

DÜNE

HOMOKBA TEMETETT TITKOK SZABÁLYKÖNYV

Arrakis, az Impérium túlsó végére szorult konfliktusokkal és végtelen homokkal teli fűszerbolygója.

A Dűne néven is ismert bolygót intrika, lázadás és háború mérgezi. A kegyetlen Harkonnen-ház összeesküvéseket sző, miközben az újonnan érkező Atreides-ház átveszi az irányítást a bolygó felett. Az Atreidesek célja, hogy az őslakosokkal jó kapcsolatot építsenek ki. Ti is ott vagytok, ezen a hírhedt, homokban és fűszerben gazdag bolygón, két Nagy Ház, csempészek, munkások, árulók, lázadók, ügynökök és katonák között. Szembe tudtok nézni azokkal a titkokkal, amelyeket hamarosan felfedtek?

ÁTTEKINTÉS

A DÜNE: HÁZTITKOK egy kooperatív, történetvezérelt társasjáték, amelyben a Harkonnen-házzal szembeni ellenálláshoz csatlakozva fejezetek sorozatán keresztül tapasztalhatjátok meg a Dűne világát. Minden fejezetben találkozások sorozatán keresztül igyekeztek elérni a meghatározott célt. A találkozásokra korlátozott idő áll a rendelkezésetekre, így lehetetlen vállalkozás az összes találkozásra sort kerítenetek. Ez a korlátozás egyben azt is jelenti, hogy a történet rejtélyeinek egy részét a megszerzett tudásotok alapján kell kikövetkeztetnetek.

A fejezetek végén állapotjelentést kell kitöltenetek, ami a megszerzett információkból és a továbbhaladással kapcsolatos javaslatokból áll. Ezek az állapotjelentések a történet alakulásának általános irányát jelentősen befolyásolják.

Nincsenek győztesek és vesztesek, a tapasztalataitokkal és a döntéseitekkel egy saját történetet írtok.

*“Az élet rejtélye pedig nem megoldandó probléma, hanem átélt realitás.”
- Gaius Helen Mohiam Tisztelendő Anya*

JÁTÉKELEMEK

FONTOS: A Dűne titkok tárháza, ezért ne fedjétek fel, ne nézzétek meg a találkozáskártyákat, az eszközkártyákat, a fejezet bevezetőket, vagy az ehhez hasonló játékelemeket, csak akkor, ha a játék kimondottan erre utasít benneteket.

1 találkozáspakli
(4 fedőkártya és 68 találkozáskártya)

1 eszközpakli
(1 fedőkártya és 23 eszközkártya)

Prológus bevezető (P jelöléssel)
Fejezet bevezetők (I, II, III jelöléssel)

1 következményjelző: 

1 időjelző: 

1 játéktábla

5 következmény-jelölő 

27 erőforrás-jelölő:

6 fegyver: 

6 fűszer: 

6 víz: 

6 cselszövés: 

3 univerzális: 

MEGJEGYZÉS: A játékban használható erőforrások mennyiségét nem korlátozza a tényleges erőforrás-jelölők száma, így ha további jelölőkre lenne szükségetek, használjátok erre alkalmas helyettesítő elemeket.

1 képesség matricaív

4 karakter- / szövetségéstábla

1 Dűne térkép, 1 Tel Gezer térkép

1 szabálykönyv

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

ELŐKÉSZÜLETEK

“A kezdet kezdetén kell a leggondosabban ügyelni rá, hogy meglegyen a dolgok egyensúlya.

Ezt jól tudja a Bene Gesserit minden tagja.”

- Irulan hercegnő: Muad-Dib élete és műve



- 1** Helyezzétek a játéktáblát a játéktér közepére mindenki számára könnyen elérhető helyre, majd helyezzétek a -t a következménysávra, balról az első mezőre
- 2** Biztosítsatok helyet az erőforrás-készletnek a játéktábla közelében. Amennyiben egy későbbi fejezettel folytatjátok a történetet:
 - A.** Az erőforrás-készletbe helyezétek annyi meghatározott típusú és mennyiségű erőforrást, amennyit az előző játékotok során a haladási lapra feljegyeztetek.
 - B.** Helyezzétek a korábban megszerzett találkozásokat és eszközöket a játéktérre.

(Ne felejtsetek el megkülönböztetni azokat a találkozásokat, amelyekhez teljes hozzáférésetek van azoktól, amelyekhez csak részlegesen fértek hozzá (lásd a találkozások részt a 4. oldalon)).
- 3** Vegyétek magatokhoz a saját karaktértáblákat! A prológushoz válasszatok mindnyájan egy-egy karaktert, ezzel a választott karakterrel fogjátok a teljes történetet végigjátszani. Minden karakter egyszer, a prológus kezdetekor egyetlen erőforrás-jelölőt biztosít, a későbbi fejezetekben ezt nem kapjátok meg. Vegyétek magatokhoz az adott jelölőt, és helyezzétek azt a csapat erőforrás-készletébe.

