

DIUNA



DON ESCHRIDGE

ZDRADA

GRA O INTRYGACH, TAKTYCE I PODSTĘPIE



LEGENDARY



Ród Atrydów spodziewa się, że Diuna zostanie niedługo zaatakowana przez Harkonnenów. Nie wiedzą natomiast, komu mogą zaufać, a kto jest tak naprawdę agentem wroga.

Wystawcie sojuszników na próbę — kto wie, po której stronie staną, kiedy rozpocznie się atak Harkonnenów?

Ujawnicie czających się w cieniach wrogów — komu możecie zaufać? Których z nich poprzecie, kiedy nadejdzie pora, a którym wbijecie nóż w plecy?

Cel gry

W grze Diuna: Zdrada gracze przyjmują ukryte tożsamości. Naprawdę są jednak dostojnymi arystokratami i wojownikami z honorowego rodu Atrydów lub okrutnego rodu Harkonnenów, próbującego doprowadzić Atrydów do upadku.

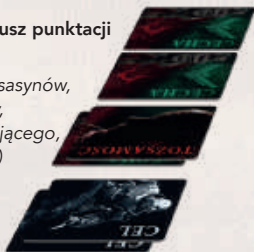
Po trzech rundach, w trakcie których będziecie starać się odkryć prawdziwe tożsamości pozostałych graczy i gromadzić punkty, gracze wybierają przeciwników, których zaatakują na podstawie zebranych informacji.

Na koniec każdy z graczy ujawnia swoją prawdziwą tożsamość, zdobywając dodatkowe punkty jeśli sojusznicy (lub wrogowie!) ich obronili i tracąc je, jeśli zostali zaatakowani.

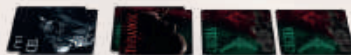
Jeśli Atrydzi zgromadzą więcej punktów, Diuna i jej przyszłość jest bezpieczna. Jeśli to Harkonnenowie będą górą, przejmą kontrolę nad Arrakis.

Lista elementów

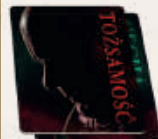
- **8 kart tożsamości**
(4 Atrydów i 4 Harkonnenów)
- **24 karty cech**
(8 Atrydów, 8 Harkonnenów i 8 wojowników)
- **16 kart celów**
(8 atak i 8 obrona)
- **30 kart akcji**
(20 podstawowych i 10 dodatkowych)
- **8 kart pomocy**
- **1 dwustronny arkusz punktacji**
- **9 żetonów**
(3 pieczęcie, 3 asasynów,
1 znacznik rundy,
1 znacznik rozdającego,
1 znacznik bitwy)



Karty akcji — pozwalają graczom zdobywać informacje o tożsamościach pozostałych graczy, wzmacniać własne ataki oraz unikać wrogich. Należy korzystać z kart podstawowych we wszystkich rozgrywkach, a kart dodatkowych jeśli w rozgrywce bierze udział 6 lub więcej graczy.



Karty tożsamości — określają ród gracza (Atrydzi lub Harkonnenowie) oraz rolę (arystokrata lub wojownik). Tożsamość gracza nie może być w żaden sposób ujawniona aż do rundy bitwy. Gracze umieszczają swoje nieużywane karty cech pod kartami tożsamości.



Karty cech — mogą być podglądane przez innych graczy, aby dawać wskazówki o tożsamościach.

Karty celów — są wykorzystywane do atakowania innych graczy i obrony przed wrogimi atakami.

Przygotowanie gry

Arkusz punktacji należy umieścić na środku obszaru gry, obrocony do góry stroną dla odpowiedniej liczby graczy. Znacznik rundy należy umieścić na pierwszym polu rundy akcji a znacznik bitwy na polu „start”.

Należy wybrać rozdającego gracza. Ten gracz bierze karty akcji, tożsamości, cech oraz celów.

Talia akcji

Talię akcji należy potasować i umieścić w pobliżu licznika rund. Trzy wierzchnie karty akcji należy odkryć i umieścić obok talii. Za każdym razem kiedy odkryte zostaną dwie takie same karty, należy odrzucić jedną z nich i odkryć kolejną.



