

DUNE

I SEGRETI DELLA CASA

REGOLAMENTO

Nei più remoti recessi dell'Imperium si trova Arrakis, il pianeta della spezia, un luogo di conflitti e di infinite distese di sabbia.

Noto anche come Dune, il pianeta è un focolaio di intrighi, ribellioni e guerre. La sinistra Casa Harkonnen trama e complotta, mentre la nuova arrivata Casa Atreides, più interessata a tessere relazioni con i nativi del pianeta, assume il comando. Ti trovi su questo malfamato globo di sabbia e spezia, nel fuoco incrociato tra le due Grandi Case, in mezzo a contrabbandieri e lavoratori, traditori e ribelli, spie e soldati. Come affronterai i segreti che stai per scoprire?

PANORAMICA SUL GIOCO

DUNE: I SEGRETI DELLA CASA è un gioco cooperativo con forte enfasi sulla trama, nel quale ti unirai alla resistenza contro la Casa Harkonnen e affronterai diversi Capitoli nel mondo di Dune. Giocherai ciascun Capitolo affrontando una serie di Incontri e cercando di raggiungere determinati Obiettivi. La tua capacità di affrontare gli Incontri è limitata dal Tempo: è impossibile affrontare tutti gli Incontri di un Capitolo. Questo significa che dovrai usare la tua capacità di deduzione per svelare molti dei misteri della storia.

Alla fine di ciascun Capitolo dovrai compilare un Rapporto, composto dalle informazioni che hai acquisito e dai tuoi suggerimenti su come procedere. I Rapporti influenzano la direzione della storia.

Non ci sono vincitori o vinti: la storia creata dalle tue esperienze e decisioni sarà unicamente tua!

“Il mistero della vita non è un problema da risolvere, ma una realtà da esperire”.
Reverenda Madre Gaius Helen Mohiam.

COMPONENTI

IMPORTANTE: Dune è un luogo pieno di segreti: non sbirciare e non rivelare le carte Incontro, le carte Aiuto, le Introduzioni dei Capitoli e altri materiali di gioco di prima che sia il gioco a chiedertelo.

1 mazzo Incontri
(4 carte Copertina e 68 carte Incontro)

1 mazzo Aiuti
(1 carta Copertina e 23 carte Aiuto)

Introduzione del Prologo (indicata con P)

Introduzioni dei tre Capitoli (indicate con I, II, III)

1 pedina Conseguenze: 

1 pedina Tempo: 

1 Plancia

5 segnalini Conseguenza 

27 segnalini Risorsa:

-  6 Arma: 
-  6 Spezia: 
-  6 Acqua: 
-  6 Sotterfugio: 
-  3 Ingegno: 

NOTA: I segnalini Risorsa sono da considerare illimitati. Se nel corso della partita li esaurisci, puoi sostituirli con qualsiasi oggetto a disposizione.

1 foglio di adesivi delle Abilità

4 plance Personaggio / Sostenitore

1 Mappa di Dune, 1 Mappa di Tel Gezer

Questo Regolamento

PREPARAZIONE DEL GIOCO

PREPARARE UN CAPITOLO

*“Un inizio è il momento ideale per prestare la più delicata attenzione all'esattezza degli equilibri. Ciò è risaputo a ogni sorella delle Bene Gesserit...”
Principessa Irulan, “Il manuale di Muad'Dib”.*



- 1 Colloca la plancia al centro del tavolo di gioco, a portata di mano di tutti i giocatori, e posiziona la pedina  nello spazio più a sinistra del tracciato delle Conseguenze.
- 2 Vicino alla plancia prepara un'area in cui mettere la tua Riserva delle Risorse. Se stai continuando la storia da un Capitolo precedente:
 - A. Metti nella Riserva delle Risorse il numero e il tipo di Risorse annotate nella scheda Avanzamento del Capitolo precedente.
 - B. Metti nell'area di gioco gli Incontri che hai già affrontato e gli Aiuti che hai già ottenuto.

