



АТРИДЕСЫ

ПЕРЕД ИГРОЙ: 10 **отрядов** в *Arrakeen* и 10 **отрядов** в резерве (вне планеты).

Начинаете с 10 спайса. Разместите рядом *колоду действий* и *колоду спайса*. Вы управляете ими.

ВОЗРОЖДЕНИЕ: бесплатно - 2 **отряда**, 1 за 2 спайса.

СПОСОБНОСТИ

Вы имеете ограниченное предвидение.

ТОРГИ: *ШПИОНАЖ* - вы можете посмотреть на текущую *карту действий*, выставленную на торги, до того, как за неё назначена первая ставка. Только вы можете делать записи о картах.

ДВИЖЕНИЕ: *ПРЕДВИДЕНИЕ* - В начале *фазы движения* вы можете посмотреть верхнюю (следующую) карту в *колоде спайса*.

БИТВА: *ИНТУИЦИЯ* - Во время сражения вы можете заставить своего соперника открыть один из элементов его *Плана Сражения: лидера, оружие, защиту или силу отрядов*.

Если запрошенный элемент не используется соперником, вы не можете узнать другой элемент. Эта способность должна применяться после способности *Голос Бене Гессерит* в той же битве.

СОЮЗНИКИ

Вы можете заставить противников ваших союзников показать один элемент их *Плана Сражения: лидера, оружие, защиту или силу отрядов*.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ

КВИСАТЦ ХАДДЕРАХ: *Карта Квисатц Хаддерах* в начале неактивна и может не использоваться.

Используйте эту карту и ее жетон для тайного отслеживания боевых потерь **отрядов**.

Когда вы потеряете 7 **отрядов**, *Карта Квисатц Хаддерах* активируется до конца игры: не может использоваться самостоятельно, может прибавить +2 силы к силе *лидера* или *Простого Героя* в одной *территории* за раунд. Если *лидер* или *Простой Герой* уничтожен, *Квисатц Хаддерах* не влияет на исход битвы. Ваш *лидер* при использовании *Квисатц Хаддерах* не может быть объявлен *Предателем*.

Бонус Квисатц Хаддерах может быть уничтожен только при взаимодействии карт *Лучемёт* и *Щит*. Если *Квисатц Хаддерах* уничтожен, то вы можете возродить его как *лидера*, заплатив 2 *Спайса*.

Не влияет на возрождение других *лидеров* Атридесов.



ХАРКОННЕНЫ

ПЕРЕД ИГРОЙ: 10 отрядов в *Carthag* и 10 отрядов в резерве (вне планеты). Начинаете с 10 спайса.

ВОЗРОЖДЕНИЕ: бесплатно - 2 отряда, 1 отряд за 2 спайса.

СПОСОБНОСТИ

Вы искусны в вероломстве.

ПРЕДАТЕЛИ: МАСТЕР ИНТРИГ - в начале игры вы оставляете себе все 4 выданных вам карты предателей.

Если эта способность утрачена, отложите 3 карты предателей в сторону и пользуйтесь только одной, до тех пор, пока способность не восстановлена.

КОВАРСТВО: Вы можете держать в руке 8 карт действий вместо 4-х. В начале игры вы получаете 2 карты вместо 1. Покупая карту действия, вы получаете дополнительную карту каждый раз.

СОЮЗНИКИ

Вы можете использовать свои карты предателей в сражениях ваших союзников (против соперника вашего союзника), по вашему выбору.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ

ТОНКИЙ ЯД: Каждый раз, когда вы выигрываете сражение вы можете забрать себе лидера, которого использовал соперник (если он не убит), или взять вслепую одного из оставшихся лидеров этого соперника, кроме тех, которые уже сражались в этом раунде в других территориях.

Вы можете сразу поместить выбранного лидера в Капсулы (лицом вниз), получив за него 2 Спайса из Банка, либо 1 раз использовать его в своем сражении, после чего вернуть прежнему владельцу.

Если все ваши лидеры в Капсулах, вы должны немедленно вернуть всех захваченных лидеров их прежним владельцам.

Захваченный лидер в битве может быть объявлен предателем.



ФРИМЕНЫ

ПЕРЕД ИГРОЙ: 10 **отрядов** распределите по желанию между территориями: *Sietch Tabr*, *False Wall South*, *False Wall West*; и 10 **отрядов** в резерве (далеко на планете). Начинаете с 3 спайса.

ВОЗРОЖДЕНИЕ: бесплатно 3 **отряда**

СПОСОБНОСТИ

Вы родные на Дюне и ведаете ее пути.

ВЫСАДКА: МЕСТНЫЙ - ваши **отряды** в резерве считаются уже расположенными на Дюне. Во время *высадки* вы можете разместить любое количество **отрядов** из резерва в любом месте, расположенном в пределах 2-х *территорий* от *Great Flat*, включая саму *Great Flat*.

Вы ничего не платите за *высадку*.

ДВИЖЕНИЕ: ЖИТЕЛИ ПУСТЫНИ - ваши **отряды** могут передвигаться дополнительно на 1 *территорию* в фазу *движения*.

ШАИ-ХУЛУД: НАЕЗДНИКИ - ваши **отряды** не уничтожаются при появлении червя на *территории*. Сразу после *Нексуса* вы можете оседлать червя и передвинуть свои **отряды** с этой *территории* на любую другую *территорию*, учитывая правила по

присутствию **отрядов** на *территориях*. **Отряды** на этой *территории* не будут съедены червем. Если Шай-Хулуд снова появится на *территории* с вашими **отрядами**, вы можете повторить перемещение.

ОСОБЫЕ УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ ФРИМЕНОВ:

ПЛАН КИНЕСА - если ни один игрок не выиграл на последнем раунде игры, а так-же если только вы (либо вообще никто) занимаете *Sietch Tabr* и *Habbanya Sietch*, а *Tuek's Sietch* не занят Харконненами, Атридесами, или Императором, то вы выигрываете игру, совместно с союзниками.

СОЮЗНИКИ

Вы можете защитить (или нет) ваших союзников от съедения червем и, если захотите, можете позволить возродить до 3-х **отрядов** бесплатно. Дополнительно, ваши союзники, совместно с вами, побеждают, когда вы выигрываете через *Особое условие победы Фрименов*.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ

Смотрите обратную сторону.



ФРИМЕНЫ

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ

БУРЯ: ЧУВСТВО БУРИ - переместите **жетон бури** в первом раунде по стандартным правилам. Дальнейшее перемещение бури определяется вами с помощью случайной Карты Бури. Каждый раз, когда выбрана карта Бури, и помещена лицевой стороной вниз, вы можете посмотреть на эту карту, и положить обратно.

ЧЕРВЬ: СЛАВА ПОДАТЕЛЮ - в фазу извержения, начиная со 2-го появления червя, вы можете выбрать любую *территорию* его появления, вместо *территории* последнего обнаружения Спайса, как обычно.

При этом вы можете использовать все возможности вашей способности *Наездники*. **Отряды** соперника уничтожаются только на *территории* Песков.

ПОТЕРИ В БУРЮ: ПРИЗРАКИ ПУСТЫНИ - если ваши **отряды** попали в бурю, только половина из них погибнет в бурю (округляется вверх). Вы можете добавлять свои **отряды** из резерва в сектор с Бурей, а также передвигать через, или останавливаться в таком секторе, при этом, также только половина этих **отрядов** уничтожается.

ФЕДАЙКЕНЫ: 3 ваших звездных **отряда**, *федайкены*, имеют силу 2 в битве и при расчете потерь. Вы можете возродить *только 1 федайкина* за ход. Можно использовать любое количество *федайкинов* при размещении **отрядов** в начале игры.

БИТВЫ: ваши **отряды** не требуют спайс для учета их полной силы.



ИМПЕРАТОР

ПЕРЕД ИГРОЙ: 20 **отрядов** в резерве (вне планеты). Начинаете с 10 спайса.

ВОЗРОЖДЕНИЕ: бесплатно 1 **отряд**, 2 **отряда** за 2 спайса каждый.

СПОСОБНОСТИ

Вы имеете доступ к огромному богатству.

ТОРГИ: ТРОН ЗОЛОТОГО ЛЬВА - каждый раз, когда игроки платят за карты действий, они платят непосредственно вам, а не в Банк. Когда вы сами платите за карты, то оплачиваете в Банк.

Эта способность не позволяет вам снижать стоимость карт действий.

СОЮЗНИКИ

Вы можете оплатить своим союзникам (непосредственно в банк) возрождение до 3 дополнительных **отрядов** (возможно всего 6 во время каждой фазы возрождения) из Танков Тлейлаксу.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ

САРДАУКАРЫ: ваши 5 звездных **отрядов**, *элитный сардаукар*, обладают особыми боевыми способностями. Они стоят 2 нормальных **отрядов** в бою и в потерях против всех противников, кроме Фримена. Ваши звездные **отряды** в бою против фрименов имеют силу 1. Они рассматриваются как 1 **отряд** при *возрождении*. Только 1 **отряд сардаукар** может быть *возрожден* за ход.



КОСМОГИЛЬДИЯ

ПЕРЕД ИГРОЙ: 5 **отрядов** в *Tuek's Setch* и 15 **отрядов** в резерве (вне планеты). Начинаете с 5 спайса.

ВОЗРОЖДЕНИЕ: бесплатно 1 **отряд**, 2 **отряда** за 2 спайса каждый.

СПОСОБНОСТИ

Вы контролируете все доставки на и вне Дюны.

ОПЛАТА ДОСТАВКИ: *МОНОПОЛИЯ* - когда другие группировки отправляют войска на Дюну из своих внепланетных резервов, они платят специю вам, а не банку специй.

ХОЗЯЕВА КОРАБЛЕЙ: в *фазе движения* вы можете выбрать один из трёх способов перевозки ваших **отрядов** на кораблях:

- отправить, как обычно, из внепланетных запасов на Дюну;
- перевезти любое число **отрядов** из одной *территории* на любую другую свободную *территорию* (Вы не можете перевозить из- или в сектор с бурей);
- перевезти любое число **отрядов** из одной *территории* (если сектор не в буре) обратно в свой резерв.

ПОЛЦЕНЫ: Вы платите только 1/2 стоимости при высадке своих **отрядов** и переброске их на кораблях, а также платите 1 спайс за каждые 2 **отряда** при возвращении в резерв.

ОСОБОЕ УСЛОВИЕ ПОБЕДЫ КОСМОГИЛЬДИИ: если ни одна из фракций не выиграла, то вы сохранили контроль над Дюной, вы выиграли.

СОЮЗНИКИ

Союзники могут отправлять из своих внепланетных резервов на Дюну или переправлять с одной *территории* на другую **отряды**, которые уже находятся на Дюне за 1/2 стоимости. Ваши союзники выигрывают вместе с вами, если вы выиграете по вашему *Особому Условию Победы*.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ

ВЫСАДКА И ДВИЖЕНИЕ, КОГДА ВЫ ХОТИТЕ: вы можете выполнить *высадку* и *движение* ваших **отрядов** вне очереди. Это позволит вам пойти первым, или последним, или между ходами других игроков, как вы пожелаете. Остальные фракции должны ходить в *правильной последовательности*. Вам не нужно сообщать об этом заранее. В остальных фазах вы ходите в обычном порядке.



БЕНЕ ГЕССЕРИТ

ПЕРЕД ИГРОЙ: 1 **отряд** в *Polar Sink* и 19 **отрядов** в резерве (вне планеты). Начинаете с 5 спайса.

ВОЗРОЖДЕНИЕ: бесплатно 1 **отряд**, 2 **отряда** за 2 спайса каждый.

СПОСОБНОСТИ

Вы искусны в управлении разумом.

ПРОРОЧЕСТВО: после шага 1 («Позиции») во время подготовки к игре, тайно предскажите победу одной из фракций в определенный раунд с помощью карт *предсказания*. Уберите в коробку неиспользованные карты *предсказаний*. Если ваше *пророчество* сбывается (в одиночку или в качестве союзника, даже вашего союзника) в предсказанном вами ходу, вы побеждаете вместо этой фракции. Вам доступны обычные условия победы. Вы не можете предсказать победу Космогильдии и Фрименов по их *Особым Условиям Победы*.

ДУХОВНЫЕ НАСТАВНИКИ: всякий раз, когда другие фракции отправляет войска на Дюну из *внепланетного* резерва, вы можете бесплатно отправить 1 **отряд** из своих резервов в *Polar Sink*. Вы можете высаживать **отряды** по обычным

правилам.

ГОЛОС: вы можете приказать вашему противнику, что хотите об одно из его карт *Плана Сражения*, до открытия *Плана*. К примеру, играть или нет определенное *оружие* (отравляющее оружие, метательное оружие или лучемет) или *защиту* (ядоскоп или щит), *Бесполезную Карту* или *Простого Героя*. Если он не может это выполнить, то может делать, что хочет. Он не обязан сообщать Вам об этом.

СОЮЗНИКИ

Вы можете применять *Голос* на противников ваших союзников.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ

Смотрите обратную сторону.



БЕНЕ ГЕССЕРИТ

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ

У ваших отрядов есть две стороны: духовная, полосатая (*советник*) и боевая сторона без полос (*боевик*). *Боевики* - это обычные **отряды**.

НАЧАЛО ИГРЫ: после размещения фрименов (если они участвуют в игре) вы размещаете 1 *советника* на любой *территории* по вашему выбору.

Если вы единственный на *территории*, превратите *советника* в *боевика* (переверните на боевую сторону).

БЛАГОТВОРИТЕЛЬНОСТЬ: вы всегда получаете милость КООАМ, независимо от кол-ва специй.

КАРАМА: вы можете использовать любую *Бесполезную Карту*, как *Карту Карамы*.

СОВЕТНИКИ: когда другая фракция отправляет на Дюну отряды из *внепланетных резервов*, вы можете бесплатно отправить 1 *советника* из ваших резервов на ту же *территорию* (вместо *Polar Sink*). *Советники* на этой *территории* не могут превратиться в *боевиков* в течение этого хода. *Советники* мирно сосуществуют с отрядами других фракций на той же *территории*. *Советники* никак не влияют на игру других фракций и не могут

собирать специы, участвовать в бою, препятствовать контролю над *территорией*, не позволять другой фракции высаживаться для захвата цитадели (второй фракцией), использовать орнитоптеры или «Ядерный взрыв». *Советники*, как и все войска, подвержены действию бури, песчаным червям, взрывам лучемет/щитов.

БОЕВИКИ: когда вы отправляете войска на незанятую *территорию*, вы должны отправлять *боевиков*. Если вы перемещаете *советников* на незанятую *территорию*, вы должны превратить их в *боевиков*. Если вы перемещаете *советников* на оккупированную *территорию*, они могут оставаться *советниками* или стать *боевиками*.

ВНЕДРЕНИЕ / БИТВА: вы можете менять статус своих **отрядов** в следующие моменты:

- в начале *фазы движения*, до того, как кто-либо начнёт высаживать/передвигать **отряды**;

- сразу после того, как другой игрок перемещает свои **отряды** на *территорию*, где уже есть ваши **отряды**.

При входе **отрядов** союзников, вы обязаны объявить о *внедрении советников* на этой *территории*.