

WIZJE PRZYSZŁOŚCI

Wizje Przyszłości to moduł do gry *Dune: Wojna o Arrakis*, który pozwala graczom zagrać tak, jakby niektóre kluczowe wydarzenia z powieści nie potoczyły się dokładnie tak, jak je opisano. Moduł składa się z siedmiu możliwych Wizji Przyszłości, które mogą zmienić przygotowanie do gry i/albo rozgrywkę poprzez wprowadzenie nowych postaci, zasad i kart.

Ważne: Kart Przywódców i Planu oznaczonych jako Wizje Przyszłości NIE MOŻNA używać w standardowych rozgrywkach, chyba że wykorzystuje się odpowiadającą im Wizję Przyszłość.

Przed rozpoczęciem gry, gracze mogą wybrać jedną z poniższych Wizji Przyszłości, którą chcą w niej zastosować. Niektóre Wizje Przyszłości (#5, #6 i #7) można łączyć z innymi, co pozwala graczom na tworzenie własnych Wizji Przyszłości.

SPECJALNA ZASADA DOTYCZĄCA KONFLIKTU PRZYWÓDCÓW

W przypadku niektórych Wizji Przyszłości istnieje możliwość, że w tym samym polu Akcji na planszy Rodu znajdują się 2 różne karty Przywódców. W takim przypadku gracz może użyć kości Akcji z odpowiadającym symbolem, aby wykonać dowolną z 2 Specjalnych Akcji Przywódcy, wykorzystując tylko kartę tego Przywódcy.

#1 - NIECH ŻYJE KSIĄŻĘ

Książę Leto przeżył i uniknął schwymania przez Harkonnenów! Doktor Yueh, pomimo szantażu ze strony Harkonnenów, ostatecznie nie ma odwagi zdradzić swego księcia. Następnie zostaje on pojmany przez Harkonnenów i stracony. Leto ucieka z Paulem i Jessicą, szukając schronienia u Fremenów. Dlatego też próba zamachu na barona Harkonnena nigdy nie miała miejsca, co oznacza, że Wypaczony Mentat Piter De Vries przeżył i pozostał u boku Barona. Nie potrzebując kolejnego Mentata, Baron zabija schwytanego Thufira Hawata, uznając, że jest on zbyt niebezpieczny, by pozostawić go przy życiu.

Wprowadzenie: Atrydzi rozpoczynają grę z **Księciem Leto**. Harkonnenowie rozpoczynają grę z **Piterem De Vriesem** i bez Thufira Hawata. Gaius Helena Mohiam może wejść do gry w końcowej części rozgrywki.

Specjalne przygotowanie do gry:

- ♦ Książę Leto jest od początku w grze po stronie Atrydów.
- ♦ Piter De Vries jest od początku w grze po stronie Harkonnenów.
- ♦ Usuńcie Thufira Hawata z gry.
- ♦ Zastąpcie 3 karty Planu *Intrygi Hawata* w talii Rodu Harkonnenów 3 kartami *Wypaczony Mentat*.



Zasady Specjalne:

- ♦ W pierwszej rundzie gry grający Harkonnenami dobiera 1 dodatkową kartę Planu Rodu Harkonnenów.
- ♦ Gaius Helena Mohiam wchodzi do gry po stronie Harkonnenów na 8. poziomie toru Hegemonii (dla przypomnienia umieśćcie jej figurkę na odpowiednim polu tego toru).

#2 - MISTRZ SKRYTOBÓJCÓW

Thufir Hawat unika schwymania! Wierząc, że Lady Jessica jest tak naprawdę odpowiedzialna za zdradę Atrydów, próbuje ją zabić, ale zostaje powstrzymany. Po wyjaśnieniu sytuacji Thufir pozostaje u boku Paula i wiernie mu służy. Baron Harkonnen został bez Mentata po tym, jak podstępny zamach Księcia Leto pozbawił życia Pitera De Vriesa. Gdy Thufir Hawat wymyka się z rąk Barona, ten zwraca się do swojego kapitana straży, skutecznego łakina Nefuda, z prośbą o przyjęcie ważniejszej roli.

Wprowadzenie: Atrydzi rozpoczynają grę z **Thufirem Hawatem** (należy użyć alternatywnej wersji jego figurki i karty Przywódcy, przynależącej do Atrydów). Harkonnenowie rozpoczynają grę bez Thufira Hawata, ale później w grze mogą wprowadzić do gry **łakina Nefuda** i Gaius Helenę Mohiam.

Specjalne przygotowanie do gry:

- ◆ Thufir Hawat (Atrydzi) jest od początku w grze po stronie Atrydów.
- ◆ Usuńcie Thufira Hawata w wersji Harkonnenów z gry.
- ◆ Lady Jessica rozpoczyna grę w Zbiorniku Regeneracyjnym.
- ◆ Zastąpcie 3 karty Planu *Intrygi Hawata* w talii Rodu Harkonnenów 3 kartami *Kapitan Straży*.



Zasady Specjalne:

- ◆ W pierwszej rundzie gry grający Harkonnenami dobiera 1 dodatkową kartę Planu Rodu Harkonnenów.
- ◆ Gaius Helena Mohiam wchodzi do gry po stronie Harkonnenów na 8. poziomie toru Hegemonii (dla przypomnienia umieśćcie jej figurkę na odpowiednim polu tego toru).

#3 – SĘDZIA ZMIANY

Liet-Kynes żyje! Cudem uchodzi z życiem z bezlitosnej pustyni, uratowany przez Fremenów, Paula i Jessicę. Wróciwszy do Groty Grani, Liet-Kynes, jako przywódca Fremenów, skutecznie odwołuje Jamisa od rzucenia Paulowi Wyzwania Tahaddi. W rezultacie Jamis przeżywa, ale Paul nie zyskuje takiego samego prestiżu wśród Fremenów.

Wprowadzenie: Atrydzi rozpoczynają grę z **Liet-Kynsem** i **Jamisem**. Paul Atryda nie przemienia się podczas gry w Paula-Muad'Diba.

Specjalne przygotowanie do gry:

- ◆ Liet-Kynes rozpoczyna grę w Zbiorniku Regeneracyjnym.
- ◆ Grający Atrydami zamienia 1 wybranego Przywódcę Naib na planszy na Jamisa.
- ◆ Grający Harkonnenami rozmieszcza 1 dodatkową jednostkę Elitarną w wybranej przez siebie Osadzie i dobiera 1 dodatkową kartę Planu Sojusznika: Corrino.



Zasady Specjalne:

- ◆ Paul Atryda nie zostaje zastąpiony przez Paula-Muad'Diba, gdy znacznik Kwisatz Haderach osiągnie 3. poziom toru Jasnowidzenia.

#4 - BARON NIE ŻYJE

Próba zamachu powiodła się, a Księżę Leto zabił Barona Harkonnena za pomocą trucizny znajdującej się w sztucznym zębie wszczepionym przez doktora Yueha. Hrabia Fenring zostaje następnie wezwany na Arrakis jako regent. Uznając Thufira Hawata za zbyt niebezpiecznego, Fenring skazuje go na śmierć. Ponieważ Wypaczony Mentat Barona, Piter De Vries, również zginął od trucizny Księcia, Hrabia Fenring zabiera ze sobą swoją żonę Margot, wyszkoloną w metodach Bene Gesserit, aby mu pomogła.

Wprowadzenie: Harkonnenowie rozpoczynają grę z **Hrabią Fenringiem**, zamiast Barona Harkonnena, a w późniejszej fazie gry mogą wprowadzić do gry **Lady Fenring**. Thufir Hawat nie wchodzi do gry, natomiast Gaius Helena Mohiam może wejść do gry w końcowej części rozgrywki.

Specjalne przygotowanie do gry:

- ◆ Usuńcie Barona Harkonnena z gry.
- ◆ Hrabia Fenring jest od początku w grze po stronie Harkonnenów.
- ◆ Usuńcie Thufira Hawata z gry.
- ◆ Zastąpcie 3 karty Planu *Intrygi Hawata* w talii Rodu Harkonnenów 3 kartami *Wyszkolona w metodach Bene Gesserit*.



Zasady Specjalne:

- ♦ Gaius Helena Mohiam wchodzi do gry po stronie Harkonnenów na 8. poziomie toru Hegemonii (dla przypomnienia umieśćcie jej figurkę na odpowiednim polu tego toru).
- ♦ Jeśli zostanie zagrana karta Planu **Osobista Straż Barona**, zamiast Barona należy umieścić Hrabiego Fenringa.

**#5 - MISTRZ MIECZA Z GINAZA**

Duncan Idaho przeżył! Po zaciętej walce z oddziałem Sardaukarów, gotowy poświęcić się za Paula Atrydę, waleczny Mistrz Miecza z Ginaza zostaje odnaleziony ciężko ranny, ale żywy. Fremeni zabrali go w bezpieczne miejsce i przywrócili do pełni zdrowia. Teraz jest gotów walczyć u boku nowego Księcia ze zdwojoną determinacją!

Wprowadzenie: Atrydzi rozpoczynają grę z **Duncanem Idaho**.

Specjalne przygotowanie do gry:

- ♦ Grający Atrydami zamienia 1 wybranego Przywódcę Naib na planszy na Duncana Idaho.
- ♦ Grający Harkonnenami rozmieszcza 1 dodatkowego Sardaukara w wybranej przez siebie Osadzie.

**#6 - NAWRÓCENIE DOKTORA YUEHA**

Doktor Yueh przeżył! Trapiiony poczuciem winy, doktor Akademii Suka, zamiast oddać się w ręce Harkonnenów, postanawia uciec do Fremenów wraz z Pauliem i Jessicą, prosząc o wybaczenie za zdradę. Pomimo jego najwyższego warunkowania i szczerzej skruchy, Harkonnenowie wciąż mają sposób na szantażowanie go, biorąc jego ukochaną żonę jako zakładniczkę...

Wprowadzenie: Atrydzi rozpoczynają grę z **Dr. Yuehem**, choć jego lojalność może się zmienić w zależności od przebiegu wojny.

Specjalne przygotowanie do gry:

- ♦ Grający Atrydami umieszcza Dr. Yueha w wybranej przez siebie Siczy.
- ♦ Grający Harkonnenami rozmieszcza 1 dodatkową jednostkę Elitarną w wybranej przez siebie Osadzie.

Zasady Specjalne:

- ♦ Żadne Trafienie nie może zostać przydzielone Dr. Yuehowi.
- ♦ Jeżeli w dowolnym momencie gry Legion, do którego należy Dr Yueh, zostanie pokonany w bitwie (niezależnie od tego, czy zostanie zniszczony, czy wykona Odwrot), jego lojalność przechodzi na stronę przeciwnika, a jego figurka zostaje dodana do zwycięskiego Legionu. Może się to wydarzyć wielokrotnie.

#7 - NADCHODZI KSIĘŻNICZKA

Imperator Shaddam nie ufa swojej Prawdomówczyni, Gaius Helenie Mohiam, ponieważ zdaje sobie sprawę, że Bene Gesserit mają własne plany i prędzej czy później żeńskie zgromadzenie może się od niego odwrócić. Dlatego postanawia zastąpić ją kimś, kto również przeszedł szkolenie Bene Gesserit, ale jest mu znacznie bliższy i mniej skłonny zdradzić Ród Corrino, gdyż jest jego członkinią: jego córką, Księżniczką Irulaną.

Wprowadzenie: W trakcie gry Harkonnenowie mogą wprowadzić do gry **Księżniczkę Irulanę**, zamiast Gaius Heleny Mohiam.

Specjalne przygotowanie do gry:

- ♦ Usuńcie Gaius Helenę Mohiam z gry.

**Zasady Specjalne:**

- ♦ Gdy Thufir Hawat zostaje usunięty z gry za pomocą kart Planu **Intrygi Hawata**, Księżniczka Irulana wchodzi do gry, zamiast Gaius Heleny Mohiam po stronie Harkonnenów, zapewniając grającemu Harkonnenami żeton Bene Gesserit.

PRADZIAD PUSTYNI (CZERW)

Dodanie majestatycznego Pradziada Pustyni do gry jest **opcjonalne** i przeznaczone głównie dla graczy gotowych stawić czoła swojemu strachowi.

- ◆ Umieśćcie Pradziada Pustyni w rezerwie figurek i zastosujcie poniższe zasady.

Jeśli na planszy znajduje się co najmniej 1 Czerw Pustyni, grający Atrydami może użyć Akcji Potęgi Pustyni, aby usunąć **WSZYSTKIE** Czerwie Pustyni oraz żetony Znaku Czerwia z planszy. Grający Atrydami umieszcza wszystkie usunięte w ten sposób Czerwie Pustyni przed sobą. Następnie ten gracz umieszcza figurkę Pradziada Pustyni w wybranym przez siebie Sektorze Zewnętrznym.

- ◆ Gdy Pradziad Pustyni znajduje się na planszy, nie jest uważany za znajdującego się w jakimkolwiek konkretnym Obszarze.
- ◆ Wszystkie obszary w Sektorze, w którym znajduje się Pradziad Pustyni, są uznawane za miejsca, w których na potrzeby Jeźdźcy Piasku, znajduje się Znak Czerwia.

- ◆ Dopóki na planszy znajduje się Pradziad Pustyni, nie można w żaden sposób umieszczać na niej żadnych Czerw Pustyni ani żetonów Znaku Czerwia.

- ◆ Pradziad Pustyni zostaje usunięty z planszy na początku fazy Pustynnych Zagrożeń. Wszystkie Czerwie znajdujące się nadal przed grającym Atrydami zostają odrzucone. Odrzucone Czerwie są natychmiast dostępne do umieszczania na planszy. Pradziad Pustyni może zostać ponownie umieszczony na planszy od następnej rundy.

Grający Atrydami może podczas swojej tury użyć **Akcji POTĘGI PUSTYNI** i **odrzuć 1 Czerw Pustyni** z tych, które znajdują się przed nim, aby:

- ◆ Poruszyć Pradziada Pustyni do innego dowolnego Sektora Zewnętrznego.
ALBO
- ◆ Zaatakować niechronioną Żniwiarkę w Sektorze, w którym znajduje się Pradziad Pustyni.
ALBO
- ◆ Zaatakować Legion Harkonnenów w Sektorze, w którym znajduje się Pradziad Pustyni. Mają zastosowanie zasady ataku Dzikiego Stworzyciela (zobacz Atak Czerw Pustyni na str. 31 instrukcji gry podstawowej).

Uwaga: Pradziad Pustyni nigdy nie jest usuwany z planszy po wykonaniu ataku.



PORTAL GAMES.

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

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.

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.

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie zaniepraszamy. 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>

