

LIVRO DE REGRAS

DUNE





DUNA

REGRAS DO JOGO

A ESPECIARIA DEVE FLUIR

Duna, o clássico da ficção científica de **Frank Herbert** viverá por gerações como uma obra-prima da imaginação criativa. Neste jogo, você poderá dar vida ao planeta alienígena e ao turbilhão de intrigas de todos os principais personagens deste livro.

Duna — o próprio nome invoca desolação. Paisagens desérticas cobrem a maior parte da superfície do planeta, interrompidas apenas pelos cumes de rochas gigantes. Vermes gigantescos com meio quilômetro de comprimento vivem debaixo da areia e atacam qualquer um que se demorar demais por ali. A vida humana existe em alguns poucos lugares onde a preciosa água encontra-se disponível, mas mesmo estes assentamentos são afetados pelas terríveis tempestades coriolis. Ainda, o planeta é crucial para o destino do império galático, pois Arrakis, também conhecido como *Duna*, é o único lugar onde a Especiaria pode ser colhida. A Especiaria é a chave para a viagem interestelar. Apenas ingerindo a droga viciante os Navegadores da Corporação Espacial podem ter visões do futuro, permitindo-lhes traçar um caminho seguro pelo hiperespaço. A Especiaria é também um remédio que prolonga a vida.

Apenas garantindo um suprimento estável de Especiaria por toda a galáxia um Imperador pode evitar uma revolta civil. Em resumo, com Especiaria pode-se comprar o que quiser.

Forças poderosas brigam pelo controle de *Duna*. Tropas Imperiais, famílias aristocráticas, corporações, uma irmandade secreta e os nativos nômades *Fremen*, todos disputando pelo poder no planeta.

Todos estão sujeitos à economia rígida da junta de mercadores, CHOAM; recursos são caros e o transporte é custoso. Excelência tem seu preço e esse preço deve ser pago na moeda universal, a medida de todo valor: Especiaria.

Todos precisam de Especiaria. Alguns a coletarão diretamente quando explodir em alguma área isolada de areia, arriscando tanto o ataque de um verme-da-areia quanto de uma tempestade. Outros a conseguirão violentamente em batalhas ou calmamente em impostos e taxas.

Quem controlar grandes assentamentos terá acesso a ornitópteros e cobrirá grandes distâncias rapidamente. Outros jogadores deverão escolher seu caminho lentamente através da rocha e areia.

Mas todos aguardam ansiosamente a decisão Nexus, sinalizada pelo súbito aparecimento do grande verme-da-areia, Shai-Hulud.

Grandes batalhas e pequenas escaramuças ocorrerão, mas muitas vezes serão decididas por um único líder brilhante ou por um ato de baixa traição. Mas a morte em *Duna* não precisa ser trágica. Os mortos são rotineiramente entregues para retirar a água do corpo - para que a vida no árido planeta possa continuar. E mesmo uma única célula sobrevivente de um indivíduo pode ser cultivada pelos técnicos de Tleilaxu para que a pessoa original cresça novamente.

VOCÊ SERÁ UMA DESSAS FACÇÕES:

Atreides:

Os Atreides, liderados pelo jovem **Paul Atreides (Muad'Dib)** — herdeiro do planeta por direito, dotado de tenentes valentes e de uma estranha percepção parcial do futuro, mas cercado por adversários mais poderosos e traiçoeiros.

Bene Gesserit:

A Irmandade Bene Gesserit, representada pela **Reverenda Madre Gaius Helen Mohiam** — antiga e inescrutável, cuidadosamente treinada em controle psicológico e genial em alcançar seus objetivos através dos esforços de outros.

Imperador:

O Imperador, sua majestade o Imperador **Padishah Shaddam IV** — perspicaz e eficiente, mas facilmente embalado em complacência por suas próprias armadilhas de poder.

Fremen:

Os Fremen, representados pelo ecologista planetário **Liet-Kynes** — comandando hordas ferozes de nativos, adeptos da vida e viagem pelo planeta, e dedicados a impedir qualquer controle externo enquanto provocam a regeneração natural de Arrakis.

Guilda Espacial:

A Guilda Espacial, representada pelo navegador **Edric** (em conjunto com bandos de contrabandistas) - monopolista de transporte, mas viciado em quantidades cada vez maiores de Especiaria.

Harkonnen:

Os Harkonnens, liderados pelo decadente **Barão Vladimir Harkonnen** — mestre da traição e atos cruéis.

No jogo *DUNE*, você poderá explorar muitas das possíveis interações que podem ocorrer entre essas facções fascinantes, cada uma com suas próprias motivações, necessidades e vantagens especiais. *DUNE* foi dividido em Jogo Básico e Avançado. Aprenda e jogue o Jogo Básico várias vezes antes de se aventurar no Jogo Avançado.

COMPONENTES

Este volume de regras pretende ser uma referência para todas as cópias do jogo Dune. É o caso, no entanto, que ao longo do tempo, diferentes versões do jogo vieram com equipamentos e arte diferentes. De fato, muitos conjuntos mais antigos podem estar faltando vários componentes menores que são incluídos em conjuntos mais modernos para tornar o jogo mais fácil de jogar. Dito isto, esses itens geralmente são fáceis de fazer ou substituir por algum item equivalente para facilitar o jogo.

Tabuleiro de jogo

Impresso no Tabuleiro está um mapa do planeta Duna.

O mapa contém quatro tipos de *Territórios*: Areia, Rocha, Fortaleza, Bacia Polar. Suas cores dependerão de qual versão do jogo você possui. Os territórios controlam a maneira como as tropas e as especiarias se movem pelo tabuleiro.

O mapa também é dividido por linhas de longitude em dezoito *setores* que se estendem da borda da Bacia Polar até o horizonte. Os setores controlam a maneira como a Tempestade se move pelo tabuleiro.

Seis pontos de jogador cercam o mapa para ajudar a determinar a ordem de jogo.

Os lugares foram fornecidos para os vários baralhos de cartas e faixas de jogo.

Os “*Tanques*” também estão no tabuleiro e possuem Líderes e Tropas atualmente mortos. No entanto, em Duna, a morte não é necessariamente permanente.

Dependendo da sua cópia, eles podem ter nomes ligeiramente diferentes.

Marcadores de Especiarias

Esses marcadores representam Especiarias; moeda e poder não apenas em Dune, mas em todo o Império.

Estes podem ser em qualquer número de denominações, mas o conjunto como um todo irá compor 128 Especiarias.

Marcador de Tempestade

O marcador de tempestades indica a seção de Duna atualmente cercada por uma mortal Tempestade Coriolis.

Conjuntos de facções

Cada conjunto é composto pelos seguintes componentes:

- Um escudo de jogo com o emblema da facção. Isso também resume as habilidades especiais da facção. Isso muda a maneira como o jogo é jogado apenas para sua facção. Alguns são usados apenas no Jogo Avançado e alguns estão indisponíveis em determinadas circunstâncias. Mais detalhes são fornecidos no Almanaque.
- Cinco discos grandes - cada um mostrando um líder e sua força de luta.
- Vinte pequenos tokens de exército (alguns podem estar marcados de forma diferente para algumas facções para marcar habilidades de jogo avançado).
- Quatro Cartas de Aliança
- Marcadores e Cartas usadas por certas facções (Previsões Bene Gesserit, carta e disco Atredies Kwisatz Haderach, baralho de Previsões Bene Gesserit).

Todos os componentes de cada conjunto de jogadores têm a mesma cor para identificação.

Baralhos de cartas

O jogo inclui vários baralhos de cartas, além de um grande número de cartas de referência:

- Baralho de especiarias
- Baralho de Intriga
- Baralho de Traidor
- Baralho de Tempestade
- Um conjunto de cartas bônus para marcar quem tem acesso a certas habilidades especiais.

Cartas de Combate ou Discos

Você terá Discos de Combate ou Baralhos de Cartas de Combate dependendo da sua cópia de Duna.

Isso permite que os jogadores selecionem secretamente forças para se comprometerem com a batalha.

Com um disco, basta girá-lo para exibir o número que você precisa.

Com cartas, selecione as cartas com um total igual ao número que você precisa.

Ambos os métodos são referidos simplesmente como “selecionar um número”.

JOGO AVANÇADO

Dune é um jogo com muita coisa acontecendo, e é altamente recomendável que você aprenda a jogar o jogo básico primeiro.

Para aqueles que aprenderam o básico, o Jogo Avançado adiciona muita profundidade aos procedimentos. Existem vários elementos adicionais ao jogo Avançado que podem ser adicionados aos poucos ou por atacado, que são explicados na seção “Regras Avançadas”.

CONFIGURAÇÃO DO JOGO

Comentando as habilidades

- As Bene Gesserit fazem sua Predição após a atribuição das Facções (passo 6) e antes de marcadores serem colocados nos pontos (passo 7).
- Os Fremen colocam suas fichas diante da Bene Gesserit e podem colocar Fichas do Exército Fedaykin com elas.
- As Bene Gesserit não são obrigadas a iniciar o jogo com um marcador de Co-Existência no lugar com qualquer força inicial no tabuleiro.
- Durante o passo 9, o jogador Harkonnen mantém todas as cartas do Traidor.
- Durante a etapa 11, o jogador Harkonnen compra uma carta extra de Traição

1. A tabuleiro é colocado em uma superfície plana
1. Todos os tokens de especiarias são colocados no banco de especiarias.
3. Os vários baralhos de cartas são embaralhados e colocados virados para baixo nos locais apropriados no tabuleiro e ao redor dele. As cartas jogadas serão descartadas viradas para cima ao lado dos baralhos e os descartes reembalhados para reabastecer o baralho de Intriga conforme necessário.
4. Coloque o marcador de turno na pista de turnos - coloque-o ao lado de um espaço.
5. Coloque o marcador Tempestade no setor marcado como "Início da tempestade".
6. Cada jogador seleciona uma das facções de jogadores para jogar. Se os jogadores não concordarem com as seleções, cada jogador escolhe um personagem aleatoriamente.

7. Os jogadores lêem e seguem suas instruções de configuração na seção "No início" de suas telas de jogador.
8. Cada jogador coloca seu marcador de casa colorido no ponto de jogador mais próximo ao seu lugar na mesa.
9. Remova do baralho de Traidor as cartas de toda e qualquer facção que não esteja em jogo e dê quatro Cartas de Traidor para cada jogador que possa olhar para elas, escolha uma para guardar e devolva o restante com a face para baixo no fundo do baralho.
10. Cada jogador coloca seus cinco Discos de Líder atrás de seu Escudo, junto com qualquer Especiaria, Fichas de Exército e outros apetrechos de jogo que eles controlem, a menos que seja instruído de outra forma.
11. Cada jogador compra uma Carta de Traição inicial

SEQUÊNCIA DE JOGO

Dune é jogado em turnos até um limite máximo de quinze turnos de jogo. Cada Turno de Jogo é composto por várias Rodadas específicas que devem ser completadas na sequência exata apresentada abaixo, com cada jogador atuando por sua vez dentro daquela Rodada.

1. Rodada de Tempestade

O marcador de tempestade é movido pelo mapa.

2. Rodada de Explosão Especiarias

A carta do topo do baralho de especiarias é virada e as fichas de exército de especiarias são colocadas no território indicado.

2.1. Rodada Nexus

Essa rodada nem sempre ocorrerá. Na verdade, ocorre no meio da rodada Explosão de Especiaria.

3. Rodada de Leilão

Os jogadores apostam Especiarias para adquirir cartas de Intriga.

4. Rodada de Renascimento

Os jogadores recuperam Fichas do Exército dos 'Tleilaxu Tanks'

5. Rodada de Movimento

Cada jogador, por sua vez, pausa e move suas fichas de exército no mapa.

6. Rodada de Batalha

Os jogadores resolvem batalhas em todos os territórios ocupados por Fichas do Exército de dois ou mais personagens.

