

DESERT WAR

KOMPONENTY

Fracja Harkonnenów

- * 2 eskortowe ornitoptery
- * 6 żołnierzy suspensorowych
- * 4 żetony Wojny Pustynnej Harkonnenów
- * 4 karty pomocy:
 - * Wojna Pustynna Atrydów
 - * Wyrzutnie rakiet / Jeźdźcy piasku
 - * Wojna Pustynna Harkonnenów
 - * Żołnierze suspensorowi / Eskortowe ornitoptery

Fracja Atrydów

- * 2 fremenów – jeźdźców piasku
- * 6 fremenów z wyrzutniami rakiet
- * 3 obozy Fremenów
- * 3 żetony obozów Fremenów
- * 1 karta przywódcy Atrydów
- * Sojusznik Fremenów: Jeźdźcy piasku

WPROWADZENIE

To rozszerzenie do Dune: War for Arrakis wprowadza nowe figurki dla obu frakcji, każdą z własnymi zasadami specjalnymi, odtwarzając Wojnę Pustynną toczoną przez długie lata w bezlitosnych piaskach Diuny.

Korzystając z tego rozszerzenia, gracz Harkonnenów otrzymuje możliwość wystawienia nowego typu pojazdu — Eskortowego ornitoptera — a obaj gracze mogą rozmieszczać całkowicie nowy typ figurek zwany Żołnierzami pustynnymi.

Uwaga: Rozszerzenie Desert War nie jest kompatybilne z trybem solo Mahdi Solo Mode.

I stało się w trzecim roku Wojny Pustynnej, że Paul Muad'Dib leżał samotnie w Jaskini Ptaków, pod zasłonami kiswy wewnętrznej komnaty...
— „Zebrane legendy Arrakis”, księżniczka Irulana

DODATKOWE PRZYGOTOWANIE

1. Gracz Harkonnenów trzyma w zasięgu ręki 2 Eskortowe ornitoptery, 6 figurek Żołnierzy suspensorowych oraz kartę pomocy Żołnierze suspensorowi / Eskortowe ornitoptery. Kartę pomocy Wojna Pustynna Harkonnenów umieszcza po prawej stronie swojej planszy frakcji.
2. Gracz Atrydów trzyma w zasięgu ręki 6 figurek Wyrzutni rakiet, 2 figurki Jeźdźców piasku, 3 figurki i żetony Obozów Fremenów oraz kartę pomocy Wyrzutnie rakiet / Jeźdźcy piasku.
3. Gracz Atrydów umieszcza kartę przywódcy Jeźdźcy piasku odkrytą na polu akcji Potęga pustyni na swojej planszy frakcji, a kartę Wojna Pustynna Atrydów po prawej stronie planszy frakcji.

Specjalna zasada konfliktujących przywódców

Korzystając z karty przywódcy Jeźdźcy piasku, może dojść do sytuacji, w której na polu akcji Potęga pustyni znajdują się 2 karty przywódców — jeśli do gry wejdzie Dzik Stwórca. W takim przypadku gracz może wykonać dowolną z dwóch akcji specjalnych przywódców, wydając tylko kartę tego przywódcy, którego akcję wykonuje.

DODATKOWE ZASADY

Podczas gry z tym rozszerzeniem należy stosować poniższe zasady.

Żetony Wojny Pustynnej Harkonnenów

Na końcu każdej fazy rozmieszczania pojazdów gracz Harkonnenów umieszcza żeton Wojny Pustynnej na każdym pustym polu pierwszej kolumny planszy Przyprawa musi płynąć.

Pola zajęte przez kości akcji nie są puste, dlatego nie można umieszczać na nich żetonów Wojny Pustynnej. Żetony, których nie da się umieścić na planszy Przyprawa musi płynąć, nie będą używane w tej rundzie.

Akcje Wojny Pustynnej Harkonnenów

Podczas fazy rozpatrywania akcji, za każdym razem gdy gracz Harkonnenów wydaje kość akcji, może dodatkowo odrzucić 1 żeton Wojny Pustynnej z planszy Przyprawa musi płynąć, aby wykonać 1 akcję Wojny Pustynnej — przed albo po akcji zapewnianej przez kość.

Po odrzuceniu żeton Wojny Pustynnej staje się niedostępny do końca bieżącej rundy.

Gracz może wybrać jedną z poniższych akcji Wojny Pustynnej:

- * Rozmieść 3 Żołnierzy suspensorowych w 1 lub kilku pustych obszarach pustyni w tym samym sektorze, połączonych ze strefą powietrzną zajmowaną przez pojazd Harkonnenów.
- * Porusz 1 Żołnierza suspensorowego.
- * Usuń figurkę Żołnierza suspensorowego, aby ujawnić dowolny sicz oraz wszystkie żetony rozmieszczenia w 1 obszarze sąsiadującym z nim. Ta akcja liczy się jako zwiad, więc nie jest dostępna, jeśli aktywny jest zakaz Gildii Kosmicznej.

Więcej szczegółów znajduje się w sekcji Żołnierze suspensorowi.

Obozy Fremenów

Na początku każdej fazy rozpatrywania akcji gracz Atrydów umieszcza wszystkie dostępne żetony Obozów Fremenów zakryte w wybranych przez siebie pustych obszarach pustyni, każdy w innym sektorze. Gracz wybiera, który żeton trafia do którego obszaru, a następnie umieszcza na nim figurkę Obozu Fremenów.

Każdy żeton Obozu Fremenów przedstawia inny symbol Jasnowidzenia i pozwala graczowi Atrydów rozmieszczać Wyrzutnie rakiet.

- * Obszary zawierające Obóz Fremenów są uznawane za wolne dla obu graczy.
- * Jeśli Legion Harkonnenów wejdzie na obszar zawierający Obóz Fremenów, żeton i figurka tego Obozu Fremenów są usuwane z planszy.

Podczas fazy końca rundy wszystkie pozostałe Obozy Fremenów są usuwane z planszy.

Akcje Wojny Pustynnej Atrydów

Za każdym razem, gdy gracz Atrydów wykonuje akcję Potęga pustyni, może także wykonać akcję Wojny Pustynnej — przed albo po akcji Potęga pustyni.

Gracz może wybrać jedną z poniższych akcji Wojny Pustynnej:

- * Rozmieść 3 Wyrzutnie raket w 1 lub kilku obszarach zawierających Obóz Fremenów.
- * Wykonaj specjalny atak Wyrzutni raket.

Więcej szczegółów znajduje się w sekcji Fremeńskie wyrzutnie raket.

Faza końca rundy

Podczas każdej fazy końca rundy wszystkie pozostałe Eskortowe ornitoptery, Obozy Fremenów oraz Żołnierze pustynni są usuwani z planszy.

Wyjątkiem są Jeźdźcy piasku znajdujący się w tym samym obszarze co czerw pustyni.

ESKORTOWE ORNITOPTERY HARKONNENÓW

Eskortowe ornitoptery to nowy typ pojazdu dostępny dla gracza Harkonnenów — oraz dla sojusznika Corrino w trybie 3–4 graczy.

W dowolnej fazie rundy, kiedy gracz Harkonnenów rozmieszcza 1 lub więcej Ornitopterów, może umieścić 1 — i tylko 1 — Eskortowy ornitopter zamiast standardowego.

* Eskortowy ornitopter nie posiada standardowych opcji zwiadu ani transportu wojsk. Zamiast tego ma opcję Eskorta wojsk.

Eskorta wojsk

Kiedy gracz Harkonnenów wykonuje akcję ruchu albo ataku Legionem, może zwiększyć jego ruch albo zasięg ataku, używając 1 — i tylko 1 — Eskortowego ornitoptera znajdującego się w strefie powietrznej połączonej z sektorem, w którym Legion rozpoczyna ruch. Działa to identycznie jak transport wojsk.

Jednak zamiast zostać usunięty, Eskortowy ornitopter jest natychmiast dodawany do tego Legionu jako zwykły Przywódca i umieszczany w jego obszarze.

Gdy znajduje się w Legionie, Eskortowy ornitopter nie jest już uznawany za Ornitopter i pod każdym względem jest traktowany jak zwykły Przywódca, z wyjątkiem tego, że aby go usunąć, można przypisać mu 2 trafienia zamiast 1. Jeśli zostanie mu przypisane tylko 1 trafienie, również zostaje usunięty.

Eskortowy ornitopter pozostaje jako zwykły Przywódca w tym Legionie, dopóki nie zostanie usunięty w bitwie albo do fazy końca rundy, kiedy zostaje usunięty razem z pojazdami.

Przykład: Legion Harkonnenów porusza się o 2 obszary, używając Eskortowego ornitoptera znajdującego się w połączonej strefie powietrznej. Następnie Eskortowy ornitopter staje się częścią tego Legionu jako zwykły Przywódca i zostaje umieszczony w jego obszarze.

ŻOŁNIERZE PUSTYNNI

Korzystając z tego rozszerzenia, gracze obu frakcji mogą rozmieszczać Żołnierzy pustynnych:

Fremeńskie wyrzutnie rakiet, Fremeńskich jeźdźców piasku oraz Żołnierzy suspensorowych Harkonnenów.

Żołnierze ci specjalizują się w działaniach pustynnych, zwiadzie i akcjach partyzanckich, a nie w dużych operacjach wojskowych.

Wszyscy Żołnierze pustynni, zarówno Harkonnenów, jak i Atrydów, mają następujące cechy:

* Nie są ani Jednostkami, ani Przywódcami. Nie są też uznawani za Legion ani część Legionu znajdującego się w tym samym obszarze. Oznacza to, że nie można ich rozmieszczać w zwykły sposób, nie liczą się do limitu figurek Legionu, nie poruszają się ani nie wycofują razem z Legionem, nie biorą udziału w bitwach z udziałem Legionu w tym samym obszarze i nie mogą otrzymywać trafień z żadnego źródła — w tym od burz Coriolisa i czerwii pustyni.

* Obszary zawierające wyłącznie Żołnierzy pustynnych są uznawane za wolne dla obu graczy.

* Gdy tylko jeden lub więcej Żołnierzy pustynnych znajdzie się w tym samym obszarze co wrogi Legion, zostają automatycznie usunięci jako straty.

* Czerwie pustyni mogą wchodzić na obszary zawierające Żołnierzy pustynnych, jako wyjątek od zasad ruchu czerwii pustyni z podstawowej instrukcji Dune: War for Arrakis. Gdy tak się stanie, wszyscy Żołnierze pustynni w tym obszarze — zarówno Atrydów, jak i Harkonnenów — są automatycznie usuwani jako straty. Wyjątkiem są Jeźdźcy piasku. Nie liczy się to jako atak czerwii pustyni.

* Wyeliminowani Żołnierze pustynni zawsze stają się dostępni do przyszłej rekrutacji, tak jak inne figurki.

* Podczas fazy końca rundy wszyscy pozostali Żołnierze pustynni, z wyjątkiem Jeźdźców piasku znajdujących się w tym samym obszarze co czerw pustyni, są usuwani z planszy.

* Każdy typ Żołnierza pustynnego ma dodatkowe właściwości opisane w kolejnych sekcjach.

FREMEŃSKIE WYRZUTNIE RAKIET

Wyrzutnie rakiet to typ Żołnierza pustynnego dostępny dla gracza Atrydów — oraz dla sojusznika Fremenów w trybie 3–4 graczy.

Oprócz standardowych cech wszystkich Żołnierzy pustynnych mogą być rozmieszczane albo wykonywać specjalne ataki przy użyciu akcji Wojny Pustynnej Atrydów.

* Podczas wykonywania specjalnego ataku Wyrzutni rakiet wybierz sektor zawierający Wyrzutnie rakiet i rzuć liczbą kości walki równą łącznej liczbie Wyrzutni rakiet w tym sektorze. Za każdy wynik odpowiedniego symbolu usuń 1 wybrany przez siebie pojazd Harkonnenów z obszaru sąsiadującego z atakującymi Wyrzutniami rakiet albo z połączonej strefy powietrznej. Następnie usuń 1 Wyrzutnię rakiet z tego sektora za każdy usunięty pojazd.

* Jeśli atakujące Wyrzutnie rakiet usunęły swoim specjalnym atakiem 1 lub więcej Żniwiarek, gracz Atrydów może usunąć z gry Obóz Fremenów znajdujący się w ich obszarze, aby zyskać 1 punkt Jasnowidzenia odpowiadający symbolowi wydrukowanemu na tym żetonie. Ten Obóz Fremenów nie jest już dostępny do końca gry.

Przykład: Specjalny atak Wyrzutni rakiet jest rozpatrywany w sektorze z 2 Wyrzutniami rakiet. Gracz rzuca 2 kośćmi walki i uzyskuje dwa odpowiednie wyniki, więc usuwa 2 pojazdy Harkonnenów z tego sektora — Żniwiarkę sąsiadującą z Wyrzutnią rakiet oraz Transporter w połączonej strefie powietrznej. Następnie gracz Atrydów musi usunąć obie Wyrzutnie rakiet, po czym decyduje się trwale usunąć Obóz Fremenów, zyskując 1 punkt Jasnowidzenia Kwisatz Haderach.

FREMEŃSCY JEŹDŹCY PIASKU

Jeźdźcy piasku to typ Żołnierza pustynnego dostępny dla gracza Atrydów — oraz dla sojusznika Fremenów w trybie 3–4 graczy.

Oprócz standardowych cech wszystkich Żołnierzy pustynnych mają następujące właściwości specjalne:

- * Za każdym razem, gdy gracz Atrydów używa akcji Potęga pustyni, aby umieścić 2 żetony śladu czerwia, może zdecydować się umieścić 1 — i tylko 1 — figurkę Jeźdźca piasku zamiast 1 z żetonów śladu czerwia, w wybranym pustym obszarze pustyni.
- * Akcja specjalna przywódcy Jeźdźcy piasku pozwala graczowi Atrydów umieścić 1 czerwia pustyni — nie Dzikiego Stwórcę — w obszarze zawierającym Jeźdźca piasku i żadnych innych żetonów ani figurek, a następnie umieścić 1 żeton śladu czerwia w innym obszarze pustyni, w którym nie ma śladu czerwia, czerwia pustyni ani sicza.
- * Samotny Jeździec piasku jest traktowany jak żeton śladu czerwia na potrzeby dosiadanania czerwia. Jeśli Legion Harkonnenów wejdzie do obszaru zawierającego samotnego Jeźdźca piasku — przez ruch, wycofanie albo natarcie po zwycięskiej bitwie — Jeździec piasku zostaje natychmiast usunięty jako strata, a na jego miejscu pojawia się czerw pustyni, z normalnymi konsekwencjami dla Legionu Harkonnenów.
- * Kiedy czerw pustyni zostaje umieszczony albo porusza się do obszaru zawierającego Jeźdźca piasku i żadnych innych figurek, Jeździec piasku nie zostaje usunięty. Zamiast tego obie figurki pozostają na planszy i od tej chwili, za każdym razem gdy czerw pustyni w tym samym obszarze się porusza, Jeździec piasku porusza się razem z nim. Jeśli czerw pustyni atakuje, figurka Jeźdźca piasku również zostaje usunięta.
- * Czerw pustyni znajdujący się w tym samym obszarze co Jeździec piasku może poruszyć się albo zaatakować na odległość do 3 obszarów zamiast 2 i rzuca 5 kośćmi walki zamiast 4 podczas ataku. Jeśli czerw pustyni atakuje na odległość 3 obszarów, zarówno pierwszy, jak i drugi obszar muszą być pustynią.
- * Podczas fazy zagrożeń pustyni, kiedy rozpatrywane są ślady czerwia, jeśli czerw pustyni znajdujący się w tym samym obszarze co Jeździec piasku zostaje zabrany i umieszczony gdzie indziej na planszy, Jeździec piasku nie porusza się razem z nim.

Przykład: Jeździec piasku z czerwem pustyni atakuje Legion Harkonnenów oddalony o 3 obszary, rzucając 5 kośćmi walki.

ŻOŁNIERZE SUSPENSOROWI HARKONNENÓW

Żołnierze suspensorowi to typ Żołnierza pustynnego dostępny dla gracza Harkonnenów — oraz dla sojusznika Corrino w trybie 3–4 graczy.

Oprócz standardowych cech wszystkich Żołnierzy pustynnych mają następujące właściwości specjalne:

- * Żetony śladu czerwia nie mogą być umieszczane w obszarze z Żołnierzami suspensorowymi, chyba że Żołnierze suspensorowi znajdują się w tym samym obszarze co Legion Harkonnenów albo Żniwiarka.
- * Jeśli Żołnierz suspensorowy kończy swój ruch w obszarze zawierającym żeton śladu czerwia, ten żeton jest odrzucany bez ujawniania.
- * Jeśli Żołnierz suspensorowy porusza się do obszaru zawierającego 1 lub więcej Żołnierzy pustynnych Atrydów, gracz Harkonnenów usuwa Żołnierza suspensorowego oraz 1 Żołnierza pustynnego Atrydów z tego obszaru.
- * Żołnierze suspensorowi mogą być rozmieszczani i poruszani wyłącznie przy użyciu akcji Wojny Pustynnej Harkonnenów. Kiedy się poruszają, stosują normalne zasady ruchu, z wyjątkiem tego, że mogą poruszyć się o 2 obszary zamiast 1 i ignorują nieprzekraczalne granice. Zarówno obszar, przez który przechodzą, jak i obszar docelowy muszą być wolne.
- * Należy pamiętać, że tak jak wszyscy Żołnierze pustynni, Żołnierze suspensorowi nie mogą otrzymywać trafień z żadnego źródła, w tym od burz Coriolisa i czerwii pustyni.

Przykład: Jeśli Żołnierz suspensorowy porusza się do obszaru z 2 Wyrzutniami rakiet, gracz Harkonnenów usuwa Żołnierza suspensorowego oraz 1 Wyrzutnię rakiet.

TWÓRCY

Projekt gry: Marco Maggi i Francesco Nepitello

Dodatkowy projekt: Michele Garbuggio

Rozwój gry: Michele Garbuggio i Marco Maggi

Główny producent: Thiago Aranha

Produkcja: Daryl Choo, Marcela Fabreti, Rebecca Ho, Isadora Leite, Kenneth Tan i Gregory Varghese

Dyrektor projektu gry: Guilherme Goulart

Dyrektor artystyczny: Paolo Parente

Ilustracje: Stefano Moroni

Dyrektor graficzny: Mathieu Harlaut

Projekt graficzny: Gabriel Burghi — główny projektant, Matteo Ceresa — główny projektant, Max Duarte i Júlia Ferrari

Dyrektor miniatur: Vincent Fontaine

Rzeźbienie: Arnaud Boudoiron, Aragorn Marks

Rendering: Alban Gungiah

Korekta: Jason Koepp

Zarządzanie marką: Joe LeFavi / Genuine Entertainment

Licencjonowanie: Geoff Skinner

Wydawca: David Preti

Specjalne podziękowania: Marco i Francesco chcieliby podziękować Thiago Aranha za jego cenne uwagi podczas burzy mózgów w fazie projektowania oraz Kevinowi Chapmanowi za nieustające wsparcie dla gry — Ya Hya Chouhada!

Gale Force Nine

Producent i menedżer marki: Joe LeFavi / Genuine Entertainment

Współproducent: John-Paul Brisigotti

Dune: War for Arrakis jest oficjalną sublicencjonowaną własnością Gale Force Nine, spółki należącej do Battlefront Group Company. Dune TM i © 2024 Legendary. Wszelkie prawa zastrzeżone. CMON i logo CMON są zastrzeżonymi znakami towarowymi CMON Global Limited. Żadna część tego produktu nie może być reprodukowana bez wyraźnej zgody. Rzeczywiste komponenty mogą różnić się od przedstawionych. Figurki i plastikowe komponenty są złożone fabrycznie i niepomalowane. Wyprodukowano w Chinach.