(Ricorda di tenere gli Incontri a cui hai accesso completo, divisi da quelli a cui hai accesso parziale: vedi Incontri, p. 4).

- 3 Ogni giocatore prende la propria plancia Personaggio. Prima di giocare il Prologo, ciascun giocatore sceglie un Personaggio da interpretare nel corso dell'intera storia. Soltanto all'inizio del Prologo, ciascun Personaggio fornisce un singolo segnalino Risorsa: prendi il segnalino indicato e aggiungilo alla Riserva delle Risorse.

Nei Capitoli successivi i giocatori prendono gli stessi Personaggi scelti nel Prologo, ma non ottengono nuovamente il segnalino Risorsa iniziale. È possibile ottenere altre Risorse dagli adesivi Abilità che si acquistano spendendo Punti Esperienza, oppure dalle carte Incontro.

- 4 Gira dal lato Sostenitore i Personaggi che non sono stati scelti da nessun giocatore. All'inizio del Prologo, prendi le Risorse indicate su ciascuna tessera Sostenitore e aggiungile alla Riserva delle Risorse.
- 5 Metti il mazzo Incontri, con la carta copertina in alto, vicino alla plancia.
- 6 Metti il mazzo Aiuti, con la carta copertina in alto, vicino alla plancia.
- 7 Prepara la Riserva delle Conseguenze: gira tutti i segnalini Conseguenza con il fronte a faccia in giù, mescolali e mettili vicino alla plancia.



Retro



Fronte: Lato sicuro (x2)



Fronte: Lato Conseguenza (x3)

- 8 Tieni a portata di mano carta e penna per prendere appunti.
- 9 Tieni la Mappa di Dune vicino alla plancia: ti aiuterà a individuare i luoghi su Dune.
- 10 Accedi al sito web dune.playdetective.online scegli il Capitolo che stai per giocare e guarda il video introduttivo.
- 11 Dopo aver guardato il video introduttivo, prendi l'Introduzione del Capitolo appropriato: leggila, segui le istruzioni e poi mettila vicino alla plancia.

NOTA: Inizia la tua storia con l'Introduzione del Capitolo contrassegnata dalla lettera "P" nell'angolo in alto a sinistra. Dune: I segreti della Casa è composto da 4 Capitoli (P, I, II e III), da giocare nell'ordine indicato. Il Prologo è solo un'introduzione al gioco: è significativamente più breve degli altri Capitoli ed è progettato per aiutarti a imparare le regole e familiarizzare con il funzionamento del gioco. I capitoli I, II e III sono il cuore del gioco e rivelano l'essenza e la complessità della sua storia.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

PLANCIA



TRACCIATO DEL TEMPO

Il tracciato del Tempo indica quanto Tempo ti resta prima della fine del Capitolo. Ogni Incontro che affronti fa scendere la pedina lungo il tracciato.

SPAZIO DISCUSSIONE

Durante il gioco la squadra può parlare liberamente delle sue scoperte e degli Incontri. Lo spazio Discussione però ti ricorda che il Tempo sta ormai per scadere, e che è importante che i giocatori si fermino un attimo per valutare tutti insieme idee, ipotesi e conclusioni. Approfittate dello spazio Discussione per prepararvi a completare gli Obiettivi del Capitolo.

Ricorda: siete una squadra e l'opinione di ciascuno è importante. Dune non è il posto giusto per dimostrare una mentalità chiusa, quindi tieni in debita considerazione il contributo di ogni giocatore.

“Pensa al fatto che una persona sorda non può udire. Qual è, dunque, la sordità che tutti noi affligge? Di quali sensi siamo privi per non poter vedere o udire un altro mondo tutto intorno a noi?” Scritture Zencristiane Koranjiana.

SPAZIO RAPPORTO

Lo spazio Rapporto indica che il Tempo è scaduto. Puoi finire di affrontare l'Incontro che ha fatto avanzare la pedina fino allo spazio Rapporto dopodiché non potrai più affrontare altri Incontri in questo Capitolo. Una volta risolti gli effetti della carta Incontro, preparati a compilare il Rapporto (vedi Fine della partita, p. 6).

TRACCIATO DELLE CONSEGUENZE

Il tracciato delle Conseguenze indica i Punti Esperienza che la squadra guadagna alla fine di ciascun Capitolo (vedi Esperienza, p. 6). Le Conseguenze rappresentano quanto gli Harkonnen fanno delle azioni della squadra e dei suoi movimenti su Arrakis.

Se raggiungi l'ultimo spazio a destra sul tracciato delle Conseguenze, accedi immediatamente a dune. playdetective.online per leggere Storia@006.

INTRODUZIONI DEI CAPITOLI

L'Introduzione di un Capitolo è divisa in 5 sezioni:

INTRODUZIONE: È il racconto iniziale che descrive la situazione in cui si trova la tua squadra.

Ecco dove ti trovi.

OBIETTIVI: Questi sono gli Obiettivi del Capitolo in corso. Avrai sempre uno o più Obiettivi primari, ma potresti anche avere alcuni Obiettivi Aggiuntivi.

Ecco il motivo della tua presenza.

TEMPO: Il Tempo a disposizione determina quanti Incontri puoi affrontare nel corso del Capitolo.

Ecco il tuo limite.

REGOLE SPECIALI: Questa sezione fornisce regole specifiche da seguire in un determinato Capitolo.

Ecco i tuoi ordini.

INCONTRI INIZIALI: Gli Incontri Iniziali sono i primi incontri disponibili che puoi decidere di affrontare. (vedi Incontri, p. 4).

Ecco le strade che si aprono davanti a te.

PERSONAGGI

I personaggi scelti all'inizio del Prologo ti accompagneranno nel corso dell'intera storia. Man mano che il gioco avanza, cresceranno e miglioreranno guadagnando Punti Esperienza e ottenendo nuove Abilità. Come indicato sulle tessere, ciascun Personaggio ha la capacità di scambiare 2 segnalini Risorsa qualsiasi con 1 segnalino della Risorsa in cui è specializzato. Inoltre, ciascun Personaggio fornisce 1 segnalino Risorsa all'inizio del Prologo.

I Sostenitori sono abitanti di Dune disposti ad aiutarti nel corso della storia. Puoi assegnare anche a loro delle Abilità spendendo Punti Esperienza. Ciascun Sostenitore fornisce 2 segnalini Risorsa all'inizio del Prologo.

I Personaggi e i Sostenitori sono simili del punto di vista del funzionamento del gioco, ma sono diversi tematicamente.

RISORSE

Per sopravvivere su Dune e raggiungere i tuoi Obiettivi avrai bisogno di Risorse. Le Risorse si dividono in Spezia , Acqua , Armi , Sotterfugio , e Ingegno . I segnalini Ingegno possono essere usati al posto di qualsiasi altro segnalino Risorsa. Durante il gioco userai le Risorse per affrontare determinati Incontri o per attivare vari effetti di gioco. Tutte le Risorse con cui inizi o che ottieni rimangono nella tua Riserva delle Risorse fino a quando non vengono spese e rimesse nella scatola. Attento, farai bene a usare con parsimonia le tue Risorse mentre giochi: Arrakis non è un pianeta generoso, riceverai delle Risorse all'inizio del Prologo, ma su questo globo arido non sarà facile ottenerne altre.

NOTA: Nella storia, ciascuna Risorsa rappresenta un modo diverso di affrontare le situazioni difficili. Un segnalino Acqua può rappresentare corrompere qualcuno sull'arido e spoglio Arrakis, mentre un segnalino Sotterfugio può rappresentare occultare la tua vera identità.



Lato Giocatore



Lato Sostenitore

Spazi per gli adesivi

Spazi per gli adesivi

REGOLE DI BASE

COME GIOCARE

Il vostro scopo come agenti ribelli su Arrakis è molto semplice: scoprire i segreti e la storia.

INCONTRI

Il gioco procede affrontando una serie di Incontri. Mano a mano che leggi gli Incontri scoprirai una storia unica, piena d'azione e di intrighi. All'inizio, l'Introduzione di ciascun Capitolo ti fornisce degli Incontri iniziali da affrontare. A ciascun Incontro è associato un numero univoco, che lo distingue da tutti gli altri. Gli Incontri forniscono informazioni importanti sulla storia e determinano anche quanto Tempo ti resta prima della fine del Capitolo.

AFFRONTARE UN INCONTRO

- 1 Decidi quale carta Incontro desideri affrontare.
- 2 Muovi  di 1 spazio verso destra sul tracciato del Tempo.
- 3 Estrai con cautela la carta con il numero indicato dal mazzo Incontri, stando attento a non rivelare alcuna informazione sulle altre carte.
- 4 Leggi l'Incontro ad alta voce a tutti i giocatori. Stai attento a tenere nascosto il retro della carta (se non ti viene detto diversamente).
- 5 Segui tutte le istruzioni dell'Incontro (vedi "Istruzioni" nella prossima pagina).
- 6 Metti la carta Incontro accanto al tabellone, tenendo separati gli Incontri a cui hai pieno accesso da quelli di cui puoi leggere solo il fronte (vedi *Gira*, p. 5).

NOTA: Tenere in ordine gli Incontri è fondamentale per orientarsi nel Capitolo. Ti consigliamo di mettere a sinistra della plancia gli Incontri di cui puoi leggere solo il lato anteriore, e a destra della plancia quelli di cui puoi leggere entrambi i lati.

Inoltre, quando affronti un Incontro, ricordati di annotare il numero della carta nei tuoi appunti.

NOTA: I tuoi appunti sono vitali quanto indossare una tuta distillante su Arrakis. Gli Incontri e le informazioni su di essi sono come l'acqua: non dovrete spreca neppure una goccia.

Non puoi mai guardare o leggere una carta Incontro prima di affrontarla o prima che ti venga chiesto di farlo. Una volta risolto un Incontro, esso rimane a tua disposizione: puoi guardarlo e rileggerlo per tutto il resto della partita in corso e anche durante i Capitoli seguenti!

CARTE INCONTRO

1. **NUMERO DI CARTA** univoco, associato alla possibilità di affrontare questa carta.
2. **TESTO DELLA STORIA:** Descrive la situazione in cui ti trovi e fornisce informazioni utili per completare i tuoi Obiettivi.
3. **ISTRUZIONI VARIE:** In questo esempio, prendi la carta Aiuto "Y" per leggere il messaggio e pesca un segnalino Conseguenza.
4. **INCONTRI DISPONIBILI** da affrontare, insieme a una descrizione di ciò che potresti scoprire.

Gli Incontri ti mettono di fronte a diverse situazioni, come investigare su luoghi sospetti, interrogare gli abitanti di Arrakis e cercare un Aiuto. Ogni Incontro contiene informazioni importanti, quindi resta concentrato mentre li leggi: contengono tutto ciò che ti serve per completare i tuoi Obiettivi.

TEMPO

Il tracciato del Tempo indica quanto Tempo rimane prima che tu debba fare rapporto al quartier generale dei ribelli: non puoi rimanere troppo a lungo in territorio nemico.

Per risolvere una carta Incontro, sposta la pedina Tempo di 1 spazio verso destra (cioè verso lo spazio 0) sul TRACCIATO DEL TEMPO.

Il valore del Tempo è uguale al numero di carte Incontro che puoi ancora affrontare e leggere durante un Capitolo. L'Introduzione di ciascun Capitolo indica da quale spazio del tracciato parte la pedina Tempo.

*"La speranza ottunde l'osservazione".
Reverenda Madre Gaius Helen Mohiam*

4 *incontri (descrizione carte Incontro, affrontare Incontri)*

REGOLE DI BASE

ISTRUZIONI

Spesso gli Incontri contengono ISTRUZIONI da seguire. Alcune di queste Istruzioni ti offrono delle scelte, altre invece semplicemente ti impongono di pescare e/o leggere determinati componenti del gioco. Quando una carta ha più di una Istruzione, risolvi una ad una nell'ordine in cui appaiono.

“Il potere di distruggere una cosa implica il controllo assoluto su di essa. Voi mi avete riconosciuto quel potere. Non siamo qui per discutere, negoziare o scendere a compromessi...”
Paul Atreides



GIRA

L'icona  indica che puoi accedere anche al retro della carta Incontro o Aiuto. In alcuni casi, una carta Incontro specifica che devi spendere Risorse o pescare un segnalino Conseguenza per girarla. Di solito però non c'è alcun costo, e in tal caso puoi semplicemente girare la carta quando vedi l'icona .

Se ti viene chiesto di spendere Risorse o di pescare un segnalino Conseguenza per girare una carta Incontro, devi decidere se farlo oppure no prima di affrontare un altro Incontro: non puoi mai tornare indietro e girare una carta Incontro se in precedenza hai scelto di non girarla. Se scegli di non girare la carta, hai accesso solo al suo lato frontale. Se invece decidi di girare una carta Incontro, hai pieno accesso a essa e puoi consultare entrambi i suoi lati anche nei Capitoli seguenti.

Segui la donna per proseguire la conversazione.



Esempio di utilizzo dell'icona  :
Pescare 1 segnalino Conseguenza per girare la carta Incontro.



PESCA 1 CONSEGUENZA

Quando vedi questa Istruzione devi immediatamente pescare un segnalino a caso dalla Riserva delle Conseguenze e applicarne gli effetti come indicato:



Nessun effetto negativo. Metti il segnalino Conseguenza nella scatola.

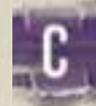


Per prima cosa, sposta di 1 spazio verso destra sul tracciato delle Conseguenze la pedina . Poi ripristina la Riserva delle Conseguenze: prendi tutti i segnalini Conseguenza, incluso quello appena girato e quelli rimessi nella scatola, e mescolali di nuovo a faccia in giù nella Riserva delle Conseguenze.

I segnalini Conseguenza indicano in che misura gli Harkonnen hanno notato le tue azioni e rappresentano occasioni perse per allenarsi e apprendere nuove Abilità.

NOTA: La Riserva delle Conseguenze viene sempre ripristinata all'inizio di ciascun Capitolo!

PRENDI UNA CARTA AIUTO



Quando vedi questa Istruzione, estrai immediatamente la carta Aiuto con la lettera corrispondente dal mazzo Aiuti.

Ricorda, non rivelare mai altre carte prima che ti venga chiesto di farlo.

Un'Istruzione potrebbe chiederti di estrarre un Aiuto che possiedi già. Non si tratta di un errore: alcuni Aiuti sono particolarmente importanti e ci sono diverse occasioni per ottenerli. Se ti viene chiesto di estrarre di nuovo un Aiuto che già possiedi, ignora l'Istruzione.



INCONTRI

Questa Istruzione indica quali nuovi Incontri puoi decidere di affrontare. A ciascun Incontro corrisponde anche una descrizione di ciò che potresti trovare perseguendo quell'Incontro. Ad esempio, il numero (003) indica che ora puoi scegliere di affrontare l'Incontro 003 pescandolo dal mazzo Incontri. Ricorda di prendere nota degli Incontri a tua disposizione.

NOTA: In alcuni casi è necessario spendere Risorse per affrontare determinati Incontri.



SPENDI SEGNALINI RISORSE

Quando vedi questa Istruzione, prendi le Risorse indicate dalla tua Riserva delle Risorse e rimettile nella scatola.



AGGIUNGI SEGNALINI RISORSE ALLA RISERVA

Quando vedi questa Istruzione, prendi dalla scatola la Risorsa indicata e aggiungila alla tua Riserva delle Risorse.



STORIA E LIBROFILM

Quando vedi questa Istruzione, accedi subito al sito web dune.playdetective.online per ottenere delle informazioni. Dopo aver effettuato il

login, seleziona dalla schermata principale il tipo di voce indicato e inserisci il numero corrispondente per accedere a queste importanti informazioni (per esempio: *Storia@008* o *Librofilm@007*).

Esempio: Istruzioni su una carta Incontro:

409

Parla con i Sardakaur.

Jane deve spendere 1 Risorsa Spezia se vuole affrontare la carta Incontro #409.

407

Segui i soldati fin dentro al loro quartier generale.

Adam deve spendere 1 Risorsa Arma se vuole affrontare la carta Incontro #407.

Gli Aiuti rappresentano elementi importanti che ti saranno utili nel corso della storia. Le carte Aiuto sono contrassegnate da lettere per distinguerle dagli Incontri. Puoi ottenere un Aiuto in diversi modi, ad esempio nell'Introduzione di un Capitolo o durante un Incontro.

Gli Aiuti seguono molte delle regole degli Incontri:

- ❖ Puoi guardare e leggere una carta Aiuto solo dopo che il gioco te lo ha permesso.
- ❖ Alcune carte Aiuto contengono Istruzioni: esegui immediatamente appena estrai la carta.
- ❖ Una carta Aiuto, una volta estratta, rimane a disposizione di tutti i giocatori e può essere consultata anche nel corso dei Capitoli seguenti.

FINE DELLA PARTITA

FINE DI UN CAPITOLO

“Arrakis insegna a pensare come un coltello, a recidere ciò che è incompleto e dire: ‘Ora è completo, perché termina qui’”.

Principessa Irulan, “Raccolta dei detti del Muad'Dib”

Il Capitolo termina quando la pedina  raggiunge lo spazio Rapporto sul tracciato del Tempo.

Per concludere il Capitolo, scegli RAPPORTO dal menu sul sito web dune.playdetective.online.

Ricorda, non ci sono condizioni di vittoria o sconfitta: l'esperienza di gioco consiste nel completare i Capitoli e tornare al quartier generale della ribellione per presentare il tuo Rapporto, il che influenza la trama dei Capitoli seguenti.

Il Rapporto consiste in una serie di azioni che suggerisci al quartier generale ribelle. Per ciascuna delle azioni, scegli un suggerimento che indica come l'azione influirà sui Capitoli seguenti. Gli effetti ti saranno rivelati una volta completato il Rapporto.

Dopo aver compilato il Rapporto puoi spendere i tuoi Punti Esperienza per ottenere nuove Abilità per i Personaggi e i Sostenitori.

STOP!

Ora sai tutto ciò che ti serve per iniziare a giocare a DUNE: I SEGRETI DELLA CASA.

Le prossime sezioni del regolamento saranno necessarie solo dopo aver completato il Prologo. Si tratta delle regole per spendere l'ESPERIENZA e acquisire nuove Abilità, il funzionamento del TRACCIATO DEI PUNTI VITTORIA, tenere conto delle informazioni sulla SCHEDA AVANZAMENTO, iniziare un NUOVO CAPITOLO, RIGIOCARE I CAPITOLI e RIPORRE IL GIOCO.

“Possiamo dire che Muad'Dib apprendeva rapidamente perché per prima cosa era stato addestrato ad apprendere. E la prima lezione era stata di confidare nella sua stessa capacità di apprendere”.

Principessa Irulan, “Umanità del Muad'Dib”.

ESPERIENZA

Puoi spendere i Punti Esperienza che hai guadagnato per potenziare i tuoi Personaggi. Per farlo, applica gli adesivi Abilità negli spazi indicati sulle tessere Personaggio o Sostenitore. Per acquistare una nuova Abilità devi spendere i Punti Esperienza indicati.



Le Abilità sul foglio degli adesivi sono divise in 3 livelli, che vengono sbloccati dopo aver completato determinati Capitoli. Tutte le abilità di livello I sono sbloccate dopo aver giocato il capitolo P, le abilità di livello II sono sbloccate dopo aver giocato il capitolo I, ecc. Per acquistare un'Abilità di livello superiore devi già possedere il livello precedente della stessa Abilità, oltre ad aver sbloccato il nuovo livello.

Esempio: Per acquistare “Addestramento: Contrabbandiere Esperto” (livello III) devi avere completato il Capitolo II e avere già applicato “Addestramento: Contrabbandiere Apprendista” e “Addestramento: Contrabbandiere Abile”.

L'Esperienza è condivisa tra tutta la squadra, quindi concordate tutti insieme come dividerla. Non è possibile conservare Punti Esperienza tra un Capitolo e l'altro: ogni Punto Esperienza non speso viene perso. Ciascuna Abilità ha un effetto speciale che puoi attivare una ed una sola volta nel corso del gioco. Per attivarlo, spunta la casella sull'Abilità e applica le sue istruzioni.

Esempio: Alla fine del Capitolo II, la pedina Conseguenze si trova sullo spazio 3 PE del tracciato Conseguenze. I personaggi ottengono 3 Punti Esperienza da dividere tra loro. Decidono di spenderli in 2 Abilità di livello I per 2 dei Personaggi e 1 Abilità di livello I per un Sostenitore.



TRACCIATO DEI PUNTI VITTORIA

Al posto del tracciato delle Conseguenze, il retro della plancia ha un tracciato dei Punti Vittoria che viene usato solo nel Capitolo III.

Le regole per muovere la pedina  sul tracciato dei Punti Vittoria sono le stesse del tracciato delle Conseguenze.

Se peschi un segnalino Conseguenza con il lato Conseguenza rosso, muovi il segnalino Conseguenza di 1 spazio a destra sul tracciato dei Punti Vittoria.

Alcune carte Incontro ti permettono di ottenere dei Punti Vittoria: quando ciò accade, muovi la pedina Conseguenze  verso sinistra del numero di spazi indicato dalla carta.

Esempio: Trovi l'Istruzione “Ottieni 2 PV”. Muovi immediatamente il segnalino Conseguenze  di 2 spazi verso sinistra sul tracciato dei Punti Vittoria.

Lo ripetiamo, non ci sono né vittoria né sconfitta. Il tracciato dei Punti Vittoria serve a indicare l'impatto positivo delle tue azioni nel corso del Capitolo III.



NUOVA PARTITA, RICONOSCIMENTI

SCHEDA AVANZAMENTO

L'ultima pagina di questo regolamento contiene una scheda Avanzamento, che serve per tenere traccia di informazioni di vario tipo tra un Capitolo e l'altro.

Alla fine di ciascun Capitolo, ricordati di trascrivere sulla scheda Avanzamento: tutte le voci necessarie dal Rapporto; le carte Incontro che hai affrontato; e infine i segnalini Risorsa che ti sono rimasti, divisi per tipo.

CAPITOLI

NUOVO CAPITOLO

Quando sei pronto a iniziare un nuovo Capitolo, segui le istruzioni di Preparazione del Gioco (vedi *Preparazione*, p. 2) usando l'Introduzione del Capitolo successivo all'ultimo che hai terminato, come indicato dal numero nell'angolo in alto a sinistra.

RIGIOCARE UN CAPITOLO

Se desideri rigiocare un Capitolo, rimetti tutti gli Incontri nel mazzo degli Incontri in ordine crescente, a faccia in su. Gli Incontri di ciascun Capitolo sono riconoscibili dalla prima cifra del numero (0, 1, 2 o 3). La lettera "B" indica il retro della carta.

Esempio: Se hai appena completato il Capitolo II e vuoi rigiocarlo, raccogli tutti gli Incontri che iniziano con 2 e rimettili a faccia in su nel mazzo degli Incontri, in ordine crescente.

Poi, puoi scegliere di andare sul sito sul sito dune.playdetective.online e ripristinare il Capitolo, ma ricorda: se scegli di ripristinare un Capitolo, tutte le informazioni che hai ottenuto e tutti gli avanzamenti che hai conseguito saranno eliminati. Quindi, pensaci bene prima di decidere di ripristinare un Capitolo.

RIPORRE IL GIOCO

DUNE: I SEGRETI DELLA CASA è composto da un Prologo e 3 Capitoli che coprono un unico arco narrativo. È molto probabile che ti servano più sessioni per terminare il gioco. È importante mettere via in ordine il gioco tra una sessione e l'altra. Per aiutarti a tenere traccia del tuo avanzamento, la scatola contiene un inserto: quando riponi il gioco, metti tutte le carte che hai affrontato nella sezione destra dell'inserto, e metti gli Incontri che non hai affrontato nella sezione sinistra.

RICONOSCIMENTI

PORTAL GAMES

IDEAZIONE GIOCO: Ignacy Trzewiczek, Weronika Spyra, Jakub Poczęty

STORIA: Przemysław Rymer

PROGETTO GRAFICO: Mateusz Kopacz, Rafał Szyma

ILLUSTRAZIONE DI COPERTINA: Mateusz Lenart

ILLUSTRAZIONI: Mateusz Bielski, M81 Studio, Maciej Janik, Tomasz "Morano" Jędruszek, Hanna Kuik, Maciej Simiński

REGOLAMENTO: Joanna Kijanka

PRODUTTORE ESECUTIVO: Grzegorz Polewka

REVISORE INGLESE: Tyler Brown

EDIZIONE ITALIANA: a cura di Marika Beretta

TRADUZIONE: Adriano Bompani

IMPAGINAZIONE: Davide Corsi

Gli autori desiderano ringraziare i playtester e i revisori per il loro aiuto nello sviluppo del gioco. Ringraziamo in particolare: Marek Sychalski, Joanna Kijanka, Joanna Wareluk, Grzegorz Polewka, Michał Kulasek, Rafał Szyma, Olga Nowak-Zawiślińska, Damian Mazur, Iwona Idec, Marzena Trzewiczek, Patryk Pajgis, Iza Skowron, Piotr Skupień, Zuzanna Zalewska, Aleksander Kafarski, Zbyszek, Kuba, Eric, David, Luke e tutte le altre persone che ci hanno aiutato a playtestare questo prodotto. Gentile Cliente, i nostri giochi sono assemblati con la massima cura. Tuttavia, se nella tua copia dovesse mancare qualche componente, ci scusiamo e ti preghiamo di contattarci tramite il modulo Customer Service sul nostro sito web: portalgames.pl/en/customer-service

GALE FORCE 9

PRODUTTORE E BRAND MANAGER: Joe LeFavi | Genuine Entertainment
CO-PRODUTTORE: John-Paul Brisigotti

Un ringraziamento speciale a tutte le persone coinvolte nella creazione di questo gioco: Brian Herbert, Kimberly Herbert, Byron Merritt, Kevin J. Anderson e la Herbert Properties, LLC John-Paul Brisigotti e Peter Simunovich di Gale Force 9. I nostri fantastici partner di Legendary e gli straordinari cineasti senza cui questo gioco non avrebbe potuto essere realizzato. E infine Frank Herbert, autore e creatore dell'universo di Dune, la cui straordinaria e visionaria immaginazione ci è stata di ispirazione.



Pubblicato da: Portal Games Sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13, 44-190 Knurów, Poland.
© Copyright 2021 PORTAL GAMES Sp. z o.o.
Tutti i diritti riservati.



Pubblicato in Italia da
Pendragon Game Studio srl
Via Curtatone, 6 – 20122 Milano
info@pendragongamestudio.com
© 2022 Pendragon Game Studio.
Tutti i diritti riservati.



Dune: I segreti della Casa è un prodotto ufficiale su licenza di Gale Force 9, una società di Battlefront Group.

Dune © 2021 Legendary. Tutti i diritti riservati.

SCHEDA AVANZAMENTO

PROLOGO (P)

Appunti:



CAPITOLO I

Appunti:



CAPITOLO II

Appunti:



CAPITOLO III

Appunti:

