

D U N E

I M P E R I U M

B L O O D L I N E S



SPIELMATERIAL



32 Imperium-Karten
5 nur für das MAFEA-Modul
2 nur für das Tech-Modul



18 Intrigenkarten
1 nur für das MAFEA-Modul
2 nur für das Tech-Modul



Die Sardaukar-Truppen des Imperators gehören zu den stärksten Kämpfern im bekannten Universum und sind ebenso skrupellos wie loyal. Doch für den richtigen Preis kann diese Loyalität vom Imperator erkaufte werden ...



9 Anführer
1 nur für das Tech-Modul



2 Konfliktkarten
1x Konflikt I
1x Konflikt II



Sardaukar-Kommandeure
7x Plastik, 7x Holz
Nutzt nur eine Sorte eurer Wahl



14 Sardaukar-Kommandeur-Fähigkeiten

ANFÜHRER-SPEZIFISCHES MATERIAL



10 Navigationskarten
für Steuermann Y'rkoon



„Tueks Sietch“-Spielplanfeld
für Esmar Tuek



Taktikmarker
für Chani

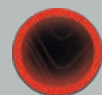


12 Verdorbene Intrigenkarten
für Piter De Vries
jeweils markiert mit seinem Bild



Die zusätzlichen Materialien und Regeln für das Tech-Modul sind auf den Seiten 6-7 aufgeführt.

MAFEA-MODUL



Fügt diese Komponenten nur hinzu, wenn ihr das MAFEA-Modul aus *DUNE: IMPERIUM - UPRISING* nutzt.



5 Imperium-Karten
in den Imperium-Stapel
mischen

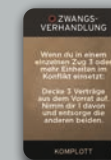
Wenn ihr auch das
Tech-Modul nutzt
(siehe Seiten 6-7):



MAFEA-Transporte
zu den anderen Tech-
Plättchen mischen



8 Verträge
zu den anderen
Verträgen mischen



Zwangsverhandlung
in den Intrigenstapel
mischen

Der Vertrag **Erringe eine Allianz** wird erfüllt, wenn du das nächste Mal einen neuen Allianzmarker nimmst (den du noch nicht hast).



Du kannst den neuen **Sofort**-Vertrag nicht nehmen, außer du hast eine Intrigenkarte, die du entsorgen kannst.



AUFBAU

Für das Spiel mit *BLOODLINES* wird der Aufbau von *DUNE: IMPERIUM – UPRISING* in folgenden Punkten verändert oder ergänzt:

1 Nehmt 7 Sardaukar-Kommandeure, entweder die aus Holz oder Plastik. Sie sind auf 7 limitiert.

Stellt fünf von ihnen auf den Spielplan, jeweils einen auf die folgenden Spielplanfelder: Sardaukar, Pflichtbewusster Dienst, Vorräte liefern, Hoher Rat und Unterstützung sammeln. Lasst auf jedem Feld Platz für einen Agenten, der während der Partie dort platziert werden kann.

Falls ihr zu viert spielt, stellt ihr einen sechsten Sardaukar-Kommandeur auf das Spielplanfeld Sitzungssaal. Andernfalls legt ihr ihn zurück in die Spielschachtel.

Stellt den letzten Sardaukar-Kommandeur in den Vorrat. (Er wird mit der Imperium-Karte *Sardaukar-Standarte* verwendet.)

2 Mischt die 14 Sardaukar-Kommandeur-Fähigkeiten verdeckt und legt sie als Stapel neben den Spielplan. Deckt vier Karten auf und legt sie aus.



3 Mischt die neuen Konfliktkarten zu denen, die ihr bereits habt.

Der Konfliktstapel wird aus der gleichen Anzahl an zufälligen Karten erstellt wie bisher (ihr habt jetzt mehr Karten, aus denen ihr zufällig wählt): Euer Konfliktstapel besteht aus 10 Karten mit **1 Konflikt-I-Karte** ganz oben, **5 Konflikt-II-Karten** darunter und **4 Konflikt-III-Karten** ganz unten.



Legt die nicht verwendeten Konfliktkarten unbesehen in die Schachtel zurück.

4 Mischt die anderen Karten ebenfalls zu denen, die ihr bereits habt:

Mischt die 15 Intrigenkarten in den Intrigenstapel.



Mischt die 25 Imperium-Karten in den Imperium-Stapel (bevor ihr die Imperium-Reihe auslegt).



Legt die neuen Anführer zu denen, die ihr bereits habt. Wenn ihr eure Anführer auswählt, könnt ihr eine beliebige Kombination aus alten und neuen Anführern wählen.



2



Die zusätzlichen Materialien und Regeln für das Solo-Spiel und das Spiel zu zweit findet ihr auf den Seiten 8–9.

Die zusätzlichen Regeln für das Spiel zu sechst findet ihr auf Seite 10.

Wenn ihr *BLOODLINES* mit *DUNE: IMPERIUM* spielen wollt:

Stellt die 5 Sardaukar-Kommandeure in Schritt 1 auf die Spielplanfelder Verschwörung, Wohlstand, Faltraum, Hoher Rat und Truppen sammeln. Im Spiel zu viert stellt ihr den sechsten auf Rednersaal.



Entfernt in Schritt 2 die beiden Sardaukar-Kommandeur-Fähigkeiten *Unerschütterlich*.

Überspringt Schritt 3: Ihr mischt die neuen Konfliktkarten nicht hinzu.

Entfernt in Schritt 4 alle Materialien des MAFEA-Moduls und Folgendes:

- **5 Intrigenkarten:** Falsche Befehle, Arrakis an sich reißen, Insider-Informationen, Wellen im Sand, Schläfereinheit
- **7 Imperium-Karten:** Arrakis-Beobachterin, Verbündete ausschalten, Heiliger Krieg, Geheimdienst-Training (2×), Den Weg weisen, Verhüllte Beraterin
- **3 Anführer:** Graf Hasimir Fenring, Gaius Helen Mohiam, Liet Kynes

Falls jemand den Anführer *Steuermann Y'rkoon* wählt, entfernt die Navigationskarte, die einen Spion platziert oder zurückruft.

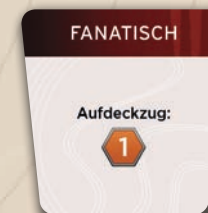
SARDAUKAR-KOMMANDEURE

Mit *BLOODLINES* könnt ihr eine neue Einheit rekrutieren: die mächtigen Sardaukar-Kommandeure des Imperators.

SARDAUKAR-KOMMANDEURE NUTZEN

Entsendest du in einem deiner Züge einen Agenten zu einem Spielplanfeld, auf dem ein Sardaukar-Kommandeur steht, darfst du 2 Solari bezahlen, um diesen Sardaukar-Kommandeur **anzuheuern** und ihn direkt zu **rekrutieren**. (Dies ist ein *Effekt* des Spielplanfeldes: Du darfst die 2 Solari für einen Sardaukar-Kommandeur in beliebiger Reihenfolge mit den anderen Spielplanfeld- und Karteneffekten bezahlen.)

Immer wenn du einen Sardaukar-Kommandeur **anheuerst**, erhältst du eine Sardaukar-Kommandeur-Fähigkeit. Wähle eine der offen ausliegenden Fähigkeiten und lege sie für alle sichtbar in deinen Vorrat. Du kannst keine Sardaukar-Kommandeur-Fähigkeit wählen, die du bereits hast. Nachdem du deine gewählte Fähigkeit genommen hast, wird eine neue als Ersatz vom Stapel aufgedeckt.



Immer wenn du einen Sardaukar-Kommandeur **rekrutierst**, verwendest du ihn größtenteils wie jede andere Einheit:

- Du darfst ihn in deiner Garnison platzieren oder, falls du in diesem Zug einen Agenten zu einem Kampffeld entsendet hast, ihn direkt im Konflikt einsetzen.
 - Wenn er sich in deiner Garnison befindet und du einen Agenten zu einem Kampffeld entsendest, kann er einer der „bis zu zwei“ Einheiten sein, die du aus deiner Garnison im Konflikt einsetzen darfst.
- Er ist wie ein „Trupp“ 2 Kampfstärke wert.
- Sobald der Kampf abgehandelt und alle Belohnungen vergeben sind, nimmst du deinen Sardaukar-Kommandeur zurück in deinen Vorrat.

In Annas Agentenzug entsendet sie einen Agenten zum Spielplanfeld Pflichtbewusster Dienst. Neben den anderen Effekten ihres Zugs bezahlt sie 2 Solari, um den Sardaukar-Kommandeur von Pflichtbewusster Dienst anzuheuern und zu rekrutieren. Sie wählt die Sardaukar-Kommandeur-Fähigkeit Fanatisch und legt sie in ihren Vorrat. Pflichtbewusster Dienst ist kein Kampffeld, also platziert sie den Sardaukar-Kommandeur in ihrer Garnison.



In ihrem nächsten Agentenzug entsendet Anna einen Agenten zu Unterstützung sammeln. Sie bezahlt erneut 2 Solari, um den Sardaukar-Kommandeur dort anzuheuern und zu rekrutieren. Sie kann kein zweites Mal Fanatisch als ihre neue Sardaukar-Kommandeur-Fähigkeit wählen, weil sie diese Fähigkeit bereits hat, also nimmt sie Gerissen. Sie platziert ihren neuen Sardaukar-Kommandeur ebenfalls in ihrer Garnison.

Bei einem späteren Agentenzug entsendet Anna einen Agenten zu Arrakeen. Sie setzt den Trupp, den sie durch dieses Feld rekrutiert hat, direkt im Konflikt ein, plus die beiden Sardaukar-Kommandeure aus ihrer Garnison.

Einen Sardaukar-Kommandeur kannst du nicht auf normale Art aus deinem Vorrat rekrutieren. Stattdessen darfst du einmal pro Zug (Agenten- oder Aufdeckzug) **2 Solari bezahlen, um 1 Sardaukar-Kommandeur** aus deinem Vorrat **zu rekrutieren** und ihn in deine Garnison zu bewegen (oder direkt in den Konflikt, wenn du in diesem Zug einen Agenten zu einem Kampffeld entsendest). Du wählst keine weitere Sardaukar-Kommandeur-Fähigkeit (weil du den Sardaukar-Kommandeur nicht **anheuerst**).

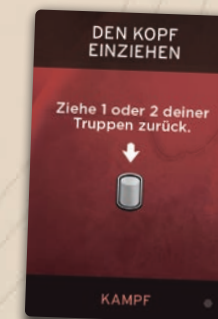
*Max führt einen Agentenzug aus und entsendet einen Agenten zu Vorräte liefern. Er bezahlt 2 Solari, um den Sardaukar-Kommandeur von diesem Feld anzuheuern und zu rekrutieren, und nimmt sich eine Sardaukar-Kommandeur-Fähigkeit. Er hat bereits zwei Sardaukar-Kommandeure in seinem Vorrat. Er beschließt, 2 weitere Solari zu bezahlen, um einen von ihnen zu rekrutieren. (Er darf nicht 4 Solari bezahlen, um beide zu rekrutieren, da in jedem Zug immer nur 1 Sardaukar-Kommandeur aus dem eigenen Vorrat rekrutiert werden darf.) Er nimmt sich keine weitere Sardaukar-Kommandeur-Fähigkeit, da er den Sardaukar-Kommandeur aus seinem Vorrat nicht **anheuert**.*

SARDAUKAR-KOMMANDEUR-FÄHIGKEITEN

Solange du mindestens einen Sardaukar-Kommandeur im Konflikt hast, sind die Effekte **aller** deiner Sardaukar-Kommandeur-Fähigkeiten aktiv. Jede Fähigkeit gibt dir entweder einen Bonus in deinem Aufdeckzug oder zusätzliche Stärke beim Kampf. Jede Fähigkeit wirkt nur einmal pro Runde, auch wenn du mehr als einen Sardaukar-Kommandeur im Konflikt hast.

Anna erhält in ihrem Aufdeckzug 1 Spice durch Fanatisch. (Nicht 2, auch wenn sie 2 Sardaukar-Kommandeure im Konflikt hat.)

In der Kampfphase spielt Anna die Intrigenkarte Den Kopf einziehen. Sie darf nun einen oder beide ihrer Sardaukar-Kommandeure aus dem Konflikt zurückziehen (da sie „Truppen“ sind). Wenn sie jedoch beide zurückzieht, hat sie keinen Sardaukar-Kommandeur mehr im Konflikt und erhält auch keine zusätzliche Stärke durch Gerissen.



WEITERE NEUE KONZEPTE

UNDERCOVER-SPION



Mit diesem Symbol darfst du einen Spion nach den gewohnten Regeln platzieren. Du kannst dabei jedoch alle *gegnerischen* Spione ignorieren. (Du kannst deinen Spion weiterhin nicht dort platzieren, wo bereits ein anderer deiner Spione steht.)

Wenn du Arrakis-Beobachterin in deinem Agentenzug ausspielst, darfst du eine Karte abwerfen, um einen Spion zu platzieren: entweder auf einem unbesetzten Beobachtungsposten oder auf einem, der von gegnerischen Spionen besetzt ist (aber nicht von deinen eigenen).



KOMMANDO

Einige neue Imperium-Karten enthalten „Kommando (6+)“ in ihrem Aufdeckbereich. Du darfst den darauffolgenden Effekt in deinem Aufdeckzug nutzen, wenn du 6 oder mehr Überzeugung zur Verfügung hast.

Wenn du Ich glaube aufdeckst und du in diesem Aufdeckzug 6 oder mehr Überzeugung gesammelt hast (einschließlich der 1 auf Ich glaube selbst), rekrutierst du zwei Truppen. (Ohne eine gesonderte Möglichkeit, sie im Konflikt einzusetzen, wirst du sie in deiner Garnison platzieren müssen.)



KAMPF



Dieses Symbol (das bereits in der Erweiterung *IMMORTALITY* enthalten ist) erlaubt es dir, Einheiten im Konflikt einzusetzen, als hättest du einen Agenten zu einem Kampffeld entsendet: Du darfst beliebig viele der Einheiten, die du in diesem Zug rekrutiert hast, sowie zwei weitere aus deiner Garnison einsetzen. Auch wenn du zwei oder mehr dieser Symbole in deinem Zug hast, darfst du nicht mehr als zwei Einheiten aus deiner Garnison einsetzen.

Wenn du Störungstaktik aufdeckst und dich entscheidest, sie zu entsorgen, darfst du bis zu zwei deiner Einheiten aus deiner Garnison im Konflikt einsetzen. Falls du in diesem Aufdeckzug Truppen rekrutiert hast, wie z. B. durch Ich glaube im vorherigen Beispiel, darfst du diese ebenfalls einsetzen.



ABZEICHEN-JOKER



In *DUNE: IMPERIUM - UPRISING* gab es nur einen Abzeichen-Joker, also besagen die Regeln dort, dass du ihn im Finale mit einem beliebigen der drei anderen Abzeichen in deinem Vorrat kombinieren darfst. Mit *BLOODLINES* kommen mehr Abzeichen-Joker ins Spiel, daher gilt folgende Anpassung:

Im Finale darfst du einen Abzeichen-Joker mit einem beliebigen Abzeichen in deinem Vorrat kombinieren – mit einem der drei normalen Abzeichen oder einem zweiten Abzeichen-Joker. Drehe das Paar um und erhalte 1 Siegpunkt.

Am Ende der Partie hat Steve sowohl Propaganda als auch Stürme im Süden in seinem Vorrat. Er darf sie miteinander kombinieren, um 1 Siegpunkt zu erhalten, oder er kombiniert jeden Joker mit einem anderen Abzeichen, um für jedes Paar 1 Siegpunkt zu erhalten.



TECH-MODUL

BLOODLINES enthält eine Mini-Erweiterung: das Tech-Modul. Es bietet Zugriff auf Ixianische Technologien und Maschinen. Ihr könnt dieses Modul zusammen mit dem MAFEA-Modul aus *DUNE: IMPERIUM - UPRISING* verwenden oder auch mit *DUNE: IMPERIUM* kombinieren.

MATERIAL



Spielplan *Ixianische Botschaft*



2 Imperium-Karten,
2 Intrigenkarten und
Kota Odax von Ix

Die zusätzlichen Karten sind mit diesem Symbol gekennzeichnet.



18 Tech-Plättchen

Nur für das Solo-Spiel
(siehe Seiten 8–9)



4 Haus-Hagal-Karten
und 1 Rivalenkarte

AUFBAU

Befolgt beim Aufbau diese weiteren oder geänderten Schritte:

A Legt die *Ixianische Botschaft* neben den Spielplan.

Mischt die 18 Tech-Plättchen verdeckt und verteilt sie auf drei Stapel zu je 6 Plättchen. Legt die Stapel auf die drei Felder der *Ixianischen Botschaft* und deckt dann das oberste Plättchen jedes Stapels auf.

In bestimmten Fällen müsst ihr bestimmte Tech-Plättchen aus dem Spiel nehmen, bevor ihr sie mischt:

Spielt ihr ohne das MAFEA-Modul, nehmt MAFEA-Transporte aus dem Spiel.

Spielt ihr mit dem originalen *DUNE: IMPERIUM* und nicht mit *UPRISING*, nehmt Erweiterte Datenanalyse, Verbotene Waffen, Ornithopter-Flotte, Panoptikum und Spionage-Drohnen aus dem Spiel.

Teilt die drei Stapel dann so gleichmäßig wie möglich auf.



B Mischt die zwei zusätzlichen Intrigenkarten in den Intrigenstapel.



C Mischt die zwei zusätzlichen Imperium-Karten in den Imperium-Stapel.



D Eine Person kann *Kota Odax von Ix* als Anführer wählen.



TECH-PLÄTTCHEN ERWERBEN



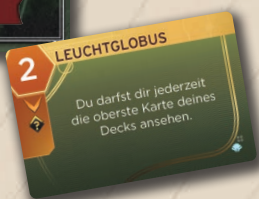
Das **Tech-erwerben**-Symbol ist die einzige Möglichkeit, ein Tech-Plättchen zu erwerben. Der Hauptweg, dies zu tun, ist auf dem Spielplan der Ixianischen Botschaft abgebildet: Entsendest du einen Agenten in deinem Zug zu einem -Spielplanfeld, darfst du **ein** Tech-Plättchen erwerben. Du darfst beliebig viele Tech-Plättchen besitzen.

Um ein Tech-Plättchen zu erwerben, wählst du eines der aufgedeckten Plättchen oben von den drei Stapeln, bezahlst die darauf abgebildeten Spice-Kosten und legst das Plättchen dann für alle sichtbar in deinen Vorrat. Anschließend deckst du das nächste Plättchen des Stapels auf. (Falls ein Stapel leer ist, bleibt er für den Rest der Partie leer. Beim Erwerben von Tech-Plättchen habt ihr von nun an einfach weniger Auswahl.)

Es gibt zwei Möglichkeiten, die Kosten eines Tech-Plättchens zu reduzieren. Die Kosten können allerdings nicht unter 0 sinken.

Ixianische Botschaft: Die Ixianische Botschaft bietet einen Rabatt: Falls du einen Sitz im Hohen Rat hast, kostet dich jedes Tech-Plättchen 1 Spice weniger.

Tech-Rabatte: Dieses Symbol taucht auf manchen Karten auf. Es erlaubt dir, ein einziges Tech-Plättchen mit einem Rabatt von 1 Spice zu erwerben. Du darfst diesen Rabatt mit dem Rabatt von der Ixianischen Botschaft für einen Sitz im Hohen Rat kombinieren. (Du kannst allerdings nicht mehrere Tech-Rabatt-Symbole kombinieren.)



Max führt einen Agentenzug aus und entsendet einen Agenten zum Hohen Rat (er zahlt die geforderten 5 Solari). Er legt seinen Ratsmarker auf einen freien Sitz. Hoher Rat ist ein -Spielplanfeld, also kann Max die Ixianische Botschaft nutzen, um ein Tech-Plättchen zu erwerben. Da er jetzt einen Sitz im Hohen Rat hat, kostet ihn das Tech-Plättchen 1 Spice weniger. Er bezahlt 1 Spice für Leuchtglobus und legt das Plättchen in seinen Vorrat. Es lässt ihn sofort einen Einfluss seiner Wahl erhalten. Für den Rest der Partie darf er sich nun jederzeit die oberste Karte seines Decks ansehen.

AUFBAU VON TECH-PLÄTTCHEN



- A** Spice-Kosten
- B** Name
- C** Erwerben-Effekt
Du erhältst diesen Effekt einmalig, wenn du dieses Plättchen erwirbst. Nicht alle Plättchen haben einen Erwerben-Effekt.
- D** Fähigkeit
- E** Rivalen-Tech-Plättchen (neben Erweiterungssymbol)
Ein Rivale in einer Solo-Partie kann dieses Plättchen erwerben. Mehr dazu auf Seite 9.

TECH-PLÄTTCHEN VERWENDEN

Tech-Plättchen bieten verschiedene Fähigkeiten, die zu unterschiedlichen Zeitpunkten in der Partie wirken können: beispielsweise während deines Aufdeckzugs, wenn du einen Konflikt gewinnst, zu Beginn einer neuen Runde oder beim Finale.



Eine Fähigkeit mit diesem Symbol kannst du **nur ein Mal pro Runde** während eines deiner Züge verwenden. Immer wenn du ein solches Tech-Plättchen verwendest, drehst du es um, um anzuzeigen, dass du es verwendet hast. Zu Beginn der nächsten Runde (während *Phase 1: Rundenbeginn*) deckst du es wieder auf, um anzuzeigen, dass du es wieder verwenden kannst.

Das Tech-Modul mit *RISE OF IX* kombinieren

Ihr könnt beim Aufbau das Tech-Modul mit der Erweiterung *RISE OF IX* kombinieren, um mit noch mehr Tech-Plättchen zu spielen. Teilt die gemischten Tech-Plättchen so gleichmäßig wie möglich auf drei größere Stapel auf.

Wollt ihr nur die Tech-Plättchen aus *RISE OF IX* verwenden (und sonst nichts aus der Erweiterung), nehmt Zündungsvorrichtung und Truppentransporte aus dem Spiel. Mischt die übrigen Tech-Plättchen zu denen aus *BLOODLINES*.

Wollt ihr **alles** aus *RISE OF IX* verwenden, nehmt ihr den Spielplan Ixianische Botschaft aus *BLOODLINES* aus dem Spiel. Platziert die drei Tech-Plättchen-Stapel stattdessen wie gewohnt auf dem Ix-Spielplan. (Ihr könnt Tech-Verhandlung für Rabatte verwenden, allerdings gibt es keinen Rabatt von der Ixianischen Botschaft für einen Sitz im Hohen Rat.)

Falls ihr die gesamte Erweiterung *RISE OF IX* verwendet, könnt ihr beim Aufbau zwei Sardaukar-Kommandeure nicht platzieren, da die MAFEA-Spielplanaufgabe ihre Felder verdeckt. Platziert stattdessen einen Sardaukar-Kommandeur auf *Schlachtschiff*. Falls ihr zu viert spielt, platziert den anderen auf *Tech-Verhandlung* (legt ihn andernfalls zurück in die Schachtel).



ERGÄNZUNGEN ZUM SOLO-SPIEL UND DEM SPIEL ZU ZWEIT

Diese neuen Regeln erklären, wie Rivalen im Spiel allein oder zu zweit mit den Komponenten von *BLOODLINES* interagieren.

Falls du im Solo-Spiel mit dem Tech-Modul spielst, erklären die Regeln auf der nächsten Seite, wie ein Rivale Tech-Plättchen erwerben kann. Falls ihr zu zweit spielt oder das Tech-Modul nicht verwendet, könnt ihr die nächste Seite ignorieren – alles, was ihr wissen müsst, findet ihr auf dieser Seite.

ZUSÄTZLICHES SPIELMATERIAL



6 Haus-Hagal-Karten
4 nur für das Tech-Modul



6 Rivalenkarten
1 nur für das Tech-Modul

AUFBAU

Die neuen Rivalenkarten bieten euch zusammen mit denen aus *DUNE: IMPERIUM - UPRISING* noch mehr Abwechslung.

Verwende *Kota Odax von Ix* nur im Solo-Spiel mit dem Tech-Modul.

Die 6 neuen Haus-Hagal-Karten werden mit in den Haus-Hagal-Stapel gemischt – allerdings nur in bestimmten Fällen:

Die 2 *Tueks Sietch*-Karten werden nur verwendet, wenn jemand *Esmar Tuek* als Anführer gewählt hat. (Diese Karten geben Rivalen Zugang zu diesem Spielplanfeld.)

Die 4 *Tech erwerben*-Karten werden nur verwendet, wenn du im Solo-Spiel mit dem Tech-Modul spielst. (Allerdings nicht, wenn du mit der Erweiterung *RISE OF IX* spielst.)

SARDAUKAR-KOMMANDEURE

Ein Rivale wird erst dann Sardaukar-Kommandeure vom Spielplan anheuern, wenn er seinen Schwertmeister erhalten hat. Sobald er seinen Schwertmeister hat, hängt sein Verhalten davon ab, ob ihr die Spielvariante „Vereinfachte Rivalen“ für das Spiel zu zweit verwendet (beschrieben auf Seite 4 der Rivalen-Anleitung aus *UPRISING*).



Falls ihr die Spielvariante „Vereinfachte Rivalen“ verwendet:

- Wenn ein Rivale einen Agenten zu einem Spielplanfeld mit Sardaukar-Kommandeur entsendet, entfernt er diesen Sardaukar-Kommandeur vom Spielplan. (Legt ihn zurück in die Schachtel.)

Falls ihr die Spielvariante „Vereinfachte Rivalen“ NICHT verwendet:

- Wenn ein Rivale einen Agenten zu einem Spielplanfeld mit Sardaukar-Kommandeur entsendet, gibt er, falls er mindestens 2 Solari hat, 2 Solari aus, um diesen Sardaukar-Kommandeur anzuheuern und zu rekrutieren.
- Immer wenn ein Rivale Truppen im Konflikt einsetzen kann, wird er immer einen Sardaukar-Kommandeur vor einem normalen Trupp einsetzen.
- Rivalen erhalten niemals Sardaukar-Kommandeur-Fähigkeiten. Stattdessen ist jeder seiner Sardaukar-Kommandeure im Konflikt 4 Kampfstärke wert. Ein Rivale legt allerdings am Ende eines Konflikts alle seine Sardaukar-Kommandeure aus dem Konflikt zurück in die Schachtel (sie werden in dieser Partie nicht noch einmal verwendet).

KLARSTELLUNGEN



Wenn ein Rivale einen Undercover-Spion platziert, platziert er den Spion auf einem Fraktions-Beobachtungsposten der ersten verfügbaren Fraktion seiner Prioritätenliste (und ignoriert dabei alle gegnerischen Spione).

Wenn ein Rivale einen Spion bewegen muss, behandelt er ihn so, als würde er einen neuen Spion gemäß seiner Prioritätenliste platzieren (auf dem ersten möglichen Beobachtungsposten, der nicht sein aktueller ist). Falls alle Fraktions-Beobachtungsposten belegt sind, ist der Spion verloren.

Wenn ein Rivale einen Trupp verlieren muss, wird er immer zuerst einen normalen Trupp wählen, bevor er einen Sardaukar-Kommandeur verliert, und er wird einen Trupp aus der Garnison wählen, bevor er ihn aus dem Konflikt verliert (sofern möglich).

Wenn du *BLOODLINES* mit *DUNE: IMPERIUM* spielst, verwendest du keine Rivalenkarten. Stattdessen können zwei der neuen Anführer als Rivalen gewählt werden:



Esmar Tuek – Entferne das Spielplanfeld *Tueks Sietch* aus dem Spiel. Wenn dieser Rivale seine Siegelring-Fähigkeit aktiviert, wird er immer wählen, das Bonus-Spice vom Feld mit dem meisten Bonus-Spice zu nehmen (oder bei Gleichstand das meiste Gesamt-Spice). Falls auf keinem Feld Bonus-Spice liegt, ignoriere seine Siegelring-Fähigkeit.

Piter De Vries – Verwende seinen Siegelring wie gewohnt.

Zu Sardaukar-Kommandeuren: Im Solo-Spiel verhält sich ein Rivale so, als würdest du NICHT die „Vereinfachten Rivalen“ verwenden (siehe oben); im Spiel zu zweit verwendet ein Rivale die Regeln der „Vereinfachten Rivalen“ (egal ob er seinen Schwertmeister hat oder nicht).

RIVALEN IM SOLO-SPIEL MIT DEM TECH-MODUL

Wenn du das Tech-Modul in einer Solo-Partie verwendest, kann ein Rivale Tech-Plättchen erwerben – allerdings nur die, die mit einem kleinen Haus-Hagal-Symbol in der unteren rechten Ecke markiert sind (neben dem *BLOODLINES*-Symbol). Falls **zu irgendeinem Zeitpunkt** keines der offenen Tech-Plättchen oben auf den Stapeln dieses Symbol zeigt, entfernt das oberste Plättchen vom höchsten Stapel und deckt das nächste auf. (Falls es mehrere gleich hohe Stapel gibt, entfernt das Plättchen vom oberen Stapel.)



Im **Spiel zu zweit** ignoriert euer Rivale Tech-Plättchen. Keine dieser Regeln hier findet Anwendung.

Ein Rivale wird Tech-Plättchen ignorieren, bis er seinen Schwertmeister erhalten hat. Sobald er einen Schwertmeister hat, beginnt er, Spice für Tech-Plättchen zu sammeln. Er wird nicht 7 Spice für einen Siegpunkt ausgeben, außer die aktuelle Konfliktkarte ist eine Konflikt-III-Karte.

Wenn die Haus-Hagal-Karte *Tech erwerben* für den Agentenzug eines Rivalen aufgedeckt wird, erwirbt er das teuerste Plättchen, das er bezahlen kann, mit einem Rabatt von 1 Spice. (Bei einem Gleichstand wählt er das Tech-Plättchen vom obersten Stapel auf der Ixianischen Botschaft.) *Kota Odax von Ix* erwirbt mit ihrem Siegelring auf dieselbe Weise Tech-Plättchen.



Wenn ein Rivale ein Tech-Plättchen erwirbt, läuft das generell wie bei dir ab. Für manche Tech-Plättchen gibt es allerdings ein paar zusätzliche Hinweise und Klarstellungen:

Anlieferbucht – Ein Rivale ignoriert den Erwerben-Effekt.

Anlieferbucht, Panoptikum, Ausbildungsdepot – Ein Rivale erhält die Aufdeck-Effekte, sofort nachdem er seinen letzten Agentenzug in jeder Runde beendet hat. Bei Plättchen mit Kommando-Voraussetzungen erhält der Rivale *immer* den Kommando-Bonus.

Gengeschützter Tresor, Leuchtglobus, Selbstzerstörende Botschaften, Minisender – Ein Rivale nutzt *nur* die Erwerben-Effekte. (Bei *Gengeschützter Tresor* zieht er eine Intrigenkarte.)

Schnelles Transportshuttle – Ein Rivale wird dieses Plättchen umdrehen, wenn er das erste Mal in einer Runde einen Agenten zu einem Spielplanfeld entsendet, das kein Kampffeld ist.

Spionage-Drohnen – Ein Rivale wird dieses Plättchen in seinem Zug bei der ersten Gelegenheit in jeder Runde umdrehen, auch sofort wenn er es erwirbt. Er erhält 1 Solari, wenn er das Plättchen umdreht (er ignoriert den Entsorgen-Effekt).

Solo-Spiel mit *RISE OF IX*

Nutzt die entsprechenden Haus-Hagal-Karten aus *RISE OF IX*, um zu bestimmen, wann ein Rivale Tech erwirbt. Denke daran, dass ein Rivale Tech-Plättchen ignoriert, solange er seinen Schwertmeister noch nicht hat.



ERGÄNZUNGEN ZUM SPIEL ZU SECHST

Beachtet diese Anpassungen bei einer Partie zu sechst mit *DUNE: IMPERIUM - UPRISING*.

AUFBAU



Platziert fünf Sardaukar-Kommandeure auf dem Spielplan, einen auf jedem der folgenden Felder: Militärische Unterstützung, Vorräte liefern, Hoher Rat, Sitzungssaal und Unterstützung sammeln. Platziert den sechsten Sardaukar-Kommandeur auf dem Sardaukar-Feld des Imperator-Tableaus. Platziert den letzten Sardaukar-Kommandeur wie gewohnt im Vorrat.

Entfernt die zwei Sardaukar-Kommandeur-Fähigkeiten *Unerschütterlich*.



Wegen ihrer ungewöhnlichen Interaktion mit Sandwürmern wird **Liet Kynes nicht für das Spiel zu sechst empfohlen**. Ansonsten könnt ihr eine beliebige Kombination aus neuen und alten Anführern wählen.

Empfohlene Verbündete von Muad'Dib:

Chani
Duncan Idaho
Esmar Tuek

Empfohlene Verbündete von Shaddam Corrino IV.:

Graf Hasimir Fenring
Gaius Helen Mohiam
Piter De Vries

Anführer, die auf beiden Seiten stehen können:

Steuermann Y'rkoon
Kota Odax von Ix

SARDAUKAR-KOMMANDEURE

Muad'Dibs Team kann keine Sardaukar-Kommandeure anheuern oder rekrutieren. Wenn Muad'Dib oder einer seiner Verbündeten einen Agenten zu einem Spielplanfeld mit einem Sardaukar-Kommandeur entsendet, darf er stattdessen **2 Spice** ausgeben (nicht 2 Solari), um eine Intrigenkarte zu ziehen und diesen Sardaukar-Kommandeur dann aus dem Spiel zu entfernen (legt ihn zurück in die Schachtel). Sie erhalten nichts, wenn sie *Sardaukar-Standarte* entsorgen.

Wenn Shaddam einen Sardaukar-Kommandeur anheuert, wird er für seinen aktivierten Verbündeten rekrutiert. Dieser Verbündete wählt eine Sardaukar-Kommandeur-Fähigkeit für sich. Der Sardaukar-Kommandeur gehört von nun an diesem Verbündeten. Nachdem der Sardaukar-Kommandeur später in den Vorrat des Verbündeten zurückgekehrt ist, muss der Verbündete bezahlen, um ihn in einem seiner Züge erneut zu rekrutieren – Shaddam darf nicht dafür bezahlen.

KLARSTELLUNGEN

Der Kommandant eines Teams kann nur den Allianzmarker von seinem persönlichen Tableau erhalten. Nur darüber kann er den Vertrag *Erringe eine Allianz* erfüllen.

Wenn ihr das Tech-Modul verwendet:

Ornithopter-Flotte – Da ein Kommandant keine Konfliktkarten in seinen Vorrat nehmen kann, hat er auch keine Kampfsymbole, die durch dieses Tech-Plättchen beeinflusst werden könnten.

Plastahl-Klingen, Oberkommando der Sardaukar – Das Team von Muad'Dib kann diese Tech-Plättchen erwerben. (Sie erhalten jedoch nur die Erwerben-Effekte.) Falls Shaddam eines dieser Plättchen hat, kann er es nur nutzen, wenn er einen Sardaukar-Kommandeur anheuert (da dieser anschließend dem aktivierten Verbündeten gehört).

MITWIRKENDE

DIRE WOLF DIGITAL

Autor und Entwicklung

Paul Dennen,
Phil Amylon, Andy Clautice, Caleb Vance

Leitender Produzent

Scott Martins

Künstlerische Leitung

Clay Brooks, Nate Storm

Grafikdesign

Leah Falin, Julianne Stone

Kartenillustrationen

Derek Herring, Kenan Jackson, Raul Ramos

Produktion

Evan Lorentz

Zusätzliche Spielentwicklung

Corey Burkhart, Justin Cohen, Kevin Spak, Jay Treat

GALE FORCE 9

Produzent & Markenmanager

Joe LeFavi
Genuine Entertainment

Koproduzent

John-Paul Brisigotti

DEUTSCHE AUSGABE - ASMODEE GERMANY

www.asmodee.de

Übersetzung

Veronika Stallmann

Redaktionelle Bearbeitung

Veronika Stallmann, Benjamin Fischer, Simon Blome

Satz und Layout der Anleitung

Vanessa Lühr

Besonderer Dank geht an alle, die an der Entwicklung dieses Spiels beteiligt waren:

Brian Herbert, Kevin J. Anderson, Byron Merritt
und Herbert Properties, LLC

Unsere Partner bei Legendary Entertainment

Alle Mitglieder des großartigen Teams von
Dire Wolf Digital sowie deren Freunde und Familien, die beim
Testspielen von *DUNE: IMPERIUM* geholfen haben.

Und Frank Herbert, Autor und Schaffer des *Dune*-Universums,
dessen einzigartige Vision uns alle inspiriert hat.



www.direwolfdigital.com

[f/direwolfdigital](https://www.facebook.com/direwolfdigital)

[@direwolfdigital](https://twitter.com/direwolfdigital)



LEGENDARY



GENUINE
ENTERTAINMENT

Veröffentlicht von: Dire Wolf Digital

© 2025 Dire Wolf Digital, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

DUNE: IMPERIUM wird unter Lizenz von Gale Force Nine, einem Unternehmen der Battlefront Group, veröffentlicht.

DUNE © 2025 Legendary. Alle Rechte vorbehalten.

SYMBOLE UND BEGRIFFE



Bloodlines – Dieses Symbol findet ihr in der unteren rechten Ecke aller Komponenten aus dieser Erweiterung.



Drehe dieses Tech-Plättchen **um**, wenn du seine Fähigkeit verwendest. Decke es zu Beginn der nächsten Runde wieder auf. (Du darfst es nur ein Mal pro Runde verwenden.)




Entsorge eine Intrigenkarte deiner Wahl von deiner Hand.



Kampf – Du darfst in diesem Zug Truppen im Konflikt einsetzen, als hättest du deinen Agenten zu einem Kampffeld entsendet.

Kommando (6+) – Du darfst diesen Effekt nur in einem Aufdeckzug nutzen, in dem du 6 oder mehr Überzeugung zur Verfügung hast.



Tech erwerben – Du darfst **genau ein** aufgedecktes Tech-Plättchen von einem der Stapel auf der Ixianischen Botschaft erwerben. Bezahle seine Spice-Kosten, lege es in deinen Vorrat und decke dann das nächste Plättchen des Stapels auf. (Die Ixianische Botschaft bietet dir jedes Mal, wenn du einen Agenten zu einem -Spielplanfeld entsendest, die Möglichkeit, Tech zu erwerben.)



Diese Variante des Tech-erwerben-Symbols gibt dir einen Rabatt von 1 Spice.



Tech-Modul – Dieses Symbol markiert Karten, die nur mit dem Tech-Modul verwendet werden. Mehr dazu auf den Seiten 6–7.



Tech-Plättchen für Rivalen – Dieses Symbol ist nur in Solo-Partien wichtig. Es markiert Tech-Plättchen, die ein Rivale erwerben kann. Mehr dazu auf Seite 9.



Undercover-Spion – Platziere einen Spion; du darfst *gegnerische* Spione dabei ignorieren.



Verdorbene Intrige – Dieses Bild markiert Intrigenkarten, die nur vom Anführer Piter De Vries verwendet werden.



Wirf 1 Karte deiner Wahl von deiner Hand ab. (Immer wenn du aufgefordert wirst, eine Karte abzuwerfen, kann es keine Intrigenkarte sein, außer es ist so angegeben.)

KLARSTELLUNGEN

Chani – Platziere beim Aufbau den Taktikmarker auf der Leiste deiner Anführerkarte auf das Feld eurer Personenanzahl. Wenn der Marker das Feld am Ende der Leiste erreicht hat, setze ihn zurück auf das Feld, auf dem er begonnen hat.

Falls du so viele Truppen verlierst oder zurückziehst, dass du über das Ende der Leiste hinausziehen würdest, setze den Marker trotzdem nur auf den Beginn zurück (und rücke nicht weiter für die überzähligen Truppen vor).

Esmar Tuek – Platziere das Spielplanfeld „Tueks Sietch“ beim Aufbau neben dem Spielplan. Es ist ein Sandwurmfeld, dementsprechend sammelt sich dort Spice an.

Mit deinem *Siegelring* darfst du ein Bonus-Spice auf Tueks Sietch platzieren und kannst es erhalten, wenn du einen Agenten zu diesem Feld entsendest (im selben Zug möglich).

Graf Hasimir Fenring – Du erhältst kein Solari, wenn du eine Intrigenkarte entsorgst.

Ornithopter-Flotte – Jedes Abzeichen, das du hast, auch Joker-Abzeichen, werden behandelt, als wären es Ornithopter. Dies kann dazu führen, dass du sofort Abzeichenpaare bilden kannst. Während du dieses Tech-Plättchen hast, kannst du die Intrigenkarten *Crysmesser* und *Wüstenmaus* nicht nutzen, um einen Siegpunkt zu erhalten.

Steuermann Y'rkoon – Du darfst dir deine verdeckten Navigationskarten jederzeit ansehen. Es ist möglich, mit derselben Fraktion mehrfach 2 Einfluss zu erreichen, indem du Einfluss verlierst und wiedererlangst. Du deckst dann jedes Mal eine Navigationskarte auf und spielst sie.

Verbotene Waffen – Entscheidest du dich mit diesem Tech-Plättchen für die Option, die dir 3 Kampfstärke gibt, musst du 1 Einfluss bei einer Fraktion verlieren, bei der du mindestens 1 Einfluss hast (falls möglich).