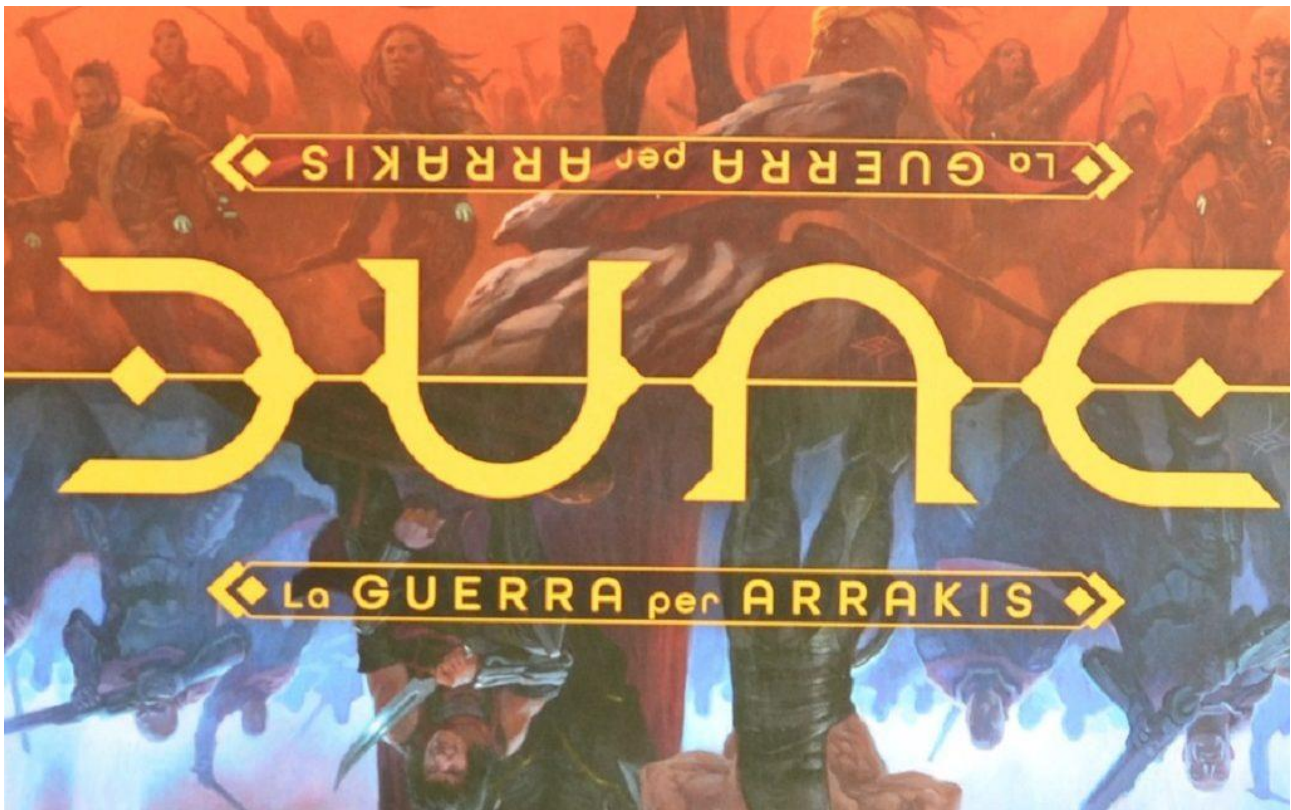


DUNE: LA GUERRA PER ARRAKIS

Lo scontro armato fra Atreides e Harkonnen per il controllo della Spezia



NOTA IMPORTANTE: questa è la copia di un articolo che Pietro Cremona ha scritto in esclusiva per il sito web www.balenaludens.it e che è stato pubblicato in data 07/10/2024. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

Marco Maggi e Francesco Nepitello (insieme a Roberto Di Meglio) sono “colpevoli” di avere pubblicato **La Guerra dell’Anello**, uscito nel 2004 sotto la bandiera di Ares Games: il gioco ottenne un buon successo in tutto il mondo e ancor oggi (settembre 2024) ha un voto medio su BGG di 7,78 che lo colloca fra i primi 200 della classifica generale.