4-5 graczy: jeśli w rozgrywce bierze udział 4 lub 5 graczy, przed potasowaniem z talii należy usunąć 10 dodatkowych kart akcji, oznaczonych symbolem w lewym dolnym rogu.

Karty tożsamości

Rozdający wybiera następujące karty tożsamości:

- Baron Harkonnen — arystokrata Harkonnenów
- Żołnierz — wojownik Harkonnenów
- Książę Leto Atryda — arystokrata Atrydów
- Duncan Idaho — wojownik Atrydów

Jeśli w rozgrywce bierze udział więcej niż 4 graczy:

- **5 lub więcej graczy:** Gurney Halleck — wojownik Atrydów
- **6 lub więcej graczy:** Gwardzista — wojownik Harkonnenów
- **7 lub więcej graczy:** Lady Jessica — arystokratka Atrydów
- **8 graczy:** Bestia Rabban — arystokrata Harkonnenów

Rozdający tasuje wybrane karty tożsamości i rozdaje po jednej każdemu z graczy. Następnie gracze w tajemnicy sprawdzają swoje karty tożsamości.

Pieczęcie

Na każdej karcie akcji znajduje się pieczęć, wykorzystywana podczas punktacji w rundzie bitwy. Każda karta akcji odpowiadająca na pieczęci na karcie tożsamości gracza zapewnia mu punkt.



Atrydzi



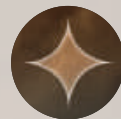
Harkonnenowie



Arystokraci



Wojownicy



Wszyscy gracze

Karta
tożsamości

Rola

Punktujące
pieczęcie

Ród

Atrybut



Karty cech

Rozdający wręcza każdemu z graczy po jednej z kart cech każdego rodzaju: Atrydów, Harkonnenów oraz wojowników. Każdy gracz w tajemnicy wybiera dwie karty cech pasujące do jego karty tożsamości.

Wszyscy arystokraci: Atryda i Harkonnen

Wojownik Atrydów: Atryda i wojownik

Wojownik Harkonnenów: Harkonnen i wojownik

Gracze tasują swoje dwie karty cech i umieszczają zakryte obok karty tożsamości, tak, aby sami nie wiedzieli, która jest która. Mogą poprosić innego gracza, aby potasował je za nich.

Każdy gracz chowa swoją niewykorzystaną kartę cechy pod kartę tożsamości.

Uwaga: cecha wojownika dokładnie odpowiada jego tożsamości. Arystokraci nie ufają nikomu, dlatego ukrywają swoje motywy korzystając z kart cech obu rodów.

Karty celów

Rozdający wręcza każdemu graczowi po jednej karcie celu ataku i obrony. Gracze umieszczają je zakryte obok swoich kart tożsamości.

Ujawnienie Harkonnenów

Kiedy wszyscy gracze zapoznają się ze swoimi kartami tożsamości, rozdający musi upewnić się, że arystokraci Harkonnenów wiedzą, kto jest ich wojownikami za pomocą poniższego skryptu:

„Wszyscy zamykacie oczy”.

„Wojownicy Harkonnenów podnoszą rękę”.

„Baron Harkonnen otwiera oczy i zapamiętuje, kto jest jego wojownikami”

„Baron Harkonnen zamyka oczy.

Wszyscy powinni mieć teraz zamknięte oczy”.

Jeśli w grze bierze udział 8 graczy, należy kontynuować:

„Bestia Rabban otwiera oczy i zapamiętuje, kto jest jego wojownikami”

„Bestia Rabban zamyka oczy.

Wszyscy powinni mieć teraz zamknięte oczy”.

Należy zakończyć w następujący sposób:

„Wojownicy Harkonnenów opuszczają ręce”.

„Wszyscy otwieracie oczy”.

Uwaga: obaj arystokraci Harkonnenów znajdą swoich wojowników, ale żaden z nich nie zna tożsamości drugiego arystokraty.

Rozgrywka

Każda rozgrywka składa się z sześciu rund:

- 3 rund akcji
- 2 rund wyboru celu
- 1 rundy bitwy

Należy korzystać ze znacznika rund do śledzenia aktualnej rundy.

