

# ДЮНИ

ТАЄМНИЦІ ДОМІВ

## ПРАВИЛА ГРИ

Арракіс — планета прянощів, загублена на окраїні Імперіуму, відома своїми безмежними пісками й безкінечними конфліктами.

На цій планеті, яку також називають Дюна, ніколи не стихають інтриги, бунти та війни. Підступний Дім Харконненів влаштує каверзи та змови, тоді як новоприбулий Дім Атрідів зміцнює владу й вибудовує відносини з корінними мешканцями. Ви опиняєтеся на цій сумнозвісній планеті піску та прянощів між двома Великими Домами — серед контрабандистів і збирачів прянощів, зрадників і повстанців, агентів і солдатів. А також серед суцільних таємниць, які намагатиметеся розгадати.

### ОГЛЯД

«Дюна. Таємниці Домів» — це кооперативна сюжетна гра, де ви приєднуєтеся до руху Опору Харконненам і виконуєте низку **місій** у світі Дюни. Ви проходитье кожну місію, розігруючи серію **подій** і намагаючись досягти певних **цілей**. Ваша здатність брати участь у подіях обмежена **часом**, що унеможлиблює участь у всіх подіях. Це обмеження означає, що чимало таємниць цієї історії вам доведеться розгадувати самостійно.

Наприкінці кожної місії ви повинні скласти **підсумковий звіт**, що містить отриману вами інформацію та пропозиції щодо подальших дій. Ці звіти впливають на загальний напрямок розвитку сюжету.

Переможців і переможених немає. Створіть вашу власну неповторну історію, спираючись на свій досвід і рішення!

*Таємниця життя — не проблема, яку можна розв'язати, а лише реальність, яку можна сприймати.\**  
Превелебна Матір Гай Елена Могіям

\* Тут і далі всі цитати, назви місць і персонажів узяті з українського видання «Дюни» у перекладі А. Пітика та К. Грицайчук


### КОМПОНЕНТИ


**ВАЖЛИВО.** Дюна сповнена таємниць — не відкривайте й не дивіться карти подій, активів, передмов до місій та інші подібні матеріали, доки не отримаєте вказівки зробити це.

1 колода подій  
(4 карти-обкладинки та 68 карт подій)


1 колода активів  
(1 карта-обкладинка та 23 карти активів)

Передмова до прологу (позначена П)  
Передмови до місій (позначені I, II, III)











1 маркер наслідків 

1 маркер часу 

1 ігрове поле

5 жетонів наслідків 

27 жетонів ресурсів:

-  6 зброї: 
-  6 прянощів: 
-  6 води: 
-  6 хитрощів: 
-  3 універсальні: 

**ПРИМІТКА.** Кількість жетонів ресурсів необмежена, тож якщо їхній запас вичерпається, ви можете використати замість них щось інше.

1 лист з наліпками умінь

4 планшети персонажів / прибічників

1 мапа Дюни, 1 мапа Тель-Гезеру

1 книжка правил

# ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

## ПРИГОТУВАННЯ

Початок — то мить, коли варто якнайкраще подбати про істинну рівновагу речей.  
Кожна сестра Бене Гессерит знає про це...  
Принцеса Ірулан. «Оповідь про Муад'Діба»



- 4 Персонажів, яких не вибрали гравці, перевертають на бік «Прибічник». Розпочинаючи **пролог**, отримайте вказані ресурси від кожного прибічника й додайте їх до запасу ресурсів.
- 5 Покладіть колоду подій, накриту картою-обкладинкою, біля ігрового поля.
- 6 Покладіть колоду активів, накриту картою-обкладинкою, біля ігрового поля.
- 7 Приготуйте й викладіть біля ігрового поля запас наслідків. Усі жетони наслідків кладуть долілиць і перемішують.



Зворотний бік



Лице: безпечний бік (x2)



Лице: бік наслідків (x3)

**1** Розмістіть ігрове поле в центрі ігрової зони в межах досяжності всіх гравців і покладіть жетон на крайню ліву поділку треку наслідків.

**2** Залиште біля поля місце для запасу ресурсів. Якщо ви продовжуєте кампанію наступною місією:

- А) створіть запас з ресурсів, зазначених на сторінці прогресу в попередній місії.
- Б) покладіть в ігрову зону події та активи, які ви отримали раніше.

(Не забудьте відокремити події, до яких ви маєте повний доступ, від подій, до яких ви маєте частковий доступ («Події», с. 4).)

**3** Кожен гравець бере планшет персонажа. У **пролозі** кожен гравець вибирає персонажа, за якого гратиме протягом усієї кампанії.

На початку прологу кожен персонаж одноразово отримує один жетон ресурсу. Візьміть указаний жетон і додайте його до вашого запасу ресурсів.

У подальших місіях гравці беруть раніше вибраних персонажів, але більше не отримують жетонів ресурсів. Ви отримуватимете додаткові ресурси з наліпок умінь, витративши на них очки досвіду, або з карт подій.

**8** Приготуйте ручку й папір для нотаток.

**9** Покладіть мапу Дюни неподалік, щоб уявляти розташування локацій на Дюні.

**10** На сайті [dune.playdetective.online](https://dune.playdetective.online) увійдіть до свого облікового запису, виберіть місію, яку збираєтеся пройти, та подивіться вступне відео.

**11** Після перегляду вступного відео, візьміть і прочитайте відповідну **передмову до місії**, виконайте її вказівки та покладіть її неподалік.

**ПРИМІТКА.** Розпочніть вашу кампанію з передмови місії, позначеної «П» у верхньому лівому куті. «Дюна. Таємниці Домів» складається з **4 місій** (П, 1, 2, 3) і розпочинається з прологу (П). Пролог — це лише загальний вступ до гри. Він значно коротший, і розроблений для того, щоб навчити вас правил гри й познайомити з засадами ігроладу.

Місії 1, 2 і 3 — це основна гра. Місії розкривають історію та перипетії сюжету.

# ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

## ПОЛЕ



### ТРЕК ЧАСУ

Трек часу показує, скільки часу у вас залишилося до кінця поточної місії. Кожна відкрита подія просуває ваш цим треком.

### ЕТАП РОЗДУМІВ

Протягом усієї гри ви обговорюватимете з командою ваші знахідки та події. Але етап роздумів – це попередження, що ви майже вичерпали час, тому важливо зупинитися і разом обговорити ваші ідеї, припущення та зробити висновки. Скористайтеся етапом роздумів, щоб краще підготуватися до досягнення цілей місії.

Пам'ятайте, що ви граєте командою, і внесок кожного дуже важливий. На Дюні не вижити одному, тому завжди знаходьте хвилику, щоб порадитися з товаришами.

*Замислись над тим фактом, що глуха людина не може чути. Якою ж тоді глухотою наділені ми всі? Яких чуттів бракує нам, що ми не бачимо й не чуємо світ довкола себе?*  
Оранжистська Католицька Біблія

### ЕТАП ПІДСУМКОВОГО ЗВІТУ

Етап підсумкового звіту настає тоді, коли ваш час сплинув. Ви завершуєте подію, що пересунула на поділку «Підсумковий звіт». Це буде ваша остання подія в поточній місії. Щойно карту розіграно, підготуйтеся до складання підсумкового звіту (див. «Кінець гри», с. 6).

### ТРЕК НАСЛІДКІВ

Трек наслідків указує кількість **очок досвіду**, які ви здобуватимете наприкінці кожної місії (див. «Досвід», с. 6). **Наслідки** показують, наскільки Харконнени обізнані про ваші дії та пересування Арракісом.

Щойно ви дістанетеся крайньої правої поділки на треку наслідків, негайно увійдіть до облікового запису на [dune.playdetective.online](http://dune.playdetective.online) та завантажте Історія@006.

## ПЕРЕДМОВИ ДО МІСІЙ

Передмова до місії складається з 5 параграфів:

**ВСТУП.** Зав'язка сюжету, що описує ситуацію, в якій опинилася ваша команда.

*Це – ваше місцеперебування.*

**ЦІЛІ.** Це – цілі вашої поточної місії. У вас завжди буде одна чи більше **головних цілей**, але також можуть бути й **додаткові цілі**.

*Це – причини вашого перебування тут.*

**ЧАС.** Доступний **час** визначає, скільки подій ви можете розіграти протягом цієї місії.

*Це – ваші обмеження.*

**ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА.** Цей параграф містить особливі правила, яких треба дотримуватися.

*Це – ваші накази.*

**ПОЧАТКОВІ ПОДІЇ.** Початкові події – це перші події, які ви можете розіграти (див. «Події», с. 4).

*Це – ваші шляхи вперед.*

## ПЕРСОНАЖІ

Вибрані **персонажі** будуть із вами протягом усієї кампанії. Упродовж гри вони розвиватимуться і ставатимуть сильнішими, здобуваючи **досвід**. Кожен персонаж здатний обміняти 2 будь-які ресурси на 1 ресурс його спеціалізації, указаний на **планшеті персонажа**. Вони також приносять 1 жетон ресурсу на початку **прологу**.

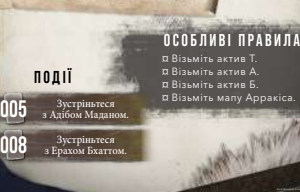
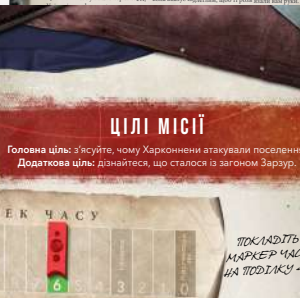
**Прибичники** – це мешканці Дюни, що допомагатимуть вам протягом кампанії. Ви також можете додавати їм уміння, витрачаючи на це **очки досвіду**. Вони приносять по 2 жетони ресурсів на початку **прологу**.

Персонажі та прибичники однакові з погляду ігрової ладі, але відрізняються тематично.

## РЕСУРСИ

Щоб вижити на Дюні та досягти своїх **цілей**, вам знадобляться **ресурси**. Ваші ресурси – це **прянощі**, **вода**, **зброя**, **хитрощі** та **універсальні ресурси**. Універсальним ресурсом можна замінити будь-який інший ресурс. Ви використовуватимете ці ресурси протягом гри, щоб здобувати доступ до подій або активувати різноманітні ігрові ефекти. Усі початкові й отримані ресурси ви зберігаєте в загальному запасі, доки не витратите їх – тоді вони повертаються до коробки. Будьте обачливі й розумно витрачайте ресурси. Арракіс – не надто гостинна планета, ви отримаєте ресурси на початку кампанії й матимете обмаль можливостей поповнити свій запас.

**ПРИМІТКА.** Кожен ресурс – це спосіб розв'язання вами певних ситуацій протягом кампанії. Жетон **води** може символізувати хабар на сухому й безплідному Арракісі, а **хитрощі** – те, як ви приховали свою справжню особу.



Сторона гравця



Сторона прибичника

Комірки для наліпок

Комірки для наліпок

# ОСНОВНІ ПРАВИЛА

## ЯК ГРАТИ

Ваша мета як агентів Опору доволі проста – розгадати таємниці й пройти кампанію.

### ПОДІЇ

Протягом гри ви розіграєте низку **подій**. Читаючи й розігруючи кожну подію, ви почнете створювати неповторну історію, сповнену пригодами та інтригами.

Ви починаєте з **передмови місії**, у якій містяться **перші події**. Усі події позначено власними номерами, що дозволяє легко відрізнити їх. Події надають важливу інформацію для місії, а також відміряють, скільки часу вам залишилося до завершення місії.

### РОЗІГРАШ ПОДІЇ

- 1** Візьміть карту події з відповідним номером події, яку ви збираєтеся розіграти.
- 2** Перемістіть **■** на 1 поділку на **ТРЕКУ ЧАСУ** в напрямі «0».
- 3** Обережно візьміть карту з указаним номером з колоди подій так, щоб не розкрити жодної інформації на інших картах.
- 4** Уголос прочитайте подію для всіх гравців. Переконайтеся, що зворотний бік лишився закритим (якщо не вказано інакше).
- 5** Виконайте всі вказівки події (див. «Указівки» далі).
- 6** Виберіть місце й викладіть карту події біля поля, щоб визначити, до яких подій ви маєте повний доступ, а до яких – ні (див. «Переверніть», с. 5).

**ПРИМІТКА.** Щоб орієнтуватися в сюжеті місії, дуже важливо правильно організувати місце для розіграних карт подій. Ми радимо викладати ліворуч поля карти подій, до яких ви маєте частковий доступ (лише лице карти), а карти подій з повним доступом – праворуч.

Також пам'ятайте, що після розіграшу події обов'язково треба записати номер її карти.

**ПРИМІТКА.** Ваші нотатки важливі, як дистикост на Арракісі. Події та інформація в них – це вода, жодну краплю якої не можна втрачати.

Ви не можете передивлятися подію, доки вона не стане доступною або ви не отримаєте вказівку зробити це. Коли ж ви розіграли подію, вона стає доступною для переглядання й читання до кінця поточної партії та в усіх наступних місіях.

### КАРТИ ПОДІЙ

**1. Унікальний НОМЕР КАРТИ**, потрібний для доступу до неї.

**2. СЮЖЕТНИЙ ТЕКСТ.** Цей текст описує ситуацію, у якій ви опинилися, і надає підказки для досягнення ваших цілей.

**3. РІЗНОМАНІТНІ ВКАЗІВКИ.** У цьому разі візьміть карту активу «I», щоб прочитати повідомлення, і візьміть жетон наслідків.

**4. МОЖЛИВІ ПОДІЇ**, що відкриваються після цієї події, та короткий опис того, що вони можуть відкрити.

Події зображають різні ситуації, як-от обшук підозрілих місць, допит мешканців Арракісу й пошуки активів. Кожна карта події містить важливу інформацію, тож будьте пильними, читаючи їх – там міститиметься все потрібне для досягнення ваших цілей.

### ЧАС

**Трек часу** показує, скільки часу у вас лишилося до вашого повернення зі звітом у штаб Опору – ви не можете перебувати на ворожій території надто довго.

Щоб розіграти подію, перемістіть маркер часу на **ТРЕКУ ЧАСУ** на 1 поділку в напрямі поділки «0».

Сумарний час дорівнює кількості карт подій, які ви розкриєте та прочитаєте протягом однієї партії.

Кожна передмова до місії вказуватиме, на якій поділці розміщуватиметься маркер часу.

*Надія потьмарює спостереження.  
Превелебна Матір Іай Єлена Могіям*

≈ події (опис карти події, розіграш)

# ОСНОВНІ ПРАВИЛА

## УКАЗІВКИ



Події часто містять УКАЗІВКИ, які ви мусите виконувати. Деякі з цих указівок надають вибір, але більшість просто вказують взяти та/або прочитати якийсь компонент гри. Якщо карта має кілька вказівок, розіграйте їх одну за одною в наведеному порядку.

*Абсолютна влада над чимось — це коли ти можеш навіть знищити цю річ. Ви самі погодилися, що я маю таку владу. Тож ми тут не для того, щоб обговорювати, торгуватися чи шукати компроміси...*

Пол Атрід




### ПЕРЕВЕРНІТЬ

Позначка  вказує, що ви маєте доступ до зворотного боку карти події. Деколи карта зазначає, що ви повинні витратити або взяти жетон, щоб перевернути її. Однак зазвичай вартість не вказується, тому ви можете просто перевернути карту зворотним боком, коли бачите позначку .

Якщо ви мусите витратити жетон або взяти жетон наслідків, вирішуйте, що робити до того, як ви розпочнете іншу подію. Ви ніколи не зможете повернутися, щоб перевернути неперевернуту карту події. Якщо ви вирішили не перевертати її, надалі ви матимете доступ лише до її лицьового боку. Якщо ви вирішили перевернути її, то матимете доступ до обох її боків протягом усіх наступних місій.

Прямуйте за жінкою, щоб продовжити розмову.



Приклад використання позначки : Візьміть 1 жетон наслідків, щоб перевернути карту події.




### ВІЗЬМІТЬ 1 ЖЕТОН НАСЛІДКУ

Коли ви побачите таку вказівку, то повинні негайно взяти один випадковий жетон з запасу **наслідків** і розіграти його:



Нічого не відбувається. Покладіть жетон наслідку в коробку.



Спершу перемістіть маркер наслідків  на 1 поділку праворуч на треку наслідків (див. «Досвід», с. 6). Потім візьміть усі жетони наслідків — і цей, і решту скинутих — і замішайте їх назад до запасу наслідків.

Жетони наслідків означають, що Харконнени помітили ваші дії, а також те, що ви втрачаєте можливість потренуватися і набути нових умінь.

**ПРИМІТКА.** Запас наслідків завжди оновлюють на початку кожної місії.



### ВІЗЬМІТЬ КАРТУ АКТИВУ

Коли ви побачите вказівку отримати карту, позначену літерою, то повинні негайно взяти зазначену **карту активу** з колоди активів.

**Пам'ятайте: ніколи не розкривайте інших карт, якщо не вказано інакше.**

Якщо вказано взяти актив, який ви вже маєте, це не помилка. Деякі активи дуже важливі, тому в грі багато можливостей їх отримати. Якщо ви вже маєте актив, який вказано отримати, просто ігноруйте цю вказівку.



### ПОДІЇ

У цьому параграфі вказано, до яких **подій** ви можете отримати доступ. Кожна подія також містить опис того, що ви можете знайти під час розіграшу події. Номер (№ 003) вказує на карту події, до якої ви тепер маєте доступ і яку можете взяти з колоди подій.

Не забувайте записувати, до яких подій ви маєте доступ.

**ПРИМІТКА.** Деякі події вимагають витратити ресурс, щоб отримати до них доступ.



### ВИТРАТЬТЕ ЖЕТОН РЕСУРСУ

Коли ви побачите цю вказівку, витратьте вказаний **ресурс** з вашого запасу ресурсів і покладіть його в коробку.



### ДОДАЙТЕ ЖЕТОН РЕСУРСУ ДО ЗАПАСУ

Коли ви побачите цю вказівку, негайно візьміть зазначений **ресурс** з коробки й додайте його до вашого запасу ресурсів.



### ІСТОРІЯ ТА ФІЛЬМОКНИГА

Коли ви побачите цю вказівку, негайно увійдіть до вашого облікового запису на сайті [dune.playdetective.online](http://dune.playdetective.online), щоб отримати доступ до інформації. Після входу на сайт виберіть потрібне поле для вводу на головному екрані та введіть зазначений номер, щоб отримати доступ до потрібної інформації (наприклад, *Історія@008* або *Фільмокнига@007*).

Приклад вказівок на картах подій:



Поговоріть зі Сардаукаром

Яна повинна витратити 1 ресурс пряноців, щоб отримати доступ до карти № 409.



Ідіть за солдатами до їхнього штабу

Антон повинен витратити 1 ресурс зброї, щоб отримати доступ до карти № 407.

**Активи** — це важливі речі, які допоможуть вам протягом кампанії. Ці карти позначено літерами, щоб відрізнити їх від карт подій. Ви отримуватимете активи різними способами, наприклад, у передмові місії або під час події.


Щодо **активів** діють ті самі правила, що й до подій:

- ❖ Ви можете передивлятися і читати лише ті карти активів, до яких маєте доступ.
- ❖ Деякі карти активів містять указівки, які треба розіграти, щойно ви візьмете таку карту.
- ❖ Від моменту отримання карта активу доступна всім гравцям протягом усіх наступних місій.

# ЗАКІНЧЕННЯ ГРИ

## КІНЕЦЬ ГРИ

*Арракіс вчить «поведінці ножа» — відрізати незавершене, примовляючи: «Тепер усе завершено, бо воно скінчилося тут».*  
Принцеса Ірулан. «Збірка речень Муад'Діба»

Гра закінчується, щойно  досягає поділки «Підсумковий звіт» на треку часу.

Щоб завершити місію, виберіть ПІДСУМКОВИЙ ЗВІТ у меню на сайті [dune.playdetective.online](http://dune.playdetective.online).

Пам'ятайте, тут не можна виграти або програти. Ви проходите гру, завершуючи кожну місію й звітуючи у штаб Опору. У такий спосіб ви впливаєте на сюжет наступних місій.

Підсумковий звіт складається з низки дій, які ви радитимете штабу. Для кожної дії ви вибиратимете пропозицію, яка визначатиме вплив на наступні місії. Результати будуть показані вам відразу після завершення звіту.

Завершивши звіт, ви можете набути нові **вміння** для ваших **персонажів**, витративши на це очки **досвіду**.

## ЗУПИНІТЬСЯ!

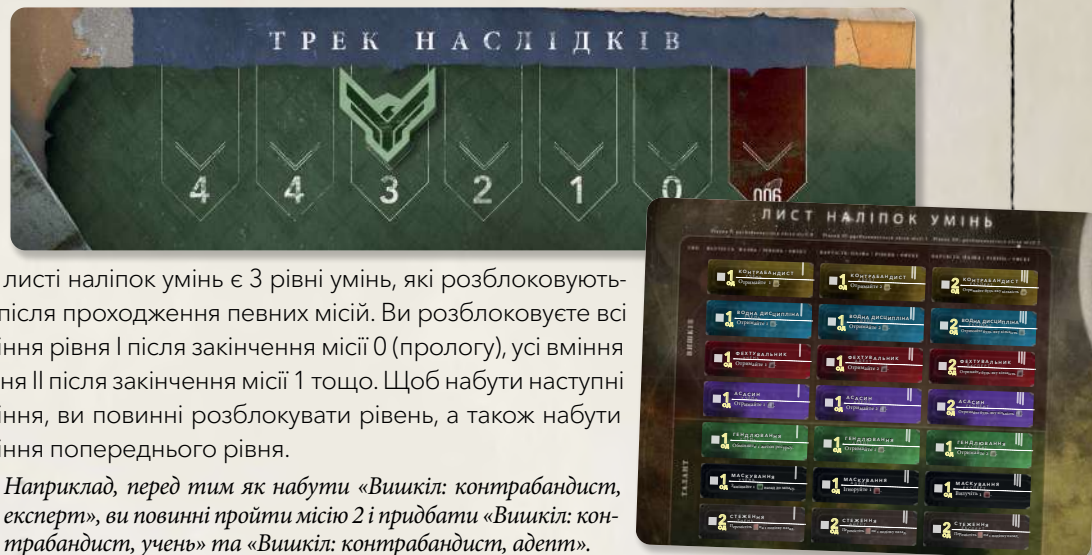
Ви навчилися всього потрібного для гри в «Дюну. Таємниці Домів».

Подальший текст знадобиться вам лише після завершення прологу. Він містить інструкції з витрачання ДОСВІДУ на нові вміння, пояснення, для чого потрібен ТРЕК ПЕРЕМОЖНИХ ОЧОК, як вносити записи на СТОРІНКУ ПРОГРЕСУ, починати НОВУ МІСІЮ, ЗАНОВО ЗІГРАТИ МІСІЮ та ЗБЕРІГАТИ ГРУ.

*Значимо, що Муад'Діб осягав науку так швидко, бо спершу навчився вчитися. І найпершим уроком для нього була віра в те, що він зможе засвоїти нові знання.*  
Принцеса Ірулан. «Людяність Муад'Діба»

## ДОСВІД

Витрачаючи здобуті **очки досвіду**, ви зможете підвищити рівень ваших персонажів. **Наліпки вмінь** наклеюють на спеціальні місця планшетів персонажів і приборчиків. Уміння вимагають витратити очки досвіду.



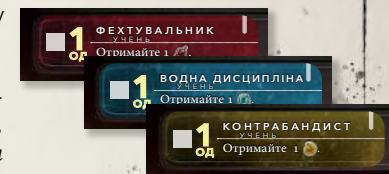
На листі наліпок умінь є 3 рівні умінь, які розблоковуються після проходження певних місій. Ви розблокуєте всі вміння рівня I після закінчення місії 0 (прологу), усі вміння рівня II після закінчення місії 1 тощо. Щоб набути наступні вміння, ви повинні розблокувати рівень, а також набути вміння попереднього рівня.

*Наприклад, перед тим як набути «Вишкіл: контрабандист, експерт», ви повинні пройти місію 2 і придбати «Вишкіл: контрабандист, учень» та «Вишкіл: контрабандист, адепт».*

Досвід розподіляється між усіма персонажами, тому обов'язково домовтеся, як ви будете його витрачати. Ви не можете зберігати очки досвіду між місіями, тому втрачатимете все, що не витратили.

Кожне набуте вами вміння має особливий одноразовий ефект, який ви можете активувати під час гри. Щоб активувати його, зробіть позначку в комірці вміння та розіграйте його вказівки.

*Приклад. Наприкінці місії 2 маркер наслідків перебуває на поділці «3 ОД» треку наслідків. Команда здобуває 3 очки досвіду, які може витратити. Гравці вирішують витратити їх на 2 вміння рівня I для двох персонажів та 1 вміння рівня I для приборчика.*



## ТРЕК ПЕРЕМОЖНИХ ОЧОК

На зворотному боці ігрового поля є **трек переможних очок**, який використовують лише в місії 3 замість треку наслідків.

Правила переміщення маркера треком переможних очок такі ж самі, як і треком наслідків. Якщо ви витягнете жетон наслідків з червоним боком наслідків, перемістіть маркер наслідків на 1 поділку праворуч на треку переможних очок.

Деякі карти подій також вказуватимуть вам здобути переможні очки, і коли це станеться, перемістіть маркер наслідків на кількість поділок, зазначену на карті.

*Приклад. Ви бачите вказівку «Здобудьте 2 ПО». негайно перемістіть маркер наслідків на 2 поділки ліворуч треком переможних очок.*

Нагадуємо, тут не можна ані виграти, ані програти. Трек переможних очок потрібен, щоб визначати позитивний вплив ваших дій протягом місії 3.



# НОВА ГРА, ТВОРЦІ

## СТОРІНКА ПРОГРЕСУ

Остання сторінка цих правил – це **сторінка прогресу**. Вона використовується для зберігання інформації між іграми.

Після завершення кожної місії приділіть час, щоб занотувати на сторінці прогресу всі необхідні записи з підсумкового звіту, події, до яких ви маєте доступ, а також кількість і типи ваших жетонів ресурсів.

## МІСІЇ

### НОВА МІСІЯ

Коли ви будете готові проходити наступну місію, дотримуйтеся загальних правил приготування до гри (див. «Приготування», с. 2), але використовуйте передмову до місії, позначену відповідною цифрою у верхньому лівому куті.

### ПОВТОРНЕ ПРОХОДЖЕННЯ МІСІЇ

Якщо ви бажаєте заново зіграти місію, горілиць поверніть усі карти подій до колоди подій у порядку зростання номерів. Карти подій кожної місії відрізняються першою цифрою номера (0, 1, 2 або 3) та буквою «3» для позначення зворотного боку карти.

*Наприклад. Якщо ви щойно завершили місію 2 і бажаєте повторити її, зберіть усі події, які починаються з 2, і горілиць поверніть їх до колоди подій, дотримуючись порядку номерів.*

Потім перезапустіть місію на сайті [dune.playdetective.online](http://dune.playdetective.online), але зауважте – якщо ви вирішили перезапустити місію, уся здобута вами інформація та увесь прогрес будуть утрачені. Тож добре подумайте, перш ніж зробити це.

## ЗБЕРІГАННЯ ГРИ

«ДЮНА. ТАЄМНИЦІ ДОМІВ» складається з прологу та 3 місій, що розповідають одну загальну історію. Дуже ймовірно, що ви гратимете її кілька партій, тож важливо вміти зберігати гру після кожної місії. Ми організували коробку так, щоб допомогти вам відстежувати ваш прогрес: зберігаючи гру, складайте всі розіграні вами карти у правій секції коробки, а нерозіграні події – у лівій.

## ТВОРЦІ ГРИ

### PORTAL GAMES

АВТОРИ: Ігнацій Тшевічек, Вероніка Спіра, Якуб Поченти

СЮЖЕТ ГРИ: Пшемислав Ример

ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН: Матеуш Копач, Рафал Шима

ІЛЮСТРАЦІЯ ОБКЛАДИНКИ: Матеуш Ленар

ІЛЮСТРАЦІЇ: Матеуш Бельський, M81 Studio, Мацей Янік, Томаш «Морано» Єдрушек, Ганна Куїк, Мацей Сімінський

КНИЖКА ПРАВИЛ: Йоанна Киянка

ВИКОНАВЧИЙ ПРОДЮСЕР: Гжегож Полевка

РЕДАКТОР АНГЛІЙСЬКОЇ ВЕРСІЇ: Тайлер Браун

### УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ «GEEKACH GAMES»

КЕРІВНИК ПРОЄКТУ: Олександр Ручка

ПЕРЕКЛАДАЧ: Володимир Кузнєцов

РЕДАКТОРИ: Сергій Лисенко, Святослав Михаць

ДИЗАЙН І ВЕРСТКА: Артур Патрихалко

ОСОБЛИВА ПОДЯКА: Анна Вакулєнко, Владислав Дубчак, Дмитро Науменко, Поліна Матузєвич, Сергій Іщук та Сергій Тодоров

### GALE FORCE 9

ПРОДЮСЕР І БРЕНД-МЕНЕДЖЕР: Джо ЛеФаві | Genuine Entertainment

СПІВПРОДЮСЕР: Джон-Пол Брізіґотті

Особлива подяка всім, хто брав участь у створенні цієї гри:

Браяну Герберту, Кімберлі Герберт, Байрону Меррітту, Кевіну Дж. Андерсону та Herbert Properties, LLC, Джон-Паулю Брізіґотті та Пітеру Сімуновичу з Gale Force 9

Нашим чудовим партнерам з Legendary та надзвичайним фільмотворцям, без яких ця гра не з'явилася б.

І Френку Герберту, автору й творцю всесвіту Дюни, чиє унікальне бачення та увага надихнули нас усіх.



Опубліковано: Portal Games Sp. z o.o.  
ul. H. Sienkiewicza 13, 44-190 Knurów, Poland.  
© Copyright 2021 PORTAL GAMES Sp. z o.o.  
Усі права застережено.



«Дюна. Таємниці Домів» – видається за ліцензією Gale Force Nine, компанії Battlefront Group.

Dune © 2021 Legendary. Усі права застережено.

Українське видання © 2021 Geekach Games.

# СТОРІНКА ПРОГРЕСУ

ПРОЛОГ (П)

---

---

---

---

---

*Нотатки:*



МІСІЯ 2

---

---

---

---

---

*Нотатки:*



МІСІЯ 1

---

---

---

---

---

*Нотатки:*



МІСІЯ 3

---

---

---

---

---

*Нотатки:*

