

КОСМИЧЕСКАЯ ГИЛЬДИЯ

СОСТАВ ИГРЫ

1 КОМАНДИР
ХАРКОННЕНОВ



ГИЛЬД-НАВИГАТОР

12 ВОЙСК
ВЕЛИКИХ ДОМОВ



1 ПЛАНШЕТ КОСМОСА



1 ПЛАНШЕТ ХАЙЛЙНЕРА АТРЕЙДЕСОВ

16 ЦВЕТНЫХ КОЛЕЦ



ХАРКОННЕНЫ

АТРЕЙДЕСЫ



1 ПЛАНШЕТ ХАЙЛЙНЕРА ХАРКОННЕНОВ

2 ХАЙЛЙНЕРА



ХАРКОННЕНЫ



АТРЕЙДЕСЫ



ХАРКОННЕНЫ



АТРЕЙДЕСЫ

6 КОСМИЧЕСКИХ ФРЕГАТОВ

1 КАРТА КОМАНДИРА
ХАРКОННЕНОВ



ГИЛЬД-НАВИГАТОР

6 КАРТ ПЛАНИРОВАНИЯ ХАРКОННЕНОВ



3 КАРТЫ ДОМА
ХАРКОННЕНОВ



3 КАРТЫ СОЮЗНИКОВ-
КОРРИНО

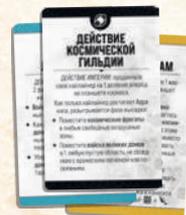
6 КАРТ ПЛАНИРОВАНИЯ АТРЕЙДЕСОВ



3 КАРТЫ ДОМА
АТРЕЙДЕСОВ



3 КАРТЫ СОЮЗНИКОВ-
ФРИМЕНОВ



КООАМ, ЛАНДСРАД
И КОСМИЧЕСКАЯ ГИЛЬДИЯ

Космическая гильдия — одна из самых влиятельных организаций в Империи. В её руках — полная монополия на космические перевозки.

ВСТУПЛЕНИЕ

В этом дополнении в игру вступают самые могущественные силы Империи: КООАМ, Космическая гильдия и Ландсраад. Особая роль здесь отведена Космической гильдии, которая контролирует все межзвёздные перелёты и способна перевозить войска на огромные расстояния, чем может серьёзно пошатнуть баланс сил в войне за Арракис.

ОБЗОР

С компонентами этого дополнения игроки получают возможность привлечь на свою сторону космические фрегаты и войска великих домов. Колоссальные хайлайнеры доставят их на Арракис, и конфликт разгорится с новой силой.

Примечание: дополнение «Космическая гильдия» несовместимо с соло-режимом «Махди».

ПЛАШЕТЫ КОСМОСА И ХАЙЛАЙНЕРОВ

Положите вспомогательные планшеты сбоку от игрового поля, как показано на иллюстрации. Они используются, чтобы отслеживать перемещение хайлайнеров и их груза.

У каждой стороны в игре есть фигурка хайлайнера, которая следует по маршруту от своего начального деления через всю галактику до Арракиса. Прибыв на место, хайлайнер выгружает на планету всё, что находится на борту, и затем должен быть помещён обратно на своё начальное деление.

Каждый планшет хайлайнера разделён на две области: одна помечена символом КООАМ (туда помещаются космические фрегаты), а вторая — символом Ландсраада (туда помещаются войска великих домов).

А Область КООАМ (космические фрегаты)

Б Область Ландсраада (войска великих домов)



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Планшеты космоса и хайлайнеров можно разместить с любой стороны от игрового поля.

- 1 Поместите фигурки хайлайнеров на начальные деления соответствующих планшетов хайлайнеров.
- 2 Игроки прикрепляют цветные кольца своей стороны к 2 фигуркам войск великих домов и помещают их в область своего планшета хайлайнера с символом Ландсраада.
- 3 Держите под рукой фигурки космических фрегатов, оставшиеся войска великих домов и цветные кольца, а также карту и фигурку гильд-навигатора.
- 4 Замешайте карты планирования, включённые в это дополнение, в соответствующие колоды (по 3 в каждую колоду).



В Начальное деление Атрейдесов

Г Начальное деление Харконненов

Д Арракис



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

При игре с данным дополнением обе стороны могут использовать **действия Империи**, чтобы извлечь пользу из своих взаимоотношений с крупнейшими силами Империи: КООАМ, Космической гильдией и Ландсраадам.

Эти особые действия позволяют игрокам привлечь на свою сторону войска великих домов или космические фрегаты и перемещать хайлайнеры быстрее по пути к Арракису.