I due autori recidivano dunque con [Dune: La Guerra per Arrakis](#), che utilizza un sistema molto simile al primo e, soprattutto, ci offre un bellissimo tabellone di grandi dimensioni: esistono diversi giochi che hanno come soggetto la saga di Dune, ma un tabellone così bello non lo avevamo mai visto.

Avere letto il libro “Dune” di Frank Herbert aiuta a immedesimarsi nell’ambientazione, ma forse chi ha visto il Film “colossal” del 2021 (premiato con sei Oscar) può meglio immaginare cosa aspettarsi: una guerra totale per il controllo di Arrakis.

Dune: La guerra per Arrakis, edito da CMON Global Limited e distribuito nel Bel Paese da [Asmodée Italia](#), è stato pensato per due giocatori (da 14 anni in su), ma può essere allargato a quattro: due saranno i “buoni” (Atreides e Fremen) e due impersoneranno i “cattivi” (Harkonnen e

Corrino). La durata “media” (spiegazioni escluse) è di circa 150 minuti, ma aggiungete tranquillamente un’ora per la prima partita.

Nel seguito di questa recensione cercheremo di spiegarvi, oltre al suo funzionamento, perché a noi è piaciuto.

Unboxing



Foto 1 – I componenti di Dune: War for Arrakis.

La scatola di **Dune: La guerra per Arrakis** si fa doppiamente notare, non solo per le sue dimensioni, ma anche, e soprattutto, perché, aprendo il coperchio, troviamo all’interno una seconda scatola per lo stoccaggio delle circa 130 miniature di plastica colorata, finemente dettagliate. Come potete apprezzare guardando la Foto 1 qui sopra, ogni pezzo è posizionato su un singolo slot di uno dei tre “vassoi” di polietilene trasparente fra loro sovrapposti a incastro che, per evitare di disperdere le miniature, vengono poi inseriti nella seconda scatola.

Prima dell’uso le “macchine volanti” della fazione Harkonnen (Ornitotteri e Ali Trasporto) devono essere montate su una basetta di plastica trasparente alta circa 60 mm per un maggiore effetto scenico, ma per rimetterle nel loro vassoio bisogna smontarle ogni volta.

Anche i dadi e le carte hanno il proprio posto su uno dei vassoi, mentre restano fuori soltanto le placche dei giocatori e una fustella con tutte le tessere necessarie (ne parleremo nel corso della descrizione).

I materiali sono davvero di ottima fattura e le miniature sono ben equilibrate, grazie a delle basette sufficientemente grandi da mantenerle in piedi anche con qualche scossone al tavolo: da notare che ogni tipo di unità si distingue dagli altri per la forma della basetta (circolare, quadrata, esagonale, etc).

Gioco promosso al 100% per quanto riguarda la componentistica.

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Panoramica del tavolo all'inizio di una partita a due.

La preparazione del tavolo di **Dune: La guerra per Arrakis** è abbastanza laboriosa e quindi consigliamo l'ospite di prepararlo piuttosto in anticipo, in modo da non perdere tempo quando arrivano gli amici.

Noi abbiamo provato il gioco in due, in tre e in quattro e senz'altro vi consigliamo quest'ultima versione, se avete altri tre amici pronti alla sfida: in due le partite sono più rapide, soprattutto se entrambi i partecipanti conoscono già il gioco, ma in quattro si aggiungono altri fattori (due teste pensanti, la suddivisione dei dadi e dei compiti, le decisioni da prendere insieme, ecc.) che lo rendono sicuramente più interessante. In tre non abbiamo avuto le stesse sensazioni.

Per semplicità in questa recensione faremo però riferimento principalmente al gioco a due, magari con qualche nota per la versione a quattro, se necessario.



Foto 3 – Dettaglio del tabellone dopo il setup.

