

D U N A

T A J E M S T V Í R O D U

P R A V I D L A H R Y

Arrakis, Duna, planeta koření a nekonečných písků na samém okraji Impéria, zmítaná intrikami, vzpourou a válkou.

Právě na tuto planetu přichází na přání imperátora rod Atreidů, aby se zde ujal vlády. Zatímco se snaží najít podporu u místních obyvatel, dosavadní správce Arrakis, rod Harkonnenů, proti němu spřádá tajné plány. Jste vrženi doprostřed sváru dvou mocných rodů, mezi pašeráky a dělníky, zrádce a povstalce, agenty a vojáky. Jak se postavíte k tajemstvím, jež máte odhalit?

PŘEDSTAVENÍ HRY

DUNA: TAJEMSTVÍ RODU je kooperativní příběhová hra ze světa Duny. V příběhu skládajícím se z několika kapitol budete moci prožít dobrodružství, v němž se vžijete do rolí příslušníků odbojové skupiny podnikajících podvratné akce proti rodu Harkonnenů. Jednotlivými kapitolami budete procházet prostřednictvím po sobě jdoucích setkání, jež vám umožní splnit cíle dané kapitoly. Čas na jejich splnění je však omezený počtem setkání – nebudete tak moci zažít každé jedno setkání a mnohé záhady, jež se v příběhu objeví, budete muset vyřešit s pomocí dedukce.

Na konci každé kapitoly podá vaše skupina hrdinů hlášení shrnující zjištěné skutečnosti a navrhne další postup, čímž ovlivní směřování příběhu.

Hra nezná vítěze ani poraženého. Namísto toho čeká na hráče jedinečný příběh utvořený jejich vlastními zážitky a rozhodnutími!

*„Záhada života není problém, který se má řešit, ale skutečnost, která se má zažít.“
– Ctíhodná matka Gaius Helena Mohiamová*


HERNÍ MATERIÁL


DŮLEŽITÉ: Duna je plná tajemství – nedívejte se na karty setkání, karty indicií, úvody kapitol a podobné materiály dříve, než k tomu dostanete pokyn.

1 balíček setkání
(4 krycí karty a 68 karet setkání)


1 balíček indicií
(1 krycí karta a 23 karet indicií)

Úvod k prologu (označený písmenem P)
Úvody kapitol (označené čísly I, II, III)



1 ukazatel následků: 



1 ukazatel času: 



1 herní plán



5 žetonů následků: 



27 žetonů zdrojů

 6 zbraní: 

 6 koření: 

 6 vody: 

 6 lstí: 

 3 moudrosti: 

POZNÁMKA: Žetony zdrojů nejsou nijak omezené. Pokud vám tedy během hry dojdou, můžete namísto nich použít libovolnou náhradu.

1 list s nálepkami dovedností

4 desky postav/stoupenců

1 mapa Duny, 1 mapa Tel Gezeru

1 sešit pravidel

PŘÍPRAVA HRY

PŘÍPRAVA HERNÍHO MATERIÁLU

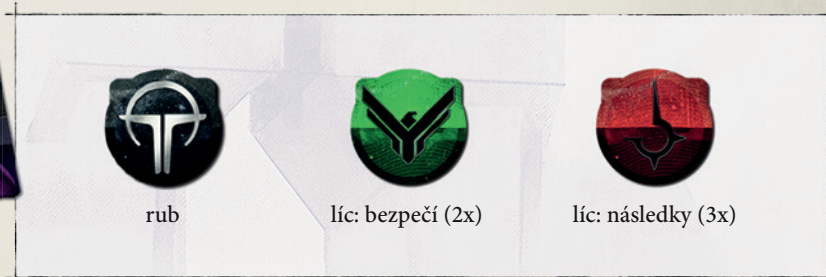
Začátek je doba, kdy je třeba pečlivě dbát o co nejpřesnější rovnováhu. To ví každá sestra z Bene Gesseritu...
– princezna Irulán: Pravá kniha o Muad'Dibovi



- 1 Doprostřed stolu položte herní plán. Na levé krajní pole stupnice následků položte žeton.
- 2 Poblíž herního plánu připravte místo pro společnou zásobu zdrojů. Pokud pokračujete v příběhu a připravujete další kapitolu:
 - A. Připravte si do společné zásoby počet a druh zdrojů (zbylé ponechte v krabici), který jste si na konci předcházející partie poznamenali na záznamový arch pokroku.
 - B. Rozložte na stůl karty setkání a indicií, jež jste získali během dosavadní hry.
(Nezapomeňte přitom odlišit setkání, k nimž máte plný přístup, od těch, které jsou přístupné pouze částečně (viz *Setkání na straně 4*).

- 3 Každý z hráčů si vezme desku své postavy. Pokud připravujete Prolog, vyberte si postavu, za kterou budete celý příběh hrát. Každá postava poskytuje jeden žeton zdroje (jednorázově před započítím Prologu) – přidejte uvedený žeton do společné zásoby zdrojů.
V následujících kapitolách se pak hráči ujmou postav, které si vybrali na začátku hry, tentokrát však nezískávají uvedený žeton zdroje. Dodatečné zdroje mohou získat z nálepek s dovednostmi (získanými za body zkušenosti) nebo z karet setkání.

- 4 Postavy, které si nikdo nevybral, obraťte stranou „stoupence“ vzhůru. Před započítím Prologu si vezměte zdroje uvedené na kartě každého ze stoupců a přidejte je do společné zásoby.
- 5 Vezměte balíček setkání a položte jej vedle herního plánu (včetně krycí karty navrchu).
- 6 Vezměte balíček indicií a taktéž jej položte vedle herního plánu (včetně krycí karty navrchu).
- 7 Připravte žetony následků: všechny je zamíchejte a položte lícem dolů poblíž herního plánu.



- 8 Připravte si tužku a papír pro zapisování poznámek.
- 9 Položte na stůl mapu Duny, která doplní kontext příběhu.
- 10 Přihlaste se na stránku dune.playdetective.online, vyberte kapitolu, kterou se chystáte hrát, a podívejte se na úvodní videosekvenci.
- 11 Po zhlédnutí videoúvodu si přečtete kartu s úvodním textem. Jakmile vykonáte pokyny uvedené na kartě, ponechte ji ji po ruce.

POZNÁMKA: Příběh začíná Prologem. Vezměte si tedy kartu s úvodem do kapitoly označenou v levém horním rohu písmenem „P“. Příběh hry DUNA: TAJEMSTVÍ RODU se skládá ze 4 kapitol (P, I, II, III). Prolog slouží především jako úvod do hry – je znatelně kratší a má za úkol hráče seznámit se základními principy. Jádro hry spočívá v kapitolách I, II a III, v nichž se příběh naplno rozvine.

PŘEHLED HERNÍHO MATERIÁLU

HERNÍ PLÁN



STUPNICE ČASU

Stupnice času ukazuje, kolik času hráčům zbývá do konce aktuální kapitoly. Každé setkání, jež zahájíte, posune váš o jedno pole směrem k nule.

PORADNÍ POLE

Během celé hry se nepochybně budete společně radit a probrat informace, které jste získali při svých setkáních. Poradní pole slouží pouze k upozornění, že nezbyvá příliš času a bylo by dobré se na chvíli zastavit a probrat společně své domněnky, závěry a návrhy. Využijte tohoto upozornění k tomu, abyste se pokusili co nejlépe splnit cíle kapitoly.

Pamatujte, že jste tým a že se každý názor počítá. Duna je místem, kde mají informace často cenu života, věnujte proto pozornost každému poradnímu hlasu.

„Pomysli na skutečnost, že hluchý člověk neslyší. Pak, jakou hluchotou my všichni netrpíme? Jakých smyslů se nám nedostává, že nevidíme a neslyšíme jiný svět vůkol nás?“
– Oranžkokatolická bible

POLE HLÁŠENÍ

Jakmile dospějete k poli hlášení, znamená to, že čas vyhraný pro váš úkol vypršel. Vyhodnoťte ještě setkání, které na toto pole posunulo, bude to však poslední setkání v dané kapitole. Jakmile je karta vyhodnocena, připravte se na podání hlášení (viz *Konec kapitoly na straně 6*).

STUPNICE NÁSLEDKŮ

Stupnice následků mimo jiné ukazuje počet bodů zkušenosti, které získáte na konci každé kapitoly (viz *Zkušenosti na straně 6*). Následky se zde myslí množství informací, které o vašich aktivitách a přesunech na Arrakis získali nepřátelští Harkonnenové.

Pokud na stupnici následků dosáhnete pole zcela vpravo, přihlaste se na webovou stránku dune.playdetective.online a vyhledejte záznam historie@006.

ÚVODY DO KAPITOL

Na kartách úvodu naleznete pět oddílů:

ÚVOD: Popis událostí odehrávajících se kolem vašeho týmu. To, kde se právě nacházíte.

CÍLE: Popis cílů aktuální kapitoly. Karta vždy uvádí jeden nebo více hlavních cílů, ale může také obsahovat cíle vedlejší. To, proč zde jste.

ČAS: Množství času určuje, kolik setkání budete moci během aktuální kapitoly zahájit. Vaše omezení.

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA: Tento oddíl upřesňuje pravidla platící pro aktuální kapitolu. Vaše rozkazy.

VÝCHOZÍ SETKÁNÍ: Setkání, jež jsou vám k dispozici na začátku kapitoly (viz *Setkání na straně 4*). Vaše cesty vpřed.

POSTAVY

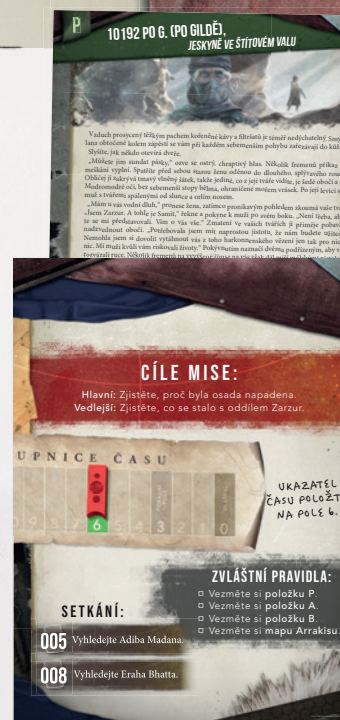
Postava, kterou si vyberete, s vámi zůstane až do konce příběhu. Během hry se díky bodům zkušenosti a novým dovednostem zlepšuje a rozvíjí. Každá postava dokáže vyměnit libovolně 2 zdroje za zdroj, na nějž se specializuje (viz deska postavy). Zároveň na začátku Prologu skupině přináší 1 žeton zdroje.

Stoupcenci představují obyvatele Duny, kteří vám během dobrodružství pomáhají. I jim lze pomoci body zkušenosti vylepšovat dovednosti. Na začátku Prologu skupině přináší 2 žetony zdrojů.

Postavy a stoupcenci se liší tematicky, herně však fungují podobně.

ZDROJE

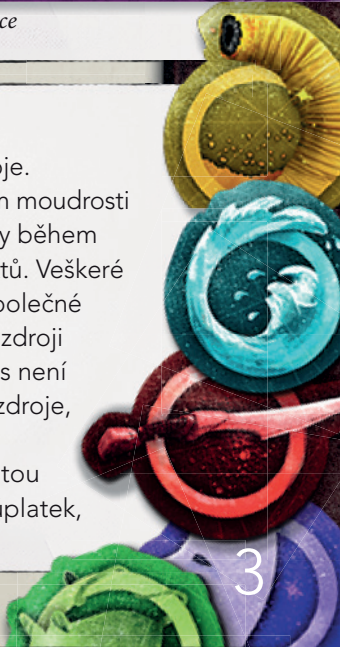
Abyste na drsné Duně dokázali přežít a plnit úkoly, budete potřebovat zdroje. Ty zahrnují koření, vodu, zbraně, lsti a moudrost. Žetonem moudrosti lze nahradit libovolný jiný žeton zdroje. Uvedené zdroje budou vaše postavy během hry využívat k zahájení některých setkání nebo aktivaci různých herních efektů. Veškeré zdroje, se kterými vstoupíte do hry nebo získáte později, zůstávají ve vaší společné zásobě zdrojů, dokud je neutratíte (vrátíte do krabice). Zacházejte se svými zdroji moudře a šetřete si je na chvíli, kdy je budete opravdu potřebovat – Arrakis není zrovna přívětivou planetou. Na začátku hry sice obdržíte něco od každého zdroje, během svého působení na drsné planetě však o mnoho víc nezískáte.
POZNÁMKA: Každý ze zdrojů představuje způsob, jak se vypořádat s určitou situací. Žeton vody může na pustém a vyprahlém Arrakis reprezentovat úplatek, žeton lsti třeba zase utajení pravé identity.



strana hráče



strana stoupcence



ZÁKLADNÍ PRAVIDLA

JAK HRÁT

Vaše úloha jakožto povstaleckých agentů na Arrakis je prostá: odhalovat tajemství a rozplétat příběh hry.

SETKÁNÍ

Jádrum hry je odkrývání karet setkání. Čtením a vyhodnocováním jednotlivých setkání budete krok po krůčku odhalovat jedinečný příběh plný akce a intrik.

Začnete úvodem do kapitoly, který vás uvede do děje a nabídne výchozí setkání, do nichž se můžete pustit. Každé setkání má přiřazeno číslo, podle nějž ho můžete jednoznačně identifikovat. Karty setkání jednak obsahují důležité informace a střípky příběhu, jednak fungují jako počítadlo času, který vám zbývá do konce kapitoly.

KARTY SETKÁNÍ

1. Jedinečné **ČÍSLO** sloužící k přístupu ke kartě.
2. **PŘÍBĚHOVÝ TEXT:** Text popisující situaci, v níž se ocitáte. Z něj budete čerpat informace, které vám umožní splnit vaše cíle.
3. **RŮZNÉ POKYNY:** V tomto případě: Vezměte si kartu indicíí „y“ a přečtěte si zprávu, kterou obsahuje. Poté táhněte žeton následků.
4. **SETKÁNÍ,** která můžete zahájit, spolu s popisem toho, co během nich můžete očekávat.

Setkání vás přenesou do nejrůznějších situací, jako je průzkum podezřelého místa, rozhovor s obyvateli Arrakis nebo nálezy nějakého předmětu. Každá z karet může podkrýt nějaký důležitý fakt, čtete je tedy pozorně – setkání obsahují všechno, co budete potřebovat pro splnění svých cílů.

ČAS

Stupnice času na herním plánu ukazuje, kolik času vaší skupině zbývá, než se bude muset vrátit na základnu povstalců a podat hlášení – na nepřátelském území není záhodno zůstat příliš dlouho.


Jakmile jste se rozhodli zahájit a vyhodnotit některé setkání, posuňte ukazatel času na STUPNICI ČASU o 1 pole směrem k 0.

Množství času odpovídá počtu karet setkání, které přečtete a vyhodnotíte během jedné partie.

V úvodu do každé kapitoly se dozvíte, na kterém čísle se má ukazatel času na začátku kapitoly nacházet.

„Naděje tlumí pozorovací schopnost.“
– Ctihodná matka Gaius Helena Mohiamová

VYHODNOCENÍ SETKÁNÍ

1. Opatrně, tak abyste omylem neodhalili informace na jiných kartách, vyjměte kartu z balíčku setkání s číslem setkání, které chcete zahájit.
2. Posuňte  na STUPNICI ČASU o 1 pole směrem k 0.
3. Nahlas přečtete text popisující setkání. Dbejte na to, aby zadní strana karty zůstala skrytá (pokud nedostanete jiné pokyny).
4. Proveďte všechny pokyny uvedené v daném setkání (viz Pokyny níže).
5. Odložte vyhodnocenou kartu setkání poblíž herního plánu tak, aby bylo zřejmé, zda máte k danému setkání plný přístup, nebo ne (viz *Otočení karty na straně 5*).

POZNÁMKA: Dobrá organizace karet setkání na stole je zásadní podmínkou správného odehrání kapitoly. Doporučujeme setkání, u nichž máte přístup pouze k jejich přední straně, pokládat nalevo od herního plánu a ty, k nimž máte plný přístup, napravo od něj. Nezapomeňte si také po vyhodnocení setkání zapsat do poznámek číslo jeho karty.

POZNÁMKA: Vaše poznámky jsou v této hře stejně nepostradatelné, jako jsou filtršaty na Arrakis. Setkání a informace v nich obsažené jsou jako voda – ani kapka by neměla přijít na zmar.




Nikdy si neprohlížejte nebo nečtete karty setkání, ke kterým nemáte zatím přístup, pokud vás k tomu hra přímo nevyzve. Jakmile je některé setkání vyhodnocené, je možné se k němu během partie i zbývajících kapitol vracet a číst její!

ZÁKLADNÍ PRAVIDLA

POKYNY


Setkání často obsahují POKYNY, kterými se musíte řídit. Některé nabízejí možnosti, mnohé vás však vyzvou, abyste si jednoduše vzali a/nebo přečetli určitou herní součást. Objeví-li se na kartě více pokynů, vyhodnoťte je jeden po druhém v pořadí, v němž jsou uvedené.


„Schopnost něco zničit znamená absolutní moc nad věcí. Připustili jste, že takovou schopností disponuji. Nejsme zde proto, abychom diskutovali nebo vyjednávali nebo dělali kompromisy...“
– Paul Atreides


 **OTOČENÍ KARTY**
Symbol  naznačuje, že můžete získat přístup k zadní straně karty setkání. V některých případech karta naznačuje, že před otočením musíte utratit nebo táhnout některý žeton. Většinou však otočení nic nestojí – v takovém případě symbol  znamená, že můžete kartu jednoduše otočit.



Pokud musíte před otočením karty utratit žeton nebo táhnout žeton následků, musíte se pro její otočení rozhodnout ještě před tím, než se pustíte do dalšího setkání. To znamená, že se nikdy nemůžete vrátit k již dříve otočené kartě setkání a otočit ji. Pokud se rozhodnete kartu setkání neotáčet, máte nadále přístup pouze k její přední straně. Pokud se ji rozhodnete otočit, získáte po všechny následující kapitoly přístup k oběma jejím stranám.

Následujte ženu, abyste mohli pokračovat v rozhovoru.

Příklad symbolu : Chcete-li tuto kartu setkání otočit, táhněte 1 žeton následků.


 **TÁHNĚTE 1 NÁSLEDEK**
Jakmile narazíte na tento pokyn, musíte si ihned náhodně vytáhnout jeden z pětic žetonů následků a následovně jej vyhodnotit:

 Nic se neděje. Odhodte tažený žeton následků zpět do krabice.

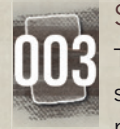
 Nejprve na stupnici následků posuňte  o 1 pole doprava (viz Zkušenosti na straně 6). Poté vezměte všechny žetony následků (včetně tohoto a žetonů, které jste dříve odhodili do krabice) a znovu je zamíchejte a připravte vedle herního plánu lícem dolů.

Žetony následků symbolizují okamžiky, kdy vaše aktivity zaznamenali Harkonnenové, a vy jste tak přišli o čas, který byste jinak využili k procvičování svých dovedností.


POZNÁMKA: Žetony následků se na začátku každé kapitoly vždy uvádějí do výchozího stavu!


 **VEZMĚTE SI KARTU INDICIÍ**
Jestliže narazíte na tento pokyn, musíte si ihned vzít kartu indicíí označenou uvedeným písmenem.

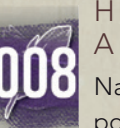
Dbejte na to, abyste při tom omylem neodhalili některou z ostatních karet. Může se stát, že vás hra vyzve, abyste si vzali kartu indicíí, kterou již máte. Nejedná se o chybu. Některé indicie jsou důležité, a existuje tak více možností, jak je získat. Máte-li již některou z indicíí a hra vám ji znovu nabízí, prostě daný pokyn ignorujte.

 **SETKÁNÍ**
Tato informace hráčům sděluje, která setkání jsou nově dostupná. U každého z nich je doplněn i stručný popis toho, co vás při něm může čekat. Číslo (#003) označuje kartu setkání, k níž máte nyní přístup a můžete ji táhnout z balíčku. Nezapomeňte si průběžně dělat poznámky, která setkání jsou vám dostupná.

POZNÁMKA: Některá setkání vyžadují zaplacení zdroje, abyste je mohli zahájit.

 **UTRAŤTE ŽETON ZDROJE**
Vidíte-li tento pokyn, přesuňte žeton uvedeného zdroje ze společné zásoby do krabice.

 **PŘIDEJTE ŽETON ZDROJE DO SPOLEČNÉ ZÁSoby**
Vidíte-li tento pokyn, vezměte si ihned žeton uvedeného zdroje z krabice a přidejte jej do společné zásoby.

 **HISTORIE A FÓLISKY**
Narazíte-li na tyto pokyny, přihlaste se ihned na stránku dune.playdetective.online a vyhledejte uvedený záznam: v hlavním okně zvolte příslušný druh záznamu a zadejte do vyhledávání uvedené číslo (například: historie@008 nebo fólisky@007).

Příklady pokynů uvedených na kartě setkání:

 **409** Promluvte se Sardaukarem.

Chce-li Jana získat přístup ke kartě setkání #409, musí utratit 1 žeton koření.

 **407** Sledujte vojáky na základnu.

Chce-li Adam získat přístup k setkání #407, musí utratit 1 žeton zbraně.



KONEC KAPITOLY

KONEC KAPITOLY

„Arrakis učí filozofii nože – uřízneš to, co není dokončené, a řekneš: „A teď už je to dokončené, protože to končí zde.““
– princezna Irulán: Sebraná rčení Muad'Diba

Kapitola končí, jakmile dosáhne pole „hlášení“ na stupnici času.

Abyste kapitolu ukončili, vyberte z nabídky na stránce dune.playdetective.online volbu HLÁŠENÍ.

Pamatujte: Hra nekončí vítězstvím nebo prohrou – hráči procházejí příběhem po jednotlivých kapitolách, na jejichž konci se vrací zpět na základnu povstalců, aby podali hlášení. Během něho mají možnost ovlivnit děj následujících kapitol.

Během hlášení také navrhnete svým velitelům další postup. U každé navrhované akce vyberete jedno doporučení, které naznačuje, jak budou ovlivněny následující kapitoly. Na konci fáze hlášení se pak dozvíte, jaké důsledky vaše volba měla.

Po podání hlášení máte možnost využít body zkušeností (odpovídající hodnotě na stupnici následků) a naučit své postavy novým dovednostem.

STÁT!

V tomto okamžiku jste se seznámili se vším, co potřebujete k započítí hry.

Oddíly, které následují dále, obsahují informace, jež budete potřebovat až po dokončení Prologu. Najdete v nich pokyny k získávání nových dovedností pomocí BODŮ ZKUŠENOSTÍ, vysvětlení STUPNICE VÍTĚZNÝCH BODŮ, popis záznamového archu pokroku, postup zahájení NOVÉ KAPITOLY, OPAKOVANÉHO HRÁNÍ KAPITOLY a ULOŽENÍ HRY.

„Můžeme uvést, že Muad'Dib se učil tak rychle proto, že jeho první výcvik byl zaměřen na to, jak se učit. A vůbec první lekcí byla víra, že je schopen se učit.“
– princezna Irulán: Lidskost Muad'Diba

ZKUŠENOSTI

Získané body zkušeností vám umožní vylepšit své postavy. Nové dovednosti mají podobu samolepek, které si hráči nalepí na určené místo na desce postavy či stoupence. Dovednosti lze získat pouze utracením bodů zkušenosti.



Na listu nálepek naleznete 3 úrovně dovedností, které se odemykají po dohrání určité kapitoly. Po dohrání prologu se tedy zpřístupní všechny dovednosti úrovně I, po kapitole 1 dovednosti úrovně II atd. Aby postava mohla získat dovednost vyšší úrovně, musí mít předcházející úroveň této dovednosti. Zároveň musí být tato úroveň dovednosti zpřístupněna dokončením odpovídající kapitoly.

Příklad: Než budete moci získat dovednost „Výcvik: pašerák, expert“, musíte mít odehranou kapitolu 2 a využitou dovednost „Výcvik: pašerák, nováček“ a „Výcvik: pašerák, specialista.“

Zkušenosti jsou společné pro celou skupinu, poskytněte tedy každému možnost do jejich rozdělení promluvit. Body zkušeností nelze uchovávat pro příští kapitolu. Pokud tedy některé nevyužijete, přicházíte o ně.

Každá získaná dovednost nabízí zvláštní jednorázový efekt, jehož můžete během hry využít. K tomu stačí zaškrtnout políčko u dovednosti, kterou si přejete využít, a provést pokyny na ní uvedené.

Příklad: Na konci kapitoly 2 se ukazatel na stupnici následků nachází na poli 3 Zk. Tým tak získává 3 body zkušenosti, které může využít. Skupina se dohodne, že je utratí za dvě dovednosti úrovně I pro dvě z postav a jednu dovednost úrovně I pro stoupence.

STUPNICE VÍTĚZNÝCH BODŮ

Na druhé straně herního plánu najdete namísto stupnice následků stupnici vítězných bodů (VB), která se používá pouze u kapitoly 3.

Pravidla pro pohyb ukazatele na stupnici vítězných bodů jsou stejná jako u stupnice následků.

Táhněte-li si červený žeton následků, posuňte ukazatel následků o 1 pole stupnice vítězných bodů směrem k 0.

Některé karty setkání vám oproti tomu nabízí zisk vítězných bodů. Pokud se tak stane, posuňte ukazatel následků o uvedený počet polí doleva.

Příklad: Karta uvádí pokyn „Získáváte 2 VB“. Ihned posuňte ukazatel na stupnici vítězných bodů o 2 pole doleva.

Připomínáme, že v této hře nemůžete prohrát ani vyhrát. Stupnice vítězných bodů však ukazuje, nakolik vaše činy v kapitole 3 přispěly k příznivému rozuzlení příběhu.



NOVÁ PARTIE, AUTOŘI

ZÁZNAMOVÝ ARCH POKROKU

Na poslední straně těchto pravidel naleznete záznamový list, do něhož si můžete zapsat důležité informace pro příští partii.

Věnujte chvíli svého času a zaznamenejte si na konci každé kapitoly všechny nezbytné údaje o výstupech z hlášení, o přístupných setkáních a také množství jednotlivých zdrojů, kterými disponujete.

KAPITOLY

NOVÁ KAPITOLA

Jakmile jste připraveni pokračovat následující kapitolou, můžete ji zahájit provedením kroků v základní přípravě hry (viz Příprava komponent na straně 2) a poté si přečíst a vyhodnotit úvod pro danou kapitolu (označenou číslem v levém horním rohu).

OPAKOVANÉ HRÁNÍ KAPITOL

Přejete-li si některou z kapitol zahrát znovu, seřadte všechny její karty setkání podle čísel a vraťte je lícem vzhůru do balíčku. Setkání pro jednotlivé kapitoly se liší první číslicí jejich kódu (0, 1, 2, nebo 3). Písmeno B pak označuje zadní stranu karty.

Příklad: Pokud jste právě zakončili kapitolu II a přejete si ji zahrát znovu, shromážděte všechna setkání začínající číslicí 2 a vložte je ve správném pořadí lícem vzhůru zpět do balíčku setkání.

Poté na stránce dune.playdetective.online zvolte možnost resetovat kapitolu. Pamatujte však, že v tom případě smažete všechny získané informace a veškerý pokrok ve hře. Jednejte tedy uvážlivě.

ULOŽENÍ HRY

Příběh hry DUNA: TAJEMSTVÍ RODU se skládá z Prologu a 3 kapitol. Je tedy pravděpodobné, že se ji hráči rozhodnou hrát ve více sezeních. Proto je důležité vědět, jak hru správně uložit. Krabice k tomuto účelu nabízí insert, který hráčům usnadní uchovat stav hry – při ukládání vložte všechny vyhodnocené karty do pravého oddílu a nevyhodnocené setkání do levého.

AUTOŘI

PORTAL GAMES

Portal Games Sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13, 44-190 Knurów, Polsko.

NÁVRH HRY: Ignacy Trzewiczek, Weronika Spyra, Jakub Poczęty

PŘÍBĚH: Przemysław Rymer

GRAFICKÝ DESIGN: Mateusz Kopacz, Rafał Szyma

ILUSTRACE BOXU: Mateusz Lenart

ILUSTRACE: Mateusz Bielski, M81 Studio, Maciej Janik, Tomasz 'Morano' Jędruszek,

Hanna Kuik, Maciej Simiński

SEŠIT PRAVIDEL: Joanna Kijanka

VEDOUcí PRODUKCE: Grzegorz Polewka

ANGLICKÝ REDAKTOR: Tyler Brown

Autoři by rádi poděkovali testerům a korektorům za jejich pomoc s vývojem hry.

Zvláštní poděkování si zaslouží: Marek Spychalski, Joanna Kijanka, Joanna Wareluk, Grzegorz Polewka, Michał Kulasek, Rafał Szyma, Olga Nowak-Zawiślińska, Damian Mazur, Iwona Idec, Marzena Trzewiczek, Patryk Pajgis, Iza Skowron, Piotr Skupień, Zuzanna Zalewska, Aleksander Kafarski, Zbyszek, Kuba, Eric, David, Luke a všichni ostatní, kteří pomáhali s testováním tohoto produktu.

© Copyright 2021 PORTAL GAMES Sp. z o.o.

Všechna práva vyhrazena.

GALE FORCE 9

PRODUCENT A MANAŽER ZNAČKY: Joe LeFavi | Genuine Entertainment
KOPRODUCENT: John-Paul Brisigotti

Zvláštní díky patří všem, kteří se podíleli na vzniku této hry:

Brian Herbert, Kimberly Herbert, Byron Merritt, Kevin J. Anderson a Herbert Properties, LLC
John-Paul Brisigotti a Peter Simunovich z Gale Force 9

Naši úžasní partneři v Legendary a vynikající tvůrci filmu, bez něž by tato hra nemohla vzniknout. A Franku Herbertovi, autorovi a tvůrci univerza Duna, jehož neopakovatelná vize a představitost nás všechny nepřestává inspirovat.

DUNA: TAJEMSTVÍ RODU je oficiální sublicencí společností Gale Force Nine, a Battlefront Group Company.

ČESKÁ VERZE HRY

TLAMA GAMES

Praha, Česká republika

PŘEKLAD: Jan Dvořák

REDAKCE: Miroslav Tlamicha

HLAVNÍ KOREKTOR: Daniel Knápek

DODATEČNÉ KOREKTURY: Tomáš Tvrď, Pavel Skalický

GRAFICKÁ ÚPRAVA: Michal Hubáček, Kateřina Šuvarská

Draží zákazníci, naše hry kompletujeme s nejvyšší péčí. I tak se však může stát, že ve vaší kopii hry bude chybět některá z komponent, za což se předem omlouváme. Dejte nám prosím o případných potížích vědět na adresu info@tlamagames.com



LEGENDARY



Dune © 2021 Legendary. Všechna práva vyhrazena.

ZÁZNAMOVÝ ARCH

PROLOG (P)

Poznámky:



KAPITOLA I

Poznámky:



KAPITOLA II

Poznámky:



KAPITOLA III

Poznámky:

