



❖❖ PRZEMYTNICY ❖❖

KOMPONENTY

1 PRZYWÓDCA
PRZEMYTNIKÓW ❖❖



STABAN TUEK

6 JEDNOSTEK
PRZEMYTNIKÓW ❖❖



REGULARNI PRZEMYTNICY

3 KARTY PLANU
ATRYDÓW



1 KARTA PRZYWÓDCY
ATRYDÓW



STABAN TUEK

1 PLANSZA PRZEMYTNIKÓW ❖❖



7 POJAZDÓW PRZEMYTNIKÓW ❖❖



3 ORNITOPTYERY



3 ŻNIWIARKI



1 ZGARNIARKA



1 BAZA
PRZEMYTNIKÓW ❖❖



1 KOŚĆ AKCJI
PRZEMYTNIKÓW ❖❖



*Wszyscy to przemytnicy.
Stoją tam, gdzie stoją zyski.*

— Gurney Halleck

WPROWADZENIE

W tym rozszerzeniu do gry *Dune: Wojna o Arrakis* pojawiają się Przemycnicy, niewielka frakcja złożona z osób nielegalnie zbierających Przyprawę na Arrakis.



Na początku gry Przemycnicy uważani są za neutralnych, a grający Harkonnenami może to wykorzystać do zwiększenia produkcji Przyprawy. Jednak, wraz z postępem rozgrywki, grający Atrydami będzie mógł zawrzeć ostateczny sojusz z Przemycnikami.

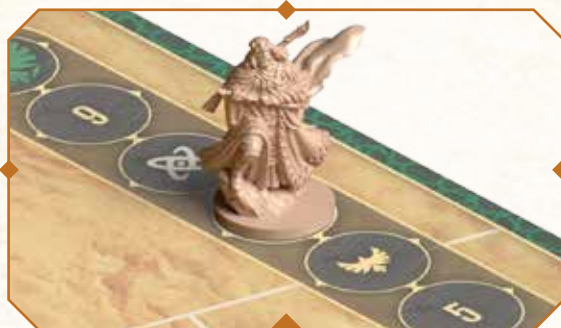
- ◆ Tak długo jak Przemycnicy są neutralni, grający Harkonnenami może używać Zniwiarek Przemycników (oraz ich Zgarniarkę), aby otrzymywać dodatkową Przyprawę.
- ◆ Gdy Przemycnicy zostaną Sojusznikami Atrydów, będą walczyć u ich boku aż do samego końca, wspierając ich wojska.

DODATKOWE KROKI PRZYGOTOWANIA

- 1 Ułóżcie planszę Przemycników obok planszy Głównej. Umieście na niej 1 jednostkę Regularną Przemycników, a także Przywódcę Przemycników: Gurneya Hallecka.



- 2 Umieść figurkę Przywódcy Atrydów: Stabana Tueka na polu „7” toru Jasnowidzenia.



- 3 Zastąpcie 3 karty Planu *Przemytnicy* w talii Rodu Atrydów 3 kartami *Brzęczenie Ornitopterów* z tego rozszerzenia (usuńcie zastąpione karty z gry).



- 4 Grający Harkonnenami dodaje 3 Żniwiarki Przemytników i Zgarniarkę Przemytników do swoich dostępnych Pojazdów.



- 5 Grający Atrydami trzyma w łatwo dostępnym miejscu karty Gurneya Hallecka i Stabana Tueka, a także 3 Ornitoptery Przemytników.



ZMIANY W RUNDZIE

Dodajcie poniższe zasady do poszczególnych faz rundy:

◆ POCZĄTEK RUNDY

- ◆ *Jeżeli Przemytnicy są neutralni:* Dodajcie 1 jednostkę Regularną Przemytników na planszę Przemytników.
- ◆ *Jeżeli Przemytnicy są Sojusznikami Atrydów:* nic się nie zmienia.

1. UMIESZCZANIE POJAZDÓW

- ◆ *Jeśli Przemytnicy są neutralni:* oprócz swoich Pojazdów, grający Harkonnenami umieszcza na planszy wszystkie dostępne Żniwiarki Przemytników i Zgarniarkę Przemytników.
- ◆ *Jeśli Przemytnicy są Sojusznikami Atrydów:* grający Atrydami umieszcza na planszy wszystkie dostępne Ornitoptery Przemytników (zanim grający Harkonnenami umieści swoje).

2. ROZPATRYWANIE AKCJI

- ◆ *Jeżeli Przemytnicy są neutralni:* nic się nie zmienia.
- ◆ *Jeśli Przemytnicy są Sojusznikami Atrydów:* grający Atrydami rzuca kością Akcji Przemytników wraz ze swoimi pozostałymi kośćmi Akcji, a następnie umieszcza ją na planszy Przemytników (plansza zawiera wszystkie powiązane Akcje).

3. PUSTYNNE ZAGROŻENIA (TYLKO ATRYDZI)

- ◆ *Jeśli Przemytnicy są neutralni:* grający Atrydami umieszcza i rozpatruje również żetony Znaku Czerwia we wszystkich Obszarach, w których znajdują się Żniwiarki Przemytników.
- ◆ *Jeśli Przemytnicy są Sojusznikami Atrydów:* nie umieszcza się żadnych żetonów Znaku Czerwia w Obszarach, w których znajdują się jednostki Przemytników (jeśli są obecne, zostają usunięte). Kurzawy Coriolisa nie mają zastosowania do jednostek Przemytników.

4. WYDOBYWANIE PRZYPRAWY (TYLKO HARKONNENOWIE)

- ◆ **Jeśli Przemysłowcy są neutralni:** Żniwiarki Przemysłowców na planszy zbierają Przyprawę dla grającego Harkonnenami: 1 punkt Przyprawy za każdą Żniwiarkę (niezależnie od tego, czy znajduje się na Pustyni, czy na Głębokiej Pustyni).
- ◆ **Jeżeli Przemysłowcy są Sojusznikami Atrydów:** nic się nie zmienia.
- ◆ **KONIEC RUNDY**
- ◆ Usunąć wszystkie Pojazdy Przemysłowców, które wciąż znajdują się na planszy.

PRZEMYSŁOWCY SĄ NEUTRALNI

Harkonnenowie są oczywiście wrogo nastawieni do przemysłowych operacji wydobywczych Przyprawy, jednak dzięki nieoficjalnym układom i korupcji, nie prześladowają ich. W zamian Przemysłowcy płacą Harkonnenom daninę w Przyprawie.

Tak długo jak Przemysłowcy są neutralni, grający Harkonnenami może używać **Żniwiarek Przemysłowców oraz ich Zgarniarki**, aby otrzymywać dodatkową Przyprawę. Na początku gry dostępne są 3 Żniwiarki Przemysłowców, ale ich liczba może się zmniejszyć w miarę postępów w grze (zobacz poniżej).

ŻNIWIARKI PRZEMYSŁOWCÓW

Grający Harkonnenami może używać Żniwiarek Przemysłowców i Zgarniarki Przemysłowców w taki sam sposób i według tych samych zasad, co z odpowiadających im Pojazdów Harkonnenów, z tą różnicą, że **każda Żniwiarka Przemysłowców zawsze zbiera tylko 1 punkt Przyprawy**, nawet jeśli znajduje się na obszarze Głębokiej Pustyni.

- ◆ Podczas fazy **Umieszczania Pojazdów** grający Harkonnenami umieszcza na planszy wszystkie dostępne Żniwiarki Przemysłowców i Zgarniarkę Przemysłowców, razem z pozostałymi Żniwiarkami Harkonnenów (jest to obowiązkowe).
- ◆ W fazie **Rozpatrywania Akcji** grający Atrydami może wejść na Obszary, na których znajdują się Żniwiarki Przemysłowców, aby je przechwycić.
- ◆ W fazie **Pustynnych Zagrożeń** grający Atrydami umieszcza również po 1 żetonie Znaku Czerwia na każdym Obszarze Pustyni, na którym znajduje się Żniwiarka Przemysłowców. Następnie ten gracz odwraca te żetony wraz z innymi żetonami Znaku Czerwia i rozpatruje ich efekty w standardowy sposób.
- ◆ W fazie **Wydobywania Przyprawy** każda Żniwiarka Przemysłowców znajdująca się na planszy Głównej zbiera 1 punkt Przyprawy. Punkty Przyprawy zbierane przez Przemysłowców są dodawane do punktów dostępnych dla grającego Harkonnenami i są wydawane w standardowy sposób.

◆ ŻNIWIARKI PRZEMYSŁOWCÓW NIE SĄ ŻNIWIARKAMI HARKONNENÓW

Żniwiarki Przemysłowców są wykorzystywane przez grającego Harkonnenami, ale nie są Pojazdami Harkonnenów. Dlatego też, z wyjątkiem tych umieszczanych w fazie Umieszczania Pojazdów, grający Harkonnenami nie może w żaden sposób dodawać Żniwiarek Przemysłowców na planszę Główną (np. zagrywając karty Planu lub wydając kości Akcji).

- ◆ Zgarniarka Przemysłowców może ratować jedynie Żniwiarki Przemysłowców.
- ◆ Zgarniarki Harkonnenów nie mogą ratować Żniwiarek Przemysłowców.
- ◆ Karty Planu Atrydów odnoszące się do Pojazdów Harkonnenów nie mają zastosowania do Żniwiarek Przemysłowców (na przykład *Rakiety Fremenów*).

◆ ŻNIWIARKI PRZEMYTNIKÓW I LEGIONY

- ◆ Obszary planszy, na których znajdują się Żniwiarki Przemysłników, są uważane za wolne dla wszystkich graczy. W przypadku Legionów Atrydów Obszar, na którym znajduje się Żniwiarka Przemysłników, jest traktowany jak Obszar, na którym znajduje się Żniwiarka Harkonnenów (w tym względzie należy przestrzegać standardowych zasad).
- ◆ Legiony Harkonnenów mogą wchodzić i pozostawać na tym samym Obszarze, co Żniwiarki Przemysłników.
- ◆ Jeżeli Legion Atrydów zakończy swój ruch na Obszarze, na którym znajduje się Żniwiarka Przemysłników (poprzez ruch lub po zwycięskiej bitwie), ta Żniwiarka zostanie przechwycona i trwale usunięta z gry. Za każdą usuniętą w ten sposób Żniwiarkę Przemysłników, przesunąć figurkę Stabana Tueka na torze Jasnowidzenia o 1 poziom w dół.

Uwaga: Żniwiarka Przemysłników może zostać trwale usunięta z gry jedynie przez Legion Atrydów. Jeśli zostanie ona usunięta z planszy za sprawą innych efektów (na przykład karty Planu Czeluść Pyłowa), pozostaje dostępna dla grającego Harkonnenami w następnej rundzie.

PRZEMYTNIICY JAKO SOJUSZNIICY ATRYDÓW

Frakcja Przemysłników zostaje Sojusznikami Atrydów, gdy dowolny znacznik Jasnowidzenia osiągnie (lub przekroczy) figurkę Stabana Tueka na torze Jasnowidzenia. Na początku gry figurka Stabana Tueka umieszczona jest na polu „7” toru, ale w miarę trwania gry, grający Atrydami może obniżyć jej pozycję na dwa sposoby:

- ◆ **Zagrywanie kart Planu Rodu Atrydów Brzęczenie Ornitopterów.** Za każdą taką zagraną kartę, figurka Stabana Tueka zostaje przesunięta o 1 poziom w dół (zgodnie z tekstem na karcie).
- ◆ **Przechwytywanie Żniwiarek Przemysłników umieszczonych na planszy.** Za każdym razem, gdy Legiony Atrydów usuwają

Żniwiarkę, figurka Stabana Tueka zostaje przesunięta o 1 poziom w dół.

Gdy Przemysłnicy zostają Sojusznikami Atrydów, wykonajcie poniższe kroki.

- ◆ Wszystkie Żniwiarki Przemysłników i Żgarniarka Przemysłników zostają natychmiast i trwale usunięte z gry (grający Harkonnenami nie może już ich używać).
- ◆ Grający Atrydami umieszcza figurkę Bazy Przemysłników na wybranym pustym Obszarze Pustyni, w jednym z czterech najniższych Sektarów na planszy Głównej (poniżej Bieguna Północnego).



- ◆ Przeniesienie figurki Przywódców Stabana Tueka i Gurneya Hallecka oraz wszystkie figurki jednostek Regularnych Przemysłników, które znajdują się na planszy Przemysłników, na Obszar z Bazą Przemysłników.



- ◆ Grający Atrydami dodaje kość Akcji Przemysłników do dostępnych kości Akcji, aby rzucić nimi na początku **kolejnej** fazy Rozpatrywania Akcji.

◆ BAZA PRZEMYTNIKÓW

Baza Przemysłników ma rangę **3**. W przypadku bitwy obowiązują te same zasady, co w przypadku Osady.

Grający Harkonnenami nie zdobywa punktów Hegemonii za zniszczenie Bazy Przemysłników, ale powoduje to wyeliminowanie Przemysłników z gry (zobacz strona 8).

◆ KOŚĆ AKCJI PRZEMYTNIKÓW

Kość Akcji Przemysłników rzucana jest razem z pozostałymi 4 kośćmi Akcji Atrydów na początku fazy Rozpatrywania Akcji. Po rzucie kośćmi jest ona umieszczana na planszy Przemysłników (w związku z tym nie zajmuje żadnego miejsca na kości na planszy Atrydów).

Podczas swojej tury grający Atrydami może użyć kości Akcji Przemysłników, zamiast kości Akcji Atrydów, z jednym wyjątkiem:

- ◆ Kość Przemysłników *nie może* być wykorzystana do zagrania karty Planu (poza Akcją Mentata, zobacz dalej).

Możliwe wyniki na kości Akcji Przemysłników są podobne do tych na kości Akcji Atrydów, ale powiązane Akcje są mniej potężne:

AKCJA PRZYWÓDZTWA

- ◆ Porusz Legion z Przywódcą.
ALBO
- ◆ Zaatakuj Legionem z jednostką Przemysłników.

AKCJA STRATEGII

- ◆ Porusz Legion.
ALBO
- ◆ Porusz 2 różne Legiony, oba zawierające jednostkę Przemysłników.

AKCJA ROZMIESZCZENIA

- ◆ Rozmieść 2 jednostki Przemysłników na Obszarze zawierającym Bazę Przemysłników.

AKCJA MENTATA

- ◆ Zagraj 1 kartę Planu.
ALBO
- ◆ Dobierz 2 karty Planu z talii Rodu Atrydów. Zachowaj 1 i odrzuć drugą.

AKCJA RODU

- ◆ Użyj jako dowolny inny wynik na kości Akcji Przemysłników.

Uwaga: kość Akcji Przemysłników liczy się przy określaniu liczby Akcji Potęgi Pustyni dostępnych dla grającego Atrydami w trakcie rundy.

JEDNOSTKI I LIDERZY PRZEMYTNIKÓW

Od momentu, w którym Przemysłnicy zostaną Sojusznikami Atrydów, grający Atrydami może używać jednostek Regularnych Przemysłników oraz Przywódcy Stabana Tueka tak, jakby były to figurki Atrydów, przestrzegając wszystkich standardowych zasad dotyczących gromadzenia, poruszania się, walki itp.

◆ JEDNOSTKI PRZEMYTNIKÓW

Jednostki Przemysłników traktowane są jak jednostki Regularne. Nie mogą zostać rozmieszczone na planszy do momentu, aż frakcja Przemysłników zostanie Sojusznikiem Atrydów.

Na początku gry umieśćcie 1 jednostkę Regularną Przemysłników na planszy Przemysłników. Dopóki Przemysłnicy pozostają neutralni, na początku każdej rundy na planszę Przemysłników dodawana jest 1 jednostka Regularna Przemysłników.

Gdy Przemysłnicy zostaną Sojusznikami Atrydów, jednostki Regularne Przemysłników na planszy Przemysłników są umieszczane na Obszarze zawierającym figurkę Bazy Przemysłników. Od teraz traktowane są jak jednostki Regularne Atrydów.

Uwaga: jednostki i Przywódcy Przemysłników oraz Atrydów mogą należeć do tego samego Legionu, bez żadnych szczególnych ograniczeń.

◆ STABAN TUEK

Na początku gry Staban Tuek nie znajduje się w grze. Staban Tuek wchodzi do gry, gdy Przemysłnicy zostają Sojusznikami Atrydów. Umieście jego kartę Przywódcy na polu Akcji Potęgi Pustyni na planszy Atrydów, a jego figurkę na Obszarze z Bazą Przemysłników.

Staban Tuek traktowany jest jak Przywódca Atrydów. Jeśli figurka Stabana Tueka zostanie usunięta z planszy, należy ją umieścić w Zbiorniku Regeneracyjnym. Gdy Staban Tuek wraca do gry ze Zbiornika, jego figurkę umieszcza się w dowolnym, wybranym Legionie Atrydów na planszy.

Staban Tuek i Dzikie Stworzyciel: Możliwe jest, że w polu Akcji Potęgi Pustyni na planszy Atrydów znajdują się karty Przywódców: zarówno Stabana Tueka, jak i Dzikiego Stworzyciela. W takim przypadku grający Atrydami może użyć Akcji Potęgi Pustyni, aby wykonać dowolną ze Specjalnych Akcji dwóch Przywódców, wydając tylko kartę tego Przywódcy.

◆ GURNEY HALLECK

Podobnie jak w grze podstawowej, Gurney Halleck jest przywódcą Atrydów, który nie posiada żadnych zdolności Przywódcy (należy użyć tej samej figurki i karty). Na początku gry nie znajduje się w grze, lecz na planszy Przemysłników. Gurney Halleck wchodzi do gry, gdy Przemysłnicy zostają Sojusznikami Atrydów. Umieście jego figurkę na Obszarze z Bazą Przemysłników.

ORNITOPTERY PRZEMYSŁNIKÓW

Za każdym razem, gdy grający Atrydami zagrywa kartę Planu **Brzęczenie Ornitopterów**, Ornitopter Przemysłników zostaje dodany do tych już dostępnych dla frakcji Przemysłników (jest umieszczany na planszy Przemysłników). Gdy Przemysłnicy zostają Sojusznikami Atrydów, grający Atrydami może wykorzystywać wszystkie dostępne Ornitoptery Przemysłników, umieszczając je w fazie Umieszczania Pojazdów i korzystając z nich w fazie Rozpatrywania Akcji.

◆ UMIESZCZANIE ORNITOPTERÓW PRZEMYSŁNIKÓW

Podczas fazy Umieszczania Pojazdów, grający Atrydami może umieścić wszystkie dostępne Ornitoptery Przemysłników w wybranych Strefach Powietrznych na planszy (po 1 Pojeździe na Strefę), **zanim** grający Harkonnenami umieści swoje Zgarniarki i Ornitoptery. Ornitoptery Przemysłników zajmują swoją Strefę Powietrzną (nie można tam umieszczać żadnych innych Ornitopterów ani Zgarniarek).

Bitwa Topterów: Po zakończeniu umieszczania Ornitopterów Przemysłników, grający Harkonnenami może zdecydować się na utracenie 1 ze swoich dostępnych Ornitopterów na tę rundę, aby usunąć 1 Ornitopter Przemysłników z wybranej przez niego Strefy Powietrznej (aby na przykład móc umieścić tam inny dostępny Ornitopter Harkonnenów).

Uwaga: dla grającego Harkonnenami jest to jedyny sposób na usunięcie Ornitopterów Przemysłników z planszy. Gracz może dokonać tego wyboru za każdym razem, gdy umieszcza Ornitoptery na planszy (na przykład, gdy używa wyników Akcji Rodu lub niektórych kart Planu).

◆ UŻYCIĘ ORNITOPTERÓW PRZEMYSŁNIKÓW

Oprócz utrudniania umieszczania wrogich Ornitopterów, grający Atrydami może używać Ornitopterów Przemysłników do szybszego przemieszczania swoich Legionów. Gdy grający Atrydami podejmuje Akcję, aby poruszyć Legion **albo** nim zaatakować, może usunąć Ornitopter Przemysłników z połączonej Strefy Powietrznej, aby poruszyć ten Legion **albo** zaatakować nim w odległości do 2 Obszarów.

Podobnie jak w przypadku Ornitopterów Harkonnenów, ruch ten pozwala Legionowi przekraczać nieprzekraczalne granice oraz Obszary, na których znajdują się wrogie Legiony i Czerwie Pustyni.

Uwaga: grający Atrydami nie może łączyć Transportu Oddziałów Ornitopterami Przemysłników z Jeźdźcą Piasku w ramach jednego ruchu.

PRZEMYŚLNIKI ZOSTAJĄ POKONANI

Jeżeli Legion Harkonnenów zniszczy Bazę Przemysłników, frakcja Przemysłników zostaje usunięta z gry.

Natychmiast wykonajcie poniższe kroki:

- ◆ Usunięcie Bazy Przemysłników z planszy (jej zniszczenie nie zapewnia grającemu Harkonnenami punktów Hegemonii).
- ◆ Odrzucenie kość Akcji Przemysłników (niezależnie od tego, czy jest wykorzystana, czy nie). Kość Przemysłników nie będzie już dodawana do dostępnych kości Akcji Atrydów w kolejnych rundach.
- ◆ Trwale usunięcie z gry wszystkie jednostki Przemysłników, ich Pojazdy i Stabana Tueka (niezależnie od tego, czy znajdują się na planszy, czy nie).

TWÓRCY

PROJEKTANCI GRY: Marco MAGGI i Francesco NEPITELLO

ROZWÓJ: Michele GARBUGGIO i Marco MAGGI

GŁÓWNY PRODUCENT: Thiago ARANHA

PRODUKCJA: Marcela FABRETI, Vincent FONTAINE, Guilherme GOULART, Rebecca HO, Isadora LEITE, Thiago MEYER, Shafiq RIZWAN, Kenneth TAN i Gregory VARGHESE

DYREKTOR ARTYSTYCZNY: Paolo PARENTE

ILUSTRACJE: Henning LUDVIGSEN, Stefano MORONI, Paolo PARENTE i Steve PRESCOTT

KIEROWNIK ARTYSTYCZNY: Mathieu HARLAUT

PROJEKT GRAFICZNY: Gabriel BURGHI (główny), Matteo CERESA (główny), Max DUARTE i Júlia FERRARI

RZEźBIARZE: Yannick HENNEBO, Aragorn MARKS, Kevin MARKS i Irek ZIELIŃSKI

RENDERING: Edgar RAMOS

REDAKCJA: Jason ROEPP

MENADŻER MARKI: Joe LEFAVI | GENUINE ENTERTAINMENT

LICENCJE: Geoff SKINNER

WYDAWCA: David PRETI

TESTERZY: Chiara AVE, DUNWICH BUYERS CLUB, Marcello BALBO, Emanuele BEDIN, Marco BELTRAMINO, Kristofer BENGTSOON, Kevin CHAPMAN, Melanie CHAPMAN, Luca DONATI, Michele GARBUGGIO, Giacomo MARCHI, Francesco MASON, Roberto DI MEGLIO, Giuliano NEPITELLO, Piergiorgio PALLOTTI, Umberto PIGNATELLI, Lorenzo PERASSI, Andrew POULTER, Francesco RANIERO, Jacopo REGGIANI, Riccardo RIMONDI, Maner SAMUEL i Ralf SCHEMMAN

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA: Marco i Francesco chcieliby podziękować Roberto DI MEGLIO za ich wspólną pracę nad Wojną o Pierścienie, która stanowiła wspaniałe źródło inspiracji dla tej gry, oraz Kevinowi CHAPMANOWI za jego nieustanne wsparcie i nieocenioną pracę nad rozwojem zasad gry. Podziękowania dla wszystkich, którzy grali w wersję na TTS lub wypróbowywali grę na targach.

GALE FORCE NINE

PRODUCENT I MENADŻER MARKI GALE FORCE NINE: Joe

LEFAVI | GENUINE ENTERTAINMENT

KOPRODUCENT: John-Paul BRISIGOTTI

WERSJA POLSKA: Zespół PORTAL GAMES

TŁUMACZENIE: Damian MAZUR

REDAKCJA: Marcin ZALEWSKI

SKŁAD: Mateusz KOPACZ

Specjalne podziękowania za pomoc w przygotowaniu polskiej edycji kierujemy do Karola MANDLA.

PORTAL GAMES.

PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13,
44-190 Knurow
portal@portalgames.pl

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>

Wspieramy każdą naszą grę – także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem – nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery – pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. mini-rozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: <https://sklep.portalgames.pl/dune-wojna-o-arrakis>



Dune: Wojna o Arrakis jest oficjalną sub-licencjonowaną własnością firmy Gale Force Nine, należącej do Battlefront Group Company. Dune TM and © 2025 Legendary. Wszelkie prawa zastrzeżone. Nazwa CMON oraz logo CMON są zarejestrowanym znakiem towarowym należącym do CMON Global Limited. Żadna część tego produktu nie może być kopiowana bez wyraźnej zgody. Prawdziwy wygląd komponentów może różnić się od tych przedstawionych. Figurki znajdujące się w pudełku są złożone i niepomalowane. Wyprodukowano w Chinach.