Ad inizio partita dobbiamo schierare sul tabellone, nelle aree indicate da un apposito simbolo, le otto tessere degli accampamenti dei Fremeni (i Sietch), insieme a una chiamata “Schieramento Iniziale” e a un comandante Naib: tutte le tessere resteranno coperte e potranno essere visionate solo dal giocatore Atreides.

Poi posizioniamo i 6 insediamenti Harkonnen (scoperti) insieme a due “Schieramenti Iniziali” (uno Harkonnen e uno Corinno) che verranno girati subito e sostituiti dalle unità e dai leader stampati sul retro.

Harkonnen riceve anche la plancia “Spezia” con 3 indicatori imperiali da piazzare nella posizione più in alto: essa indica, all’inizio di ogni turno, se il giocatore potrà utilizzare tutti i dadi Azione e quanti Mietitrici, Ornitotteri e Ali di Trasporto potrà schierare sul tabellone.

Poi bisogna mettere il segnalino “Indicatore” sul tracciato della Supremazia.

Gli Atreides invece devono posizionare i tre gettoni “prescienza” sulla casella più in basso del loro tracciato, poi mescolano il mazzo delle carte Prescienza e ne scoprono tre per il primo turno.

Come ultima cosa prendono a caso una delle quattro carte obiettivo (da tenere nascosta).



Foto 4 – Il tracciato e le carte “Prescienza” a inizio partita. Le tessere a destra sono chiamate “Tracce dei Vermi”.

Il piazzamento iniziale si chiude con la posa dei 6 gettoni “Stazione Ecologica Sperimentale” nelle apposite caselle (all’interno di alcune aree del pianeta), la preparazione delle tessere “Tracce dei Vermi” e mescolando i quattro mazzi di carte “Pianificazione” (uno per ogni fazione).

Il Gioco

La sequenza dei turni di **Dune: La guerra per Arrakis** è la seguente:

- (1) Inizio round: si scoprono 3 nuove carte Prescienza (eliminando quelle rimaste dal turno precedente) e i giocatori prendono 1 carta per ognuna delle loro Fazioni.
- (2) Collocamento veicoli: Harkonnen prende i veicoli disponibili (come indicato dalla plancia Spezia) e li colloca sul tabellone: le Mietitrici nelle aree di deserto e i Volanti nelle apposite caselle.
- (3) Risoluzione delle Azioni: ognuno lancia i suoi dadi Azione (4 per Atrides e un numero variabile da 4 a 8 per Harkonnen, in base alla situazione sulla plancia Spezia) e li colloca nelle caselle delle plance personali con i rispettivi simboli. Entrambi possono anche posizionare una tessera “Bene Gesserit” sulla loro plancia come fosse un’azione supplementare (la tessera verrà scartata dopo l’uso, quindi meglio tenerla pronta per i casi di estrema necessità).



Foto 5 – La postazione Harkonnen in una partita a due. A sinistra la plancia “Spezia”, al centro le cinque caselle delle Azioni, con le carte e le miniature dei Leaders disponibili ad inizio partita.

(4) Pericoli del deserto: questa è una fase speciale per il solo giocatore Atreides, il quale deve “seminare” le tessere “Tracce dei Vermi” in tutte le aree del deserto con Legioni o Mietitrici Harkonnen. Le tessere vengono poi girate: se appare un Verme può distruggere le Mietitrici (se non sono coperte dalle Ali Volanti) e far scappare le legioni. Subito dopo il giocatore tira anche due dadi da battaglia per ogni area dell’Altopiano, dell’Erg Minore e del Deserto occupata da unità nemiche: ogni colpo ottenuto assegna una perdita al nemico.