A későbbi fejezetekben vegyétek magatokhoz a korábban választott karaktereket, az előbb említett kezdeti erőforrást azonban már nem kapjátok meg újra. További erőforrásokhoz juthattok a képességmaticák által, ezekhez tapasztal pontok elköltésével vagy találkozáskártyák által juthattok.

- 4** Azokat a karaktereket, akiket senki sem választott, fordítsátok meg a szövetséges oldalukra. A prológus kezdetekor megkapjátok az összes szövetséges által biztosított erőforrást, ezeket helyezétek a csapat erőforrás-készletébe.
- 5** Helyezzétek a találkozáspaklit a fedőkártyával a tetején a játéktábla közelébe.
- 6** Helyezzétek az eszközpaklit a fedőkártyával a tetején a játéktábla közelébe.
- 7** Készítsétek elő a következménykészletet, keverjétek meg az összes következmény-jelölőt az előlapjukkal lefelé, és helyezzétek azokat a játéktábla közelébe!



Hátlap



Előlap: biztonságos oldal (x2)



Előlap: következmény oldal (x3)

- 8** Vegyetek magatokhoz papírt és írószert a jegyzeléshez.
- 9** Helyezzétek a közelbe a Dűne térképét, ezen a Dűne helyszínei láthatók.
- 10** Lépjetek be a dune.playdetective.online honlapra, válasszatok ki azt a fejezetet, amit játszani szeretnétek, majd nézzétek meg a bevezető videót.
- 11** A bevezető videó megnézése után lapozzátok fel és olvassátok el a megfelelő fejezet bevezetőjét. Kövessétek az utasításokat, majd helyezzétek a bevezetőt a közelbe.

MEGJEGYZÉS: Kezdtetek annak a fejezetnek a bevezetőjével, amelyiknek a bal felső sarkában “P” jelölés látható. A Dűne: Homokba temetett titkok 4 fejezetből áll (P, I, II, III), és a prológussal (P) kezdődik. A prológus valójában egy nagyon alap bevezetés a játékba. Kimondottan rövid, és az a célja, hogy megtanítsa nektek a játék működését, hogy megszokjátok annak menetét. Az I, II és III fejezetek a játék fő részei, ezek adják a történet esszenciáját és komplexitását.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

JÁTÉKTÁBLA



IDŐSÁV

Az időszávon követhetitek, hogy mennyi időtök van az aktuális fejezet végéig. Minden felfedett találkozás esetében vissza kell lépni 1 mezőt az -vel ezen a szávon.

TANÁCSKOZÁSZMEZŐ

A játék során folyamatosan meg kell beszélnetek egymással a felfedezéseiteket és a találkozásaitokat. A tanácskozásmező arra figyelmeztet benneteket, hogy fogytán az időtök, így fontos, hogy megálljatok egy pillanatra, összegezzétek a tudásotokat, összpontosítsatok egy csapatként az ötleteitekre, a feltételezéseitekre és következtetéseitekre. Használjátok ki jól a tanácskozásmező nyújtotta lehetőségeket, hogy felkészüljete a fejezet céljának teljesítésére.

Ne feledjete, egy csapatként kell együttműködnötök, mindnyájatok véleménye ugyanolyan fontos, a Dűnén nem szabad szűk látókörűeknek lennetek, szánjatok arra időt, hogy mindnyájatok észrevételeit figyelembe vegyétek.

“Gondoljatok csak arra, hogy a süket nem hall semmit! Minő süketség lehet hát az, amely mindannyiunkat sújt? Milyen érzékünk hiányzik, hogy nem halljuk, nem látjuk a másik világot, mely körülvesz bennünket?”
- Orániai Katolikus Biblia

ÁLLAPOTJELENTÉS-MEZŐ

Az állapotjelentés-mező azt jelzi, hogy kifutottatok az időből. Azt a találkozást még hajtsátok végre, ami miatt az -vel az állapotjelentés-mezőre léptetek, de ebben a fejezetben ez az utolsó találkozások. Miután a kártyát végrehajtatok, készítsétek el az állapotjelentést (lásd a játék vége részt a 6. oldalon).

