. POSICIONAMENTO DE VEÍCULOS (HARKONNEN).

Baseando-se na posição do marcador do Imperium mais baixo:

- ◆ Separe 1 dado de Ação por cada espaço da linha ativa e superior.
- ◆ Posicione o número indicado de Veículos no tabuleiro.

2. RESOLUÇÃO DE AÇÕES

- ◆ Role os dados de Ação, posicione-os nos painéis de jogador.
- ◆ Começando pelos Harkonnen, posicione 1 ficha Bene Gesserit nos painéis de jogador (se os jogadores assim desejarem).
- ◆ Iniciando pelos Atreides e terminando com os Harkonnen, os jogadores alternam executando 1 Ação até que todos os dados sejam usados.

3. AMEAÇAS DO DESERTO (ATREIDES)

- ◆ Posicione 1 ficha de Sinal de Verme em todas as Áreas de Deserto com uma Legião Harkonnen ou uma Colheitadeira. Vire todas as fichas:
 - ◆ Nada acontece.
 - ◆ Posicione 1 Verme da Areia na Área.
 - ◆ Posicione 1 Verme da Areia apenas se se tratar de uma Área de Deserto Profundo.
- ◆ Quando um Verme da Areia é posicionado em Áreas que contenham uma:
 - ◆ **Colheitadeira:** Remova a Colheitadeira.
 - ◆ Remova um Caleche em uma Zona Aérea conectada para não remover uma Colheitadeira.
 - ◆ **Legião Harkonnen:** A Legião deve Recuar. Se não puder, resolva o ataque do Verme da Areia.
- ◆ Role para Tempestades de Coriolis para toda Legião Harkonnen em Planaltos, Ergs Menores e Áreas de Deserto vulneráveis.

4. COLHEITA DE ESPECIARIA (HARKONNEN)

- ◆ Descarte todas as Proibições ativas (a não ser que o marcador correspondente esteja no espaço mais abaixo do painel).
- ◆ Remova todas as Colheitadeiras do tabuleiro para coletar pontos de especiaria: 1 para Deserto, 2 para Deserto Profundo.
- ◆ Gaste os pontos de especiaria em cada um dos 3 marcadores do Imperium.
 - ◆ 3 pontos: Mova para cima 1 espaço.
 - ◆ 2 pontos: Mantenha no espaço atual.
 - ◆ 0 pontos: Mova para baixo 1 espaço (ative 1 Proibição correspondente).
- ◆ Se a pontuação atual de Supremacia for 5 pontos ou menos, gaste 3 pontos de especiaria para avançar o marcador de Supremacia 1 espaço.

◆ FINAL DA RODADA

- ◆ O jogador Atreides verifica se as cartas de Presciência reveladas na fase Final da Rodada podem ser reivindicadas.
- ◆ Os Atreides vencem o jogo se os requisitos da carta de Objetivo Secreto forem atendidos. Caso contrário, o jogo continua.
- ◆ Remova todos os Ornitópteros e Caleches do tabuleiro.
- ◆ Iniciando pelos Harkonnen, qualquer Líder Nomeado pode ser substituído no tabuleiro por um Genérico.
- ◆ Todas as cartas de Líder gastas são restabelecidas.
- ◆ Descarte até ficar com 6 cartas de Planejamento.
- ◆ Os Atreides removem de jogo qualquer carta de Presciência revelada que quiserem. Em seguida, reembalham todas as cartas.

AVANÇANDO NA TRILHA DA PRESCIÊNCIA

- ◆ Reivindique uma **carta de Presciência** (máximo 2 por rodada): Avance os marcadores indicados de acordo com o número apresentado.
- ◆ Pegue uma **Estação Ecológica**: Avance o marcador de Presciência apresentado embaixo da ficha 1 espaço.
- ◆ Destrua um **Assentamento** Harkonnen: Todos os marcadores avançam o mesmo que a classificação do Assentamento.

AVANÇANDO NA TRILHA DA SUPREMACIA

- ◆ Destrua um **Sietch**: O marcador avança uma quantidade de espaços igual à classificação do Sietch.
- ◆ Se a pontuação atual de Supremacia for 5 pontos ou menos, gaste 3 pontos de especiaria para avançar o marcador de Supremacia 1 espaço.

◆ MOVENDO LEGIÕES

- ◆ As Legiões em movimento podem entrar em qualquer Área livre adjacente.
- ◆ Uma Área não está livre se contiver Assentamentos inimigos, Unidades inimigas ou um Verme da Areia (Estações Ecológicas e Colheitadeiras não impedem o movimento).
- ◆ Legiões Harkonnen entrando em uma Área que contenha uma ficha de Sinal de Verme devem revelá-la e resolvê-la.
- ◆ Fronteiras Intransponíveis não podem ser atravessadas (exceto por Transporte de Tropas)
- ◆ Legiões não podem agregar ou abandonar miniaturas no meio de um movimento maior do que 1 Área.
- ◆ **Transporte de Tropas (Harkonnen)**: Remova um Ornitóptero conectado para mover 2 Áreas, ignorando quaisquer obstáculos.
- ◆ **Montarenada (Atreides)**: Permite o movimento sobre qualquer quantidade de Áreas que contiverem Sinais de Verme ou Vermes da Areia.

◆ RODADA DE BATALHA

- ◆ Revele qualquer Sietch e ficha de Destacamento envolvida na batalha.
- ◆ Iniciando pelo atacante, ele pode descartar cartas de Planejamento na base de +1 dado de Combate por carta.
 - ◆ **Ataque Surpresa:** O atacante acrescenta 1  na primeira rodada.
- ◆ Ambos os jogadores rolam uma quantidade de dados de Combate igual ao número de Unidades (não Líderes) em sua Legião mais o número de cartas de Planejamento que eles descartaram. O defensor acrescenta a classificação de seu Assentamento na Área (se houver). Máximo de 6 dados.
 - ◆ Cada Líder Genérico transforma 1  em 1 .
 - ◆ Cada Líder Nomeado usa 1  conforme indicado em sua carta.
 - ◆ Cada Unidade de Elite Especial pode cancelar 1  do oponente.
 - ◆ Cada  cancela 1  do oponente.
- ◆ Remova baixas. Cada  deve:
 - ◆ Remover 1 Unidade ou Líder, ou
 - ◆ Substituir 1 Unidade de Elite por 1 Unidade Regular.
- ◆ O atacante pode continuar a batalha (deve sofrer 1 Golpe se o defensor estiver em um Assentamento). Nesse caso, o defensor pode recuar. Caso contrário, uma nova rodada se inicia.