

# LA GILDA SPAZIALE

VER. 1.1

## CONTENUTO

1 COMANDANTE HARKONNEN 



NAVIGATORE DELLA GILDA

12 TRUPPE DELLE  
GRANDI CASE



1 PLANCIA SPAZIO



1 PLANCIA TRANSATLANTICO ATREIDES 

16 BASETTE COLORATE



X8

HARKONNEN 



X8

ATREIDES 



1 PLANCIA TRANSATLANTICO HARKONNEN 

2 TRANSATLANTICI



HARKONNEN 



ATREIDES 

6 FREGATE SPAZIALI



X3

HARKONNEN 



X3

ATREIDES 

1 CARTA COMANDANTE  
HARKONNEN 



NAVIGATORE DELLA GILDA

6 CARTE PIANIFICAZIONE HARKONNEN 



3 CASA HARKONNEN



3 ALLEATI CORRINO

6 CARTE PIANIFICAZIONE ATREIDES 



3 CASA ATREIDES



3 ALLEATI FREMEN

3 CARTE CONSULTAZIONE



CHOAM, LANDSRAAD,  
E GILDA SPAZIALE

**La Gilda Spaziale è una delle organizzazioni più potenti e influenti dell'Imperium, e ha il monopolio totale sui viaggi interstellari.**

## INTRODUZIONE

Questa espansione permette alle grandi potenze dell'Imperium (la CHOAM, la Gilda Spaziale e il Landsraad) di influire sulle partite in modo più significativo. Essa esplora in particolare la Gilda Spaziale che, con il suo controllo totale sui viaggi interstellari, è capace di trasportare truppe e navi attraverso immense distanze, alterando l'equilibrio del conflitto che imperversa su Arrakis.

## PANORAMICA

Con i componenti inclusi in questa espansione, i giocatori hanno l'opportunità di reclutare le fregate spaziali e le truppe delle Grandi Case; grazie ai colossali transatlantici, i giocatori potranno trasportarle su Arrakis nel tentativo di prendere il sopravvento nel conflitto.

**Nota:** L'espansione *La Gilda Spaziale* non è compatibile con la modalità giocatore singolo Mahdi.

## PLANCE SPAZIO E TRANSATLANTICO

Queste plance secondarie vanno collocate su un lato del tabellone, come mostrato nel diagramma, e vengono utilizzate per tenere traccia del movimento dei transatlantici e del loro carico.

Ogni fazione ha una miniatura transatlantico in gioco, la quale segue una rotta dalla sua casella iniziale lungo tutta la galassia fino ad Arrakis. Una volta arrivata, scarica sul pianeta tutto quello che stava trasportando e viene poi ricollocata nella casella iniziale.

Ogni plancia transatlantico è divisa in 2 aree: una contrassegnata con il simbolo della CHOAM (dove vengono collocate le fregate spaziali) e l'altra contrassegnata con il simbolo del Landsraad (dove vengono collocate le truppe delle Grandi Case).



# PREPARAZIONE AGGIUNTIVA

Le plance spazio e transatlantico possono essere assemblate accanto a un qualsiasi lato del tabellone.

- 1 Collocare le miniature transatlantico sulla casella iniziale delle corrispondenti plance transatlantico.
- 2 Ogni giocatore aggancia una basetta colorata della sua fazione a 2 truppe delle Grandi Case e le colloca nell'area della

propria plancia transatlantico con il simbolo del Landsraad.

- 3 Tenere a portata di mano le miniature fregata spaziale, le rimanenti truppe delle Grandi Case, le basette colorate e la carta Navigatore della Gilda.
- 4 Mescolare le carte pianificazione incluse in questa espansione nei rispettivi mazzi (3 per ogni mazzo).



**A** Area CHOAM  
(Fregate Spaziali)

**C** Casella Iniziale  
Atreides

**E** Arrakis

**B** Area Landsraad  
(Truppe delle Grandi Case)

**D** Casella Iniziale  
Harkonnen



# REGOLE AGGIUNTIVE

Quando si utilizza questa espansione, i giocatori di entrambe le fazioni possono approfittare delle **azioni imperiali** per trarre profitto dalle relazioni con le maggiori potenze dell'Imperium: la CHOAM, la Gilda Spaziale e il Landsraad.

Si tratta di azioni speciali che permettono ai giocatori di reclutare le truppe delle Grandi Case o le fregate spaziali, e di far procedere i transatlantici più rapidamente sulla rotta verso Arrakis.

Inoltre, nel corso della partita potrebbe entrare in gioco un nuovo, potente comandante degli Harkonnen: il Navigatore della Gilda.

## AZIONI IMPERIALI

Esistono 3 tipi di azioni imperiali. Ogni tipo di azione imperiale è associato a una delle grandi potenze dell'Imperium: la CHOAM, il Landsraad e la Gilda Spaziale (vedi le corrispondenti carte consultazione).

Le azioni imperiali sono le seguenti:



**Azione Gilda Spaziale:** Il giocatore avanza il suo transatlantico di 1 livello sulla plancia spazio.



**Azione CHOAM:** Il giocatore colloca 1 fregata spaziale sulla sua plancia transatlantico (nell'area con il simbolo della CHOAM).



**Azione Landsraad:** Il giocatore aggancia una basetta colorata della sua fazione a 2 truppe delle Grandi Case e le colloca sulla sua plancia transatlantico (nell'area con il simbolo del Landsraad).

Gli Harkonnen e gli Atrides effettuano le azioni imperiali in modo diverso e in momenti diversi del round.

Il **giocatore Atrides** effettua un'azione imperiale a sua scelta in qualsiasi momento del round immediatamente dopo aver usato una sua legione per **distruggere 1 mietitrice**. Usare un verme delle sabbie per distruggere una mietitrice non fornisce un'azione imperiale.

Il **giocatore Harkonnen** può effettuare azioni imperiali solo durante la fase **Raccolta della Spezia** (la fase 4 del round), in base all'ammontare di punti spezia spesi per ogni indicatore imperiale:

- ◆ Se spende 2 punti spezia per mantenere un qualsiasi indicatore imperiale nella posizione in cui si trova, il giocatore effettua inoltre 1 azione imperiale associata a quell'indicatore.
- ◆ Se spende 3 punti spezia per far salire di 1 livello un indicatore imperiale, il giocatore Harkonnen effettua inoltre 2 azioni imperiali associate a quell'indicatore.

**Esempio:** Il giocatore Harkonnen ha 5 punti spezia disponibili durante la fase Raccolta della Spezia. Decide di spenderne 3 per far salire di 1 livello l'indicatore Gilda Spaziale e di spendere i 2 punti spezia rimanenti per mantenere nella stessa posizione l'indicatore CHOAM. Non spende punti spezia per l'indicatore Landsraad che, di conseguenza, scende di 1 livello.

*Dato che il giocatore ha fatto salire l'indicatore Gilda Spaziale, può ora effettuare 2 azioni Gilda Spaziale. Avendo inoltre mantenuto nella stessa posizione l'indicatore CHOAM, può effettuare anche 1 azione CHOAM.*

# TRANSATLANTICI

I transatlantici trasportano le fregate spaziali e le truppe delle Grandi Case che i giocatori reclutano durante la partita. Ogni volta che un giocatore recluta truppe delle Grandi Case e fregate spaziali, le colloca sulla sua plancia transatlantico.

Ogni fazione controlla 1 miniatura transatlantico: 1 per gli Atreides e 1 per gli Harkonnen. All'inizio della partita, ogni miniatura transatlantico viene collocata sulla casella iniziale della corrispondente plancia transatlantico.

Le miniature transatlantico si muovono sulla plancia spazio verso Arrakis e devono avanzare di 4 livelli per raggiungere la destinazione.

- ◆ Avanzano automaticamente di 1 livello alla fine di ogni round (dopo la fase 4).

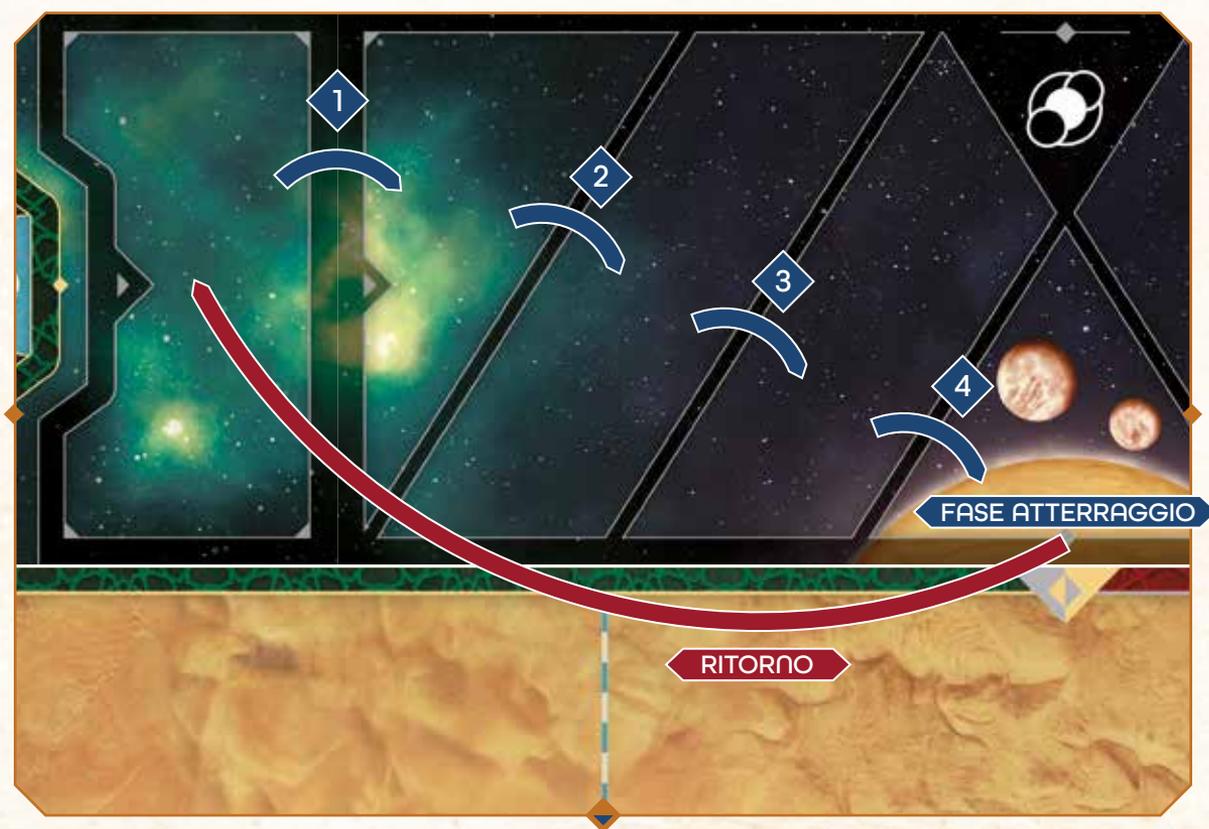
- ◆ Inoltre, possono avanzare di 1 livello per ogni azione Gilda Spaziale effettuata dal giocatore che le controlla.

Una volta che un transatlantico raggiunge Arrakis, viene risolta una fase Atterraggio (vedi a seguire) e il transatlantico ritorna immediatamente sulla sua casella iniziale.

## FASE ATTERRAGGIO

Quando la miniatura di un transatlantico raggiunge l'ultimo livello della plancia spazio (quello che rappresenta Arrakis), viene risolta immediatamente una fase Atterraggio speciale, che interrompe qualsiasi altra fase del gioco in corso.

**Importante:** Se i transatlantici di entrambi i giocatori arrivano su Arrakis nello stesso momento, viene risolta per prima la fase Atterraggio degli Harkonnen.



Durante la fase Atterraggio, il giocatore corrispondente prende tutte le miniature contenute sulla sua plancia transatlantico (le truppe delle Grandi Case e/o le fregate spaziali) e le colloca immediatamente sul tabellone seguendo le regole descritte sotto.

**Truppe delle Grandi Case:** Il giocatore colloca tutte le truppe in una singola area vuota a sua scelta che non sia adiacente né a insediamenti nemici né a legioni nemiche. Se ci sono più di 6 truppe delle Grandi Case da collocare, il giocatore deve scegliere 2 aree adiacenti in cui collocarle, distribuendo le truppe come preferisce (entrambe le aree non devono essere adiacenti né a insediamenti nemici né a legioni nemiche).

**Fregate Spaziali:** Il giocatore colloca tutte le fregate in zone aeree libere diverse a sua scelta. Se non ci sono abbastanza zone non occupate per collocare tutte le fregate spaziali, il giocatore Harkonnen deve prima rimuovere 1 ornitottero o 1 ala trasporto da una zona aerea per ogni fregata spaziale che non può essere collocata.

Alla fine della fase Atterraggio, la miniatura transatlantico viene collocata nuovamente sulla casella iniziale della sua plancia transatlantico, pronta a iniziare un nuovo viaggio. A quel punto, la partita riprende da dove si era interrotta.

## TRUPPE DELLE GRANDI CASE

Le truppe delle Grandi Case sono rappresentate da un nuovo tipo di unità che può essere reclutato da entrambi i giocatori grazie alle azioni imperiali Landsraad. Quando un giocatore recluta una truppa delle Grandi Case, aggancia alla miniatura una basetta del colore corrispondente alla propria fazione e colloca quella miniatura sulla sua plancia transatlantico.

**Nota:** Se i giocatori terminano le miniature delle truppe delle Grandi Case da reclutare, o se non hanno più basette colorate disponibili, non possono reclutare altre truppe. Sebbene l'azione Landsraad permetta di reclutare 2 truppe, il giocatore ne recluta solo 1 se non ce ne sono altre disponibili.

Mentre si trovano sul tabellone:

- ◆ Le truppe delle Grandi Case con le basette del colore degli Harkonnen sono considerate unità Harkonnen e possono unirsi alle legioni che includono altre unità Harkonnen.
- ◆ Le truppe delle Grandi Case con le basette del colore degli Atreides sono considerate unità Atreides e possono unirsi alle legioni che includono altre unità Atreides, ma **non possono cavalcare le sabbie**. Quando fanno parte di una legione con altre unità Atreides che stanno per cavalcare le sabbie, devono essere lasciate indietro.
- ◆ Ogni truppa delle Grandi Case è considerata un'unità **regolare**. È inoltre considerata un **comandante generico** ai fini del movimento e del combattimento, con una capacità di combattimento pari a **1 colpo**.

**Esempio:** Il giocatore Harkonnen spende 1 dado azione Comando per effettuare un attacco a sorpresa con una legione composta soltanto da 3 truppe delle Grandi Case. Nel primo round di battaglia, il giocatore tira 3 dadi combattimento, con cui ottiene 2 ✨ e 1 🗡️, più 1 ✨ per l'attacco a sorpresa. Tutti i risultati sono considerati 1 colpo, per un totale di 4 colpi inflitti alla legione nemica.

Quando una truppa delle Grandi Case viene rimossa, la sua basetta colorata viene restituita al giocatore corrispondente e la miniatura viene riposta nella riserva generale; da questo momento può essere reclutata da qualsiasi giocatore.

## FREGATE SPAZIALI

Ogni fazione può costruire le proprie miniature fregata spaziale (3 per gli Atreides e 3 per gli Harkonnen) effettuando le azioni imperiali CHOAM. Quando un giocatore costruisce una miniatura fregata spaziale, la colloca sulla propria plancia transatlantico.

**Nota:** Se un giocatore termina le miniature fregata spaziale nella sua riserva, non può costruirne altre.

Mentre si trovano sul tabellone, i giocatori possono rimuovere le loro fregate spaziali per innescare le capacità **trasporto truppe superiore** o **bombardamento aereo** (vedi sotto).

Le fregate spaziali che si trovano ancora sul tabellone alla fine della fase Risoluzione delle Azioni vengono rimosse prima dell'inizio della fase Pericoli del Deserto. Quando una fregata spaziale viene rimossa, torna nella riserva del suo giocatore in modo da poter essere nuovamente costruita.

**Nota:** Le fregate spaziali non possono essere collocate sul tabellone né rimosse da esso attraverso azioni, carte o capacità che fanno genericamente riferimento ai "veicoli" (per esempio, usando un risultato Casa Harkonnen).

## TRASPORTO TRUPPE SUPERIORE

Quando un giocatore muove o attacca con una legione, può rimuovere 1 sua fregata spaziale in una zona aerea collegata per muovere o attaccare con quella legione fino a 3 aree di distanza (per esempio, dall'area Bacino Imperiale all'area Polo Nord).

Come per gli ornitotteri, questa capacità permette inoltre alla legione di muoversi attraverso i bordi invalicabili, le unità e i vermi delle sabbie, e non può essere usata in caso di ritirata dopo una battaglia.

**Nota:** Il giocatore Atreides non può cavalcare le sabbie e usare il trasporto truppe superiore durante lo stesso movimento.

## BOMBARDAMENTO AEREO

Come azione gratuita, un giocatore può rimuovere dal tabellone 1 sua fregata spaziale per effettuare un attacco speciale contro un'area in un settore collegato che contiene una mietitrice e/o una legione nemica.

◆ Se l'attacco viene effettuato contro un'area che contiene solo una mietitrice, quella mietitrice viene rimossa (dato che la mietitrice non è stata distrutta da una legione del giocatore Atreides, quest'ultimo non può effettuare un'azione imperiale).

◆ Se l'attacco viene effettuato contro un'area che contiene una legione nemica, il giocatore tira 3 dadi combattimento.

L'attacco infligge 1 colpo alla legione nemica per ogni risultato  e . Il giocatore avversario deve immediatamente rimuovere le perdite. Se tutte le unità nemiche nell'area vengono rimosse, anche una mietitrice che si trovi nella stessa area viene rimossa.

Come per gli altri attacchi speciali, il bombardamento aereo non può distruggere gli insediamenti.

## IL NAVIGATORE DELLA GILDA

Il Navigatore della Gilda è un nuovo comandante speciale Harkonnen che può essere collocato solo nelle zone aeree libere del tabellone. Viene collocato appena viene giocata una delle 3 carte pianificazione Alleati Corrino *Il Navigatore della Gilda*, e viene rimosso insieme agli altri veicoli alla fine del round. Potrà tornare in gioco nuovamente solo giocando un'altra carta pianificazione *Il Navigatore della Gilda*.

Il Navigatore della Gilda ha la seguente capacità speciale:

◆ **Occhi nel Cielo.** Il giocatore può rimuovere dal tabellone il Navigatore della Gilda e usarlo come se fosse un ornitottero. In alternativa, può usare un ornitottero ovunque sul tabellone e rimuovere il Navigatore della Gilda al posto di quell'ornitottero.

**Esempio:** Il giocatore Harkonnen rimuove il *Navigatore della Gilda* al posto di un ornitottero che sta utilizzando per un'azione *Perlustrazione* nell'altra metà del tabellone.

**Nota:** Il *Navigatore della Gilda* è un comandante speciale che, dato che non può mai essere collocato in un'area del tabellone, non può partecipare ai combattimenti; di conseguenza non ha alcuna capacità di combattimento.

# NUOVE CARTE PIANIFICAZIONE

Questa espansione include 3 nuove carte pianificazione per ogni mazzo; esse vengono aggiunte ai rispettivi mazzi durante la preparazione.

## RIMANE IN GIOCO

Diverse di queste carte presentano il testo *“Rimane in gioco”*. Questo significa che, una volta giocate, vanno lasciate a faccia in su accanto al tabellone e il loro effetto dura per l'intera partita.



## RICONOSCIMENTI

**GAME DESIGN:** Marco MAGGI e Francesco NEPITELLO

**SVILUPPO:** Michele GARBUGGIO e Marco MAGGI

**RESPONSABILE PRODUZIONE:** Thiago ARANHA

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

**DIREZIONE ARTISTICA:** Paolo PARENTE

**ILLUSTRAZIONI:** Henning LUDVIGSEN, Stefano MORONI, Paolo PARENTE e Steve PRESCOTT

**DIREZIONE PROGETTO GRAFICO:** Mathieu HARLAUT

**PROGETTO GRAFICO:** Gabriel BURGHI (responsabile), Matteo CERESA (responsabile), Max DUARTE e Júlia FERRARI

**SCULTURE:** Yannick HENNEBO, Aragon MARKS, Kevin MARKS e Irek ZIELINSKI

**RENDERING:** Edgar RAMOS

**CORREZIONE BOZZE:** Jason KOEPP

**RESPONSABILI BRAND:** Joe LEFAVI | GENUINE ENTERTAINMENT

**LICENSING:** Geoff SKINNER

**EDITORE:** David PRETI

### EDIZIONE ITALIANA

**TRADUZIONE:** Bertrand FURCAS

**REVISIONE:** Luca BABONI e Andrea DE PIETRI

**ADATTAMENTO GRAFICO:** Mario BRUNELLI

**DIREZIONE EDITORIALE:** Massimo BIANCHINI

**PLAYTESTER:** Chiara AVE, DUNWICH BUYERS CLUB, Marcello BALBO, Emanuele BEDIN, Marco BELTRAMINO, Kristofer BENGSSON, 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 e Ralf SCHEMMAN

**RINGRAZIAMENTI SPECIALI:** Marco e Francesco vorrebbero ringraziare Roberto DI MEGLIO per il lavoro svolto insieme per La Guerra dell'Anello, che è stata una grande fonte di ispirazione per questo gioco, e Kevin CHAPMAN per il suo supporto costante e le preziose ore trascorse a lavorare sul regolamento. E grazie a tutti coloro che hanno giocato la versione su TTS del gioco o che hanno avuto modo di provarlo alle fiere.

### GALE FORCE NINE

**RESPONSABILE PRODUZIONE E BRAND:** Joe LEFAVI | GENUINE ENTERTAINMENT

**COPRODUZIONE:** John-Paul BRISIGOTTI

*Dune: La Guerra per Arrakis* è una sub-licenza ufficiale di Gale Force Nine, una società Battlefront Group. Dune è un TM e © 2023 Legendary. Tutti i diritti riservati. CMON e il logo CMON sono ® di CMON Global Limited. Nessuna parte di questo prodotto può essere riprodotta senza permesso. Realizzato da: CMON Global Limited, 201 Henderson Road #08-01, Singapore 159545. Rappresentante autorizzato: Asmodee Group, 18, rue Jacqueline Auriol - Quartier Villaroy - BP 40119 78041 Guyancourt Cedex - Francia. *Dune: La Guerra per Arrakis* è un gioco distribuito in Italia da Asmodee Italia Srl, Viale della Resistenza 58, 42018 San Martino in Rio (RE), Italia - www.asmodee.it. I contenuti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati. Le miniature e gli altri componenti di plastica inclusi sono preassemblati e non dipinti.