KÖVETKEZMÉNYSÁV

A következménysávon követhetitek nyomon a fejezetek végén kapott tapasztalati pontjaitokat (lásd a tapasztalat részt a 6. oldalon). A következmények azt jelképezik, hogy mennyit tudnak a Harkonnenek az Arrakison folytatott tevékenységeitekről és mozgásokról.

Amikor eléritek a következménysáv jobb szélső mezőjét, azonnal lépjete be a honlapra, hogy hozzáférjete a Történelem@006-hoz.

A FEJEZETEK BEVEZETÉSE

A fejezetek bevezetése 5 részből áll:

BEVEZETÉS: Ez gyakorlatilag egy helyzetleírás, ebből derül ki, hogy a csapatotok hol, milyen körülmények között várja a fejezetet.

Meghatározza, hogy hol vagytok.

CÉLOK: Ezek az adott fejezet céljai. Mindig lesz legalább egy elsődleges célotok, emellett pedig további céljaitok is lehetnek.

Meghatározza, hogy miért vagytok itt.

IDŐ: Azt az időmennyiséget jelöli ki, hogy mennyi találkozást hajthattok végre az aktuális fejezetben.

Meghatározza a rendelkezésre álló időtöket.

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK: Azokat a különleges szabályokat tartalmazza, amit követnetek kell.

Meghatározza a kapott parancsokat.

ELSŐ TALÁLKOZÁSOK: Ezek azok a találkozások, amiket a fejezet kezdetekor végre kell hajtanotok (lásd találkozások részt a 4. oldalon).

Meghatározza a haladási irányt.

KARAKTEREK

a játékos oldala

A kiválasztott karakterek a teljes történet során veletek maradnak. A játék során a tapasztalati pontoknak és az új képességeknek köszönhetően fejlődni fognak, felkészültebbek lesznek. Minden karakter képes arra, hogy 2 tetszőleges erőforrást a karaktertáblán látható speciális erőforrásra cseréljen. Emellett pedig 1 prologus kezdetén 1-1 erőforrást biztosítanak a számotokra.

A szövetségesek Dűne lakói, a történet során a segítségükre lesznek. Tapasztalati pontok elköltésével képességekkel ruházhatjátok fel őket. A prologus kezdetén 2-2 erőforrást biztosítanak a számotokra.

Bár a játékmenet szempontjából a karakterek és a szövetségesek hasonlóak, tematikailag különböznek.



szövetséges oldal

ERŐFORRÁSOK

Ahhoz, hogy életben maradjatok a Dűnén, és tudjátok teljesíteni a céljaitokat, erőforrásokra lesz szükségetek. A következő erőforrások fordulnak elő a játékban: fűszer , víz , fegyver , cselszövés  és univerzális . Az univerzális erőforrás bármelyik erőforrást helyettesítheti. A játék során az erőforrások segítségével férhettek hozzá a találkozásokhoz, illetve számos játékbeli hatást aktiválhattok általuk. Minden erőforrás, amivel kezditek a játékot, illetve amit a játék során szereztek, a csapat készletébe kerül, az elköltésükkor pedig visszakérülnek a játék dobozába. Az erőforrásokkal bánjatok megfontoltan, tartalékoljátok őket, ugyanis az Arrakis egyáltalán nem barátságos bolygó, így bár a történet kezdetekor kaptok erőforrásokat, a kopár bolygón már nem sok erőforráshoz juthattok.

MEGJEGYZÉS: A különböző erőforrások azt jelképezik ahogyan a történetben felmerülő helyzeteket kezelitek. A vízzel pl. megvesztegethettek valakit a száraz Arrakison, a cselszövés pedig akár azt is jelentheti, hogy titokban tartjátok a személyazonosságotokat.



ALAPSZABÁLYOK

JÁTÉKMENET

Lázadó ügynökként egyértelmű célotok van az Arrakison, derítsétek ki a titkokat, és éljétek át a történetet.

TALÁLKOZÁSOK

A játék a találkozások végrehajtásával halad előre. Azzal, hogy elolvassátok és végrehajtatok a találkozásokat, cselekményekben és intrikában gazdag, egyedi történet bontakozik ki.

Mindig egy fejezet bevezetőjével kezdtek, ami kijelöli az első találkozásaitokat. A találkozásokat egyedi számok különböztetik meg egymástól. A találkozások fontos információkkal látnak el benneteket a történettel kapcsolatban, továbbá azt is meghatározzák, hogy mennyi időtök van a fejezet befejezéséig.

EGY TALÁLKOZÁS VÉGREHAJTÁSA

- 1 Húzzátok fel a végrehajtani kívánt találkozás számával megegyező találkozáskártyát.
- 2 Lépjétek vissza 1 mezőt az IDŐSÁVON az -vel.
- 3 Vegyétek ki a találkozáspakliból a találkozáskártyát, legyetek körültekintőek, figyeljétek arra, hogy ne fedjétek fel másik kártyán lévő információt.
- 4 Olvassátok el fennhangon a találkozást, mindenki számára jól hallhatóan. A kártya hátoldalát egyelőre tartsátok titokban (kivéve, ha más utasítást kaptok).
- 5 Hajtsátok végre a találkozáskártyán olvasható összes utasítást (lásd lejjebb az utasításokat).
- 6 Helyezzétek a találkozáskártyát a játéktábla közelébe, jelezzétek egyértelműen, hogy mely találkozásokhoz van teljes hozzáférésetek és melyekhez nincs (lásd a fordítsd meg részt az 5. oldalon).

MEGJEGYZÉS: Ahhoz, hogy sikeresen eligazodjatok a fejezetben, kulcsfontosságú, hogy a találkozásokat rendezetten tartsátok. Azt javasoljuk, hogy azokat a kártyákat, amelyeknek csak az előlapjához fértek hozzá, helyezzétek a játéktábla bal oldalára, azokat a kártyákat pedig, amikhez teljesen hozzáfértek, helyezzétek a tábla jobb oldalára.

Amikor végrehajtottok egy találkozást, szakítsatok időt a kártya számának lejegyzésére a saját jegyzeteitekbe.

MEGJEGYZÉS: A jegyzetelés ugyanolyan fontos a számotokra, mint az Arrakison a cirkoruhák hordása, ugyanis a találkozások és a rajtuk szereplő információk olyanok, mint a víz, egyetlen cseppje sem veszhet kárba.

MEGJEGYZÉS: Bár a játék során egy 4 fős csapatot irányítotok, aminek minden tagja részt vesz minden jelenetben, a történetet egyes szám második személyben fogalmaztuk meg, hogy jobban illeszkedjen a különböző helyzetek hangulatához.

Fontos, hogy addig ne nézzetek meg, ne olvassátok el találkozást, amíg erre nem kaptok utasítást, vagy még nem fértek hozzá. Miután végrehajtottatok egy találkozást, azt az aktuális játék során, illetve minden további küldetés során elolvashatjátok, megnézhetitek.

TALÁLKOZÁSKÁRTYÁK

1. Egyedi **KÁRTYASZÁM**, ami alapján megtalálható a kártya.
2. A **CSELEKMÉNY SZÖVEGE**: leírja a körülményeket, továbbá bepillantást nyújt a céljaitokba.
3. **KÜLÖNBÖZŐ UTASÍTÁSOK**: Ebben az esetben: vegyétek el az "y" eszközkártyát, hogy elolvassátok az üzenetet és következmény-jelölőt húzzátok.
4. **LEHETSÉGES TALÁLKOZÁSOK**, és az általuk felfedezhető események leírása.

A találkozások különböző helyzeteket mutatnak be, mint pl. gyanús területek felderítése, Arrakis lakosainak kihallgatása és eszközök keresése. Minden találkozás fontos információkat tartalmaz, ezért figyelmesen olvassátok el ezeket, minden megtalálható rajtuk, ami ahhoz kell, hogy teljesítsétek a céljaitokat.

AZ IDŐ

Az időszám jelzi, hogy mennyi időtök van még hátra, mielőtt jelentkeznetek kell a lázadók főhadiszállásán. Nem maradhattok túl sokáig ellenséges területen.

Egy találkozáskártya végrehajtásakor mozgassátok az időjelzőt az IDŐSÁVON 1 mezővel a 0 irányába.

Az eltelt idő megegyezik az egyetlen játék (egy fejezet) során felfedett találkozáskártyák mennyiségével.

Minden fejezet bevezetése meghatározza az időjelző pozícióját az idősávon.

"A remény elködösíti a megfigyelést."
- Gaius Helen Mohiam Tisztelendő Anya

ALAPSZABÁLYOK

UTASÍTÁSOK

A találkozások gyakran tartalmaznak olyan UTASÍTÁSOKAT, amelyeket követnetek kell. Az utasítások egy része választási lehetőségeket kínál, egy másik része azonban egyszerűen csak arra utasít, hogy húzzatok fel bizonyos játékelemeket és/vagy olvassatok el valamit. Amikor egy kártyán több utasítás is található, hajtsátok végre azokat egyesével fentről lefelé haladva.

*“Aki meg tud semmisíteni valamit, annak abszolút hatalma van fölötte!
Elismertétek, hogy a hatalmamban van, hogy megtegyem. Nem azért
vagyunk itt, hogy tárgyaljunk vagy megegyezzünk!”
- Paul Atreides*



FORDÍTSD MEG

A ikon azt jelzi, hogy hozzáférhettek a találkozáskártya másik oldalához. Bizonyos

esetekben a kártyán az látható, hogy a megfordításához fel kell húznotok vagy el kell költenetek egy jelölőt, de általánosságban a megfordításnak nincs költsége, így amikor ezt a ikont látjátok, egyszerűen csak fordítsátok meg a kártyát.

Amikor a kártya megfordításához jelölőt kell elköltenetek, vagy következmény-jelölőt kell felhúznotok, még azelőtt kell döntenetek ezzel kapcsolatban, hogy továbbhaladnátok egy következő találkozásra. A továbbiakban nem fordíthattok meg olyan találkozáskártyát, amiről korábban úgy döntöttetek, hogy nem fordítjátok meg. Ha egy találkozáskártya esetében úgy döntötök, hogy nem fordítjátok meg, akkor kizárólag a kártya előlapjához fértek hozzá. Ha egy találkozáskártya esetében úgy döntötök, hogy megfordítjátok, akkor onnantól kezdve a kártya mindkét oldalához hozzáfértek a további fejezetek során is.

A beszélgetés folytatásához kövesd a nőt.



Példa a ikon használatára: húzz fel 1 következmény-jelölőt, hogy megfordítsd a találkozáskártyát.



HÚZZ FEL 1 KÖVETKEZMÉNYT

Amikor ezzel az utasítással találkoztok, azonnal fel kell húznotok egy véletlenszerűen választott jelölőt a következménykészletből, és azt a következő módon kell végrehajtanotok:



Nem történik semmi. Dobjátok el a következmény-jelölőt, helyezzétek azt vissza a játék dobozába.



Először is lépjétek a -vel 1 mezőt visszafelé a következménysávon (lásd a tapasztalat részt a 6. oldalon). Ezt követően pedig gyűjtsétek össze az összes következmény-jelölőt, azaz a játéktéren maradtakat, az imént felhúzottat, és a dobozba eldobottakat is. Keverjétek meg mindet előlappal lefelé, és alakítsatok ki újra egy teljes következménykészletet.

A következmény-jelölők tulajdonképpen azt mutatják meg, hogy a tevékenységeiteket észrevették-e a Harkonnenek, és azt jelképezik, hogy elveszítettétek egy kiképzési lehetőséget vagy új képesség megszerzését.

MEGJEGYZÉS: Minden fejezet elején minden következmény-jelölőre szükség van a következménykészlet előkészítéséhez.



VEGYÉL EL EGY ESZKÖZKÁRTYÁT

Amikor olyan utasítással találkoztok, hogy vegyetek el egy betűvel jelölt kártyát, azonnal magatokhoz kell vennetek azt a kártyát az eszközpakliból.

Emlékeztetőképpen, figyeljétek arra, hogy ne fedjétek fel más kártyákat, csak ha kifejezetten erre utasítást kaptok.

Előfordulhat, hogy olyan eszközt kell elvennetek, amivel már rendelkeztek. Ez nem hiba. Bizonyos eszközök annyira fontosak, hogy több lehetőség is van a megszerzésükre. Amikor ilyen helyzetbe kerültök, azaz már meglévő eszközt kellene elvennetek, egyszerűen csak hagyjátok figyelmen kívül az utasítást.



TALÁLKOZÁSOK

Ez a rész jelzi, hogy mely találkozásokhoz férhettek hozzá, továbbá, hogy mire számíhattok, ha az adott találkozást választjátok.

A szám (#003) jelöli ki azt a találkozáskártyát, amihez innentől hozzáfértek, ezt a találkozáspakliból kell felhúznotok. Ne felejtsetek el feljegyezni magatoknak, hogy mely találkozásokhoz van hozzáférésetek.

MEGJEGYZÉS: Ahhoz, hogy bizonyos találkozásokhoz hozzáférjétek, erőforrást kell elköltenetek.



ERŐFORRÁS-JELÖLŐ ELKÖLTÉSE

Amikor ilyen utasítással találkoztok, költsétek el a meghatározott erőforrást a csapat erőforráskészletéből, és helyezzétek azt vissza a játék dobozába.



ADJATOK ERŐFORRÁS-JELÖLŐT AZ ERŐFORRÁS-KÉSZLETBE

Amikor ilyen utasítással találkoztok, azonnal helyezzetek egy meghatározott erőforrást a dobozból a csapat erőforráskészletébe.



TÖRTÉNELEM ÉS FILMKÖNYV

Amikor ilyen utasítással találkoztok, az információkhoz való hozzáférés érdekében azonnal be kell lépnetek a dune.playdetective.online oldalra. Amikor beléptek, válasszátok ki a megfelelő

beviteli típust a főablakban, majd gépeljétek be a megfelelő számot ahhoz, hogy fontos információkhoz férjétek hozzá (például: *Történelem@008* vagy *Filmkönyv@007*).

Példa egy találkozáskártyán látható utasításra:

409

Beszélg a sardaukarral.

Hanka el kell, hogy költsön 1 fűszer erőforrást ahhoz, hogy a #409 találkozáskártyához hozzáférjen.

407

Kövesd a katonákat a főhadiszállásukra.

Bálint el kell, hogy költsön 1 fegyver erőforrást ahhoz, hogy a #407 találkozáskártyához hozzáférjen.

Az eszközök olyan fontos tárgyakat jelképeznek, amelyek a történet során a segítségetekre lehetnek. Ezek a kártyák betűkkel vannak megjelölve, így könnyen megkülönböztethetők a találkozáskártyáktól. Különböző módon juthattok eszközökhöz, pl. a fejezet bevezetőjében vagy egy találkozás során.

Az eszközökre sok tekintetben ugyanazok a szabályok érvényesek mint a találkozásokra:

- Csak azokat az eszközöket nézhetitek meg, olvashatjátok el, amelyekhez hozzáfértek.
- Bizonyos eszközkártyákon utasítások olvashatók, ezeket azonnal végre kell hajtani, amikor megkapjátok az eszközt.
- Onnantól, hogy hozzáfértek egy eszközkártyához, az mindnyájatok számára elérhető az összes többi fejezet során is.

A kártyák utasításai

A JÁTÉK VÉGE

EGY JÁTÉKALKALOM VÉGE

“Az Arrakis megtanítja az embert a késes gondolkodásra – hogy ami nem teljes, azt levágja, és azt mondja: Immár teljes, mert itt végződik!”
- Irulan hercegnő: Muad-Dib összegyűjtött mondásai

Amikor az  eléri az állapotjelentés-mezőt az időszávon, a játék véget ér.

A fejezet befejezéséhez válasszátok az ÁLLAPOTJELENTÉS menüpontot a dune.playdetective.online honlapon.

Ne feledjétek, nincs győzelem és nincs vereség, minden fejezettel egyre jobban felfedezitek a játékot, a lázadó főhadiszállásnak küldött állapotjelentéseitekkel pedig befolyásoljátok a következő fejezetek cselekményét.

Az állapotjelentés tulajdonképpen a főhadiszállásotok számára javasolt akciósorozat. Minden ilyen akció esetében válasszatok egy javaslatot, ami hatással lesz a következő fejezetekre. Ezek kimenetelét akkor ismeritek meg, amikor végeztek az állapotjelentéssel.

Miután végeztetek az állapotjelentéssel, a karaktereitek új képességekhöz juthatnak a tapasztalataitok elköltésével.

ÁLLJ!

Most már mindent tudtok, amire szükségetek van ahhoz, hogy elkezdjétek játszani a DŰNE: HOMOKBA TEMETETT TITKOKKAL.

A szabálykönyv ezt követő részére csak akkor lesz szükségetek, amikor végeztetek a prológuossal. Ez a rész a TAPASZTALATOTOK elköltésével és a képességek megszerzésével kapcsolatos utasításokat tartalmazza, továbbá, hogy mi a SIKERSÁV funkciója, hogyan tarthatjátok naprakészen az információitokat a HALADÁSI LAPON, hogyan kezdjétek ÚJ FEJEZETET, miképpen JÁTSZHATJÁTOK ÚJRA A FEJEZETEKET, illetve, hogy HOGYAN TÁROLJÁTOK A JÁTÉKOT.

“...azt mondhatjuk, hogy Muad-Dib azért tanult gyorsan, mert először tanulni tanították meg. ...Muad-Dib tudta, hogy minden, amit átél, amit tapasztal, tanulságot hord magában.”

- Irulan hercegnő: Muad-Dib, az ember

TAPASZTALAT

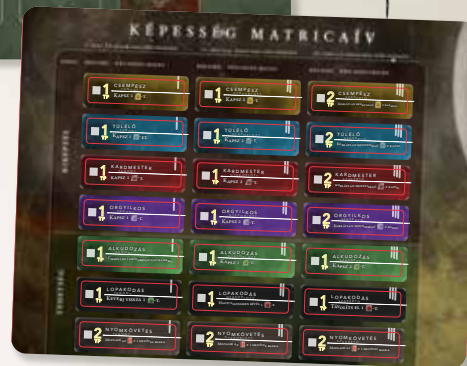
A megszerzett tapasztalatpontok elköltésével a karaktereitek szintet léphetnek. Ezt a karakter- és szövetségéstáblák meghatározott mezőire ragasztott képességmatricákkal tehetitek meg. A képességek megszerzéséhez tapasztalatpontokat kell elkölteni.



A képesség matricaíven a képességek 3 szintje található meg, ezek meghatározott fejezetek végigjátszása után érhetők el.

A 0. fejezet (prológu) lejátszása után elérhetővé válik az összes I. szintű képesség, az 1. fejezet lejátszása után elérhetővé válik az összes II. szintű képesség, stb. Ahhoz, hogy egy következő szintű képességet megszerezhesetek, egyrészt elérhetővé kell tenni magát a szintet a megfelelő fejezet végigjátszásával, másrészt már rendelkezni kell az adott képesség előző szintjével.

Például: mielőtt a “Kiképzés: Csempész, szakértő” szintet megszerezné egy karakter vagy szövetséges, először le kell játszani a 2. fejezetet, továbbá már rendelkeznie kell a “Kiképzés: Csempész, tanonc” valamint “Kiképzés: Csempész, gyakorlott” képességekkel.



Minden képesség megszerzése a rajta olvasható tapasztalatpontba (TP) kerül, és a tapasztalatpontokkal a teljes csapatotok együtt rendelkezik, így egyeztetek meg azzal kapcsolatosan, hogy miképpen osztjátok szét a tapasztalatpontokat a karakterek, szövetségesek között. Nem tartalékolhatok tapasztalatpontokat a következő fejezetre, így ha nem költitek el azokat, a fel nem használt pontok elvesznek.

Minden képesség, amit megszereztek egy különleges, a játék során aktiválható egyszeri hatással bír. A képesség használatakor pipáljátok ki a képességen látható mezőt, majd hajtsátok végre a hozzá tartozó utasításokat.

Példa: A 2. fejezet végén a következményjelző a következménysáv 3 TP (tapasztalatpont) mezőjén található. A csapatotok tehát 3 TP-t költöthet el. Úgy döntötök, hogy a következőkre költitek őket: 2 db I-es képesség 2 karakter számára, és 1 db I-es képesség 1 szövetséges számára.



SIKERSÁV

A játéktábla hátoldalán egy sikersáv található, amit a 3. fejezetben a következménysáv helyett kell használni.

A következményjelző ugyanúgy mozog a sikersávon, mint ahogyan a következménysávon szokott. Amikor olyan következmény-jelölőt húztok fel, amin piros következményoldal látható, mozgassátok a következményjelzőt 1 mezővel visszafelé (a 0 irányába) a sikersávon.

Bizonyos következménykártyák sikerpontokat (SP) is biztosítanak a számotokra, ilyenkor mozgassátok a következményjelzőt a sikersávon annyi mezővel a nagyobb értékek irányába, amennyi SP a kártyán látható.

Példa: A kártya arra utasít, hogy “Kapsz 2 SP-t”. Azonnal mozgassátok a következményjelzőt 2-mezővel a nagyobb értékek irányába.

Emlékeztetőképpen, nincs győzelem és nem is veszíthettek. A sikersávon tulajdonképpen a 3. fejezetben elért pozitív hatásokat jelölték.



ÚJ JÁTÉK, IMPRESSZUM

HALADÁSI LAP

A szabálykönyv hátsó fedlapja haladási oldal. Ezen az oldalon tudjátok feljegyezni a játékok közötti fontos információkat.

Szánjatok arra időt, hogy minden fejezet végén lejegyezzétek az állapotjelentés fontos részleteit a haladási oldalra, továbbá azokat a találkozásokat, amikhez hozzáfértek, illetve a rendelkezésekre álló erőforrásokat.

FEJEZETEK

ÚJ FEJEZET

Amikor készen álltok arra, hogy belekezdjétek a következő fejezetbe, kövessétek az alap előkészületek utasításait (lásd az előkészületek részt a 2. oldalon), azonban használjátok a következő fejezet bevezetőjét, ezt a bal felső sarokban látható szám jelzi.

FEJEZETEK ÚJRAJÁTSZÁSA

Ha egy fejezetet újra szeretnétek játszani, helyezzétek vissza az összes találkozáskártyát a találkozáspakliba, megfelelő számsorban, képpel felfelé. A különböző fejezetek találkozásai megkülönböztethetők az azonosítójuk első száma alapján (0, 1, 2 vagy 3), a "B" jelölés pedig a kártyák hátlapját jelölik.

Például: Ha az imént végeztetek a 2. fejezettel, és újra szeretnétek játszani azt, gyűjtsétek össze az összes 2-essel kezdődő kártyát, és helyezzétek vissza azokat a megfelelő oldallal felfelé, helyes számsorrendben a találkozáspakliba.

Ezt követően, válasszátok ki a dune.playdetective.online oldalon a fejezet visszaállítását, de vegyétek figyelembe, hogy amennyiben egy fejezet visszaállítása mellett döntötök, azzal az információk, amihez hozzájutottatok, és minden haladás amit elértetek, elveszik, így ennek tudatában hozzátok meg a döntést.

A JÁTÉK TÁROLÁSA

A DŰNE: HOMOKBA TEMETETT TITKOK egy prologuson és 3 fejezeten átívelő történet. Mivel a teljes történetet jó eséllyel több játékalkalommal fogjátok végigjátszani, fontos a játékelemek játszómák közötti elrendezése, tárolása. A dobozban lévő rendező segít abban, hogy eltároljátok a haladásotokat. Amikor elrakjátok a játékot, helyezzétek a doboz jobb oldalára azokat a kártyákat, amiket már végrehajtottatok, a többi, még nem végrehajtott találkozás pedig kerüljön a doboz bal oldalára.

IMPRESSZUM

PORTAL GAMES

JÁTÉKTERVEZŐK: Ignacy Trzewiczek, Weronika Spyra, Jakub Poczęty

TÖRTÉNET: Przemysław Rymer

LÁTVÁNYTERVEZŐK: Mateusz Kopacz, Rafał Szyma

BORÍTÓKÉP: Mateusz Lenart

ILLUSZTRÁCIÓK: Mateusz Bielski, M81 Studio, Maciej Janik, Tomasz 'Morano' Jędruszek, Hanna Kuik, Maciej Simiński

JÁTÉKSZABÁLY: Joanna Kijanka

GYÁRTÁSVEZETŐ: Grzegorz Polewka

ANGOL SZERKESZTŐ: Tyler Brown

A szerzők köszönetet mondanak a játékesztelőknek és a szerkesztőknek a játéktervezés során nyújtott segítségükért.

Külön köszönet a következőknek: Marek Spychalski, Joanna Kijanka, Joanna Wareluk, Grzegorz Polewka, Michał Kulasek, Rafał Szyma, Olga Nowak-Zawiślńska, Damian Mazur, Iwona Idec, Marzena Trzewiczek, Patryk Pajgis, Iza Skowron, Piotr Skupień, Zuzanna Zalewska, Aleksander Kafarski, Zbyszek, Kuba, Eric, David, Luke Luke és mindenki más, aki segített a játékesztelésben.

GALE FORCE 9

GYÁRTÁS- ÉS BRANDIGAZGATÓ: Joe LeFavi | Genuine Entertainment

TÁRSPRODUCER: John-Paul Brisigotti

Köszönjük mindenkinek, aki részt vett a játék megalkotásában:

Brian Herbert, Kimberly Herbert, Byron Merritt, Kevin J. Anderson, és a Herbert Properties, LLC

John-Paul Brisigotti és Peter Simunovich a Gale Force 9-től

Köszönjük a csodálatos partnereinknek a Legendarnél és a rendkívüli filmeseknek, akik nélkül ez a játék nem jöhetett volna létre.

Hálásak vagyunk Frank Herbertnek, a Dűne univerzumának atyjának és szerzőjének, akinek az egyedi látásmódja és képzelete mindnyájunkat inspirál.

Kedves Játékos, ez a kiadványt a legnagyobb gondossággal állítottuk össze. Ha ennek ellenére mégis bármilyen hibát, hiányosságot tapasztalsz, jelezd ezt nekünk az ugyfelszolgalat@reflexshop.hu címen



Importálja és forgalmazza: Reflexshop Kft.
1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.
Tel.: +36 1 688 1858 | Fax: +36 1 688 1859
E-mail: office@reflexshop.hu
www.reflexshop.hu



Published by: Portal Games Sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13, 44-190 Knurów, Poland.
© Copyright 2021 PORTAL GAMES Sp. z o.o.
All rights reserved.



LEGENDARY

Dune: House Secrets is an officially sub-licensed property from Gale Force Nine, a Battlefront Group Company.

Dune © 2021 Legendary. All rights reserved.



GENUINE
ENTERTAINMENT

HALADÁSI LAP

PROLÓGUS (P)

Megjegyzések:



II. FEJEZET

Megjegyzések:



I. FEJEZET

Megjegyzések:



III. FEJEZET

Megjegyzések:

