

Un gioco di
FRANCESCO NEPITELLO e MARCO MAGGI

DUNE

◀ Lo GUERRA per ARRAKIS ▶

PLAYER AID



REGOLAMENTO

Vers. 1.0



LEGENDARY



ROUND DI GIOCO

◆ INIZIO DEL ROUND

- ◆ Ogni giocatore pesca 2 carte pianificazione, 1 da ogni mazzo.
- ◆ Rivelare 3 carte prescienza.

◆ COLLOCAMENTO DEI VEICOLI (SOLO ARKONNEN)

In base alla posizione dell'indicatore imperiale più in basso:

- ◆ Piazzare 1 dado azione per slot sulla riga attiva e in quelle sopra di essa. Questi non saranno usati nel turno.
- ◆ Collocare sul tabellone il numero di veicoli indicato sulla riga attiva.

◆ RISOLUZIONE DELLE AZIONI

- ◆ Tirare i dadi azione e collocarli sulle plance giocatore, negli slot relativi. Se non ci sono slot liberi corrispondenti, dovete modificare i dadi che avanzano e piazzarli nelle azioni con il maggior numero di slot liberi.
- ◆ A cominciare dagli Harkonnen, ogni giocatore può collocare 1 segnalino Bene Gesserit sulla propria plancia giocatore.
- ◆ A cominciare dagli Atreides, i giocatori si alternano effettuando 1 azione a turno finché non vengono usati tutti i dadi. Potete:
 - ◆ **Usare 1 dado per effettuare 1 delle azioni corrispondenti.**
 - ◆ **Usare 1 dado qualsiasi per giocare 1 carta pianificazione dalla mano.**
 - ◆ **POTERE DEL DESERTO (SOLO ATREIDES).** Se il giocatore Atreides ha meno dadi dell'avversario, può effettuare 1 azione **Potere del Deserto**.
 - Collocare 2 segnalini tracce di verme in aree deserto senza tracce di verme, né vermi delle sabbie, né sietch;
oppure
 - Muovere 2 vermi delle sabbie diversi;
oppure
 - Attaccare con 1 verme (vedi **Attacco VERMI DELLE SABBIE**).
 - ◆ **Azione Gratuite:** senza usare dadi, in qualsiasi momento, più di una volta, e in aggiunta alle normali azioni
 - **ADDESTRAMENTO DA GUERRIGLIA (SOLO ATREIDES)**
Rivelare qualsiasi segnalino schieramento, e piazzare le unità.
 - **PERLUSTRAZIONE (SOLO ARKONNEN)**
Rimuovere 1 ornitottero per rivelare tutti i segnalini (Sietch e Schieramento) in un'area del settore collegato.

◆ PERICOLI DEL DESERTO (SOLO ATREIDES)

- ◆ Scartare ogni segnalino tracce di verme in aree con legioni Atreides o Vermi, e rimescolarli tutti. Collocare 1 segnalino tracce di verme su tutte le aree deserto con legioni o mietitrici Harkonnen che non hanno né segnalini tracce di vermi, né vermi. Infine girare tutti i segnalini presenti:
 - ◆ (vuoto) Non succede nulla.
 - ◆ (verme) Collocare 1 verme delle sabbie nell'area.
 - ◆ (rigonfiamento) Collocare 1 verme solo se un'area deserto profondo.
- ◆ Quando un verme delle sabbie viene collocato in un'area che contiene una:
 - ◆ **Mietitrice:** Rimuovere la mietitrice, o Rimuovere 1 ala trasporto in una zona aerea collegata per non rimuovere la mietitrice.
 - ◆ **Legione Harkonnen:** La legione deve ritirarsi. Se non può farlo, risolvere un attacco del verme delle sabbie.
- ◆ Per le tempeste di Coriolis, tirare 2 dadi per ogni legione Harkonnen nelle aree altopiano, Erg Minore, deserto e deserto profondo, e applicare i danni:
 - ◆ 1 colpo
 - ◆ Deserto Profondo 2 colpi, Deserto 1 colpo, Erg o Altopiano nessun colpo.

◆ RACCOLTA DELLA SPEZIA (SOLO ARKONNEN)

- ◆ Disattivare tutti i divieti attivi (a meno che l'indicatore corrispondente non si trovi al livello più basso della plancia).
- ◆ Rimuovere dal tabellone tutte le mietitrici per ottenere punti spezia: 1 per le aree deserto, 2 per le aree deserto profondo.
- ◆ Spendere punti spezia per ognuno dei 3 indicatori imperiali:
 - ◆ 3 punti: Farlo salire di 1 livello.
 - ◆ 2 punti: Mantenerlo nella posizione attuale.
 - ◆ 0 punti: Farlo scendere di 1 livello (attivare i divieti corrispondenti).
- ◆ Se i punti supremazia attuali sono pari o inferiori a 5, potete spendere 3 punti spezia per far salire di 1 livello l'indicatore di supremazia (solo uno).
- ◆ E' possibile conservare 1 punto spezia per un round successivo (segnalino).
- ◆ Alla fine di questa fase, attivate i divieti imperiali: quello che si trova nel livello più basso, più tutti i divieti corrispondenti agli indicatori scesi.

◆ FINE DEL ROUND

- ◆ Atreides verifica le carte prescienza "Fine del Round" che può rivendicare.
- ◆ Gli Atreides vincono la partita se soddisfano i requisiti della carta obiettivo segreto. Altrimenti, la partita continua.
- ◆ Rimuovere dal tabellone tutti gli ornitotteri e le ali trasporto.
- ◆ A cominciare dagli Harkonnen, è possibile sostituire un qualsiasi numero di comandanti rinomati sul tabellone con altrettanti generici.
- ◆ Ripristinare tutte le carte comandante spese.
- ◆ Scartare fino ad avere 6 carte pianificazione.
- ◆ Il giocatore Atreides sceglie se rimuovere dal gioco o rimescolare nel mazzo ciascuna carta prescienza rivelata ma non rivendicata.

◆ AVANZARE SUL TRACCIATO DI PRESCIENZA

- ◆ Rivendicando una **carta prescienza** (massimo 2 per round): Far salire gli indicatori rappresentati sulla carta del numero di livelli indicato.
- ◆ Conquistando una **stazione ecologica sperimentale**: Far salire di 1 livello l'indicatore di prescienza indicato sul lato nascosto del segnalino.
- ◆ Distruggendo un **insediamento** Harkonnen: Tutti gli indicatori salgono di un numero di livelli pari al rango dell'insediamento.

◆ AVANZARE SUL TRACCIATO DI SUPREMAZIA

- ◆ **Distruggendo un sietch**: Far salire l'indicatore di un numero di livelli pari al rango del sietch.
- ◆ Se i punti supremazia attuali sono pari o inferiori a 5, è possibile spendere 3 punti spezia per far salire di 1 livello l'indicatore di supremazia.

◆ MUOVERE LE LEGIONI

- ◆ Quando si muove, una legione può entrare in qualsiasi area libera adiacente.
- ◆ Un'area non è libera se ci sono insediamenti/unità nemiche, o vermi delle sabbie (stazioni ecologiche e mietitrici non fermano il movimento).
- ◆ Le legioni Harkonnen che entrano in un'area con un segnalino tracce di verme lo rivelano e lo risolvono.
- ◆ Non potete attraversare i bordi invalicabili (tranne con il trasporto truppe).
- ◆ Le legioni non possono acquisire o perdere miniature durante un movimento con cui attraversano 2 o più aree.
- ◆ **Trasporto Truppe (SOLO ARKONNEN):** Rimuovere 1 ornitottero collegato per muovere la legione fino a 2 aree di distanza, ignorando ogni ostacolo.
- ◆ **Cavalcare le Sabbie (SOLO ATREIDES):** La legione può muoversi attraverso un qualsiasi numero di aree con tracce di verme o vermi delle sabbie.

◆ ROUND DI BATTAGLIA

- ◆ Rivelare tutti i segnalini sietch e schieramento coinvolti nella battaglia.
- ◆ **Scartare carte.** A cominciare dall'attaccante, i giocatori possono scartare carte pianificazione per aggiungere 1 dado combattimento per carta.
 - ◆ **Attacco a Sorpresa:** L'attaccante aggiunge 1 nel primo round.
- ◆ **Lancio dei dadi.** Ogni giocatore tira un numero di dadi combattimento pari al numero di unità (senza contare i comandanti) nella sua legione più il numero di carte pianificazione che ha scartato. Il difensore aggiunge un ammontare di dadi combattimento pari al rango del suo insediamento nell'area (se ce n'è uno). Massimo 6 dadi per giocatore.
 - ◆ Ogni comandante generico considera 1 come 1 .
 - ◆ Ogni comandante rinomato considera 1 come indicato sulla sua carta.
 - ◆ Ogni unità elite speciale annulla 1 dell'avversario.
 - ◆ Ogni annulla 1 dell'avversario.
- ◆ **Rimuovere le perdite.** Per ogni , scegliere 1 delle opzioni seguenti:
 - ◆ Rimuovere 1 unità o comandante.
 - ◆ Sostituire 1 unità elite con 1 unità regolare.
- ◆ **Fine della battaglia.** L'attaccante può continuare la battaglia (se lo fa e il difensore è in un insediamento, l'attaccante deve subire 1 colpo). Se continua, il difensore può ritirarsi; se non si ritira, un nuovo round di battaglia ha inizio.
- ◆ **Avanzare dopo la battaglia.** Se il giocatore attaccante ha vinto, può decidere di avanzare nell'area attaccata.
 - ◆ **Area con segnalino insediamento** – viene distrutto e rimosso dal gioco.
 - Sietch, gli Harkonnen ottengono punti supremazia (vedi sopra).
 - Se insediamento Harkonnen, gli Atreides fanno salire gli indicatori di prescienza (vedi sopra).
 - ◆ **Area con mietitrice** – la mietitrice viene rimossa.
 - ◆ **Area con tracce di verme** – se attaccante è Harkonnen, viene risolto.

◆ VERMI DELLE SABBIE (MOSSI SOLO DA ATREIDES)

- ◆ **Movimento.** Gli Atreides possono muovere i vermi di un massimo di 2 aree, e l'area di arrivo deve essere vuota (tranne stazioni ecologiche sperimentali). Se il movimento è di 2 aree, l'area attraversata può essere occupata.
- ◆ **Attacco.** Rimuovete la miniatura verme e attaccate ad un massimo di 2 aree di distanza. Se si attacca a 2 aree di distanza, la prima area deve essere deserto. Il bersaglio entro portata può essere una legione Harkonnen in qualsiasi zona tranne aree di montagna, o una mietitrice nel deserto.
 - ◆ **Mietitrice.** Rimuovere la miniatura senza lanciare i dadi.
 - ◆ **Legione Harkonnen.** Si lanciano 4 dadi combattimento se verme normale, e 6 dadi se Creatore Selvaggio.
 - 1 colpo per ogni .
 - se , 2 colpi se Deserto Profondo, 1 colpo se deserto.
- ◆ **Rimozione perdite.** Gli Harkonnen devono rimuovere le perdite, se rimane solo una mietitrice rimuovetela.

◆ SIMBOLI SCHIERAMENTO HARKONNEN



GIOCATORE SINGOLO

◆ PREPARAZIONE

- ◆ Preparare come in una partita a 2 giocatori.
- ◆ Mescolare le 8 carte tattica a formare il mazzo tattica.

◆ INIZIO DEL ROUND

- ◆ Pescate e rivelate 2 carte prescienza
- ◆ Pescate 1 carta tattica e mettetela scoperta, indica il **Settore di Raccolta**.
- ◆ Pescate 1 carta tattica, e se il settore indicato è differente dal precedente, piazzatela scoperta accanto la prima, indica il **Sietch Bersaglio**. Se il Sietch Bersaglio viene distrutto, scartatela e pescatene un'altra (stesse regole).
- ◆ Pescate 1 carta pianificazione da ogni mazzo Harkonnen e piazzatele coperte, questo è il **Mazzo Rinforzi**. Queste carte non vengono mai scartate.

◆ COLLOCAMENTO DEI VEICOLI

- ◆ Stabilite i dadi e i veicoli a disposizione degli Harkonnen, come da normali regole. Poi collocate i veicoli sul tabellone rispettando questa priorità:

Collocare le Mietitrici

- ◆ Aree deserto profondo vuote non adiacenti a legioni Atreides o Sith.
- ◆ Aree deserto vuote non adiacenti a legioni Atreides o Sith.
- ◆ Aree deserto profondo libere.
- ◆ Aree deserto libere.
- ◆ Un settore vicino a scelta (non del **Sietch Bersaglio**) vedi priorità precedenti.

Collocare Ali Trasporto

- ◆ Nelle zone aeree che proteggono il maggior numero di mietitrici

Collocare gli Ornitotteri (non usabili per Perlustrare o Attaccare Legioni)

- ◆ **Settore con Harkonnen a 2 aree di distanza da un sietch attaccabile:** mettete 1 ornitottero in ogni zona aerea libera collegata a quel settore. Piazzate fino a che si soddisfa il requisito o al termine degli ornitotteri.
- ◆ **Settore del Sietch Bersaglio:** 1 ornitottero in zone aeree libere collegate al settore, fino a che si soddisfa il requisito o al termine degli ornitotteri.
- ◆ **Settore adiacente al Sietch Bersaglio:** 1 ornitottero in zone aeree libere collegate al settore, preferendo zone aeree collegate a settori centrali.

◆ RISOLUZIONE AZIONI

- ◆ Gli Atreides svolgono le azioni come da regolamento, mentre gli Harkonnen senza lanciare i dadi, esegue quanto segue:
 - ◆ Dopo ogni turno Atreides, lanciate 1 dado azione Harkonnen non usato. Se per il risultato non ci sono slot corrispondenti liberi, lanciate di nuovo. Eseguite la relativa azione, se possibile prima l'azione speciale del comandante rinomato. Muovete i comandanti nelle vasche rigeneranti.
 - ◆ Piazzate il dado usato in uno slot libero corrispondente, senza girarlo.

◆ Azione COMANDO E STRATEGIA

◆ ATTACCARE UN SIETCH

Gli Harkonnen attaccano un qualsiasi sietch con una legione vicina, e se la **FdC** è superiore a quella che difende il sietch. Se ci sono 2 o più sietch o legioni validi come bersaglio, seguite la seguente priorità:

- Attaccare il sietch col rango più alto.
- Attaccare con la legione con maggiore scarto di **FdC** sul difensore.
- Attaccare con la legione che non richiede un Ornitottero.
- Attaccare il sietch bersaglio.

◆ ATTACCARE UNA LEGIONE

Se non ci sono sietch da attaccare, gli Harkonnen attaccano una legione Atreides **adiacente**, e se la loro **FdC** è superiore. Se ci sono 2 o più legioni valide come bersaglio seguite la priorità seguente:

- Attaccare la legione Atreides con la **FdC** più alta.
- Attaccare la legione Atreides con un comandante rinomato.

◆ MUOVERE LE LEGIONI

Se non è possibile attaccare alcun bersaglio, muovete gli Harkonnen.

- Muovete le legioni una alla volta verso il sietch bersaglio, iniziando dalla più vicina ad esso, seguendo il **percorso più breve**, e usando gli ornitotteri se disponibili (max 1 per turno). Se ci sono più legioni alla stessa distanza, iniziate da quella con la **FdC** più alta.
- Non muovete le legioni adiacenti al sietch bersaglio, a meno che siano adiacenti a un'altra legione Harkonnen. In questo caso muovete solo per unire le legioni e ottenere la **FdC** più alta possibile.
- La legione si muove solo se ha la **FdC** più alta della legione che difende il sietch, se no cambiare bersaglio in base a queste priorità:
 - Il sietch più vicino a quello bersaglio.
 - Il sietch con il rango più alto.
- Se una legione Harkonnen lascia un'area con un insediamento, collocare 2 segnalini schieramento.

◆ Azione SCHIERAMENTO

Schierare le unità e 1 comandante rinomato in uno stesso insediamento. **Beast Rabban** e **Feyd-Rautha** hanno precedenza sugli altri. Se terminano i comandanti rinomati, schierare 1 comandante Bashar. Rispettate sempre il limite di unità; le eccedenze vanno messe in altri insediamenti. Se un tipo di unità termina, scegliete le unità con **FdC** superiore, se anche queste sono terminate, allora scegliete le unità con **FdC** inferiore.

Scegliete gli insediamenti in questo modo:

- ◆ Insediamento con una legione con la **FdC** più alta.
- ◆ Insediamento più vicino al Sietch Bersaglio.

◆ Azione MENTAT

Pescate carte pianificazione e giocatele immediatamente.

- ◆ **Regole di pesca.** Alternare la pesca tra il mazzo di Casa Arkonnen e il mazzo Alleati Corrino. La carta in cima al mazzo degli scarti, determina da quale mazzo cominciare la pesca di carte: se Arkonnen pescate Corrino, e viceversa. Se non ci sono scarti, cominciate dal mazzo Arkonnen. Se la carta pescata permette di:
 - ◆ **Schierare, muovere o attaccare**, seguite le regole delle rispettive azioni.
 - ◆ **Collocare o Sostituire unità:** fgfhfgh
 - ◆ **Collocare dei Veicoli**, seguite le relative regole.
 - ◆ **Pescare carte**, fatelo seguendo le regole di pesca.
 - ◆ **Giocare una carta**, pescatela seguendo regole di pesca, e giocatela.
 - ◆ *Se l'effetto della carta non è analogo ad alcun tipo di azione, risolverete facendo in modo che si applichi il più vicino possibile al sietch bersaglio o verso di esso.*
 - ◆ **Non è possibile risolverla**, collocatela in cima al mazzo rinforzi.

◆ Azione CASA

Applicare entrambi gli effetti del risultato Casa cominciando da quello in cima, rispettando le seguenti priorità:

- ◆ Sostituire le unità regolari nella legione più vicina a un sietch.
 - ◆ Sostituire le unità regolari nella legione con **FdC** più alta rispetto la legione Atreides che difende il sietch più vicino.
 - ◆ Sostituire le unità regolari nella legione più vicina al sietch bersaglio.
- Quando collocate veicoli, collocare sempre 1 mietitrice e 1 ornitottero.

◆ PERICOLI DEL DESERTO

Agite come da normale regolamento.

◆ RACCOLTA DELLA SPEZIA

Giocatelo come di consueto, applicando i seguenti criteri:

- ◆ Le Ali Trasporto danno priorità alle mietitrici nelle aree deserto profondo.
- ◆ **Spendere sempre la spezia raccolta** per impedire agli indicatori imperiali di scendere, cominciando da quelli più in basso.
- ◆ Se la spezia raccolta è maggiore al totale che serve a mantenere gli indicatori imperiali nello stesso livello, spendetela per far salire quelli più in basso.
- ◆ Se tutti gli indicatori imperiali sono al livello più alto, e avanza spezia dopo aver pagato il mantenimento, gli Harkonnen ottengono 1 punto supremazia.
- ◆ Si ottiene il segnalino riserva spezia solo se avanzano 1 o più punti spezia.

◆ FINE DEL ROUND

- ◆ Verificate quali carte prescienza "Fine del Round" potete rivendicare.
- ◆ Vincono la partita se soddisfatte i requisiti della carta obiettivo segreto.
- ◆ Rimuovere dal tabellone tutti gli ornitotteri e le ali trasporto.
- ◆ Potete sostituire i comandanti rinomati sul tabellone con i generici.
- ◆ Ripristinare tutte le carte comandante spese.
- ◆ Scartare fino ad avere 6 carte pianificazione.
- ◆ Decidete se rimuovere o mescolare nel mazzo le carte prescienza non rivendicate.
- ◆ Fate salire di 1 il livello di supremazia.
- ◆ Rimescolate le 8 carte tattica.

◆ CRITERI COMBATTIMENTO HARKONNEN

- ◆ All'inizio di ogni battaglia gli Harkonnen scartano dal mazzo rinforzi per ottenere sempre 6 dadi (se possibile).
- ◆ I colpi vanno applicati nella priorità seguente:
 - ◆ Prima tutti i comandanti Bashar poi i rinomati, fino a 1 solo comandante.
 - ◆ Sostituire Elite con regolari.
 - ◆ Sostituire Sardaukar con regolari.
 - ◆ Eliminare i regolari, ma se si eliminano tutti, prima l'ultimo comandante.
- ◆ Gli Harkonnen non si ritirano mai da una battaglia. Cessano il loro attacco solo se la loro **FdC** è pari o inferiore alla metà della **FdC** avversaria.
- ◆ Se gli Atreides vogliono ritirarsi devono dare priorità alle aree vuote.
- ◆ Gli Harkonnen NON subiscono 1 colpo se continuano l'attacco a un sietch.

• FORZA DI COMBATTIMENTO (FdC)

- 1 punto per ogni unità
 - 2 punti per ogni segnalino schieramento
 - 1 punto per ogni comandante.
- In caso di pareggio:**
- 1 punto per ogni comandante generico
 - 2 punti per ogni unità e ogni comandante rinomato
 - 3 punti per ogni unità elite
 - 4 punti per ogni Sardaukar o Fedaykin.

• PERCORSO PIÙ BREVE

Le legioni Harkonnen possono attraversare i bordi invalicabili. In un turno si può usare massimo 1 ornitottero. Se ci sono più percorsi brevi scegliere con questa priorità:

- Percorso che consente alla legione di raggiungere un'altra legione Harkonnen, che non ha raggiunto il suo limite massimo di unità, spostando solo le unità necessarie per far raggiungere quel limite, e iniziando da quelle con la **FdC** più alta insieme a tutti i comandanti.
- Percorso che consente di terminare il movimento nell'area più vicino al sietch.
- Percorso che fa terminare il movimento in un'area di montagna.
- Percorso che fa terminare il movimento in un'area altopiano o Erg minore.
- Percorso che fa terminare il movimento in un'area deserto o deserto profondo senza tracce di verme.

◆ REGOLE SPECIALI

◆ SEGNALINI BENE GESSERIT DEGLI HARKONNEN

Quando gli Harkonnen stanno per ottenere un segnalino Bene Gesserit, prendere invece 1 dado azione non disponibile, e aggiungerlo ai dadi azione Harkonnen non usati. Se non ci sono dadi disponibili, far salire invece l'indicatore di supremazia di 1.

◆ SEGNALINI SCHIERAMENTO HARKONNEN

I due set di segnalini schieramento Harkonnen formano una riserva da cui attingere ogni volta che una legione Harkonnen lascia un'area contenente un insediamento. Quando succede, collocare a faccia in giù 2 segnalini schieramento in quell'area, 1 nero e 1 argento. Essi sono considerati unità e, seguono le normali regole sul movimento e sul limite, più alcune regole speciali:

- ◆ Tutti i segnalini schieramento (neri o argento) hanno Forza di Combattimento pari a 2 e contano come 1 unità ai fini del movimento e del limite di numero.
- ◆ I segnalini schieramento vengono rivelati solo quando attaccano o vengono attaccati, oppure se l'effetto di una carta pianificazione o di un dado azione lo rende necessario (per esempio, se il giocatore deve sostituire delle unità in una legione con delle unità di un altro tipo). Se viene superato il limite di numero quando rivelati, rimuovere le unità in eccesso a cominciare da quelle con la **FdC** più bassa. I segnalini schieramento rivelati vengono rimescolati nella riserva.
- ◆ Se si deve collocare dei segnalini schieramento e non ce ne sono, rivelare 2 segnalini a scelta (1 nero e 1 argento) sul tabellone e collocare le relative unità. Poi collocare quei segnalini dove erano richiesti.

◆ CARTE PIANIFICAZIONE HARKONNEN

Se un mazzo Harkonnen termina, mescolate gli scarti e formate un nuovo mazzo.

◆ DADI AZIONE HARKONNEN NON USATI

I dadi azione Harkonnen non usati sono quelli che non sono stati lanciati e che non si trovano sulla plancia La Spezia Deve Scorrere (non disponibili). Fare riferimento a questi dadi per capire se gli Atrides possono effettuare le azioni Potere del Deserto.

◆ REGOLA SPECIALE DEGLI ORNITOTTERI

Il giocatore non può rivelare volontariamente usando l'addestramento da guerriglia un segnalino sietch o schieramento Atrides che si trova in un settore collegato a una zona aerea con un ornotottero (vanno rivelati comunque quando vengono attaccati).

◆ RIVELARE UN SEGNALINO SIETCH O SCHIERAMENTO

Per ogni segnalino sietch o segnalino schieramento Atrides rivelato volontariamente, aggiungere 1 carta pianificazione Harkonnen al mazzo rinforzi (alternando i mazzi Casa Harkonnen e Alleati Corrino come descritto in precedenza). Questo effetto non si applica se il divieto Gilda Spaziale è attivo.

◆ DIVIETO LANDSRAAD

Finché il divieto Landsraad è attivo, gli Harkonnen non possono scartare carte dal mazzo rinforzi per ottenere dadi combattimento aggiuntivi.

◆ THUFIR HAWAT

La capacità speciale di Thufir Hawat cambia nel modo seguente:

- ◆ "Pesca 3 carte pianificazione Casa Harkonnen e giocale immediatamente."

◆ GAIUS HELEN MOHIAM

La capacità speciale di Gaius Helen Mohiam cambia nel modo seguente:

- ◆ "Pesca 3 carte pianificazione Alleati Corrino e giocale immediatamente."

◆ VERITRANCE CARTA PIANIFICAZIONE CASA ATRIDES

L'effetto della carta Veritrance cambia nel modo seguente:

- ◆ "Scegli 1 risultato di un dado azione Harkonnen (non puoi scegliere un risultato se ci sono 3 dadi azione spesi sulla plancia Harkonnen che mostrano quel risultato, o 2 nel caso di risultati Schieramento e Casa). Gioca il prossimo turno Harkonnen come se avessi ottenuto quel risultato sul dado azione Harkonnen, spendendolo come di consueto. Poi pesca 2 carte pianificazione oppure gioca 1 carta pianificazione."

◆ CONGIURA DI HAWAT CARTA PIANIFICAZIONE CASA HARKONNEN

Quando viene giocata la prima di queste carte, collocarla invece vicino al tabellone. Se ne viene giocata una seconda, scartarle entrambe e risolvere il normale effetto.

• **AREA LIBERA:** se non contiene insediamenti o unità nemiche, o vermi.

• **AREA VUOTA:** se non contiene nulla.

• **UNITÀ:** Regolari, Elite, Elite Speciali. Queste contano nel limite di 6 per area.

• **COMANDANTI:** Generici, Rinomati. Illimitati per area.

• **SCHIERARE:** significa prendere un elemento di gioco che non si trova sul tabellone (no per le vasche rigeneranti) e metterlo sul tabellone.

• **COLLOCARE:** significa prendere un elemento di gioco da ovunque si trovi (no per le vasche rigeneranti) e collocarlo sul tabellone. Se si trovava già sul tabellone, può essere riposizionato come se stesse entrando sul tabellone per la prima volta.

Tutti i diritti sono proprietà esclusiva dell'autore e degli editori

Il presente documento è da intendersi come supporto non ufficiale per i giocatori, realizzato senza fini di lucro e con il solo scopo di facilitare il gioco. L'autore e gli editori non hanno alcuna responsabilità per eventuali imprecisioni o errori nel presente documento.