Rundy akcji

W grze są trzy rundy akcji. Podczas nich gracze (rozpoczynając od rozdającego a następnie w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara) wybierają po jednej z odkrytych kart akcji. Efekty niektórych kart akcji rozpatruje się natychmiast po dobraniu, podczas gdy inne wykorzystywane są w rundach wyboru celu. Jeśli na karcie akcji znajduje się pieczęć odpowiadająca jednej z tych na karcie tożsamości gracza, w rundzie bitwy otrzyma on za nią punkt.

Strategia

Kiedy gracz wybiera karty akcji odpowiadające jego pieczęciom zapewnia sobie punkty w rundzie bitwy, ale jednocześnie daje przeciwnikom wskazówki co do swojej tożsamości!



Wybór karty akcji

W swojej turze gracz wybiera jedną z trzech dostępnych odkrytych kart akcji. Umieszcza ją obok swoich kart cech.

Jeśli jakaś karta nie może zostać zagrana (na przykład ze względu na to, że wszystkie cechy gracza są osłonięte (patrz strona 6), lub nie ma wystarczającej liczby nieosłoniętych kart, które można zobaczyć) gracz może poprosić rozdającego, aby odrzucił daną kartę i odkrył na jej miejsce nową.

Po tym jak gracz wybierze kartę akcji i zakończy swoją turę, rozdający odkrywa nową kartę, aby ją zastąpić. Jeśli jest taka sama jak jedna z już odkrytych kart, odrzuca ją i odkrywa kolejną, do momentu aż odkryte będą trzy różne karty. Jeśli talia akcji się wyczerpie, należy potasować odrzucone karty, tworząc nową talię akcji.

Natychmiast

Jeśli karta akcji wskazuje, że należy użyć jej natychmiast, gracz musi wykonać wszystkie polecenia z karty zaraz po jej wybraniu.

Użyj w rundzie wyboru celu

Karty akcji wskazujące, że używa się ich w rundzie wyboru celu w tym momencie nie mają żadnego efektu.

Podglądanie cech

Kiedy karta akcji nakazuje graczowi podejrzeć kartę cechy, dany gracz wybiera odpowiednią, nieosłoniętą kartę cechy i w tajemnicy na nią patrzy lub pozwala innemu graczowi ją podejrzeć (zgodnie z opisem na karcie akcji).

Osłonięte i nieosłonięte cechy

Karty cech są na początku gry nieosłonięte. Kiedy ktoś podejrzy kartę akcji, staje się ona osłonięta. Należy odłożyć taką kartę na miejsce, ale obrócić ją o 90 stopni. Nie można ponownie podejrzeć takiej karty (wyjątkiem jest Łamacz umysłów).



Osłonięta cecha



Nieosłonięta cecha

Żetony

Dwie karty akcji wykorzystują żetony: Pieczęć Atrydów oraz Mistrz asasynów. Jeśli gracz wybierze jedną z tych kart, umieszcza na niej odpowiedni żeton.

Żetony Pieczęci Atrydów oraz Mistrza asasynów są wykorzystywane w rundzie wyboru celów.

Żetony



Strategia

Podglądanie kart cech zapewnia graczom informacje na temat tego komu mogą zaufać, kogo chronić, a kto jest wrogiem. Jeśli gracz podglądnie kartę wojownika, ma pewność, że dany gracz jest wojownikiem Atrydów lub Harkonnenów. Jeśli podglądnie kartę Atrydów lub Harkonnenów, wie, że dany gracz jest arystokratą jednego z tych rodów, lub wojownikiem danego rodu. Gracz może w dowolny sposób wypowiadać się o podglądanej karcie, chroniąc innych lub rzucając oskarżenia.

Rundy wyboru celu

W grze są dwie rundy wyboru celu. Podczas nich każdy gracz (rozpoczynając od rozdającego a następnie w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara) patrzy na swoje karty celu i wybiera jedną z nich, którą umieszcza zakrytą na karcie tożsamości innego gracza. Zanim to zrobi, może zagrywać także karty akcji rundy wyboru celu.

Używanie kart akcji rundy wyboru celu

Na początku swojej tury gracz może użyć jednej lub kilku kart akcji, które wskazują, że można użyć ich w rundzie wyboru celu.

Niektórych kart można użyć tylko w pierwszej lub drugiej rundzie wyboru celu, podczas gdy inne można wykorzystać w dowolnej z nich. Wyjątkową kartą jest Ucieczka ornitopterem, której używa się w turze innego gracza jako reakcji na wybranie ze cel.

Aby użyć kart gracz wykonuje czynności opisane na karcie, a następnie obraca ją o 90 stopni, aby zaznaczyć, że jest osłonięta i nie można użyć jej ponownie. Jeśli gracz chce użyć kilku kart akcji, musi rozpatrywać je po kolei, rozpatrując każdą kartę w całości przed przejściem do kolejnej.

Przekazywanie żetonów

Karty Pieczęć Atrydów oraz Mistrz asasynów pozwalają graczom przekazać żeton Pieczęci lub Asasyna innym graczom. Należy umieścić przekazywane żetony na karcie tożsamości wybranego gracza. Gracze nie mogą przekazać żetonów sami sobie. Jeśli gracz ma już 2 żetony na swojej karcie tożsamości, nie może otrzymać kolejnych żetonów.

Te karty akcji muszą zostać użyte w pierwszej rundzie wyboru celu. Jeśli gracz zdecyduje się nie przekazywać (lub o tym zapomni), pozostają one na karcie akcji i nie mają żadnego efektu.

Strategia

Żetony pieczęci powinno zagrywać się na graczy swojego rodu. Jeśli grasz Atrydami, zapewnią one punkty twoim sojusznikom. Jeśli jesteś Harkonnenem, powstrzymaj Atrydów przed zdobyciem punktów.

Żetony asasynów powinno zagrywać się na graczy wrogiego rodu. Jeśli grasz Atrydami, twoi przeciwnicy stracą punkty. Jeśli jesteś Harkonnenem, będą chronić twoich sojuszników.

Wybór celu

W swojej turze gracz umieszcza swoją kartę ataku lub obrony zakrytą na karcie tożsamości innego gracza.

W drugiej rundzie wyboru celu gracz umieści pozostałą kartę. Każda umieszczana karta pozostaje zakryta aż do rundy bitwy, chyba że gracz użyje karty akcji Obserwacja z powietrza, aby ją podejrzeć.

Gracz może zagrać obie swoje karty celu na tego samego gracza, ale nie może zagrać karty celu na swoją własną kartę tożsamości. Jeśli gracz ma już 3 karty celu, nie może zostać ponownie wybrany za cel.

Gracze atakują swoich wrogów, ponieważ przeciwna drużyna traci punkt za każdego gracza, który otrzymał przynajmniej jedną kartę ataku.

Jeśli są w stanie, gracze powinni atakować arystokratów ponieważ arystokraci tracą punkty za każdą zagrana na nich kartę ataku! Dlatego równie ważne jest chronienie własnych arystokratów, zwłaszcza w przypadku rodu Atrydów, ponieważ ich arystokraci tracą aż 2 punkty, za każdy zagrany na nich atak.

Uwaga: kartę akcji Ucieczka ornitopterem należy zagrać jako odpowiedź natychmiast po tym, jak gracz zostaje wybrany za cel. Gracz, który wybierał cel musi wybrać za cel danej karty innego gracza lub ją odrzucić.

Uwaga: karta akcji Manipulacja pozwala graczowi pominąć zaganie karty celu w pierwszej rundzie wyboru celu i zagrać obie karty w drugiej rundzie.



Strategia

Rozgrywka opiera się na interakcji pomiędzy graczami. Mogą oni swobodnie dyskutować na temat wybieranych celów i zagrywania kart ataku i obrony. Ponieważ nikt nie widzi, co tak naprawdę jest zagrywane, może to być dobra okazja, aby zwieść przeciwników lub dać wskazówki sojusznikom.

Runda bitwy

Ostatnia runda gry to runda bitwy. Podczas niej każdy gracz (rozpoczynając od rozdającego a następnie w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara) aktualizuje tor bitwy zgodnie ze swoim wynikiem. Na koniec rundy znacznik bitwy wskazuje, który ród zwyciężył.

Korzystanie ze znacznika bitwy

Arkusz punktacji ma dwie strony: jedną dla 4, 6 lub 8 graczy, oraz drugą dla 5 lub 7 graczy. Należy upewnić się, że arkusz jest obrócony na właściwą stronę, a znacznik bitwy znajduje się na polu 0.

Gracze przesuwają znacznik bitwy w stronę swojego rodu kiedy otrzymują punkty i w stronę przeciwnika, kiedy je tracą. (liczba punktów nie jest ograniczona rozmiarami planszy).

Ród Atrydów: przesunąć znacznik punktów w prawo, kiedy zdobywasz punkty i w lewo, kiedy je tracisz.

Ród Harkonnenów: przesunąć znacznik punktów w lewo, kiedy zdobywasz punkty i w prawo, kiedy je tracisz.

Ujawnienie tożsamości

Na początku swojej tury gracz ujawnia swoją kartę tożsamości wraz ze wszystkimi znajdującymi się na niej celami i żetonami.

Punkty za karty akcji

Gracz otrzymuje 1 punkt za każdą zagrana kartę akcji, która posiada pieczęć odpowiadającą jednej z tych na jego karcie tożsamości.

Punkty za żetony

Pieczęć Atrydów: gracz Atrydów otrzymuje 1 punkt za każdy posiadany żeton Pieczęci.

Mistrz asasynów: gracz Harkonnenów traci 1 punkt za każdy posiadany żeton Asasyna.

Punkty za karty celów

Czas podliczyć wyniki:

Arystokraci Harkonnenów: tracą 1 punkt za **każdą** kartę ataku.

Arystokraci Atrydów: tracą 2 punkty za **każdą** kartę ataku.

Wojownicy: wojownicy tracą 1 punkt jeśli zostali zaatakowani i ignorują kolejne ataki.

Każdy gracz otrzymuje 1 punkt za każdą kartę obrony, którą otrzymał.

Przykład punktacji

Pierwszym graczem w rundzie bitwy jest Gwardzista Harkonnenów.

Jego zagrane kart to: *Manipulacja* z pieczęcią dowolnego wojownika, *Ucieczka ornitopterem* z pieczęcią dowolnego wojownika, i *Obserwacja z powietrza* z pieczęcią dowolnego arystokraty.

Gracz otrzymuje 1 punkt za każdą z pieczęci dowolnego wojownika, które odpowiadają tym na jego karcie tożsamości. Posiada 1 żeton Asasyna, za który traci 1 punkt. Otrzymał 2 karty ataku, więc traci 1 punkt. Ponieważ nie jest arystokratą, dodatkowe karty ataku nie mają żadnego efektu. Ponieważ zdobył 2 punkty dla Harkonnenów, ale także stracił 2, znacznik bitwy pozostaje na swoim miejscu.



Kolejna jest Lady Jessica, arystokratka Atrydów.

Jej karty akcji to: *Łamacz Umysłów* z pieczęcią dowolnego arystokraty, *Sekretne spotkanie* z pieczęcią dowolnego gracza, i *Sonda Harkonnenów* z pieczęcią Harkonnenów.

Otrzymuje 1 punkt za pieczęć dowolnego arystokraty i dowolnego gracza, które odpowiadają tym na jej karcie tożsamości. Posiada także żeton Asasyna, który nie ma żadnego efektu na Atrydów (należy obrócić go na stronę Atrydów).

Otrzymała 2 karty ataku i 1 kartę obrony. Jako arystokratka Atrydów traci 2 punkty za każdą kartę ataku. Otrzymuje także 1 punkt za kartę obrony. Łącznie zdobyła 3 punkty dla Atrydów, ale straciła 4, dlatego znacznik bitwy przesuwa się ostatecznie o 1 pole w lewo, na korzyść Harkonnenów.





Zwycięstwo

Na koniec rundy bitwy pozycja znacznika bitwy wskazuje ostateczny wynik.

Jeśli znacznik bitwy znajduje się na pieczęci Atrydów, zwycięża ród Atrydów, a ich panowanie nad Diuną jest niezagrożone.

Jeśli znacznik bitwy znajduje się na pieczęci Harkonnenów, zwyciężą ród Harkonnenów. Odzyskują oni kontrolę nad Diuną oraz cieszą się łaską Imperatora.