Кроме того, в игру сможет вступить новый могущественный командир на стороне Харконненов: гильд-навигатор.

ДЕЙСТВИЯ ИМПЕРИИ

В игре 3 типа действий Империи. Действие каждого типа связано с одной из могущественных организаций Империи: КООАМ, Ландсраадам или Космической гильдией (см. соответствующие карты-памятки).

Действия Империи бывают следующими:



Действие Космической гильдии: продвиньте свой хайлайнер на 1 деление вперед на планшете космоса.



Действие КООАМ: поместите 1 космический фрегат на свой планшет хайлайнера (в область с символом КООАМ).



Действие Ландсраада: прикрепите цветное кольцо своей стороны к 2 фигуркам войск великих домов и поместите их на свой планшет хайлайнера (в область с символом Ландсраада).

Харконнены и Атрейдесы выполняют действия Империи по-разному и в разные моменты раунда.

Атрейдес выполняет любое действие Империи по своему выбору сразу после того, как в любой момент раунда использовал один из своих легионов, чтобы **уничтожить комбайн Харконненов**. Уничтожение комбайна при помощи песчаного червя не позволяет выполнить действие Империи.

Харконнен может выполнять действия Империи только **во время фазы добычи пряности** (фаза 4) на основании того, сколько очков пряности он потратил на каждый жетон Империи:

- ◆ Если Харконнен тратит 2 очка пряности, чтобы сохранить текущее положение любого жетона Империи, он дополнительно выполняет 1 действие Империи, связанное с этим жетоном.
- ◆ Если вместо этого Харконнен тратит 3 очка пряности, чтобы поднять жетон Империи на 1 выемку выше, он дополнительно выполняет 2 действия Империи, связанные с этим жетоном.

Пример: у Харконнена 5 доступных очков пряности в фазе добычи. Он решает потратить 3 очка, чтобы поднять жетон Космической гильдии на 1 выемку вверх, и потратить оставшиеся 2 очка, чтобы сохранить текущее положение жетона КООАМ. На жетон Ландсраада очки пряности не потрачены, так что этот жетон опускается на 1 выемку.

Поскольку игрок поднял жетон Космической гильдии, он может выполнить 2 действия Космической гильдии. Сохранив жетон КООАМ в текущем положении, он также может выполнить 1 действие КООАМ.

ХАЙЛАЙНЕРЫ

Хайлайнеры перевозят космические фрегаты и войска великих домов, которые игроки привлекают на свою сторону во время игры. Всякий раз, когда вы привлекаете войска великих домов и космические фрегаты, помещайте их на свой планшет хайлайнера.

Каждая сторона контролирует свою фигурку хайлайнера. В начале игры каждая фигурка хайлайнера размещается на начальном делении соответствующего планшета хайлайнера. Фигурки хайлайнеров перемещаются по планшету космоса в направлении Арракиса: чтобы достичь планеты, им требуется пройти 4 деления.

- ◆ Хайлайнеры автоматически перемещаются на 1 деление в конце каждого раунда (после фазы 4).
- ◆ Дополнительно их можно переместить на 1 деление каждый раз, когда соответствующий игрок выполняет действие Космической гильдии.

Как только хайлайнер достиг Арракиса, разыгрывается фаза высадки (см. ниже), и хайлайнер немедленно возвращается на своё начальное деление.