7. Rodada Coleta de Especiaria

Fichas do Exército em territórios que contêm Spice podem coletar a Spice.

8. Rodada de Controle

Os jogadores verificam se alguém ganhou o controle de Dune e venceu o jogo

OBJETIVO DO JOGO

O objetivo do jogo é ganhar o controle de Dune por conta própria ou como parte de uma aliança política.

O controle de Duna é determinado por Pontos de Controle. Estes são calculados a cada turno na Rodada de Controle e normalmente são concedidos para o controle de Territórios de Fortaleza, cada fortaleza normalmente valendo um Ponto de Controle. Mais detalhes são fornecidos em “Rodada 8: Controle”.

Além disso, certas facções podem ter condições secundárias que podem ser usadas para vencer o jogo.

ESPECIAIS E HABILIDADES DE INTRIGA

Cada facção tem um conjunto único de vantagens econômicas, militares, estratégicas ou traiçoeiras que mudam a forma como jogam o jogo. Às vezes, eles dobram ou até quebram uma regra. Em todos os casos, a habilidade tem precedência sobre as regras principais. Um resumo dessas regras é dado na parte de trás do escudo de cada jogador. Informações detalhadas sobre cada habilidade são fornecidas no Almanaque. Observe que isso inclui “Habilidades Avançadas” usadas apenas no Jogo avançado. Cartas de Intriga geralmente têm habilidades que mudam o fluxo do jogo. Estes estão resumidos nas próprias cartas, e informações detalhadas são encontradas no Almanaque.

Em ambos os casos, as regras específicas do Almanaque estão sempre corretas, pois um resumo é necessariamente breve. Além disso, as caixas em cada seção de regras detalham casos comuns em que as regras podem não ser imediatamente claras devido a habilidades especiais combinadas. Embora uma leitura rigorosa das regras permita que você encontre a solução sozinho, esses exemplos serão úteis na maioria das circunstâncias comuns pouco claras.

SUBORNO E CONSPIRAÇÃO

Os jogadores nunca são obrigados a manter em segredo suas reservas, Cartas ou Especiarias mantidas, ou traidores selecionados, embora normalmente também não sejam obrigados a revelar essas informações, exceto pelo número de cartas de Traição mantidas na Fase de Leilão.

Todas as especiarias de um jogador devem ser mantidas escondidas atrás do escudo em segredo. As Reservas Fora do Planeta devem ser mantidas atrás do escudo para evitar confusão com Fichas do Exército em jogo, embora seu número não seja secreto.

Os jogadores podem fazer qualquer tipo de acordo verbal ou suborno entre si. Uma vez feitos, esses acordos e subornos podem ser declarados publicamente em voz alta por ambos os jogadores e devem ser honrados. Um jogador não pode renegar um acordo ou suborno que foi declarado publicamente em voz alta. Subornos e acordos não anunciados publicamente em voz alta podem ser renegados livremente.

Especiarias pode ser parte do suborno ou acordo (“Especiarias de Suborno”), e é colocado na frente do escudo daquele jogador. Esta Especiaria não pode ser tomada ou usada em nenhum momento, exceto no início da Rodada de Controle, quando pode ser adicionada àquela atrás do escudo do jogador.

Embora os Subornos de Especiarias só possam ser coletados na Rodada de Controle (exceto para o poder do Imperador), os arranjos que levam a isso podem ser feitos a qualquer momento. Nenhum jogador pode ser forçado a aceitar especiarias de outro jogador.

Um acordo ou suborno não pode envolver a transferência ou doação de Cartas de Intriga, Líderes, Fichas do Exército ou habilidades de facção.

Um jogador não pode fazer um acordo ou suborno que infrinja as regras ou as Habilidades de sua Facção.

RODADA 1: TEMPESTADE

Comentando as habilidades

- Quando vários efeitos ocorrem na Rodada Tempestade, a seguinte ordem é usada:
 1. Revelar o Cartão Tempestade
 2. Jogue Controle Climático
 3. Jogue Família Atômica
 4. Mover Tempestade
 5. Jogue a Nova Carta Tempestade
 6. Fremen examinam o Cartão Tempestade
 7. Jogue o Scanner do Tempo
- Controle Climático e Família Atômica não podem ser usados no primeiro turno
- Após o uso da Família Atômica, nenhum território muda seu tipo ou disposição, exceto que a Bacia Imperial, Carthag e Arrakeen tornam-se suscetíveis à Tempestade.
- Dois grupos de Tropas em um território grande em setores separados com a Tempestade ocupando um terceiro setor entre eles são contados como sendo em Territórios separados, assim como as Tropas em Setores sob a Tempestade.
- Se a tempestade estiver em um setor correspondente a um ponto do jogador, o próximo jogador será o próximo a ser abordado, pois a tempestade já atingiu o ponto do jogador.
- Um marcador de Co-Existência impedirá que Tokens do Exército Bene Gesserit em Territórios que concedam Marcadores de Ornitóptero qualifiquem sua facção para Marcadores

Avançando o Turno.

No início da Rodada Tempestade, o Marcador de Turno é movido um espaço ao longo da trilha de turno para mostrar o turno atual.

Movendo a Tempestade: Primeira Jogada

Apenas na primeira Rodada da Tempestade, o marcador de tempestade é colocado em um local aleatório ao longo da borda do mapa usando o seguinte procedimento:

1. O marcador de tempestade foi inicialmente colocado no Setor "Início Tempestade" durante a configuração.
2. Os dois jogadores cujos círculos estiverem mais próximos do Setor de Início da Tempestade irão escolher secretamente um número de 0 a 20 em seus discos de batalha.
3. Os dois números são simultaneamente revelados e somados. Este total é a quantidade de setores que a Tempestade irá se mover pelo mapa, no sentido anti-horário, a partir do Setor de Início da Tempestade.
4. Embaralhe as Cartas de Tempestade e, em seguida, compre aleatoriamente uma para colocar com a face para baixo ao lado do marcador de tempestade sem olhar para ela.

Movendo a Tempestade: Restante do Jogo

1. Após a primeira Rodada de Tempestade, a tempestade se move usando o seguinte procedimento:
2. A Carta Tempestade é revelada.
3. O marcador Storm é movido no sentido anti-horário o número de setores indicado no cartão.
4. Quaisquer tropas que se encontrem em um setor de território de areia (com exceção da Imperial Basin) por onde a tempestade passar ou parar serão mortos. Coloque estas tropas nos Tanques Tleilaxu. Se o território ocupar vários setores e as tropas estiverem em setores desse território que ainda não foram ultrapassados pela tempestade, eles estarão seguros (por enquanto).

5. Qualquer especiaria em um setor sobre o qual uma tempestade passa ou pára é removida para o Banco de especiarias.
6. Embaralhe as Cartas de Tempestade e, em seguida, compre aleatoriamente uma para colocar com a face para baixo ao lado do marcador de tempestade sem olhar para ela.

Determinando o primeiro jogador

O jogador cujo jogador pontilha a tempestade agora se aproxima é chamado de primeiro jogador e usa o marcador de Primeiro Jogador para indicar isso.

Este jogador age primeiro em cada rodada neste turno. O jogo então prossegue no sentido anti-horário na ordem dos assentos até que todos os jogadores tenham feito seus movimentos.

Um novo primeiro jogador é escolhido no final de cada Rodada de tempestade.

Reivindicando Cartões de Bônus

No final da Rodada da Tempestade, uma carta de bônus de Ornitóptero e uma carta de bônus de Harvester são entregues ao jogador que controla Carthag e separadamente ao jogador que controla Arrakeen. O mesmo jogador pode reivindicar ambos os conjuntos de cartas.

RODADA 2: EXPLOSÃO DE ESPECIARIAS

A cada rodada de **Explosão de Especiarias**, a carta do topo é retirada do baralho de especiarias e é resolvida.

Se a Carta mostrar um Território, a quantidade de marcadores de Especiarias indicada na Carta é colocada do Banco de Especiarias no território no setor que contém o ícone Explosão de Especiarias (geralmente uma estrela). Se o Setor em questão estiver atualmente sob o marcador de Tempestade, nenhuma Especiaria é colocada naquele turno. A **rodada de Explosão de especiaria** então termina.

Se a Carta for um “Shai-Hulud”, uma **Rodada Nexus** bônus ocorre imediatamente, interrompendo a Rodada Spice Blow, durante a qual alianças podem ser formadas e quebradas. (Ver “Rodada 2a: Nexus”, verso).

Assim que a **Rodada Nexus** for resolvida, examine os descartes do baralho de especiarias sem alterar sua ordem e encontre a carta mais alta mostrando um território. Todos as Tropas e Especiarias naquele Território são removidos para os Tanques e Banco de especiarias respectivamente, pois um Verme aparece naquele território. Finalmente, uma nova carta de Especiarias é comprada e resolvida.

É possível que várias cartas do Shai Hulud sejam compradas, cada uma resultando em um Nexus. Como o mesmo território será afetado pelos Vermes, nenhum outro efeito ocorrerá normalmente, apesar de habilidades especiais.

Apenas durante a explosão de especiaria do primeiro turno, todas as cartas de Shai-Hulud viradas são colocadas de lado sem efeito e, em seguida, embaralhadas de volta ao baralho de especiaria no final da **rodada**. Uma **Rodada Nexus** não ocorrerá no primeiro turno.

Comentando as habilidades

- Se vários Shai Huluds forem sorteados em uma única rodada de Explosão de Especiaria, o jogador Fremen pode selecionar o território alvo para a segundo Verme e os subsequentes. Este pode ser qualquer território. No entanto, as tropas só são destruídos se este for um território de areia.
- Fremen e seus aliados não são destruídos por Vermes.
- Quando os Fremen montam em Vermes, eles não podem entrar ou sair de setores sob a Tempestade e o espaço de destino não é afetado pelo próprio Verme. Eles não podem se mover para territórios nos quais não seriam permitidos entrar por movimento normal.

RODADA 2A: NEXUS

Uma vez que uma carta de especiarias Shai-Hulud é virada no segundo turno ou nos turnos subsequentes, uma **rodada especial do Nexus** ocorre e o jogo normal é pausado imediatamente.

Todos os jogadores têm a chance de fazer, juntar ou quebrar alianças.

Uma vez que os jogadores tenham a chance de fazê-lo, o jogo continua com o verme devorando Especiarias e Tropas e/ou dando um movimento livre aos Fremen, etc.

Formando uma Aliança

Os jogadores podem discutir entre si as vantagens e desvantagens de se aliar e com quem. Uma aliança pode conter qualquer número de jogadores, embora um número maior exija mais Sietches para a vitória. Os membros de uma aliança devem ser revelados a todos. As alianças não são mantidas em segredo, embora os acordos feitos para chegar a uma aliança possam ser.

Os membros de uma aliança pegam uma Carta de Aliança da outra Facção com a qual são aliados e as colocam viradas para cima ao lado de sua tela.

Várias alianças podem ser formadas durante uma **Rodada Nexus**, mas nenhum jogador pode pertencer a mais de uma aliança. Depois que todos os jogadores tiverem a chance de se aliar, nenhuma outra aliança poderá ser feita ou quebrada até a próxima **Rodada Nexus**.

Rompendo uma aliança

Qualquer jogador pode quebrar uma aliança durante uma **Rodada Nexus**.

Eles simplesmente anunciam que estão rompendo com aquela aliança e devolvem suas cartas de Aliança. Os jogadores que rompem com uma aliança têm a oportunidade de ingressar imediatamente ou formar uma nova aliança, ou até mesmo reformar a aliança que acabaram de quebrar!

Como funciona uma aliança

As tropas de jogadores aliados são considerados os mesmos para fins de vitória (mas apenas vitória). Se, juntos, os jogadores de uma aliança detiverem as fortalezas necessárias no final do turno, eles vencerão o jogo em conjunto.

Os aliados podem discutir a estratégia secretamente a qualquer momento.

Os aliados não podem entrar em nenhum território (exceto no Polar Sink) em que um de seus aliados já tenha alguma tropa e, portanto, nunca possam lutar entre si.

Aliados ganham as habilidades listadas nas Cartas de Aliança que eles têm viradas para cima ao lado de sua tela.

RODADA 3: LEILÃO

CHOAM Caridade: No início da **Rodada de Leilão**, qualquer jogador que não tenha Especiaria pode coletar duas Especiarias do Banco de Especiarias chamando "CHOAM Caridade".

Comentando habilidades

- Observe que a pilha de descarte do baralho de Intriga deve ser embaralhada imediatamente se o baralho estiver vazio, formando uma nova pilha de compra. A pilha de descarte pode ser examinada por qualquer jogador a qualquer momento.
- A habilidade Atredies permite que o jogador espie a carta virada para baixo prestes a ser leiloada, mas não qualquer outra carta.
- Recomenda-se que o jogador Atredies, se presente, assuma o papel de Leiloeiro.
- O jogador Harkonnen recebe uma Carta de Intriga bônus toda vez que vence o leilão, que é adicionada à sua mão normal de Cartas de Intriga.
- O limite de mãos do jogador Harkonnen também é maior, sendo o dobro do normalmente permitido.
- Se o Imperador estiver jogando, todos os outros jogadores pagam o Imperador integralmente ao invés do Banco de Especiarias. O jogador Imperador ainda paga o Banco de Especiarias se ganhar um lance.
- Enquanto o Imperador pode dar especiarias aos aliados para custear os custos, eles não podem descontar o lance feito no Leilão. A especiaria adquirida desta forma e usada como pagamento ainda é integralmente restituída ao Imperador se eles ganham o leilão. Esta especiaria deve ser passada para o aliado antes que ele possa usá-la para dar lances.
- Se, e somente se, você pretende usar efeitos de Karama para pagar por uma carta, você pode oferecer mais especiarias do que tem. Nesse caso, você pode optar por leiloar "infinito" a qualquer momento e encerrar automaticamente o leilão dessa carta com você ganhando e sem mais lances permitidos. Essa carta não permite que você dê lances com uma mão cheia.
- O cancelamento do uso Bene Gesserit de cartas sem valor como Karama pode ocorrer, caso em que ambas as cartas são descartadas e o leilão da mesma carta recomeça do zero com o primeiro jogador.

O Leilão: No Leilão, os jogadores poderão adquirir cartas de Intriga, que são extremamente úteis. Um jogador para ser Leiloeiro é selecionado de comum acordo, mas este NÃO pode ser o Primeiro Jogador.

Os jogadores devem neste momento revelar quantas (mas não de que tipo) Cartas de Intriga eles possuem. Os jogadores não podem ter mais Cartas de Intriga do que o limite de quatro mãos. Os jogadores que naquele momento detiverem uma mão completa de Cartas de Intriga devem passar no Leilão e não podem adquirir mais cartas até o momento em que não tenham mais uma mão completa de cartas por algum meio.

O Leiloeiro distribui do Baralho de Intriga um número de Cartas de Intriga viradas para baixo igual ao número de jogadores que podem leiloar por Cartas de Intriga no início desta **Rodada de Leilão** e as coloca em fila ao longo da borda do tabuleiro.

O Leiloeiro agora Leiloa a carta mais à esquerda daquelas distribuídas da seguinte forma, com o Primeiro Jogador abrindo o lance:

- O Jogador que abrir o lance pode leiloar um ou mais especiarias ou passar.
- O lance segue para o jogador à sua direita, que pode aumentar o lance em uma ou mais especiarias ou passar e assim por diante até que um lance superior seja feito e todos os outros jogadores passem. Nenhum jogador pode leiloar mais especiarias do que tem. O pagamento do Leilão é então feito imediatamente.
- Passar uma vez não o impede de leiloar novamente mais tarde no mesmo leilão, a menos que o lance volte para o jogador com o lance mais alto sem um lance aumentado. O jogador que fizer o lance mais alto paga o número de especiarias que ele licitou ao banco de especiarias e pega a carta.

Uma vez que a primeira carta tenha sido leiloada, o papel do primeiro licitante passa para a direita (ignorando quaisquer jogadores que não possam leiloar devido a uma mão cheia), e a carta mais à esquerda é novamente leiloada.

Os lances para Cartas de Intriga continuam até que todas as Cartas disponíveis para lances tenham sido leiloadas ou uma Carta não seja leiloada por ninguém, momento em que todas as Cartas restantes são devolvidas ao topo do Baralho de Intriga e o Leilão termina.

RODADA 4: RENASCIMENTO

A Rodada de Renascimento permite que você recupere as forças perdidas. Começando com o Primeiro Jogador e prosseguindo para a direita, os jogadores podem reviver até três Tropas e um líder dos 'Tanques' em qualquer ordem da seguinte forma.

Renascimento de Líderes

Se todos os cinco Discos de Líder de um jogador estiverem nos Tanques, esse jogador pode reviver um líder por turno de jogo pagando o valor de Força desse líder em Especiarias ao Banco de Especiarias. Um líder revivido é colocado nas reservas do proprietário e fica imediatamente disponível para uso, mas ainda está sujeito a traição e outros efeitos semelhantes.

Se um líder revivido for novamente morto e enviado para os tanques, ele não poderá ser revivido novamente até que todos os outros líderes revividos do jogador tenham sido revividos, mortos e enviados para os 'tanques' novamente.

Comentando habilidades

- Líderes atualmente capturados ou controlados por outras facções de alguma forma contam como pertencentes a essa facção para determinar se os Líderes podem ser revividos ou não.
- Tropas Especiais (como as usadas pelo Imperador e Fremen no jogo avançado) podem ter mais limites de Turno por Jogo em renascimentos.

Renascimento de Tropas

Todos os jogadores podem reviver até três tropas dos Tanques a cada turno de jogo.

Cada Tropa que pode ser revivida pode ser feita a um custo de duas Especiarias por Tropa. Todo a especiaria gasta para o renascimento da tropaArmy Token é colocado no Banco de Especiarias.

Um jogador não pode reviver mais de três Tropas por turno. Tropas revividas devem ser colocadas nas Reservas do jogador proprietário.

As facções podem receber uma série de “renascimentos gratuitos”. É assim que muitas tropas podem ser revividas com seu custo de renascimento reduzido a zero. Essa habilidade não permite que você reviva mais de três tropas.

RODADA 5: MOVIMENTO

Comentando habilidades

- As Bene Gesserit declaram o status de Co-Existência no início da Rodada de Movimento, antes de qualquer jogador embarcar, e sempre que a remessa colocar suas forças e as de outra facção no mesmo território sem um marcador de Co-Existência.
- Se a Guida estiver jogando, todos os outros jogadores devem pagar a Guida em vez do Banco de Especiarias. A Guida deve pagar ao Banco de especiarias normalmente.
- A Guida pode dar Especiarias a outro jogador para custear os custos de envio, mas isso deve ser feito antes do envio. Eles não podem descontar os custos de envio de outra forma. A Remessa deve ser paga integralmente, de uma só vez.
- Remessas especiais do Fremen ignoram a localização da tempestade para determinar sua distância. Apenas as Remessas que terminam sob a tempestade sofrem perdas como se a tempestade tivesse pousado sobre elas. A distância de implantação nunca é ajustada devido aos modificadores de movimento.
- Os Fremen não usam Remessas normais, mas se aliados à Guida podem escolher entre suas próprias Remessas especiais e as opções de Remessas fornecidas por sua Aliança toda vez que fizerem uma Envio.
- Apenas a Remessa especial para a Guida e seus aliados permite que as tropas saiam do tabuleiro salvos pelos 'Tanques'.
- A Remessa entre os planetas da guilda é considerada uma Remessa, não uma Manobra.
- A Guida pode decidir sua própria posição na ordem de jogo nesta Rodada. Isso não afetará sua ordem de jogo em nenhuma outra rodada. Eles simplesmente anunciam a qualquer momento antes do jogador com quem eles jogarão antes de começar seu turno sobre quando isso será.
- Algumas habilidades podem permitir que você faça mais de uma remessa. Cada remessa é resolvida discretamente.

O movimento de cada jogador é composto por dois segmentos que ocorrem em ordem, Remessas e Manobras. Ambos ocorrem independentemente e não afetam um ao outro, permitindo que tropas se movam em cada um.

O jogo ocorre começando com o primeiro jogador e depois passa ao redor do tabuleiro para a direita.

Segmento 1: Remessas

Um jogador pode fazer uma Remessa por **Rodada de Movimento** de qualquer número de tropas de suas Reservas Fora do Planeta para qualquer território no mapa.

Um jogador deve pagar especiarias ao Banco de especiarias por esta remessa. O custo de envio de Reservas Fora do Planeta é uma especiaria por tropa enviada para qualquer Fortaleza ou duas especiarias por tropa enviado para qualquer outro território. Os pagamentos devem ser feitos imediatamente após a realização de cada remessa.

Nenhum jogador pode entrar ou sair de um Setor de um Território abaixo do Marcador de Tempestade ou de uma Fortaleza já ocupada por dois (ou mais) outros jogadores. Caso contrário, as tropas de cada Remessa podem ser colocadas em qualquer Setor de qualquer Território.

Segmento 2: Manobras

Cada jogador pode fazer uma Manobra por **Rodada de Movimento** na qual pode mover, como um grupo, qualquer número de tropas de um território para outro.

Por padrão, todas as manobras podem ser apenas para territórios adjacentes. Algumas habilidades podem aumentar esse alcance, permitindo que as Fichas do Exército se movam por vários territórios contíguos como uma única Manobra.

Os setores não têm efeito nas manobras, ou seja, as tropas podem entrar ou atravessar um território ignorando todos os setores, exceto o setor sob a tempestade. A única função de um setor é regular o movimento e a cobertura da tempestade e a coleta de especiarias.

Nenhuma tropa pode entrar, sair ou atravessar um setor em tempestade de qualquer tipo. Muitos territórios ocupam vários setores, de modo que um jogador pode entrar e sair de um território que está parcialmente na tempestade e parte fora, desde que o grupo não passe pela parte coberta pela tempestade. O sumidouro polar nunca está em tempestade.

Ao finalizar uma Manobra em um território situado em vários setores, o jogador deve deixar claro em qual setor do território ele escolhe deixar suas tropas.

As tropas não bloqueiam as manobras com uma exceção:

Assim como as Remessas, as tropas não podem ser movidas para ou através de uma fortaleza se as tropas de dois outros jogadores já estiverem lá. Caso contrário, as tropas são livres para entrar, sair ou atravessar qualquer território ocupado por qualquer número de tropas.

Comentando habilidades

- Tropas podem ser movidos como uma Manobra no mesmo turno em que são enviados para o planeta. O transporte e a manobra são separados, portanto, as tropas podem ser movidas em ambos os segmentos de uma **rodada de movimento**.
- Algumas habilidades podem permitir que você faça mais de uma manobra. Cada Movimento de tropa é resolvido discretamente.
- Certas habilidades permitem que seu(s) grupo(s) de tropa avancem a cada manobra. Esses modificadores nunca são cumulativos, a menos que especificado de outra forma, mas você sempre pode escolher o mais benéfico dentre os disponíveis.
- Tropas Co-Existentes com Bene Gesserit Podem ganhar o bônus por usar Ornitópteros.

Ornitópteros

Um jogador que possuir uma ou mais cartas de Bônus de Ornitóptero durante a Rodada de Movimento tem acesso a máquinas voadoras e pode Manobrar seu(s) grupo(s) de tropas através de até três Territórios adjacentes adicionais em cada Manobra.

Observe que a disposição de tropas, a tempestade ou o controle de uma Fortaleza não afetam esse bônus, apenas a posse do Cartão de Bônus relevante.

RODADA 6: BATALHA

Determinando a Batalha

Sempre que as tropas de dois ou mais jogadores ocuparem o mesmo território, ocorrem batalhas entre estes jogadores. As batalhas continuam até que restem apenas as tropas de um único jogador ou que não haja mais tropas em todos os territórios do mapa, com duas exceções:

- Jogadores não podem lutar com outro em um território se suas forças estiverem separadas por um setor em tempestade ou se um dos grupos de tropa estiver sob a tempestade e o outro não.
- Os jogadores não podem lutar na Bacia Polar. É um refúgio livre para todos e pode ser ocupado por mais de uma facção ao mesmo tempo.

Ao decidir batalhas, o Primeiro Jogador (First Player) será o agressor até que todas as suas batalhas, se houver alguma, tenham sido lutadas. O agressor escolhe a ordem em que deseja lutar suas batalhas. Então o jogador imediatamente à direita se torna o agressor e assim por diante até que todas as batalhas tenham sido decididas.

Se três ou mais jogadores estiverem no mesmo território, o Agressor escolhe quem lutará primeiro, segundo, etc., enquanto suas tropas estiverem naquele território com oponentes.

O Plano de Batalha

Para resolver uma batalha, cada jogador deve formular secretamente um Plano de Batalha através do seguinte procedimento. Note que a carta *transe da verdade* pode ser usada em qualquer ponto deste processo antes que os planos de batalha sejam revelados, a fim de obter uma vantagem.

Enviando forças e apoio

Cada combatente seleciona secretamente um número com valor entre zero e a “Força de Batalha” número de tropas que possui no território disputado. Tropas normais têm Força de Batalha de um. Algumas regras especiais podem conceder a tropa outras Forças de Batalha.

Selecionar um Líder

Um líder de alguma fonte é selecionado, se o jogador tiver algum disponível de alguma fonte. Essas fontes são de seus discos na reserva fora do planeta ou do mesmo Território em que a batalha ocorre, ou de alguma habilidade ou efeito de carta. Se você tiver pelo menos um líder disponível de uma dessas fontes, você deve usar um no plano de batalha. Você só pode optar por não jogar com um líder se nenhum estiver disponível em qualquer uma dessas fontes. Embora não seja uma boa prática não jogar uma Carta de Intriga disponível para lhe dar acesso a um Líder bônus quando nenhum outro disco de Líder estiver disponível para você, na duplicidade do jogo Dune, ninguém saberá, então isso é simplesmente uma questão de honra.

Se você não pode jogar com um líder em batalha, ou seja, eles estão todos nos 'tanques' ou lutaram em outro território naquele Turno de Jogo, você ainda deve lutar, mas deve declarar que suas forças estão sem um líder e você não pode jogar cartas de Intriga como parte do seu plano de batalha, a menos que digam especificamente que podem ser jogadas sem um Líder.

Escolher uma Intriga

Pegue uma carta de intriga de arma e até uma de defesa da sua mão. Cartas sem valor podem ser usadas em seu lugar como um blefe. Além disso, quaisquer outras cartas de intriga que digam que podem ser usadas como parte do Plano de Batalha podem ser selecionadas.

Executar Ataque

Quando tiver certeza do seu plano de Batalha, coloque as cartas viradas para baixo na mesa com as Cartas de Combate ou Roda no topo e o Líder virado para baixo abaixo delas.

Quando ambos os jogadores tiverem feito isso, os planos de batalha são revelados simultaneamente para toda a mesa e a batalha é resolvida. Você agora não pode mudar de ideia, é tarde demais.

Resolução de Batalha

Se um jogador não selecionou um Líder e tinha algum Líder disponível, então seu Líder de menor valor disponível agora é usado.

Se um jogador acidentalmente jogar várias armas ou várias defesas, cada tipo de carta tem uma escolhida aleatoriamente e as restantes são devolvidas à mão, juntamente com quaisquer outras cartas não apropriadas ao Plano de Batalha.

Se o número selecionado for maior que a Força total das Fichas de Exército atuais daquele jogador, conte a força de suas Fichas de Exército. Se qualquer outro elemento inválido for incluído em um plano de batalha, ele deve ser removido do plano quando revelado.

Se um dos jogadores revelar um Líder para o qual seu oponente possui uma carta de Traidor correspondente, os traidores podem ser chamados conforme detalhado abaixo.

Se seu oponente jogou uma carta de traição de arma e você não jogou a carta de traição de defesa apropriada, então seu líder é morto e não pode contar para o resultado da batalha. Ambos os Líderes podem ser mortos e nenhum deles conta na batalha. Ambos os líderes poderiam sobreviver e ser contados. Quaisquer Líderes que foram mortos são imediatamente colocados nos Tanques.

Cada jogador agora calcula sua Força de Batalha, adicionando o número selecionado como parte de seu Plano de Batalha, à Força de qualquer Líder sobrevivente (o valor impresso em seu disco). O jogador com o maior total vence a batalha. Os empates são vencidos pelo Agressor.

Os Líderes Sobreviventes são retidos por seus donos e colocados no Território da batalha. Observe que o perdedor não perde seu Líder como resultado da batalha, pois os Líderes são mortos apenas por Cartas de Traição de armas.

O vencedor recebe o valor de todos os líderes vencidos (incluindo seu próprio Líder, se morto) em Spice do Spice Bank.

O jogador perdedor perde todas as Fichas do Exército que tinha no território para os Tanques e deve descartar todas as Cartas de Traição que usou naquela batalha.

O jogador vencedor perde apenas um número de Fichas do Exército com Força de Combate igual ao número selecionado, do território que está sendo combatido nos Tanques. Eles podem optar por manter ou descartar uma ou todas as Cartas de Traição que jogaram, a menos que essas cartas indiquem especificamente por outro lado.

Comentando habilidades

- A sequência precisa de atividades em uma batalha é:
 1. Bene Gesserit e Aliados emitem o comando de voz,J
 2. Jogue Karama para cancelar a voz.
 3. Atriedes emite a pergunta da Preciência,
 4. Jogue Karama para cancelar a Predição.
 5. Responda à pergunta Presciência (se não for cancelada).
 6. Atredies Jogua Karama para ver todo o plano de batalha.
 7. Jogue Karama para cancelar Kwisatz Haderach.
 8. Jogue Karama para cancelar o bônus Sardaukar ou Fedaykin.
 9. Envio dos planos de batalha.
 10. Revele os planos de batalha.
 11. Resolva a batalha.

As ações de Karama mencionadas acima podem ocorrer a qualquer momento após a etapa aplicável, mas antes da etapa Envio de planos de batalha.

Efeitos de Karama que alteram um Plano de Batalha ou seus efeitos constituintes devem ser anunciados antes da etapa de Envio de planos de batalha. Transe da Verdade e ações de Karama além daquelas especificamente mencionadas acima podem ser jogadas entre quaisquer das duas etapas acima.

Os planos de batalha podem ser alterados a qualquer momento durante a sequência acima antes da etapa Envio de planos de batalha, desde que nenhum efeito não cancelado de Voz, Presciência ou Tranze da Verdade seja violado.

- Tropas Bene Gesserit com marcadores de Coexistência não causam batalhas.

Traidores

Se durante uma batalha, seu oponente exibir um Líder como parte de seu plano de batalha para quem você possui a Carta de Traidor, você pode imediatamente gritar: 'Traidor!' e revele a Carta do Traidor. Você pode optar por não fazer isso, se desejar.

Seu oponente imediatamente perde a batalha e deve perder todas as suas tropas no território e o Líder traidor vai para os 'Tanques' e descarta todas as Cartas de Intriga jogadas em seu Plano de Batalha.

A menos que seu Líder também seja um traidor, você não perde nada, independente do que foi jogado nos Planos de Batalha.

Cartas de Intriga não têm nenhum efeito. Você também recebe a força de combate do líder traidor em especiarias.

Assim que a carta do Traidor for resolvida, ela retornará à sua mão e poderá ser usada novamente no futuro, se as circunstâncias permitirem.

RODADA 7: COLETA DE ESPECIARIA

A colheita

Começando com o primeiro jogador, qualquer jogador com Tropas em um Território em que existam Especiarias agora pode coletar essa Especiaria.

Para cada Tropa em qualquer território, você pode pegar até duas Especiarias desse território e adicioná-los às suas reservas.

Se você tiver pelo menos uma carta de bônus Colheita, você pode coletar uma Especiaria adicional com cada tropa em qualquer e todos os setores (para um total de três especiarias por tropa).

A especiaria não coletada permanece onde está para turnos futuros e para outros jogadores tentarem coletar.

Reimplantar

Por fim, todos os Líderes que não estão nos 'Tanques' são removidos do tabuleiro e devolvidos às reservas de seu proprietário.

RODADA 8: CONTROLE

Comentando habilidades

- A habilidade especial Coexistência da Bene Gesserit os impede de reivindicar Pontos de Controle para controlar territórios onde está em vigor.
- A capacidade de previsão da Bene Gesserit pode roubar uma Vitória por Lábia de uma Facção ou Aliança que venceu o jogo em uma Vitória por Conquista.
- A Bene Gesserit *não* pode prever uma Vitória por Lábia.
- A habilidade dos Fremen permite que eles obtenham uma Vitória por Lábia perante a Guilda.
- As Bene Gesserit removem seus marcadores de Co-Existência no FINAL da rodada.

Subornos de Especiarias

No início da Rodada de Controle, os jogadores podem coletar todos os Subornos de Especiarias da frente de seus escudos e adicioná-los ao seu estoque de Especiarias para uso futuro.

Cartas de Bônus

Neste ponto do Turno do Jogo, se o jogo não tiver terminado, todas as Cartas de Bônus atualmente mantidas por qualquer jogador são devolvidas ao estoque do jogo. Eles não os manterão no próximo turno, mas podem recuperá-los se surgir a oportunidade.

Vitória por conquista

Os *Pontos de Controle* são calculados no final de cada **Rodada de Controle** para o controle de certos Territórios, cada Fortaleza normalmente valendo um Ponto de Controle.

Os *Pontos de Controle* não são cumulativos de turno a turno, como em alguns jogos. Em vez disso, eles são uma soma de quanto de Dune você controla em um determinado momento. Calcule-os a cada turno em uma base separada.

Consulte a tabela a seguir para determinar o número de *Pontos de Controle* necessários para vencer. Isso mudará dependendo se um jogador estiver trabalhando sozinho ou como parte de um grupo aliado. As alianças combinam os territórios que seus jogadores constituintes controlam para fins de Pontos de Controle. Os jogadores de uma Aliança não podem vencer o jogo sozinhos ao alcançarem *Pontos de Controle* suficientes para se qualificarem para uma vitória solo.

Pontos de controle necessários para a vitória

Jogadores	Tamanho da Aliança		
2	4	-	-
3	4	5	-
4+	3	4	5

Se qualquer jogador solo (não em uma aliança) ou aliança de jogadores atualmente possui Fortalezas que valem o número listado de *Pontos de Controle*, eles vencem o jogo. Se em uma aliança, todos os jogadores vencerem juntos, o maior total de especiarias representa o jogador que mais se beneficia dessa vitória.

Vitória por subterfúgio

Certas facções podem vencer por habilidades especiais. Quando isso ocorrer, ele será listado na habilidade relevante.

Fim do jogo

Se o último turno do jogo (normalmente o turno quinze) acabou de ser concluído e nenhuma facção venceu, o jogo é um impasse e todos perdem. Totais mais altos de especiarias ditarão quem foi o perdedor mais bem-sucedido

NOTAS DE REDESIGN

***Abençoe o Criador e Sua água;
Abençoe o ir e vir Dele;
Que Sua passagem purifique o mundo;
Que Ele guarde o mundo para o Seu povo.***

Quando ouvi pela primeira vez sobre o jogo de tabuleiro Dune fiquei intrigado. Parecia brilhante, e foi baseado no meu livro favorito de todos os tempos. Infelizmente, a apresentação das regras foi um pouco sem brilho, sendo escrita de forma vaga, espalhada por várias versões, expansões e FAQs, e escrita em um estilo arcaico.

Por vários meses, estudei e pesquisei as regras para Dune e decidi que o caminho mais fácil era um novo livro de regras que deveria ser compreensível sem presciência. Essas regras são projetadas para serem funcionalmente iguais às originais, mas foram limpas para ter uma linguagem consistente e para tornar as opções mais equilibradas, populares e fáceis de entender os padrões.

Estes incorporam as regras básicas do jogo, com referências cruzadas da versão Avalon Hill e Decartes, além das expansões Duel e Spice Harvest e os artigos da revista "The Landsraad Manoeuvre", "The Ixian Jihad", "Reviving the Ghola", "Contracting the Expansion", "Grand Dune", "Alternative Traachery", "Dual Player Dune" e "Dune FAQ". Também usei as regras do torneio WBC como guia.

Também atualizei as regras para refletir os componentes em conjuntos modernos feitos por fãs; mais pertinentemente aquele produzido por Scott Everts, já que, convenhamos, é o padrão de água dos conjuntos Dune.

Embora os jogadores experientes de Dune achem que essas regras são escritas de maneira diferente, eles também descobrirão que jogam exatamente da mesma forma que os originais. Mais ou menos; lá onde vários elementos onde as regras originais não eram claras quanto à sua intenção. Tentei chegar a um consenso com a comunidade de jogadores de Dune sobre como as regras são mais comumente interpretadas.

Portanto, salvo alguma interpretação incomum ou casos extremos, essas regras são funcionalmente idênticas. Isso também significa que jogadores experientes com interpretações diferentes podem facilmente governá-las de volta ao jogo.

DUNA

JOGO AVANÇADO

PLANOS DENTRO DOS PLANOS

COMPONENTES

Em Duna, mais intrigas do que nunca se agitam. Novas facções planejam ganhar o controle da Spice, e novas estratégias são formulados para vencer todas as resistências.

Agora você pode entrar em campo pessoalmente para liderar seus exércitos, fazer uso de novas armas, enfrentar seus inimigos em duelos até a morte e infligir problemas econômicos àqueles que cruzarem você.

O jogo avançado adiciona não apenas novas opções de jogo, mas três novas Facções para jogar:

- **Presidente do Conselho do Landsraad** - com as Grandes Casas do Landsraad, o corpo governante imperial, por trás de você, os benefícios dos números e as vantagens do sistema legal tornam os outros cautelosos com seu poder.
- **Scytale dos Tleilaxu** - como uma força além dos limites normais do Imperium, você mergulha em assuntos tabus, como recriar os mortos a partir de uma única célula, sua presença mística é difundida.
- **Inquisidor de Ix** - você vem de um sistema cuja força é derivada de coisas de fabricação, do exótico ao mundano. Você encontra mobilidade e tecnologia fáceis de encontrar e tem as chaves para novas fronteiras.

Em Dune você pode explorar muitas das possíveis interações que podem ter ocorrido entre esses personagens fascinantes com seus próprios impulsos, necessidades e vantagens especiais.

Introdução

Em mais de três décadas de jogo, os entusiastas do “clássico” Dune chegaram a um consenso geral de que o melhor que o jogo tem a oferecer está dentro das regras apresentadas no lançamento original de Avalon Hill.

Nos anos que se seguiram, Avalon Hill lançou controversamente quatro expansões, enquanto duas outras expansões semi-oficiais também foram lançadas, tudo sem necessariamente adicionar muitos elementos que melhoraram o lançamento original na mente de muitos.

O Compêndio avançado do jogo fornece detalhes deste material de expansão, cada elemento com um breve resumo do impacto sobre o “clássico” Dune.

Sugestões adicionais e diretrizes alternativas também são fornecidas em um esforço para tornar o material melhor com o jogo original.

Componentes da Expansão

O duelo.

- O Disco do Líder Principal, um para cada dos seis personagens principais. Cada líder tem um valor de 10;
- Baralho de Duelo de 25 Cartas;
- A Arena de Duelos;
- Seis marcadores de bloco para inibir o movimento na arena.

Colheita de especiarias

- Um Baralho de Colheita de 14 cartas;
- Um Baralho de Acesso com 36 cartas de fortaleza e tropa;
- Três Cartões de Colheita opcionais;
- Um Baralho de Ações de 30 cartas;
- Cartões de Voto, 5 'sim' e 5 'não';
- Seis Cartas de Planetas

Conjuntos de facções extras

Para o Landsraad, Ix e Bene Tleilaxu, composto por:

- Um escudo de jogo com o emblema da facção;
- Seis discos grandes - cada um mostrando um líder e sua força de luta (exceto os Tleilaxu). O disco numerado mais alto é o Líder Principal, e é usado apenas no jogo avançado. Observe que os discos com valores de dez e oito não são usados no jogo básico.
- Vinte pequenas fichas do exército (exceto os Tleilaxu).
- Sete Cartas da Aliança
- Marcadores e Cartas usadas por certas facções (cartas Landsraad Hold e marcadores Restricted, baralho Tleilaxu Ghola e cartas Trap).

Todos os componentes de cada conjunto de jogadores têm a mesma cor para identificação. Outros equipamentos básicos de jogo adicionais são fornecidos na forma de cartas da Aliança para as facções básicas e Cartas de Previsão Bene Gesserit extras.

Cartas Adicionais de Intriga

Três conjuntos de cartas de expansão Intriga (cada uma com uma letra diferente (D/G/S) no canto inferior direito).

Cartões de traição

Oito cartas adicionais para a opção de jogo Betrayal.

Efeitos Variantes

Cartas de retenção e telas modificadas, juntamente com um conjunto extra de cartas de traição (V) para as várias regras variantes

Habilidades Avançadas de Facção

Habilidades e Poderes de Karama listados para o Jogo Avançado podem ser usados conforme indicado nas telas do Jogador e no Almanaque, fornecendo mais opções durante o jogo e ajudando a equilibrar os poderes de cada facção.

As habilidades de personagem “opcionais” foram inseridas nas regras originais definidas pela equipe de desenvolvimento de Avalon Hill em um esforço para fornecer um tema mais profundo ao conceito do jogo original. Sem dúvida, eles constituem a adição mais popular ao design original do jogo, fornecendo mais opções de estratégia durante o jogo, aumentando a diversão do jogador com pouco esforço. Desde 1979, a maioria dos jogadores de Dune passou a adotar essa opção definida em sua totalidade como parte do Dune “clássico”.

Bônus de Coleta

Regras avançadas para a **rodada de coleta** podem ser usadas, o que permite uma coleta de especiarias mais fácil para controlar certos territórios. Isso adiciona fluxos de receita adicionais e torna a detenção de certos territórios ainda mais importante.

Quando os jogadores reivindicam cartas de bônus na **Rodada Tempestade**, o jogador que controla o Sietch de Tuek reivindica as cartas de bônus de contrabandistas de maneira semelhante, e os controladores de Carthag e Aarakeen reivindicam cartas de bônus Carryall além das outras.

- Cada jogador com um Carryall reivindica duas especiarias adicionais diretamente do Banco de especiarias para cada uma dessas cartas de bônus na rodada de cobranças;
- Cada jogador com um Marcador de Contrabandista reivindica duas Especiarias adicionais diretamente do Banco de Especiarias para cada carta de Bônus na **Rodada de Coleta**;

O bônus de coleta foi adicionado durante o desenvolvimento do jogo para aumentar a importância de manter os territórios da cidade e aliviar a condição pobre do jogo original. Como o fluxo de receita adicional via ocupação e conquista aumenta o valor do jogo sem nenhum custo, tornou-se parte do conjunto de regras “clássicas” de Dune.

Combate Avançado

Uma quantidade de Especiarias está incluída como parte do Plano de Batalha para apoiar o ataque, entre zero e o número de suas Tropas no território em que a batalha ocorre. Para cada Especiaria gasta dessa forma, uma tropa é auxiliada. Líderes são suportados gratuitamente.

Os pontos fortes de batalha de todos as tropas que não são auxiliados são reduzidos pela metade. Você pode selecionar metade dos valores em seu plano de batalha neste caso, usando as cartas de combate de metade do valor.

Enquanto normalmente, apenas um golpe de especiaria ocorre a cada rodada de explosão de especiaria, em vez disso, dois ocorrerão. O procedimento para isso depende de quantas cartas de especiaria seu conjunto de jogo possui.

Com dois baralhos, a carta do topo do baralho de especiarias é virada. Cada baralho terá seu próprio descarte e não afetará nenhum outro baralho.

Com um único baralho, duas cartas são retiradas, cada uma para uma pilha de descarte diferente. Uma vez que o baralho se esgote, todas, exceto a carta mais alta mostrando tempero, são removidas de cada pilha de descarte e as cartas reembalhadas em um novo baralho de compra.

Em ambos os casos, é possível que ambas as cartas tenham um golpe de especiaria no mesmo território no mesmo turno. Isso conta como um único cartão com o total combinado, e quaisquer efeitos de jogo se aplicam a este único “Cartão”.

O Combate Avançado foi introduzido por Avalon Hill durante o desenvolvimento e representa o elemento mais controverso para Dune “clássico”. O jogo original apresentado pela Future Passtimes sofria de dois itens que os editores consideraram falhas, (1) desenhar apenas um território de especiarias por turno ocasionalmente leva a longas secas entre os nexos, o que por sua vez prejudicou severamente as evoluções da aliança e (2) sem o elemento adicional de tempero, o combate era muito previsível. A 'correção' de Avalon Hill melhorou a estratégia no tabuleiro do jogo (adicionando outro território contestado a cada turno), na interação do jogador (aumentando a utilidade do tempero) e na batalha (tornando incerto o 'melhor' Plano de Batalha de cada jogador) . Foi controverso porque (1) alguns jogadores acharam que os requisitos de cálculo criavam complicações adicionais sem melhorar o jogo, (2) causavam desequilíbrio no jogo ao enfraquecer os Fremen e (3) enquanto o jogo original sofria por ser pobre em tempero, o jogo avançado sofria de ser rico em especiarias (o que causou arrasto para determinar a vitória ao ver o excesso de especiarias chegar às mãos de qualquer jogador que tentasse impedir a vitória).

Os jogadores de Dune “clássico” permanecem divididos em dois campos, um que vê o combate avançado como uma complicação desnecessária e o outro que vê a diferença entre o jogo básico e o avançado como semelhante à diferença entre damas e xadrez.

Intriga Expandida

Um ou mais dos três conjuntos extras de Cartas de Traição (marcados com um ícone (D, S ou G) no canto inferior direito) podem ser misturados com o conjunto básico. Para fins de equilíbrio, sugere-se que quaisquer conjuntos sejam adicionados em sua totalidade.

Jogadores experientes que entendem as questões de equilíbrio podem achar que não é necessário usar todo o conjunto, e alguns grupos preferem adicionar apenas algumas cartas.

Observe que, embora as letras indiquem a Expansão de onde essas cartas se originam (The Duel, Spice Harvest e Grand Dune), seu conteúdo é suficientemente divorciado do material encontrado nessas expansões para que elas possam ser usadas como você desejar.

Alterar o baralho de traição original de 33 cartas pode ter um impacto que varia de insignificante a considerável na estratégia de jogo e no equilíbrio do jogo, dependendo da combinação de cartas selecionadas. Como as alterações no baralho podem aprimorar a estratégia sem adicionar complexidade ou tempo de jogo, é um método intrigante para aumentar o prazer do Dune “clássico”. No entanto, a combinação errada de cartas de traição pode ser prejudicial para um bom jogo de Duna, por isso é aconselhável experimentar com cautela.

Vitória diversificada

- Para melhorar o fluxo do jogo, especialmente ao jogar com seis ou mais:
- O território Harg Pass é alterado para o território Harg Pass Sietches. Use o marcador de sobreposição para mostrar essa mudança, que transforma o território em uma Fortaleza que vale um Ponto de Controle.
 - Carthag e Arrakeen valem dois Pontos de Controle cada, em vez de um.
 - Use o seguinte gráfico de Pontos de Controle

Pontos de Controle Necessários para a Vitória

Jogadores	Tamanho da Aliança		
	1	2	3+
2	6	-	-
3	6	7	-
4+	5	6	7

Líderes Principais

Líderes Principais (com uma força de dez) podem ser usados dando a você um total de seis líderes. Isso dá a cada facção uma melhor seleção de líderes, no entanto, a perda de líderes principais na batalha custará muito à sua facção e pode retardar seu avanço em direção aos seus objetivos.

Se seu líder principal for morto, sua facção (e possivelmente até seus aliados) perderá acesso a algumas de suas habilidades especiais até que sejam revividas dos tanques, conforme detalhado no Almanaque. Um Líder Principal pode ser revivido mesmo se algum ou todos os outros Líderes estiverem vivos. Isso conta como o Reavivamento de Líder daquele jogador naquele turno, mas não afeta a ordem de reavivamentos futuros de líderes normais.

Quando todos os Líderes e Líderes normais de um jogador estiverem nos Tanques Axlotl ao mesmo tempo no início da **Rodada de Movimento**, essa facção está fora do jogo. Todas as fichas de exército dessa facção são removidas do tabuleiro e todas as cartas de traição são descartadas. A especiaria é devolvida ao Banco de Especiarias. Quaisquer Líderes dessa facção que sejam prisioneiros ou controlados de outra forma por outra facção, permanecem como estão até serem usados e, se instruídos a serem devolvidos a essa facção, também são removidos.

Essas regras integram duas erratas posteriores àquelas encontradas para os Líderes Principais na expansão The Duel. Os originais estão incluídos na seção de variantes.

Os principais líderes como eles apareceram originalmente eram muito desequilibrados em favor de facções que poderiam proteger seus líderes em batalha. Os ajustes corrigiram esse problema até certo ponto, mas não diminuíram o obstáculo básico, que era que as peças adicionais eram desnecessárias e não aprimoravam a estratégia de jogo

A Traição

A Traição adiciona um baralho extra de oito cartas de Traição ao jogo. Cada jogador recebe uma dessas cartas no início do jogo.

Quando uma aliança vence o jogo, os membros da aliança que completaram as condições listadas em seu cartão de Traição podem revelá-lo e vencer o jogo sozinhos, o resto de sua aliança perdendo o jogo.

No caso de vários membros da aliança poderem jogar cartas de Traição, a carta com o valor numérico mais alto supera as outras e permite uma vitória.

Esta opção é incompatível com jogos com mais de sete jogadores.

A Traição foi originalmente concebido para o jogo sucessor de Dune, “Rex” da Fantasy Flight Games. O conceito provou ser tão popular que muitos na comunidade Dune converteram a opção de volta para o Dune original. Se a Traição é de valor está aberto à opinião, alguns jogadores gostam, outros odeiam. No entanto, adiciona muito pouco tempo de jogo ao jogo.

O duelo

O Duelo adiciona etapas extras a vários pontos do jogo para permitir o combate Líder contra Líder. Os duelos são altamente temáticos, mas podem aumentar muito o tempo do jogo em certas situações. Uma explicação mais detalhada é dada posteriormente.

O Duelo foi uma expansão mal concebida que prejudica muito Dune, adicionando tempo de jogo e desviando o jogo para o que equivale a um jogo totalmente diferente. Ao tentar tornar um duelo de dois jogadores interessante para seis jogadores sentados à mesa, os designers recorreram à imposição de sérias consequências para todos os jogadores (a perda de vários líderes e alterações significativas nas posses de especiarias), de modo que causou confusão no jogo básico Objetivos; você usa The Duel para jogar Dune, ou você joga Dune para usar The Duel? A solução mais comum para esses problemas é não usar The Duel ao jogar Dune.

Colheita de Especiarias

As opções avançadas de configuração “Colheita de especiarias” podem ser usadas, permitindo que o estado inicial do jogo seja alterado. Isso pode levar algum tempo para implementar, a menos que você use a opção de regras de “acesso rápido”, mas ajuste o equilíbrio inicial de poder para manter o jogo atualizado. Uma explicação mais detalhada é dada posteriormente.

Colheita de especiarias é um jogo interessante por si só. Infelizmente, não é bem recomendado como uma adição ao jogo principal de Dune devido ao fato de que alterações nas posições 'iniciais' decorrentes dele podem ter um sério impacto no equilíbrio do jogo.

Facções Avançadas

Os jogadores podem usar as facções Landsraad, Ix ou Tleilaxu, permitindo uma maior variedade de confrontos de facções, e até mesmo jogar partidas com até nove jogadores. Essas facções, os Tleilaxu em particular, são um tanto complexas de se jogar e podem estender o tempo de jogo nas mãos dos inexperientes.

Observe que essas facções extras não recebem pontos, mas ficam em lugares fixos para determinar a ordem dos jogadores. Se você estiver usando várias dessas facções, é aconselhável espalhá-las uniformemente ao redor da mesa e qualquer jogador Tleilaxu sentado ao lado dos 'Tanques'. Isso significa que esses três nunca serão o primeiro jogador. Além disso, os Tleilaxu têm acesso a uma Vitória por Subterfúgio.

Essas três expansões estão entre as mais controversas das publicadas. Incluímos as versões de errata, embora a variante “Faction Power Increase” permita que você use as versões originalmente publicadas.

A principal reclamação sobre essas facções é que elas são desequilibradas ou excessivamente complexas em comparação com as outras seis.

Grande Duna

Grande Duna é uma variante na qual as três facções variantes são usadas em um jogo de nove jogadores com todas as outras regras mostradas acima (exceto The Betrayal).

A expansão Grande Duna foi uma fonte ou grande parte da errata. É, portanto, incompatível com as regras variantes no final deste volume, exceto pelas Cartas Extras de Traição.

Enquanto os escritores de Avalon Hill certamente recomendaram esta versão como a experiência “última” de Duna, a impopularidade do material de expansão em geral fez com que esta versão fosse quase totalmente ignorada pelos fãs, e nenhum consenso real foi formado sobre ela como um resultado. O certo é que leva muito tempo para jogar e só é recomendado para jogadores totalmente familiarizados com o jogo.

□ DUELO

Dois tipos diferentes de duelo podem ser travados no jogo, embora a configuração para cada um seja ligeiramente diferente.

Invocando Kanly

Depois que um Kanly foi invocado, a Arena de Duelo agora é usada e cada um dos dois jogadores envolvidos no Duelo Kanly escolhe secretamente um líder para entrar na arena. No início do Duelo, a identidade do disco do líder de cada jogador é mantida em segredo. Os discos de líder são colocados virados para baixo na borda externa da Arena de Duelos.

Primeiro, o jogador que ameaçou Kanly coloca seu disco do Líder, ainda virado para baixo, em qualquer seção externa da arena; então o outro jogador coloca seu disco líder virado para baixo em qualquer outro setor de anel externo disponível da arena.

Cada jogador pode agora colocar ao lado de seu escudo uma quantidade de especiarias pessoal para "apoiar" seu líder (faça isso simultaneamente). A especiaria máxima é igual ao valor do líder de maior força no jogo (esteja vivo ou nos tanques).

O jogador que ameaçou Kanly se move primeiro.

Apoiadores

Todos os outros jogadores devem agora escolher os lados. Os jogadores colocam um de seus líderes virado para baixo ao lado do escudo do jogador do lado que estão apoiando. Se o lado que você apoia vencer, você recupera seu líder e coleta o valor do líder em qualquer combinação de especiaria do banco de especiaria, Tropa dos 'tanques' ou líderes dos 'tanques'. Se o lado que você apoiou perder, seu líder é morto e vai para os 'tanques'. Você não precisa enviar um apoiador se tiver apenas seu Líder Principal restante.

Guerra dos Assassinos

Quando uma Guerra dos Assassinos é declarada a partir das regras opcionais, ela segue as regras para um duelo Kanly, exceto que todos os jogadores têm Líderes na arena participando de um duelo livre para todos. O primeiro jogador se move primeiro, depois o jogador à sua direita, etc. Não há especiaria apoiando os Líderes (seu total de especiaria conta como zero) e não há apoiadores. Apenas um líder deixará a arena vivo. Um jogador que não pode jogar uma carta nem se mover deve perder suas ações restantes para aquele turno.

INTEGRANDO □ DUELO

Configuração

- Ao se preparar para o Duelo, cada jogador compra uma Carta de Duelo do Deck de Duelo (exceto Tleilaxu). Cada jogador pode ter no máximo quatro cartas de Duelo ao mesmo tempo.
- A Arena de Duelos é colocada ao lado do tabuleiro principal junto com os seis marcadores de Bloco.

Rodada Nexus

Quando uma **Rodada Nexus** ocorre, todo jogador que tiver uma disponível deve colocar um líder em um setor externo da arena de duelo virado para baixo enquanto as discussões da aliança estão ocorrendo. O primeiro jogador coloca primeiro e assim por diante à direita (se mais de cinco jogadores, coloque os líderes nos setores internos também). Se não houver alianças no final da **Rodada Nexus**, uma Guerra dos Assassinos é declarada de acordo com as regras de Duelo.

A Rodada de Leilão

A Vingança: Na **Rodada de Leilão** a cada turno após a CHOAM Charity ter sido declarada, mas antes do Leilão acontecer, uma pilha especial de Cartas de voto "Sim"/"Não" são embaralhadas e distribuídas aos jogadores.

Esta pilha especial tem um número de Cartas 'Não' igual ao número de jogadores, ou um a menos se os Tleilaxu estiverem jogando. Há também uma carta 'Sim' no baralho. Um cartão é dado a cada jogador (exceto os Tleilaxu) e um cartão não é distribuído. O jogador com a Carta 'Sim' (se houver) manterá esta Carta e todos os outros jogadores devolverão suas Cartas 'Não'.

No Restante do Jogo

Invocando Kanly: A qualquer momento do jogo, qualquer jogador com um Cartão de Voto "Sim" pode Invocar Kanly contra outro jogador de sua escolha que tenha discos de Líder disponíveis. Quando um jogador escolhe invocar Kanly, um duelo é travado entre um de seus líderes e um dos líderes de seu oponente, com ambos os jogadores escolhendo em segredo.

Dessa forma, a ameaça de Kanley permite que você mantenha um oponente afastado pelo risco de perder um líder em um duelo de Kanley.

Executando o duelo

Líderes não podem ser declarados traidores quando estão em Kanly Duel ou War of Assassins como lutador ou como apoiante. Cartas de Intriga de de Herói(na) Barato não podem ser substituídas por um líder em um duelo.

Turnos alternados entre os jogadores. Um jogador pode fazer uma ou duas ações durante um turno. Uma ação pode ser mover fisicamente seu líder de um espaço da Arena para outro ou jogar uma Carta de Duelo. Assim, você pode mover duas vezes, jogar duas cartas ou mover e jogar uma carta. Você não pode mover seu líder para um espaço já ocupado por outro jogador.

Sempre que você mover seu Líder para o centro da arena, você coleta uma Carta de Duelo do topo do baralho. No entanto, nenhum jogador pode ter mais de quatro Cartas de Duelo ao mesmo tempo. Se você tiver quatro, não poderá coletar outro Cartão até que tenha gasto um. Um líder pode ser removido e, em seguida, movido de volta para você pode coletar outro Cartão de Duelo.

Os líderes na arena são sempre considerados como voltados para o centro. Isso permite que os jogadores sempre saibam o lado direito e esquerdo de cada líder na arena.

Cartas de duelo

Existem quatro tipos de Cartas de Duelo:

- As Cartas de Ataque permitem que você ataque um líder que esteja em um setor da arena adjacente a você, conforme detalhado na Carta. Eles permitem que você mazchuque o inimigo.
- As Cartas de Defesa são jogadas apenas em resposta a um ataque e devem ser jogadas da posição relativa correta. Eles permitem que você machuque um inimigo quando eles o atacam
- As Cartas de Bloqueio permitem que você manipule os contadores de bloqueio na Arena de Duelos. Os jogadores não podem atacar ou atravessar uma fronteira com um marcador de bloqueio. Os jogadores podem usar o Cartão de Bloco de Salto para passar por cima de um bloco em seu caminho ou um Cartão de Remover Bloco para tirar um bloco do arena.
- As Cartas Gerais têm uma variedade de efeitos, basta seguir as instruções da Carta.

Depois de usar uma carta de duelo, você deve descartá-la.

Sempre que o Deck de Duelo se esgotar, colete e embaralhe imediatamente as Cartas para iniciar um novo baralho. No final do Duelo ou Guerra dos Assassinos, todas as Cartas de Duelo na mão de um jogador permanecem lá para uso futuro.

O resultado do ataque

Quando você faz um ataque, você deve revelar seu líder.

A Força do seu líder determina a força do seu ataque. A Força do seu líder é deduzida de qualquer Spice apoiando seu oponente. Se este total já for zero, ou se houver menos Spice que a Força do seu ataque, o líder está diretamente ferido.

Líderes feridos pela primeira vez são colocados com a face para cima, se não já, e uma quantidade de Especiarias igual à sua Força é retirada do Banco de Especiarias e colocada ao lado do escudo de seu dono.

Se o Líder foi ferido como resultado de um ataque com um valor maior do que seu Spice Backing, o Spice na frente do escudo de seu dono é reduzido pela diferença, de modo que o atacante recebeu Spice igual à força do ataque, ou todas as especiarias na frente do escudo, o que for menor.

Se o Líder foi ferido quando não tinha Spice back-up ou onde já estava ferido, o Spice na frente do escudo de seu dono é reduzido pela força do ataque, ou todo o Spice na frente do escudo, o que for menor.

Todas as especiarias removidas como resultado do ataque são adicionadas à reserva de especiarias do jogador atacante e não afetam mais a batalha. Um líder ferido tem uma Força igual ao valor de Especiaria colocado na frente do escudo de seu dono. Se sua força for zero ou menor, eles são removidos para os tanques.

Defendendo

Quando você é atacado, você pode jogar uma carta de defesa da posição apropriada. Quando você joga uma carta de defesa, você deve revelar seu líder se ainda estiver virado para baixo.

O valor do seu líder é então deduzido do Spice e do Spice-worth do atacante como se estivessem sendo atacados por você.

Presume-se que ataques e defesas ocorrem simultaneamente. O resultado pode ser a morte simultânea de ambos os líderes.

Sobreviventes

Líderes que sobrevivem a um duelo mais uma vez recuperam sua face completa valor.

COLHEITA DE ESPECIARIAS

CONFIGURAÇÃO DE ACESSO RÁPIDO

Se você não tiver tempo para uma Colheita de Especiarias completa, esta variante corta os cinco Turnos de Colheita.

Cada jogador recebe cinco cartas de acesso.

O jogo então começa no Turno do Jogo de Negociação.

Certas facções têm regras que modificam isso:

Atredies: Depois que as cartas de acesso forem distribuídas, você pode escolher uma carta aleatória de qualquer outro jogador e dê a esse jogador uma carta escolhida de sua própria mão.

Imperador: Depois que as cartas de acesso são distribuídas, você pode comprar uma carta extra.

Fremen: Se o jogador Harkonnen descartar quaisquer Cartas de Acesso, você seleciona abertamente uma delas e a adiciona à sua mão.

Harkonnen: Depois que as cartas de acesso são distribuídas, você pode decidir receber duas cartas extras, mas nesse caso você deve comprar uma carta adicional aleatoriamente do Harvest Deck. Se esse cartão for um Shai-Hulud, você perde e descarta todos os seus cartões de acesso, incluindo os dois extras. Se não for um Shai-Hulud, descarte essa carta sozinha.

Tleilaxu: Você não recebe cartões de acesso.

Essas regras substituem a configuração normal do jogo.

Os jogadores não irão inicialmente colocar tropas no planeta de acordo com as regras básicas de configuração, mas sim usar essas regras.

Eles se envolverão em uma intriga econômica e política preliminar que se concentra na gestão das colheitas da Dune Spice e na atribuição de lucros ao Imperador, às Grandes Casas e aos outros membros poderosos da CHOAM.

Os objetivos dessas intrigas econômicas são o controle das melhores posições iniciais e das forças superiores das tropas do planeta - a melhor posição em Arrakis para iniciar a disputa estratégica e traiçoeira pelo objetivo final, o controle da própria Duna.

Configurando a colheita de especiarias

Cada jogador reivindica dez Spice do Spice Bank e duas Cartas de Voto, uma de cada "Yay" e "Nay". Eles colocam seu Planet Card virado para cima na frente deles.

Os baralhos de Colheita e Acesso são embaralhados e colocados ao alcance dos jogadores junto com o baralho Compartilhar.

O primeiro gerente de Duna

Um jogador terá a oportunidade de iniciar este jogo de expansão como o "Gerente" da Dune Spice Harvest. Um gerente astuto será capaz de maximizar o ganho pessoal e manter os outros jogadores mais pobres.

Para determinar quem será o primeiro gerente de Dune, cada jogador secretamente compromete uma quantidade de Spice que estaria disposto a pagar por essa honra, escondendo esse número de Spice Markers na mão. Os jogadores revelam simultaneamente seu compromisso com o Spice e o jogador que revela o maior valor de Spice se torna o primeiro gerente de Dune.

Este jogador, no entanto, deve pagar todas as Especiarias que revelar ao jogador que revelar a próxima quantidade de Especiarias mais alta. Todos os outros jogadores mantêm seu Spice. Os empates podem ser resolvidos por qualquer método aceitável.

Jogando Colheita de Especiarias

Cinco turnos de jogo de colheita ocorrerão durante esta parte inicial do jogo.

Os cinco turnos de colheita consistem em um Relatório de Colheita do Gerente, uma Reunião CHOAM e uma Oferta de Energia na qual os Cartões de Acesso são vendidos ao maior lance.

Após o quinto turno do jogo de colheita, os turnos do jogo de troca que se seguem permitem aos jogadores a oportunidade de trocar cartões de acesso.

O Turno do Jogo de Acesso permite que os jogadores comprometam seus recursos com Duna antes de iniciar o jogo principal de Duna.

A VOLTA DO JOGO DA COLHEITA

1. Relatório de Colheita do Gerente

Como Gerente, você deve primeiro pagar ao Imperador (ou ao Banco, se não houver um jogador Imperador) um Spice. Se você não tiver um Spice para pagar, o jogador no sentido anti-horário se torna o Gerente e deve pagar.

O gerente agora tira a carta do topo do baralho de colheita e lê secretamente o valor mostrado na carta. Este número representa quanto Spice foi colhido este ano. O gerente deve fazer o anúncio da colheita anual para a CHOAM (os outros jogadores). Neste momento você declara publicamente quanto Spice foi colhido. Você pode dizer a verdade ou pode mentir e reivindicar um número menor para tentar desviar mais Spice. Você não pode reivindicar um número mais alto.

Em seguida, o Gerente deve informar a cada outro jogador qual é sua parte da colheita. Para fazer isso, o Gerente decide quanto da colheita eles querem dar a cada jogador. Esses valores podem variar de jogador para jogador.

O Treinador dá um ao outro jogador Cartão(ões) de Compartilhamento mostrando o valor total que eles decidiram que o jogador deveria receber. As cartas são colocadas viradas para baixo na frente de cada jogador. Os jogadores podem olhar seus Share Cards, mas não podem mostrá-los aos outros jogadores neste momento. Eles podem manter o valor em segredo de outros jogadores, revelar a verdade ou mentir sobre isso, desde que não mostrem aos outros jogadores suas cartas.

As ações que o gerente distribui podem ser iguais ao valor sacado, ao valor anunciado ou podem somar um número menor. O Gestor não recebe nenhum Share Cards. Você está limitado ao número de cartas no Share Deck. Isso tornará a distribuição um problema se você estiver tentando usar os mesmos Cartões numerados repetidamente. Você não pode distribuir Ações que totalizem mais do que a Colheita.

2. A reunião da CHOAM

Após o Gerente ter feito o Relatório de Colheita e após qualquer discussão entre si, cada outro jogador deve aceitar ou rejeitar o relatório jogando um Cartão de Voto "sim" ou "não" com a face para baixo:

- Se você acha que o Gerente anunciou e distribuiu a mesma quantidade de Spice que foi colhida, ou acha que ele mentiu, mas você gostou do resultado mesmo assim, jogue uma Carta "Sim" virada para baixo na sua frente;
- Se você acha que o Gerente não anunciou ou não distribuiu a mesma quantia que foi colhida, jogue uma Carta "Não" virada para baixo na sua frente.

Depois que todos os jogadores entregaram suas Cartas de Voto, as Cartas são viradas simultaneamente.

Primeiro, o Gerente revela a Carta de Colheita que eles tiraram, coleta essa quantidade de Especiarias do Banco de Especiarias mais três Especiarias adicionais e a coloca na frente do gerente.

Cada jogador que jogou uma Carta "Sim" agora dá suas Cartas compartilhadas ao Gerente e coleta a quantidade de Especiarias naquelas Cartas da Especiaria colocada na frente do treinador.

Agora conte os cartões de votos:

- Se os votos "Não" vencerem e o gerente não tiver sido honesto em seu relatório (ou seja, que anunciou uma quantidade menor de Spice ou que todas as ações distribuídas sejam iguais a menos que esse número no total), então o Eleitores "não" dividem o restante do Spice entre si tão uniformemente quanto possível, com qualquer excesso retornando ao Spice Bank. O gerente agora é demitido e o jogador à sua direita se torna gerente.
- Se os votos "Não" vencerem, mas o gerente for honesto, ou se os votos "Sim" vencerem, os eleitores "Não" devolverão seus cartões de ações, mas não receberão Spice deles. A especiaria restante é adicionada àquela detida pessoalmente pelo gerente.

3. A Oferta de Poder

Após cada colheita, os jogadores competem para comprar Cartas de Acesso que representam as fortalezas estratégicas em DUNE e certas forças de tropas. O número de Cartas disponíveis para compra após cada colheita é igual ao número de jogadores no jogo.

O Gerente distribui este número de Cartas do topo do baralho de Cartas de Acesso, coloca-as viradas para um lado e oferece-lhes uma a uma, sem serem vistas, para licitar.

Os jogadores dão lances e pagam usando Spice. O lance começa com o jogador à direita do Gerente e continua no sentido anti-horário. A licitação para cada Cartão continua até que o Cartão seja comprado pelo maior lance. Spice usado para comprar cartões vai para o Spice Bank. Os jogadores devem ter um tempo razoável para licitar. Cada novo lance deve aumentar o valor em Spice em pelo menos um ou esse jogador desiste do lance para este Card.

Depois de comprar os Cartões de Acesso, você pode olhar para eles, mas deve mantê-los em segredo e deixá-los de lado com a face para baixo até que sejam usados no Turno do Jogo de Acesso. Os Cartões de Acesso serão usados para determinar a colocação inicial em Duna para começar o jogo.

Existem dois tipos de Cartões de Acesso, Fortaleza e Tropas. Cartas de Fortaleza representam as cidades e sietches de Duna. Cartas de Tropa indicam o número de tropas que você pode usar para ocupar uma fortaleza.

TROCA DE JOGO DE NEGOCIAÇÃO

Após os cinco turnos de colheita de especiarias, ocorre um turno de troca no qual você pode trocar suas cartas de acesso com outros jogadores. As trocas podem ser invisíveis ou podem ser verificadas com antecedência (os jogadores mostram uns aos outros as Cartas que pretendem trocar). Se uma Carta é tropa ou sietch, a Carta não restringe a possibilidade de troca.

Depois que todas as trocas forem concluídas, os jogadores devolvem qualquer Especiaria restante ao Banco de Especiarias.

ACESSE A VOLTA DO JOGO

Os jogadores agora enviam tropas para o planeta Duna. Os jogadores colocam viradas para baixo quaisquer Cartas de Acesso representando fortalezas em DUNAS que desejam ocupar. Ao lado de cada fortaleza, eles colocam uma ou mais cartas de tropa viradas para baixo.

Observe que o número total de tropas comprometidas por um jogador para todas as fortalezas não pode exceder 20.

Os jogadores agora convertem quaisquer Cartas de Acesso de tropas não comprometidas em Especiarias em uma base de um para um, descartando cada Carta e sacando a quantidade de Especiarias que aparece na Carta do Banco de Especiarias. Neste momento, todos os jogadores também coletam sua cota regular de Spice para seus personagens, conforme indicado em seu escudo.

Cada fortaleza em DUNE agora é lida no sentido anti-horário, começando com Carthag e terminando com Arrakeen. À medida que cada nome é chamado, qualquer jogador que tenha enviado tropas para aquela fortaleza, revela a Carta de fortaleza e as Cartas de tropa que a apoiam.

Se apenas um jogador se comprometeu com uma fortaleza, esse jogador coloca o número de suas fichas de exército que aparecem nas cartas de tropa que ele revelou naquela fortaleza.

Se nenhum jogador se comprometer com uma fortaleza, essa fortaleza estará vazia no início do jogo.

Se dois jogadores se comprometerem para a mesma fortaleza, o jogador com o maior número de tropas comprometidas fica com a fortaleza, mas esse jogador deve subtrair o número de tropas que o outro jogador comprometeu do número de tropas que ele comprometeu para determinar quantas Fichas do Exército ele pode lugar na fortaleza. Fichas do Exército de Tropa que contra-eliminar uns aos outros deste processo são colocados em "reservas" e não nos tanques.

DESDOBRAMENTO, DESENVOLVIMENTO

Os jogadores agora completam sua configuração conforme instruído em seu escudo, exceto pela colocação inicial de tropas, e o jogo segue para a primeira rodada.

JOGANDO COM DOIS OU TRÊS

Essas regras são projetadas para permitir que dois ou três jogadores jogue um jogo totalmente imersivo de Duna.

Cada jogador terá uma ou duas facções aliadas e, como resultado, jogará como todas as facções que controla naquele momento, que atuam como uma aliança. A facção originalmente selecionada do jogador é sua facção primária. As alianças vencem normalmente.

O Tleilaxu não pode ser usado na variante de jogo para dois jogadores.

No início do jogo, cada jogador escolherá uma segunda facção para sua aliança. Em um jogo de dois jogadores, uma terceira facção é escolhida aleatoriamente. As facções aliadas são escolhidas na ordem inversa, começando com o jogador que escolheu sua facção por último.

As facções primárias devem estar igualmente espaçadas ao redor do tabuleiro.

Na configuração inicial, facções aliadas aliadas não podem ser colocadas adjacentes umas às outras.

O jogo prossegue de facção para facção normalmente, com os jogadores se movendo pelo tabuleiro para se revezar como a facção que estão controlando.

Durante a **Rodada Nexus**, o controle das facções aliadas muda. Isso substitui o nexo padrão e, como resultado, nunca poderá haver uma Guerra dos Assassinos. Em um jogo de três jogadores, o controle das três facções aliadas passa um espaço para a direita. Em um jogo de dois jogadores, cada jogador escolhe uma facção e a troca com o outro jogador. Esta pode não ser uma facção que ganhou o controle da última **rodada do Nexus**.

REGRAS OPCIONAIS DA CASA

Essas regras representam regras populares e recomendadas da comunidade de jogadores de Dune, conforme foram desenvolvidas ao longo dos anos.

Duração de jogo mais curta

A duração do jogo é alterada, geralmente para dez turnos. Isso ainda oferece bastante tempo para um jogo interessante sem um tempo de jogo muito longo.

Karama Harkonnen

O uso Harkonnen de Cartas de Traição Karama para pegar Cartas de Traição de outro jogador é limitado a duas cartas.

Combate Fremen

As regras de Combate Avançado prejudicam muito os Fremen. Para compensar os Fremen ganham uma habilidade adicional:

- Durante qualquer Batalha em qualquer território que não seja Fortaleza, suas unidades contam como suportadas sem nenhum gasto de Especiaria.

Aliança Fremen

Aliados Fremen recebem uma habilidade adicional:

- Aliados dos Fremen aumentam em um o número de reavivamentos gratuitos de Tokens do Exército.

Duelo mais rápido

As regras em The Duel prevêm duelos muito, muito altos. Remova Apoiadores dos Duelos Kanley.

Vitória definitiva

No caso de um impasse ou algum outro evento que deixa você sem vencedor, o vencedor é definido pela maioria dos Pontos de Controle, com empates indo para a maioria dos Army Tokens a bordo, depois mais Spice em posse, depois mais cartas de Traição na mão e, finalmente, mais líderes vivos.

Redução de energia do líder principal

Os Líderes Principais têm sua Força reduzida para oito.

Eles nunca foram publicados ou incorporados oficialmente ao jogo, mas são apresentados aqui como as melhores opções que tornam o jogo mais equilibrado ou interessante.

Cartas de Intriga Alteradas

Várias cartas estão mal balanceadas, e seus textos foram alterados da seguinte forma:

Cone do Silêncio

Reduza o poder desta carta para afetar apenas um único jogador.

Veneno residual

Esta carta de Intriga tem seus efeitos alterados para: Você pode jogar esta carta quando Planos de Batalha são revelados para uma Batalha na qual você não está envolvido, e uma carta de Defesa contra Veneno é usada. Tanto esta carta quanto a Defesa de Veneno são descartadas antes que a batalha seja resolvida.

Se esta opção for usada, cartas Inúteis não podem mais ser usadas como blefe de Veneno Residual.

Droga Semuta

Esta carta de Traição tem seus efeitos alterados para: Conta como uma Carta de Veneno, mas não mata o Líder na Batalha se usada com sucesso. Em vez disso, após a batalha ser resolvida, o líder é morto e enviado para os tanques.

Quebre o condicionamento imperial

Se esta Carta de Traição das Regras Variantes no final deste volume for usada, ela poderá ser tratada como uma Carta Inútil se você desejar, além de suas habilidades normais.

A Traição Expandida

Ao usar The Betrayal, duas cartas adicionais são adicionadas para tornar o jogo Betrayal menos certo e permitir seu uso em um jogo de oito ou nove jogadores.

Planos dentro de planos, 9

No final do jogo, se sua aliança vencer, você poderá roubar a vitória se:

Outro jogador da sua aliança jogou uma Carta de Traição com valor igual ou superior a 1.

Agarrar Poder, 0

No final do jogo, se sua aliança vencer, você poderá roubar a vitória se:

Nenhum outro jogador revela uma Carta de Traição.

REGRAS DO JOGO VARIANTE

Essas regras representam efeitos legados que estavam disponíveis em edições anteriores do jogo. Eles são incluídos aqui para fins de completude, em vez de valor.

Leilão Diplomático

Após cada carta ser vendida na Ação, o papel do Leiloeiro passa para a direita. Se isso fizer com que o primeiro licitante seja o leiloeiro, o jogador à sua direita torna-se o primeiro licitante.

Tempestade Diplomática

Se os Fremen não estiverem jogando, na segunda e em todas as Rodadas de Tempestade subsequentes, em vez de uma Carta de Tempestade, os dois jogadores que resolveram um combate por último selecionarão independentemente um valor de combate de um a três, simultaneamente revelarão os números, os somarão e avançarão o marcador de tempestade de sua posição atual no sentido anti-horário esse número de setores ao redor do mapa.

Cartas Extras de Traição

Uma série de Cartas de Traição extras (marcadas com um ícone “V” no canto inferior direito) estão disponíveis e podem ser adicionadas aos poucos ou por atacado.

Aumento do Poder da Facção

Essas regras aumentam as habilidades dos Tleilaxu, Landsraad e Ix sobre algumas facções enquanto reduzem seu poder sobre outras facções. Eles podem levar a um jogo muito desequilibrado.

- Os marcadores Landsraad Restritos são TODOS removidos a cada turno em vez de serem transferidos para “Movimento Livre”;
- Marcadores Landsraad Restricted não afetam Ix;
- O Landsraad pode usar as cartas mais poderosas (duas fornecidas em vez de três);
- Ix pode reviver todos e quaisquer Líderes gratuitamente a cada Rodada de Avivamento;
- Ix não pode melhorar sua Força de Batalha com uma Carta Karama a menos que esteja jogando com as Regras Opcionais para apoiar tropas em Batalha;
- Todas as facções devem pagar aos Tleilaxu por seus Reavivamentos de Líderes Principais, substituindo sua habilidade especial de pagar ao Banco de Especiarias;
- Os Tleilaxu podem transformar os Líderes Principais em Traidores.

Liderança frágil

Se um Líder Principal for morto, o jogador proprietário está fora do jogo. Seus exércitos e Líderes são removidos do tabuleiro. Suas Cartas de Aliança são devolvidas. Quaisquer cartas de Traidor, Duelo e Traição que eles possuam são descartadas e suas Especiarias são devolvidas ao Banco de Especiarias.

Golpe de Especiaria Aumentado

Use o golpe duplo de tempero do “Combate Avançado” do Jogo Avançado sem as outras regras do “Combate Avançado”.

O jogo longo

Se os jogadores desejam jogar um jogo mais longo, eles podem optar por usar qualquer uma das seguintes modificações.

- Elimine alianças ou restrinja-as a não mais que dois jogadores.
- Aumente em um o número de Pontos de Controle necessários para a vitória.
- A Muralha de Escudos vale um Ponto de Controle, mas não é tratada como uma fortaleza: mantém sua identidade como território rochoso.

Grandes ajustes de jogo

Em um jogo de seis a nove jogadores:

- Mude o território da Falsa Muralha Leste para os Sietches da Falsa Muralha Leste em vez de mudar o território da Passagem de Harg, ou não mude nenhum território. Observe que, se os Sietches do Leste da Parede Falsa forem adjacentes ao Polar Sink e à Shield Wall também. Nenhum deles é vulnerável como resultado do desaparecimento da Muralha de Escudos para a Family Atomics.
- Reduzir o requisito do Ponto de Controle em um
- Carthag e Arrakeen voltam a valer um Ponto de Controle cada

Baralho de Duelo Menor

Ao usar o Duelo com menos de seis ou menos jogadores, metade do tamanho e conteúdo do Deck de Duelo.

CRÉDITOS

JOGO ORIGINAL PROJETADO POR

Bill Eberle

Jack Kitterdge

Peter Olotka

PROJETOS ADICIONAIS POR

Alan Arvold
Kenneth Burke
Kirby Lee Davis
Stuart K Tucker
Paul Snow
Brad Johnson
Joel K

LIVROS DE REGRAS
ESCRITOS POR

Slev Sledgeddan

PROVA

Glenn McMaster
Brad Johnson
John Eskioglou
Joel K
Vangelis

MATERIAIS DE REFERÊNCIA

Colin Stobbe
Jeffery Vaca
Brad Johnson

ARTE E GRÁFICOS

Jean Baer
Christophe Peulvast
Fabrice Lamy
Olivier Vatine
Mick Uhl
Chris White
Scott Everts
Kevin Craine
Ilya Baranovsk

TRADUZIDO POR

Clever Santoro Lopes







DUNE