Twórcy

Producenci:
Peter Simunovich,
John-Paul Brisigotti

Projekt gry:
Don Eskridge

Rozwój gry:
Phil Yates

Projekt graficzny:
Casey Davies

**Producent Genuine
Entertainment:**
Joe LeFavi

Opracowanie polskiej wersji:
Mateusz Szupik

Testerzy:

Dziękujemy naszym wspaniałym testerom za wszystkie rozgrywki:
Mohammed Radi, Anton Solovev, Mohsen Abbas, Iuri Sabauri,
Linus Hille, Ana Durglishvili, Onkar Mohite, Katarzyna Suhs,
Oussama Alimi, Aparna, i Robert.

A także Sooin Moon Eskridge, towarzysz pośród wydm.

Specjalne podziękowania dla:

Brian Herbert, Kevin J. Anderson, oraz Herbert Properties Team.

Naszych wspaniałych partnerów w Legendary i niesamowitych członków ekipy filmowej, bez których ta gra by nie powstała.

A także dla Franka Herberta, autora i twórcy uniwersum Diuny, którego wyjątkowa wizja i wyobraźnia stanowi inspirację dla nas wszystkich.

Przypomnienie zasad

Przygotowanie

Patrz strony 3-4

Rundy akcji

Wybór karty akcji

Gracz umieszcza jedną z odkrytych kart akcji obok swoich kart cech. Wykonuje opisane na niej akcje, a następnie odkrywa nową kartę na jej miejsce (odrzucając duplikaty).

Natychmiast

Gracz musi wykonać opisane czynności od razu po wybraniu karty.

Podglądanie cech

Gracz wybiera nieosłoniętą cechę i w tajemnicy ją podgląda lub pozwala ją podejrzeć innemu graczowi (w zależności od polecenia na karcie).

Osłonięte i nieosłonięte

Cechy rozpoczynają grę nieosłonięte. Kiedy karta cech zostanie podglądnęta, należy obrócić ją o 90 stopni, aby zaznaczyć, że jest osłonięta i nie można podejrzeć jej ponownie.

Rundy wyboru celu

Użyj w rundzie wyboru celu

Gracz może użyć jednej lub kilku kart akcji zgodnie z zasadami opisanymi na karcie, a następnie obraca ją o 90 stopni, aby oznaczyć, że nie można użyć jej ponownie.

Przekazywanie żetonów

Gracz umieszcza żeton Pieczęci lub Asasy na karcie tożsamości gracza. Gracz nie może otrzymać więcej niż 2 żetonów.

Wybór celu

Gracz umieszcza kartę ataku lub obrony zakrytą na karcie tożsamości innego gracza. Gracz nie może otrzymać więcej niż 3 kart celów.

Runda bitwy

Używanie znacznika bitwy

Należy upewnić się, że arkusz punktacji jest obrócony na właściwą stronę, a znacznik bitwy znajduje się na polu start.

Ród Atrydów: przesunąć znacznik punktów w prawo, kiedy zdobywasz punkty i w lewo, kiedy je tracisz.

Ród Harkonnenów: przesunąć znacznik punktów w lewo, kiedy zdobywasz punkty i w prawo, kiedy je tracisz.

Ujawnienie tożsamości

Gracz ujawnia kartę tożsamości oraz wszystkie znajdujące się na niej karty celu i żetony.

Punkty za karty akcji

Gracz otrzymuje 1 punkt za każdą kartę akcji, która posiada pieczęć odpowiadającą jego karcie tożsamości.

Punkty za żetony

Pieczęć Atrydów: gracz Atrydów otrzymuje 1 punkt.

Mistrz asasynów: gracz Harkonnenów traci 1 punkt.

Punkty za karty celów

Arystokraci Harkonnenów:

tracą 1 punkt za **każdą** kartę ataku.

Arystokraci Atrydów:

tracą 2 punkty za **każdą** kartę ataku.

Wojownicy:

tracą 1 punkt jeśli zostali zaatakowani i ignorują kolejne ataki.

Obrona przed atakami

Gracz otrzymuje 1 punkt za każdą kartę obrony.

Zwycięstwo

Jeśli znacznik bitwy znajduje się na pieczęci Atrydów, to oni zwyciężają. Jeśli znajduje się na pieczęci Harkonnenów, to oni wygrywają.