(5) Raccolta della Spezia: questa è invece una mossa molto importante di Harkonnen: ogni Mietitrice sopravvissuta fornisce infatti 1 o 2 Punti Spezia (PS) in base alla sua posizione sulla mappa. Harkonnen deve spendere questi PS per mantenere al livello più alto possibile gli indicatori Imperiali sulla plancia Spezia. Con 2 PS può mantenere al suo posto 1 segnalino, con 3 può farlo risalire di una posizione e se gli restano punti con 3 PS può far salire di una casella anche l’Indicatore del Tracciato “Supremazia”. Se invece non ha abbastanza PS, gli Indicatori non mantenuti scendono di una casella, aumentando il numero di veicoli disponibili ma riducendo quello dei dadi Azione. Nella Foto 6 qui sotto, per esempio, vediamo che Harkonnen perde due dadi (si guarda sempre l’indicatore più in basso) ma riceve 5 Mietitrici, 3 Ornitotteri e 1 Ala Trasporto. I guai iniziano se gli indicatori arrivano in basso, perché daranno forti penalità.



Foto 6 – La plancia della Spezia: notare sulla sinistra i 3 Indicatori Imperiali.

(6) Fine Round: In questa fase Atrides può reclamare una o più carte Prescienza (spostando verso l'alto gli indicatori indicati) se ha realizzato le condizioni richieste: poi si tolgono i Volanti dalla mappa e si verifica il numero di carte Pianificazione possedute (max 6) scartando quelle in eccesso.

Ma torniamo al cuore del gioco, le Azioni: in base ai dadi piazzati sulle proprie plance i due giocatori avranno a disposizione le seguenti possibilità:

- Strategia: permette di muovere fino a 2 Legioni oppure di attaccare con una.
- Comando: fa muovere due Legioni con Comandante oppure effettua un attacco “a sorpresa” con 1 Legione e il suo Comandante.
- Schieramento: Atrides pesca uno dei segnalini Schieramento Supplementare (diversi da quelli iniziali) per guardarlo e posizionarlo in un Sietch, insieme a un Comandante. Invece Harkonnen può schierare 3 unità e un Comandante in un suo insediamento.

- Mentat: Fa pescare due carte Pianificazione.
- Casa Atreides: il dado può essere usato per qualsiasi altro tipo di azione.
- Casa Harkonnen: permette di sostituire 2 unità regolari con quelle di Elite OPPURE di schierare 2 veicoli extra sulla mappa.
- Potere del Deserto: Permette ad Atreides di posare 2 tessere “Traccia dei Vermi”, oppure muovere 2 Vermi o attaccare con un Verme già in mappa. È possibile utilizzarla solo se i dadi attivi di Atreides sono meno di quelli dell’avversario.



Foto 7 – La plancia Atreides con i comandanti: notate la tessera “Bene Gesserit” (quella bianca sotto “Strategia”) che funziona come azione supplementare monouso.

Ci sono poi due azioni complementari che possono essere eseguite “gratis”:

- Guerriglia: Atreides può sostituire uno o più segnalini Schieramento con le Unità stampate sul retro.
- Perlustrazione: Harkonnen può togliere dalla mappa un suo Ornitottero e guardare un insediamento Sietch (girandolo) e tutte le tessere Schieramento che sono in quell’area.

Le battaglie di **Dune: La guerra per Arrakis** avvengono fra unità nemiche che si trovano in aree adiacenti, con il giocatore attivo che viene considerato “Attaccante” ma nessuno può mai avere più di 6 pezzi in una singola area: il giocatore. Si contano per prima cosa le unità di ogni schieramento (1 dado ciascuna) ed eventuali dadi supplementari dovuti ad opere difensive o a carte Pianificazione scartate a questo scopo (1 carta = 1 Dado). Il numero max di dadi non può mai superare i 6 forniti dal gioco.



Foto 8 – Esempio di combattimento.

Utilizziamo la Foto 8 qui sopra per fare un esempio, sicuramente il modo più semplice per spiegare come funziona il sistema.

Harkonnen (l'Attaccante) ha quattro unità e 2 comandanti (rosso chiaro), poi aggiunge 2 carte Pianificazione (le vedete a sinistra) per arrivare a 6 dadi.