ФАЗА ВЫСАДКИ

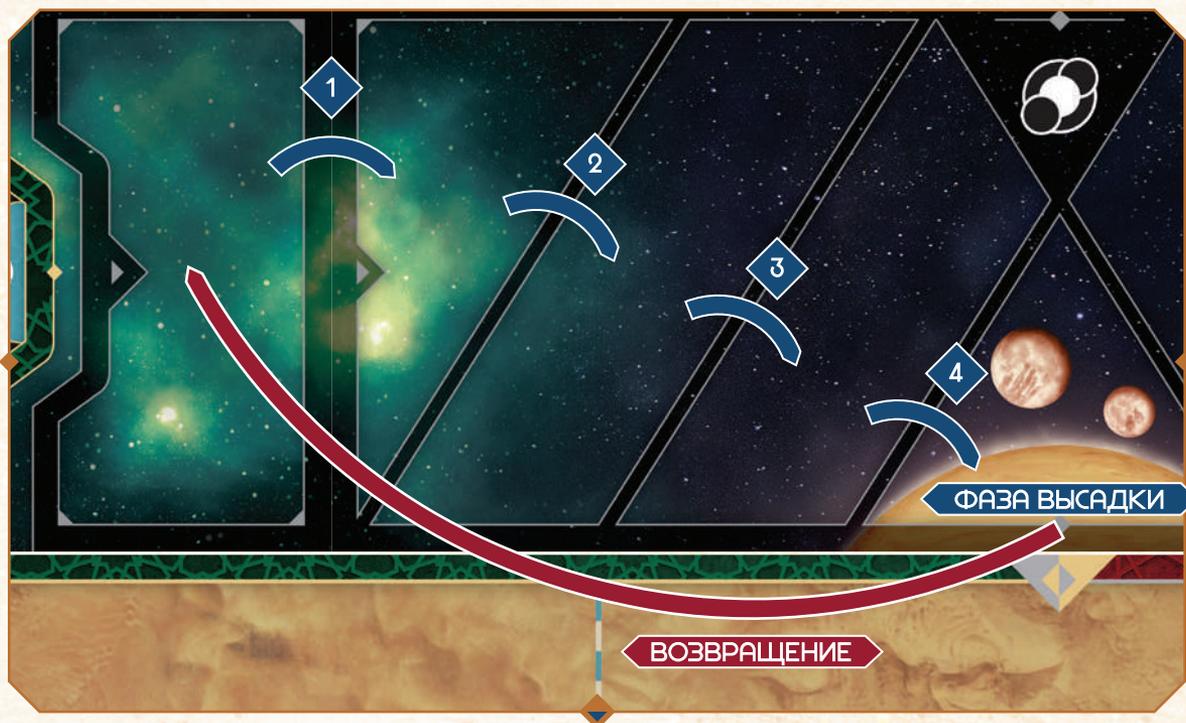
Когда фигурка хайлайнера достигает последнего деления планшета космоса (пред-



ставляющего Арракис), немедленно разыгрывается особая фаза высадки, прерывая текущую фазу игры.

Важно: если хайлайнеры обоих игроков прибыли на Арракис одновременно, Харконнен разыгрывает фазу высадки первым.

Во время своей фазы высадки возьмите все фигурки, хранящиеся на вашем планшете хайлайнера (войска великих домов и/или космические фрегаты), и немедленно поместите их на игровое поле, соблюдая следующие правила.



Войска великих домов: поместите все войска в любую пустую область по своему выбору, по соседству с которой нет вражеских легионов и поселений. Если войск великих домов больше 6 и они должны быть размещены одновременно, выберите 2 разные соседние области и разделите размещаемые войска между ними по своему усмотрению (по соседству с обеими областями не должно быть вражеских легионов и поселений).

Космические фрегаты: поместите все фрегаты в разные свободные воздушные зоны по своему выбору. Если недостаточно свободных воздушных зон для размещения всех фрегатов (принадлежащих как Атрейдесам, так и Харконненам), Харконнен должен сперва убрать 1 орнитоптер или грузолёт из выбранной им воздушной зоны за каждый космический фрегат, который не может быть размещён; после этого разместите оставшиеся фрегаты.

В конце фазы высадки переместите фигурку хайлайнера на начальное деление планшета хайлайнера: его новое межзвёздное путешествие начинается. Затем продолжите игру с того места, откуда она прервалась.

ВОЙСКА ВЕЛИКИХ ДОМОВ

Войска великих домов — это новый тип отрядов, который может быть привлечён на сторону Атрейдесов или Харконненов действием Ландсраада. Когда вы привлекаете войско великого дома, прикрепите к фигурке войска цветное кольцо, соответствующее цвету вашей стороны, и поместите её на свой планшет хайлайнера.

Примечание: если закончились фигурки войск великих домов или кольца вашего цвета, вы больше не можете привлечь на свою сторону войска. Действие Ландсраада позволяет привлечь 2 фигурки войск, но если доступна только одна, привлечите только её.

Когда фигурка войска находится на игровом поле, учитывайте следующее.

- ♦ Войска великих домов с цветным кольцом Харконненов считаются отрядами Харконненов, и их можно объединять в легионы с другими отрядами Харконненов.
- ♦ Войска великих домов с цветным кольцом Атрейдесов считаются отрядами Атрейдесов, и их можно объединять в легионы с другими отрядами Атрейдесов, но их **нельзя перевозить верхом на червях**. Если смешанный легион Атрейдесов должен переместиться верхом на червях, войска великих домов остаются в своей области.
- ♦ Каждая фигурка войска великих домов считается **обычным отрядом**. Она также считается **безымянным командиром** в контексте перемещения и сражения, а его боевая способность  — **наносить 1 попадание**.

Пример: Харконнен тратит результат кубика действий «Командование», чтобы провести внезапную атаку легионом, состоящим только из 3 фигурок войск великих домов. Во время сражения своим первым ходом игрок бросает 3 боевых кубика. Его результаты: 2 , 1 , а также 1  благодаря внезапной атаке. Все 4 результата считаются за 1 попадание, итого вражеский легион получит 4 попадания.

Когда войско великих домов убирается с поля, верните цветное кольцо владельцу, а саму фигурку — в общий резерв фигурок (в дальнейшем её сможет привлечь любой игрок).

КОСМИЧЕСКИЕ ФРЕГАТЫ

Каждая сторона может получить контроль над фигурками космических фрегатов: 3 у Атрейдесов и 3 у Харконненов. Их можно построить за счёт действия КООАМ. Когда вы строите космический фрегат, поместите его фигурку на свой планшет хайлайнера.

Примечание: если у вас в резерве закончились фигурки космических фрегатов, вы больше не можете строит новые.

Когда фрегат находится на игровом поле, владелец может убрать его, чтобы применить способность «Улучшенная транспортировка по воздуху» или «Бомбардировка» (см. ниже).

Космические фрегаты, оставшиеся на поле в конце фазы действий, убираются перед началом фазы опасностей пустыни. Убранный космический фрегат возвращается в резерв владельца, но может быть в дальнейшем построен снова.

Примечание: космические фрегаты нельзя размещать на поле или убирать с поля при помощи действий, карт или способностей, влияющих на технику (например, если Харконнен использует результат «Дом» на кубике действий).

УЛУЧШЕННАЯ ТРАНСПОРТИРОВКА ПО ВОЗДУХУ

Когда вы перемещаете легион или атакуете легионом, вы можете убрать 1 из своих космических фрегатов, находящихся в соединённой воздушной зоне, чтобы переместиться или атаковать этим легионом на дистанции в 3 области или меньше (например, переместиться из Имперской котловины прямоком на Северный полюс).

Как и в случае с орнитоптерами, эта способность также позволяет легиону при перемещении игнорировать непроходимые границы, другие отряды и песчаных червей. Эту способность нельзя использовать при отступлении после сражения.

БОМБАРДИРОВКА

В качестве свободного действия вы можете убрать с поля 1 из своих космических фрегатов, чтобы провести особую атаку против области, содержащей комбайн и/или вражеский легион. Атакуемая область должна находиться в секторе, соединённом с воздушной зоной, где находится этот космический фрегат.

◆ Если атака проводится против области, содержащей только комбайн, уберите этот комбайн. (Это не позволит Атрейдесу выполнить

действие Империи, т. к. комбайн уничтожен не в результате атаки легионом Атрейдесов.)

◆ Если атака проводится против области, содержащей вражеский легион, бросьте 3 боевых кубика.

Атака наносит 1 попадание вражескому легиону за каждый результат ✨ и 🗡️. Противник должен немедленно произвести подсчёт потерь. Если все вражеские отряды в атакованной области убраны в результате бомбардировки, также уберите из атакованной области комбайн (если есть). Как и в случае с другими особыми атаками, бомбардировкой нельзя уничтожить поселение.

ГИЛЬД-НАВИГАТОР

Это новый особый командир Харконненов, которого можно размещать на поле только в свободной воздушной зоне. Разместите его, как только сыграна одна из трёх карт планирования «Гильд-навигатор», принадлежащих колоде союзников-Коррино. Уберите его вместе с другой техникой в конце раунда. В дальнейшем его можно вернуть в игру только розыгрышем ещё одной карты планирования «Гильд-навигатор». У гильд-навигатора есть следующая особая способность:

◆ **Глаза в небе.** Вы можете убрать гильд-навигатора, чтобы использовать его, как если бы он был орнитоптером. Или же, наоборот, вы можете использовать любой орнитоптер на поле и убрать гильд-навигатора вместо этого орнитоптера.

Пример: Харконнен убирает гильд-навигатора вместо орнитоптера, который он использует для разведки на другой стороне поля. Сам орнитоптер при этом остаётся и до конца раунда может быть использован ещё раз (например, для транспортировки по воздуху).

Примечание: гильд-навигатор — особый командир. Его нельзя разместить в областях игрового поля, он не участвует в сражениях и у него нет боевых способностей.

НОВЫЕ КАРТЫ ПЛАНИРОВАНИЯ

В это дополнение входят 3 новые карты планирования для каждой колоды. Добавьте их в соответствующие колоды во время подготовки к игре.

ОСТАЁТСЯ В ИГРЕ

Некоторые карты имеют пометку «Остаётся в игре». Когда они разыгрываются, оставьте их лицевой стороной вверх рядом с игровым полем: их эффект действует до конца игры.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

РАЗРАБОТЧИКИ: Марко МАДЖИ и Франческо НЕПИТЕЛЛО
РАЗВИТИЕ: Микеле ГАРБУДЖИО и Марко МАДЖИ
ВЕДУЩИЙ ПРОДЮСЕР: Тьяго АРАНЬЯ
ПРОДЮСЕРЫ: Марсела ФАБРЕТТИ, Венсан ФОНТЕЙН, Гильерме ГУЛАРТ, Ребекка ХО, Айседора ЛЕЙТЕ, Тьяго МЕЙЕР, Шафик РИЗВАН, Кеннет ТАН, Грегори ВАРГЕЗЕ
ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ РУКОВОДИТЕЛЬ: Паоло ПАРЕНТЕ
ХУДОЖНИКИ: Хеннинг ЛЮДВИГСЕН, Стефано МОРОНИ, Паоло ПАРЕНТЕ, Стив ПРЕСКОТТ
ХУДОЖНИК-ПОСТАНОВЩИК: Маттье АРЛУ
ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН: Габриэль БУРГИ, Маттео СЕРЕСА, Макс ДУАРТЕ и Джулия ФЕРРАРИ
СКУЛЬПТОРЫ: Янник ХЕННЕБО, Арагорн МАРКС, Кевин МАРКС, Ирек ЗЕЛИНСКИ
РЕНДЕРИНГ: Эдгар РАМОС
ВЫЧИТКА: Джейсон КОЭПП
БРЕНД-МЕНЕДЖМЕНТ: Джо ЛЕФАВИ | GENUINE ENTERTAINMENT
ЛИЦЕНЗИРОВАНИЕ: Джефф СКИННЕР
ИЗДАТЕЛЬ: Давид ПРЕТИ
ИГРУ ТЕСТИРОВАЛИ: Кьяра АВЕ, ДАНВИЧСКИЙ КЛУБ ПОКУПАТЕЛЕЙ, Марсело БАЛЬБО, Эмануэле БЕДЕН, Марко БЕЛЬТРАМИНО, Кристофер БЕНГТССОН, Кевин ЧЕПМЕН, Мелани ЧЕПМЕН, Лука ДОНАТИ, Микеле ГАРБУДЖИО, Джакомо МАРКИ, Франческо МАСОН, Роберто ДИ МЕЛЬО, Джулиано НЕПИТЕЛЛО, Пьерджорджо ПАЛЛОТТИ, Умберто ПИНЬЯТЕЛЛИ, Лоренцо ПЕРАССИ, Эндрю ПОУЛТЕР, Франческо РАНЬЕРО, Якопо РЕДЖАНИ, Риккардо РИМОНДИ, Манер САМУЭЛЬ и Ральф ШЕММАН
ОСОБЫЕ БЛАГОДАРНОСТИ: Марко и Франческо хотят поблагодарить Роберто ДИ МЕЛЬО за их совместную работу над «Войной кольца», ставшей источником вдохновения для этой игры, и Кевина ЧЕПМЕНА за его неослабевающую поддержку и филигранную работу над правилами. Также авторы благодарят всех, кто сыграл в TTS-версию игры, а также участвовал в тестовых прогонах на различных выставках.
GALE FORCE NINE
ПРОДЮСЕР И БРЕНД-МЕНЕДЖЕР: Джо ЛЕФАВИ | GENUINE ENTERTAINMENT
СОПРОДЮСЕР: Джон-Пол БРИЗИГОТТИ

Dune: War for Arrakis is an official sub-licensed property from Gale Force Nine, a Battlefront Group Company. Dune TM and © 2023 Legendary. All Rights Reserved. CMON and the CMON logo are registered trademarks of CMON Global Limited. No part of this product may be reproduced without specific permission. Actual components may vary from those shown. Figures and plastic components included are pre-assembled and unpainted.



◆ РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

ОБЩЕЕ РУКОВОДСТВО: Михаил АКУЛОВ
РУКОВОДСТВО ПРОИЗВОДСТВОМ: Иван ПОПОВ
ДИРЕКТОР ИЗДАТЕЛЬСКОГО ДЕПАРТАМЕНТА: Александр КИСЕЛЕВ
ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР И ПЕРЕВОДЧИК: Валентин МАТЮША
ГЛАВНЫЙ ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК: Иван СУХОВЕЙ
ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК: Антон РУСИН
КОРРЕКТОР: Наталья ВАЛЬКО
ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МЕНЕДЖЕР: Иван ГУДЗОВСКИЙ

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru. Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2024 ООО «Мир Хобби».
Все права защищены.
Версия правил 1.0