Atreides è in difesa con due Unità e un Comandante (verde chiaro), ma si difende in un Sietch da "III" (3 dadi), per cui giocando solo una carta Pianificazione può lanciare 6 dadi a sua volta.

Il risultato è sulla foto: 4 lance e 2 scudi per Harkonnen, 3 lance e 2 scudi per Atreides (ma uno dei suoi scudi viene eliminato dal Sardaukar nemico, la miniatura con la basetta esagonale): il terzo dado Atreides ci dice che si deve applicare il valore del Comandante (in questo caso 1 lancia).

Risultato finale: Harkonnen riceve 2 colpi e Atreides tre.

E qui è bene precisare che le perdite si assegnano in questo modo:

- con 1 colpo si elimina un'unità regolare;
- con 1 colpo si sostituisce un'unità di Elite con una regolare;
- con 1 colpo si può eliminare un Comandante (che finirà nelle vasche di rigenerazione per tornare disponibile dopo x turni).

Nota: come abbiamo visto nell'esempio, le unità speciali (Sardaukar per Harkonnen e Fedaykin per Atreides) eliminano uno scudo del nemico.

Dopo il primo Round l'Attaccante deve decidere se continuare la battaglia o fermarsi: se continua è il difensore a dover decidere se ritirarsi o restare e combattere ancora. Se l'area viene liberata l'Attaccante può avanzare e conquistarla



Foto 9 – I grandi Vermi della Sabbia di Dune.

Poi ci sono i “Vermi della Sabbia”: nonostante la dimensione ridotta delle loro miniature (molto piccole in rapporto alle reali proporzioni, ma ben dettagliate) esse riescono comunque a rendere molto realistico il loro ruolo. Abbiamo anticipato che durante la fase dei “Pericoli del Deserto) vengono posate sul tabellone diverse tessere Traccia che, a fine fase, vengono girate: sulla faccia nascosta di alcune di esse può apparire l'immagine di un Verme, quindi la sua miniatura viene collocata in campo al posto della tessera e, se trova una Mietitrice, la distrugge, a meno che il giocatore Harkonnen non la stia proteggendo con un'Ala di Trasporto, nel qual caso è quest'ultima ad esser eliminata, lasciando intatta la prima accanto al Verme.

Se invece trova una Legione Harkonnen, quest'ultima deve scappare a gambe levate rifugiandosi in un'area adiacente. Nei turni successivi i Vermi possono anche attaccare, utilizzando 4 dadi da combattimento (6 dadi se ad attaccare è il super Verme “Creatore Selvaggio” che appare grazie ad alcune carte Pianificazione di Atrides).



Foto 10 – Alcune carte Leader della fazione Atreides.

Entrambe le fazioni di **Dune: La guerra per Arrakis** hanno due tipi di Comandanti:

- (a) Leaders con un nome (come quelli mostrati nella foto 10 qui sopra per la fazione Atreides/Fremen);
- (b) Leaders generici: i Naib (verdi) per Arrakis e i Basha (rossi) per Harkonnen.

I Comandanti con un nome hanno una miniatura specifica accoppiata ad una carta con le seguenti informazioni:

- 1 – il nome, ovviamente, tratto dal romanzo;
- 2 – un simbolo in alto a destra (la loro Fazione);

3 – un altro simbolo in alto a sinistra che serve a piazzare la carta nell'apposita casella sulla plancia del giocatore;

4 – uno o più simboli in basso che indicano quale supporto danno in battaglia se esce la faccia speciale del dado: così Paul Atreides aggiunge 1 Lancia al risultato dei dadi; Paul Muad'dib aggiunge 2 lance e 1 scudo; La Reverenda Madre Jessica 2 scudi, ecc.

Se Harkonnen vuole vincere la partita deve riuscire a portare l'indicatore della Supremazia nella casella 10 del relativo tracciato (la più in alto) e, per farlo, ha soprattutto due modi: spendendo 3 Spezie (per salire di una casella, ma solo fino alla quinta), oppure distruggendo i Sietch dei Fremen (1 casella per Livello, quindi da "I" a "III").



Foto 11 – Le carte obiettivo di Atreides.

Gli Atreides invece vincono se raggiungono quanto indicato dalla carta obiettivo pescata ad inizio partita: per farlo i tre indicatori "Prescienza" sull'omonimo tracciato devono raggiungere la posizione richiesta dall'Obiettivo e questo è possibile aggiudicandosi delle carte Prescienza a fine turno (e avanzando i segnalini come indicato), oppure distruggendo degli Insediamenti Harkonnen, facendo così avanzare TUTTI gli indicatori di tante caselle quanto è il Livello della tessera distrutta.

Per fare un esempio diamo un'occhiata alla foto 11 qui sopra: la prima carta in alto a sinistra ci dice che Atreides vince se il segnalino verde (Kwisatz Haderach) arriva alla casella 10 (quella più in alto nel tracciato), mentre la gialla (Abitanti delle sabbie) raggiunge la terza e la rossa (Jihad) arriva alla quinta.

Qualche considerazione e suggerimento



Foto 12 – Le miniature dei Comandanti Harkonnen: riuscite a notare la somiglianza con i personaggi del film?

Abbiamo volutamente omesso tanti dettagli o regole specifiche, perché sarebbero del tutto inutili in questo contesto mentre hanno una loro precisa funzionalità durante la partita. **Dune: La guerra per Arrakis** è un gioco di strategia e di battaglie, quindi l'approccio dei partecipanti deve essere piuttosto aggressivo, in modo da sconfiggere militarmente il nemico.

Harkonnen può sfruttare non solo la sua maggiore potenza militare ad inizio partita, minacciando subito almeno un paio di Sietch, ma anche il potere dei suoi velivoli che possono trasportare più velocemente le truppe (gli "Ornitotteri" possono volare al di sopra di ostacoli, vermi o truppe avversarie) o proteggere dai vermi le Mietitrici.

Cercate dunque di mandare queste macchine nel deserto profondo (ai margini del tabellone) dove ognuna di esse potrà raccogliere 2 Spezie (contro 1 soltanto nel resto del deserto) ma proteggetele con un'Ala di Trasporto e, possibilmente, con una legione, per far fronte ad attacchi Atreides (se le macchine sono da sole un attacco da terra le distrugge automaticamente). Liberare dai Sietch un lato del tabellone (3-4 insediamenti) per ridurre le minacce verso le Mietitrici.

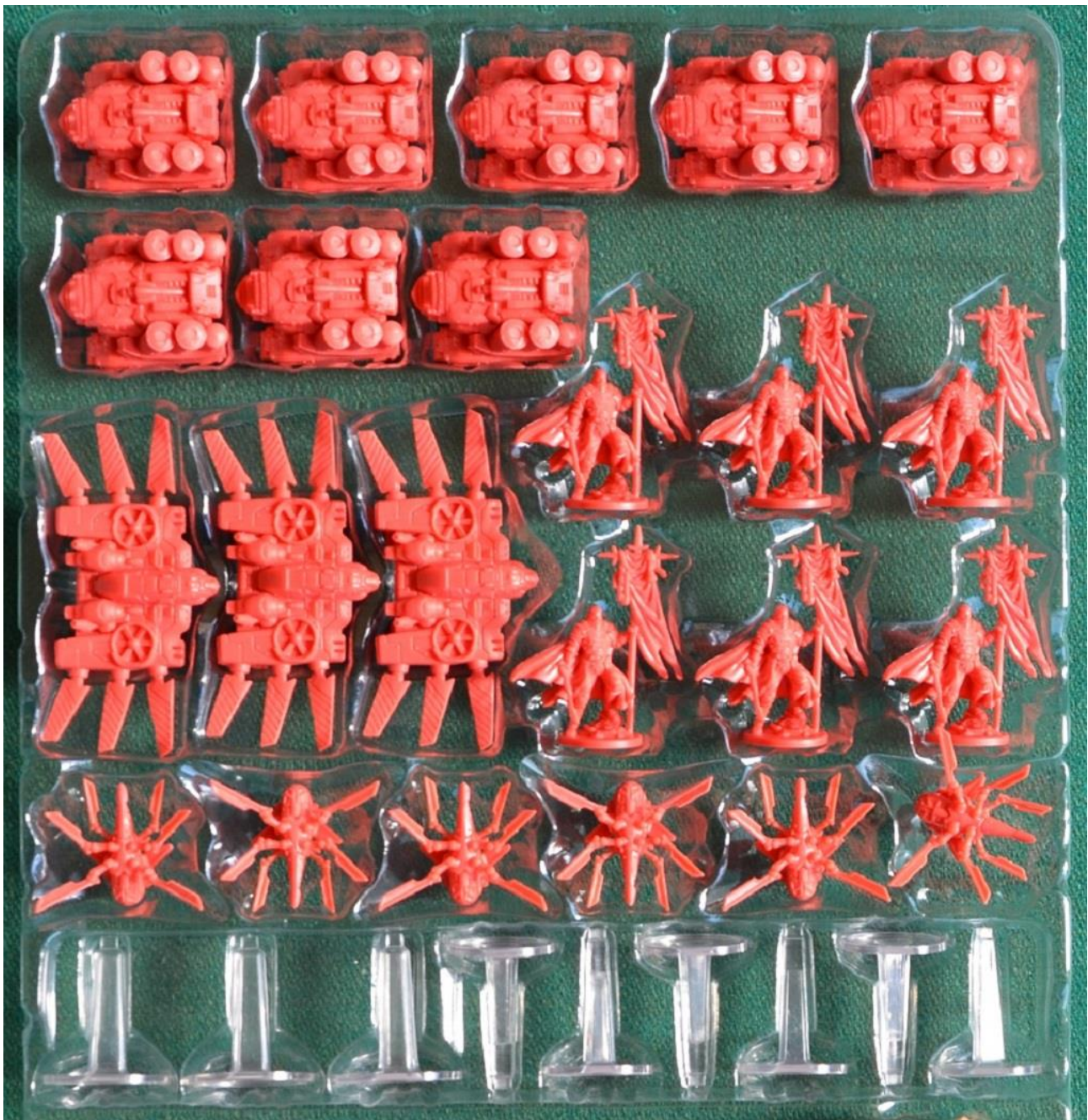


Foto 13 – Le miniature della “Volanti” Harkonnen.

Inoltre dovete proteggere il più possibile gli Indicatori sulla plancia delle Spezie ed evitare a tutti i costi di farli scendere nella casella più bassa per non ricevere pesanti penalità. Inoltre tenete sempre aver presente che le truppe di Elite sono davvero molto forti: preparate una Legione che ne abbia almeno un paio, insieme a un buon Comandante e qualche Regolare come... carne da macello.

Atreides generalmente ha una forza militare inferiore a quella dell'avversario, ma può contare su comandanti più flessibili, su forze extra da utilizzare quando necessario (le tessere schieramento) e soprattutto sui Verm. Lo scopo principale durante l'intera partita è quello di impedire ad Harkonnen di raccogliere troppa Spezia, in modo da costringerlo a far scendere ad ogni turno 1-2 Indicatori sulla plancia della Spezia, riducendo il numero di azioni ma (per compensazione) facendo crescere il numero di Volanti a disposizione.



Foto 14 – Le miniature dei Comandanti Atreides.

Naturalmente dovrete esaminare attentamente le carte Prescienza disponibili all'inizio di ogni turno per cercare di risolverne almeno una e quindi aumentare di qualche casella gli indicatori selezionati.

Entrambe le Fazioni devono poi sfruttare al massimo i Comandanti, facendoli entrare in campo appena possibile (azione "Schieramento") e soprattutto le carte Pianificazione, perché sono piene di azioni speciali, bonus, ecc.: senza dimenticare che in caso di battaglia possono anche essere trasformate in dadi extra.

Verso la fine del Regolamento sono indicate le modifiche alle regole per giocare in 3 o 4: in tal caso le plance grandi della due fazioni vengono sostituite da due più piccole, una per giocatore.

I due alleati possono concordare come dividersi i dadi e/o come pianificare le proprie azioni, ma devono farlo ad alta voce, in modo che gli avversari li possano ascoltare.

Hanno però anche 3 possibilità di andare a confabulare in segreto spendendo uno dei tre appositi segnalini "Cono del Silenzio" ricevuti ad inizio partita.

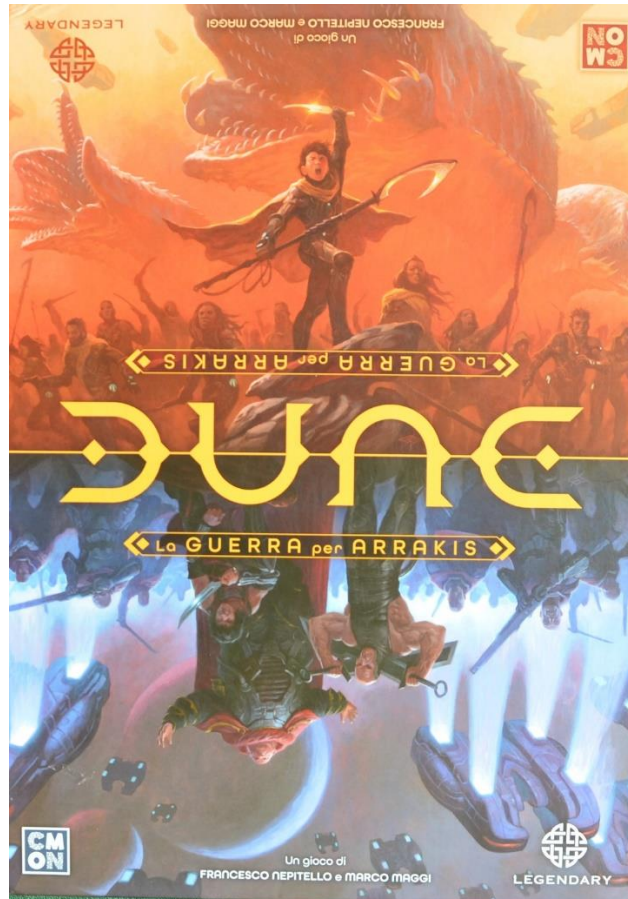


Foto 15 – La scatola di Dune: La guerra per Arrakis.

Da pagina 37 a 42 ci sono anche le regole per giocare “in Solitario”: noi però le abbiamo solo scorse rapidamente e mai applicate, perciò non sappiamo come funzionino esattamente, ma non crediamo che **Dune: La guerra per Arrakis** in solitario sia meglio del gioco a due, quindi per ora abbiamo deciso di lasciarle da parte.

Commento finale

Come osservato in precedenza, il gioco è magnifico, dal punto di vista grafico: dopo qualche esitazione iniziale (ricordare tutte le regolette secondarie non è così facile) le partite si sviluppano poi linearmente e, dopo la seconda, non servirà più consultare il regolamento perché bastano le carte dei Comandanti per ricordare quali sono le azioni speciali che essi possono eseguire.

La fortuna non ha un ruolo marginale durante le battaglie (può capitare di ottenere tutte lance, per esempio, ma perdere ugualmente lo scontro per mancanza di scudi) per cui prima di attaccare è bene avere un leader adatto che possa darci il suo aiuto in caso di necessità (e sperare che esca la faccia del dado con lo speciale simbolo).

Per chi poi fosse interessato a stamparsi alcune tabelle riassuntive, ne abbiamo preparata qualcuna anche per **Dune: La guerra per Arrakis** e potete trovarle sul sito Big Cream [a questo link](#).

"Si ringrazia la ditta [ASMODEE ITALIA](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione".