

DUNE

IMPERIUM

UPRISING

Arrakis. Dune. Der Wüstenplanet. Ursprung der wertvollsten Ressource des Universums – Spice. Nachdem das Haus Atreides verraten und zerstört wurde, hat Imperator Shaddam Corrino IV. dem Haus Harkonnen erneut die Kontrolle über den Planeten Arrakis zugesprochen.

Doch ein mysteriöser Krieger namens Muad'Dib ist unter den Fremten zur Macht aufgestiegen und bedroht die Pläne des Imperators und dessen Verbündeten. Auch andere Fraktionen sind aufmerksam geworden, denn der Konflikt auf Arrakis hat einen Wendepunkt erreicht. Was einst eine Blutfehde zwischen rivalisierenden Großen Häusern war, ist zu etwas Größerem geworden. Von einfachen Schmugglern über die Schwestern der Bene Gesserit bis hin zum Imperator höchstpersönlich spielen viele eine entscheidende Rolle bei der Entscheidung über die Zukunft des Imperiums. Wie immer bleibt eine Wahrheit bestehen:

Wer das Spice kontrolliert, kontrolliert das Universum ...



DAS IMPERIUM

DUNE: IMPERIUM – UPRISING ist ein Deck-Building- und Worker-Placement-Spiel mit Elementen und Figuren aus der Welt von *Dune*, sowohl aus den Filmen von Legendary Pictures als auch der wegweisenden Buchreihe von Frank Herbert, Brian Herbert und Kevin J. Anderson.

Hinweis: Das Spiel bietet mehrere Anführer für einige der Großen Häuser. Wenn ihr die Geschichte authentisch erleben wollt, sollte in einem Spiel nie mehr als ein Anführer desselben Hauses gespielt werden. Das Spiel unterstützt jedoch ausdrücklich auch abweichende Anführerkombinationen und „Was wäre wenn?“-Szenarien.

Diese Seite enthält keine Spielregeln. Ihr könnt sie auch überspringen. Falls ihr die Welt von *Dune* nicht kennt oder erfahren wollt, wie der Spielplan mit der Geschichte zusammenhängt, lest weiter.



Shaddam IV. aus dem Haus Corrino ist der unbarmherzige **Imperator** des bekannten Universums.

Verhandlungen mit ihm füllen eure Kassen und ihr könnt auf Unterstützung von seinen Elitesoldaten hoffen – den Sardaukar.



Die **Raumgilde** hat ein Monopol auf Reisen durch den Faltraum. Ihre riesigen Heighliner können dringende Vorräte und viele Truppen transportieren, *wenn* ihr ihre hohen Spice-Kosten zahlen könnt.



Die Intrigen und Machenschaften der **Bene Gesserit**-Schwertschaft und ihre generationsübergreifenden Pläne beeinflussen das gesamte Imperium, ob sichtbar oder unsichtbar.



Die karge Ödnis von Dune hat die **Fremen** zu grimmigen Kriegern gemacht. Freundet euch mit ihnen an, vielleicht habt ihr dann eine Chance, die wahre Macht der Wüste zu spüren und die unglaubliche Fähigkeit zu erlangen, auf Sandwürmern in die Schlacht zu reiten.



Der Imperator hat den Vorsitz im **Landsraad**, dem Regierungsgremium, das die Großen Häuser des Imperiums vertritt. Es ist kein Zufall, dass sich mit Solaris leichter Verbindungen knüpfen, Gefallen erwirken und dauerhafte strategische Vorteile erringen lassen.



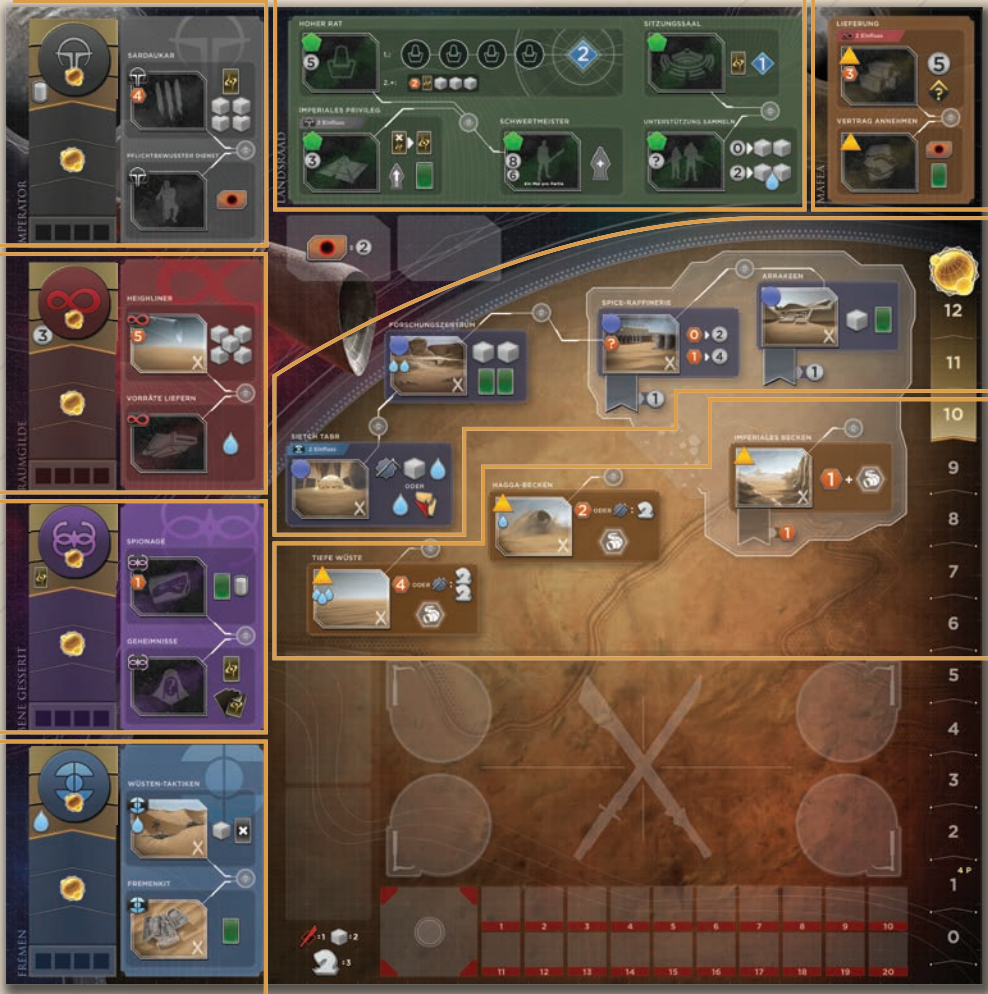
Die Merkantile Allianz für Fortschritt und Entwicklung im All (kurz **MAFEA**) ist die größte Handelsorganisation im Imperium. Das Erfüllen ihrer Handelsverträge verspricht Solaris, die Währung des Imperiums. Doch auch der Spice-Verkauf an sie lockt mit immensen Erlösen und kann politische Bündnisse stärken.



Die **bewohnten Gebiete** auf Dune sind wichtig für Militäraktionen, da ihr an den meisten dieser Standorte Truppen aufstellen könnt. Und manche dieser Orte sind (zusammen mit dem Imperialen Becken) sogar durch einen mächtigen Schildwall aus solidem Stein vor Angriffen durch Sandwürmer geschützt.



In den **Wüsten** von Dune werdet ihr die kostbarste Substanz des Imperiums ernten: Spice. Die Wüsten sind außerdem die Heimat von kolossalen Sandwürmern. Nähert sie sich bei der Spice-Ernte, sollte schnell das Weite gesucht werden. Doch jene, die die Wege der Fremen und ihre Haken meistern, haben vielleicht andere Pläne ...



SPIELMATERIAL



Doppelseitiger Spielplan



20 Wasser



Solari

8× groß (Wert: 5)
20× klein (Wert: 1)



Spice

7× groß (Wert: 5)
20× klein (Wert: 1)



Sandwürmer

4× Plastik, 4× Holz
Nutzt die Sorte, die ihr wollt (oder beide).



Startmarker



4 Allianzmarker



Schildmauer



4 Haken



18 Reservekarten

8× Den Weg bereiten
10× Das Spice muss fließen



9 Anführer

doppelseitig
(1 davon nur für das
MAFEA-Modul)



44 Intrigenkarten

(4 davon nur für das
MAFEA-Modul)



Feyd-Marker

Für den Anführer
Feyd-Rautha Harkonnen



Spielplanübersicht



69 Imperium-Karten

(4 davon nur für das
MAFEA-Modul)



16 Konfliktkarten

3× Konflikt I
9× Konflikt II
4× Konflikt III



5 Abzeichenkarten

Auf Seite 16 findet ihr die zusätzlichen Materialien und Regeln für das MAFEA-Modul.

PERSÖNLICHES MATERIAL



Startdeck mit
10 Imperium-Karten

bestehend aus:
2× Überzeugendes Argument
2× Dolch
1× Diplomatie
2× Dune, der Wüstenplanet
1× Aufklärung
1× Suche nach Verbündeten
1× Siegelring



16 Würfel



2 Scheiben

1 Siegpunktemarker
1 Ratsmarker



3 Spione



3 Kontrollmarker



3 Agenten



1 Kampfmarker

Das obige Material (nur in Rot abgebildet)
gibt es in verschiedenen Farben für alle.

Karten für das Startdeck
tragen dieses Symbol.



Du kennst *DUNE: IMPERIUM* schon? Halte nach diesem Symbol Ausschau. Es zeigt dir, was in *UPRISING* anders ist.

Sieh dir für das Solo-Spiel oder das Spiel zu zweit die zusätzlichen Regeln und Materialien in der Rivalen-Anleitung an.

Für das Spiel zu sechst gibt es ebenfalls eine eigene Anleitung, in der ihr zusätzliche Regeln und Materialien findet.



AUFBAU

A Breitet den Spielplan (mit der hier abgebildeten Seite nach oben) auf dem Tisch aus und legt folgende Materialien darauf:

A¹ Legt den Schildwall in die Ecke unter dem Spice-Raffinerie-Spielplanfeld.

A² Legt die 4 Allianzmarker auf die dafür vorgesehenen Felder der Einflussleisten der jeweiligen Fraktion (Imperator, Raumgilde, Bene Gesserit, und Fremden).



B Stellt einen Konfliktstapel zusammen:

Trennt die Konfliktkarten nach ihrer Aufschrift: Konflikt I, Konflikt II und Konflikt III.

Mischt die vier Konflikt-III-Karten und platziert sie **alle** verdeckt auf dem dafür vorgesehenen Feld auf dem Spielplan.

Mischt die neun Konflikt-II-Karten und legt **fünf** davon verdeckt auf die Konflikt-III-Karten.

Mischt die drei Konflikt-I-Karten und legt **eine** davon verdeckt auf die Konflikt-II-Karten.

Nun sollte ein Konfliktstapel aus 10 Karten auf dem Spielplan liegen (1 Konflikt-I-Karte ganz oben, 5 Konflikt-II-Karten darunter und 4 Konflikt-III-Karten ganz unten). Legt die restlichen Konfliktkarten unbesehen in die Schachtel zurück.

C Legt nun folgende Karten bereit (falls ihr das MAFEA-Modul auf Seite 16 nicht verwendet, sortiert alle mit einem markierten Karten vorher aus):

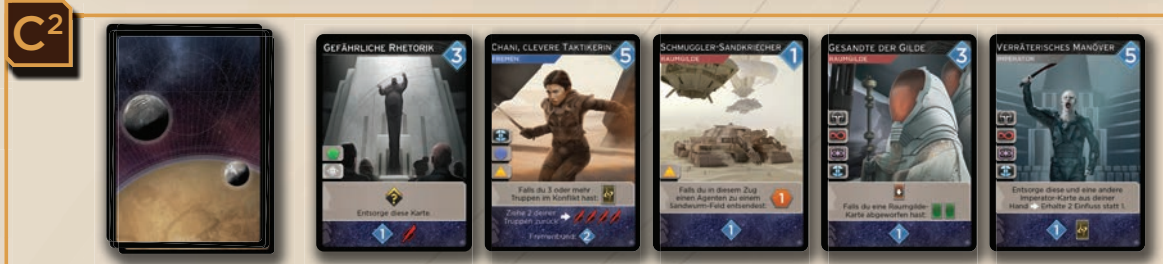
C¹ Mischt die Intrigenkarten zu einem verdeckten Stapel und legt ihn neben den Spielplan.

C² Sortiert die Startdeck-Karten (Symbol vor dem Namen) und die Reservekarten (weißer Hintergrund beim Namen) aus den Imperium-Karten aus und mischt die übrigen Karten zu einem verdeckten Stapel. Legt die obersten fünf Karten davon aufgedeckt als Imperium-Reihe aus.

C³ Sortiert die Reservekarten nach Namen (*Den Weg bereiten* und *Das Spice muss fließen*) und legt sie als zwei offene Stapel neben die Imperium-Reihe.

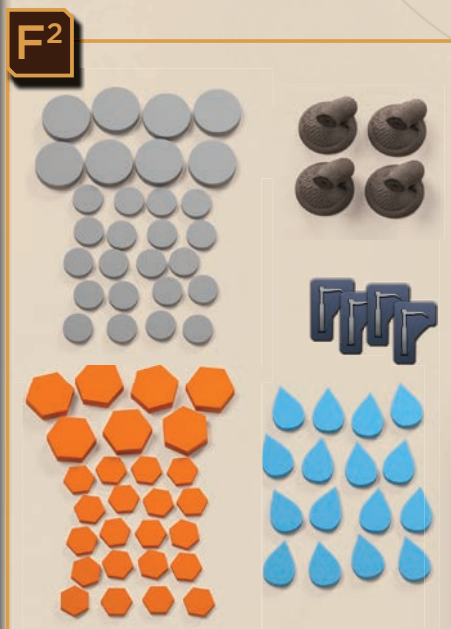
D Wählt alle jeweils einen Anführer und platziert ihn vor euch. (Ihr könnt auch den Zufall entscheiden lassen.) Verwendet *Shaddam Corrino IV.* nur, wenn ihr das MAFEA-Modul benutzt.

Hinter dem Namen eines Anführers stehen ein bis drei Symbole. Anführer mit mehreren Symbolen sind strategisch anspruchsvoller. **Für die erste Partie empfehlen wir**, nur Anführer mit einem einzelnen Symbol zu verwenden.



E Nehmt euch alle je ein Startdeck aus 10 Karten, mischt es und legt es verdeckt neben euren Anführer.

Für das Solo-Spiel, das Spiel zu zweit und das Spiel zu sechst gibt es zusätzliche Aufbauschritte. Lest hierzu die gesonderten Anleitungen: Rivalen oder das Spiel zu sechst.



F¹ Nehmt euch alle je 1 Wasser und legt es in euren persönlichen Vorrat.



F² Erstellt neben dem Spielplan eine Bank mit den Solari-, Spice- und den restlichen Wassermarkern. Legt die Sandwürmer, die ihr bevorzugt, dazu (Holz, Plastik oder beides). Diese Materialien sind nicht begrenzt. Ihr könnt sie durch beliebige Gegenstände ergänzen, falls ihr mehr Marker benötigt, als enthalten sind. Legt außerdem die 4 Hakenmarker in die Bank.

G Wählt alle je eine Farbe und nehmt euch das entsprechende Spielmaterial.

G¹ Lege zwei deiner Agenten auf deine Anführerkarte. Lege deinen dritten Agenten (den Schwertmeister) neben den Spielplan.



G² Platziere eine deiner zwei Scheiben auf der Siegpunkteleiste. Lege sie beim Spiel zu viert auf Feld 1, andernfalls auf Feld 0.



G³ Platziere deinen Kampfmarker (mit der rechts abgebildeten Seite nach oben) auf Feld 0 der Kampfleiste.



G⁴ Platziere je einen Würfel auf dem untersten Feld der Einflussleisten aller vier Fraktionen.



G⁵ Die anderen 12 Würfel repräsentieren deine Truppen. Lege drei davon in deine Garnison (das runde Feld auf dem Spielplan, das dir am nächsten ist).

G⁶ Lege das restliche Spielmaterial für alle gut sichtbar in deinen Vorrat.



F¹, G⁶



E



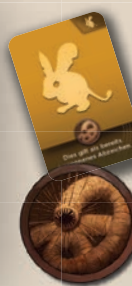
D, G¹



Alle haben ihren eigenen Vorrat mit dem gleichen Spielmaterial.

H Mischt die Abzeichenkarten. (Manche von ihnen sind mit „1-3 P“ oder „4/6 P“ für diese Personenanzahlen markiert. Sortiert alle Karten aus, die nicht zu eurer Personenanzahl passen.)

Zieht jeweils ein zufälliges Abzeichen und legt die Karte offen in euren Vorrat. Wer das Abzeichen gezogen hat, auf dem der Startmarker abgebildet ist, nimmt sich den Marker.



In Schritt A gibt es keinen Mentaten. Platziert stattdessen den Schildwall auf dem Spielplan. In Schritt C³ gibt es keine *Faltraum*-Karten. In Schritt F² werden Sandwürmer und Haken in die Bank gelegt. Es gesellen sich Spione zu den Materialien, die ihr euch in Schritt G nehmt. In Schritt H werden Abzeichenkarten verteilt, die auch bestimmen, wer beginnt.

SPIELÜBERSICHT UND GRUNDKONZEPTE

SPIELZIEL

Du bist Anführer eines der Großen Häuser des Landsraads (oder eine andere mächtige Figur auf der galaktischen Bühne). Besiege deine Feinde im Kampf, stärke deinen politischen Einfluss und bilde Allianzen mit den vier größten Fraktionen. Dein Erfolg wird in **Siegpunkten** gemessen.



Bewege deinen Marker auf der Siegpunkteleiste hoch oder runter, wenn du einen Siegpunkt gewinnst bzw. verlierst. Die Partie endet, sobald einer von euch am Ende einer Runde 10 oder mehr Siegpunkte hat (oder der Konfliktstapel aufgebraucht ist). Es gewinnt, wer die meisten Siegpunkte hat.

ANFÜHRER

Jeder Anführer verfügt über zwei einzigartige Fähigkeiten:

Die erste (auf der linken Seite) wird wie auf der Anführerkarte beschrieben verwendet.

Die zweite (auf der rechten Seite) ist mit einem Siegelring-Symbol markiert und wird aktiviert, sobald du deine *Siegelring*-Karte während eines Agentenzugs ausspielst.



DECKBAU

Alle beginnen mit einem identischen Startdeck, bestehend aus 10 Karten. In einem Deck-Building-Spiel ist eines der wichtigsten Elemente, dieses Deck zu ergänzen und abzuändern. Du kannst in jeder Runde neue Karten für dein Deck erwerben. Dank verschiedener Karteneffekte entwickeln sich eure Decks und Strategien im Laufe der Partie in unterschiedliche Richtungen.

Immer wenn du eine neue Imperium- oder Reservekarte erhältst, legst du sie zunächst **auf deinen Ablagestapel**. Sobald du eine Karte ziehen musst und dein Deck aufgebraucht ist, mischst du den Ablagestapel zu einem neuen Deck und ziehst dann nach.

Du kannst Karten auch **entsorgen** und sie so für das restliche Spiel aus deinem Deck entfernen. So kannst du strategisch schwache Karten loswerden, um die Chance auf das Ziehen starker Karten zu erhöhen.

Anweisungen auf Karten haben Vorrang vor allgemeinen Spielregeln!

AGENTEN



Alle beginnen das Spiel mit zwei Agenten. Im Laufe des Spiels kannst du einen dritten erlangen. Du entsendest Agenten zu Feldern auf dem Spielplan. Dort können sie entweder Ressourcen sammeln oder Ressourcen ausgeben, um deine Strategie voranzutreiben. (Mehr dazu auf Seite 8. Eine Beschreibung der einzelnen Spielplanfelder findest du auf dem separaten Übersichtsblatt.)

In *DUNE: IMPERIUM - UPRISING* sind Agenten und Karten eng miteinander verknüpft. Um einen Agenten auf ein Spielplanfeld entsenden zu können, musst du zuerst eine Karte ausspielen, die dies erlaubt.



In *UPRISING* gibt es keinen Mentat-Agenten.

FRAKTIONEN

Die vier Fraktionen in *DUNE: IMPERIUM – UPRISING* repräsentieren einflussreiche Mächte auf Dune und an anderen Orten des Imperiums. Um eine Partie zu gewinnen, ist es wichtig, deinen **Einfluss** auf die Fraktionen zu erhöhen und eine oder mehrere von ihnen als Allianzpartner zu gewinnen. Kurzbeschreibungen der einzelnen Fraktionen findest du auf Seite 2.



Zu Beginn liegen deine Einflusswürfel ganz unten auf den Einflussleisten der Fraktionen. Je nachdem, welche Karten du ausspielst und welche Aktionen du ausführst, steigt oder sinkt dein Einfluss bei einzelnen Fraktionen. Wenn du beispielsweise einen Agenten zum Feld einer Fraktion entsendest, steigt dein Einfluss bei dieser Fraktion um 1 und du bewegst deinen Würfel auf der Einflussleiste eine Stufe hoch. Andere Spieleffekte können deinen Würfel ebenfalls auf der Leiste hoch (und gelegentlich auch runter) bewegen.

Auf Einflussstufe 2 einer Fraktion erhältst du einen Siegpunkt. Fällst du unter Einflussstufe 2 zurück, verlierst du den Siegpunkt wieder.

Auf Einflussstufe 4 erhältst du den auf dieser Stufe angegebenen Bonus. Diesen verlierst du jedoch nicht wieder, wenn du unter Einflussstufe 4 zurückfällst. (Dadurch kann es passieren, dass du denselben Bonus mehrfach erhältst, wenn du zurückfällst und wieder vorrückst.)

Wer **als Erstes** von euch Einflussstufe 4 bei einer Fraktion erreicht, schließt eine **Allianz** mit ihr. Dafür nimmst du den Allianzmarker von der Leiste, legst ihn in deinen Vorrat und erhältst einen Siegpunkt. Sobald jemand anderes dich auf der Leiste **überholt**, musst du den Allianzmarker an die andere Person abgeben. Auch den Siegpunkt verlierst du und die andere Person erhält ihn.



INTRIGENKARTEN



Intrigenkarten stehen für Täuschungen, geheime Absprachen und überraschende Wendungen – sie können Wasser oder Spice gewähren, deinen Einfluss auf eine Fraktion erhöhen und dir sogar Siegpunkte einbringen. Jede Intrigenkarte erklärt ihren Effekt, wann sie ausgespielt werden kann und welche Kosten oder Bedingungen daran geknüpft sind.

Intrigenkarten erhältst du hauptsächlich von Spielplanfeldern wie Geheimnisse, Sardaukar und Sitzungssaal. (Es gibt allerdings auch noch andere Karten mit diesem Symbol, mit denen du Intrigenkarten erhältst.) Lege die Intrigenkarten verdeckt neben dein Deck. Du kannst sie jederzeit ansehen. Zeige sie den anderen erst, wenn du sie ausspielst. Sobald Intrigenkarten ausgespielt und abgehandelt wurden, kommen sie offen auf einen Ablagestapel neben den Intrigenstapel.



Es gibt **drei Arten** von Intrigenkarten: Komplott, Kampf und Finale.

- Komplott-Intrigenkarten kannst du jederzeit während deiner Agenten- oder Aufdeckzüge ausspielen.
- Kampf-Intrigenkarten kannst du nur im Kampf ausspielen.
- Finale-Intrigenkarten kannst du nur am Ende der Partie ausspielen.



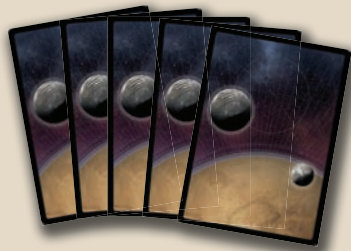
RUNDENABLAUF

DUNE: IMPERIUM – UPRISING wird über mehrere Runden gespielt. Jede Runde besteht aus fünf Phasen, die in folgender Reihenfolge ablaufen:



PHASE 1: RUNDENBEGINN

Jede Runde beginnt mit dem Aufdecken der obersten Konfliktkarte vom Konfliktstapel. Legt sie offen auf das Feld direkt neben dem Konfliktstapel (bzw. auf andere Konfliktkarten aus vorigen Runden).



Anschließend ziehen alle fünf Karten von **ihrem eigenen** Deck und nehmen sie auf die Hand.



PHASE 2: SPIELZÜGE

Wer den Startmarker hat, macht den ersten Zug, dann geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.

Wenn du an der Reihe bist, kannst du entweder einen **Agentenzug** oder einen **Aufdeckzug** ausführen. Die beiden Arten von Zügen werden auf den folgenden fünf Seiten erklärt. In der Regel führst du Agentenzüge aus, bis du keine Agenten mehr platzieren kannst, und dann einen Aufdeckzug. (Hinweis: Agentenzüge sind optional. Du kannst trotz noch verfügbarer Agenten auch einen Aufdeckzug anstelle eines Agentenzugs ausführen.)

Ein Aufdeckzug beendet die Phase für dich. Sobald du einen Aufdeckzug ausgeführt hast, wirst du für den Rest der Phase übersprungen, bis alle anderen ebenfalls einen Aufdeckzug ausgeführt haben. Die Phase endet, sobald alle einen Aufdeckzug ausgeführt haben.

In dieser Phase kannst du während deiner Züge beliebig viele deiner **Komplott-Intrigenkarten** ausspielen.

KARTENAUFBAU

Die Effekte der Karten in deinem Deck sind in zwei Bereiche aufgeteilt: Agentenbereich und Aufdeckbereich. In jedem Zug darf immer nur der Effekt eines der Bereiche genutzt werden: des Agentenbereichs im Agentenzug oder des Aufdeckbereichs im Aufdeckzug.

A	Name	A	F
B	Fraktion <i>Nicht alle Karten sind einer Fraktion zugeordnet.</i>	B	G
C	Agentensymbole	C	
D	Agentenbereich	D	
E	Aufdeckbereich	E	
F	Überzeugungskosten		
G	Erwerben-Effekt <i>Nicht alle Karten haben einen Erwerben-Effekt. (Mehr zu „Erwerben“ findest du auf der Rückseite dieser Anleitung.)</i>		

SPIELZUG - AGENTENZUG



In einem Agentenzug spielst du eine Karte von deiner Hand aus. Lege sie dafür offen vor dich, sie befindet sich nun im Spiel. Dann entsendest du einen Agenten von deiner Anführerkarte zu einem freien Feld auf dem Spielplan. Das Symbol oben links auf dem Spielplanfeld muss zu einem der Agentensymbole auf der ausgespielten Karte passen. (Spione bieten allerdings eine Alternative dafür, siehe Seite 11.)



Du darfst nur **ein** Agentensymbol der Karte wählen. Eine Karte kann nicht mehrere Agenten gleichzeitig entsenden.

Du darfst Agenten nur zu Feldern entsenden, auf denen noch kein Agent ist. (Spione können allerdings eine Lösung für dieses Problem sein, siehe Seite 11.)

Du musst alle Kosten des gewählten Feldes bezahlen und all seine Anforderungen erfüllen.

Nachdem du einen Agenten zu einem Feld entsendet hast, erhältst du den Effekt rechts neben dem Feld. Außerdem kann der Agentenbereich der ausgespielten Karte einen Effekt bieten, der eintritt, wenn sie während eines Agentenzugs ausgespielt wird. (Der Aufdeckbereich der Karte wird in Agentenzügen ignoriert.)

Karten ohne Agentensymbole können nicht für Agentenzüge ausgespielt werden. Sie können nur während Aufdeckzügen aufgedeckt werden.



Es gibt acht mögliche Agentensymbole:



Diese *Imperialer Meisterspion*-Karte hat zwei Agentensymbole. Mit dem Emperor-Symbol kannst du deinen Agenten zu einem der beiden Emperor-Felder entsenden. Mit dem Spion-Symbol kannst du ihn stattdessen zu einem beliebigen Feld entsenden, das mit einem Beobachtungsposten verbunden ist, auf dem einer deiner Spione steht.

Feldkosten

Für bestimmte Felder müssen erst Kosten bezahlt werden, um einen Agenten dorthin zu entsenden. Kannst du die Kosten nicht **sofort** zahlen (bevor jegliche Effekte des Feldes oder der ausgespielten Karte angewendet werden), kann dein Agent nicht dorthin entsendet werden.

Dies sind die beiden Fremen-Felder auf dem Spielplan. Du musst 1 Wasser zahlen, um einen Agenten zum oberen Feld *Wüsten-Taktiken* zu entsenden.

Das untere Feld *Fremenkit* hat keine Zusatzkosten.



Einfluss-Voraussetzungen

Bei manchen Spielplanfeldern musst du ausreichend Einfluss bei einer bestimmten Fraktion haben, um einen Agenten dorthin zu entsenden.

- **Imperiales Privileg** erfordert 2 oder mehr Einfluss beim Emperor.
- **Lieferung** erfordert 2 oder mehr Einfluss bei der Raumgilde.
- **Sietch Tabr** erfordert 2 oder mehr Einfluss bei den Fremen.



Spielst du eine Karte aus, um einen Agenten zu einem Feld zu entsenden, erhältst du die Effekte des Feldes **und zusätzlich** die Effekte des Agentenbereichs der Karte. Gehört das Feld einer der vier Fraktionen an, bewegst du deinen Einflusswürfel eine Stufe auf deren Einflussleiste hoch. **Du darfst diese Effekte in beliebiger Reihenfolge anwenden.**

Manche Karteneffekte sind in Textform, andere nur als Symbol dargestellt. In der Spielplanübersicht findest du eine Erklärung aller Felder. Auf der Rückseite der Spielanleitung sind sämtliche Symbole des Spiels und weitere Spielbegriffe erklärt.

Pfeile auf Karten oder dem Spielplan (→) weisen auf Kosten hin. Links oder oberhalb des Pfeils stehen die Kosten, rechts oder unterhalb des Pfeils steht der Effekt, den du dafür erhältst. Das Bezahlen solcher Kosten ist niemals verpflichtend. Wer sie nicht bezahlt, erhält allerdings auch den Effekt nicht. Du darfst nur 1 Mal in deinem Zug die Kosten zahlen und den Effekt erhalten.

Beim Ausspielen von Ökologische Teststation kannst du entscheiden, ob du 2 Wasser bezahlen möchtest, um 2 Karten zu ziehen, oder nicht. (Du darfst nicht 4 Wasser zahlen, um 4 Karten zu ziehen.)



Es gibt zusätzlich Spielplanfelder, für die du 2 Einfluss bei einer Fraktion haben musst, und eine neues Agentensymbol (Spion).

SPIELZUG – AGENTENZUG (FORTSETZUNG)

Einheiten und Konflikt

Zu Beginn jeder Runde wird eine neue Konfliktkarte aufgedeckt. Diese zeigt Belohnungen, um die ihr kämpfen könnt, indem ihr Einheiten im Konflikt einsetzt. Es gibt zwei Arten von Einheiten: Truppen und Sandwürmer.

Die Erweiterung *RISE OF IX* enthält eine weitere Art von Einheiten: Schlachtschiffe.

 Immer wenn eine Karte oder ein Feld das Würfelsymbol zeigt, darfst du einen Trupp rekrutieren. Nimm einen Trupp aus deinem **Vorrat** und lege ihn in deine **Garnison** auf dem Spielplan. (Sind keine Truppen mehr in deinem Vorrat, kannst du erst wieder welche rekrutieren, wenn einige in den Vorrat zurückgekehrt sind.)

Truppen in der Garnison gewinnen allerdings keine Kämpfe für dich. Du kannst sie in einem Konflikt einsetzen, indem du einen Agenten zu einem Kampffeld entsendest. Kampffelder sind an der Wüstengrafik und den gekreuzten Schwertern zu erkennen. Die meisten davon befinden sich auf dem Planeten Dune und drei bei den Fraktionen: eines bei der Raumgilde (*Heighliner*) und zwei bei den Fremten (*Wüsten-Taktiken* und *Fremenkit*).



Entsendest du einen Agenten zu einem Kampffeld, darfst du Truppen im Konfliktgebiet einsetzen – das ist der Bereich zwischen den Garnisonen. Du darfst **beliebig viele** der Truppen einsetzen, die du in deinem aktuellen Zug rekrutiert hast (einschließlich, aber nicht ausschließlich über das Feld und die ausgespielte Karte). Zudem darfst du **bis zu zwei** weitere Truppen aus deiner Garnison einsetzen. (Das Konfliktgebiet ist in Quadranten eingeteilt. Halte deine eingesetzten Einheiten im Quadranten neben deiner Garnison.)



 Immer wenn dieses Sandwurm-Symbol auf einer Karte oder einem Feld zu sehen ist, rufst du einen Sandwurm und setzt ihn direkt im Konflikt ein. (Du kannst einen Sandwurm niemals in deiner Garnison platzieren.) Es gibt zwei Einschränkungen für den Einsatz von Sandwürmern:

 Erstens geht dem Sandwurm-Symbol meistens die Voraussetzung voraus, einen Hakenmarker in deiner Garnison zu haben (den du im *Sietch Tabr* erhältst).

 Zweitens kann ein Sandwurm nicht zu einem Konflikt gerufen werden, der von dem Schildwall geschützt ist. (Siehe „Kontrollbonusse und der Schildwall“.)



Kontrollbonusse und der Schildwall

 Einige Konfliktkarten (mehr dazu unter *Phase 3: Kampf*) stellen das Ringen um einen von drei besonders umkämpften Orten auf Dune dar: *Arrakeen*, *Spice-Raffinerie* oder das *Imperiale Becken* (je nach Kartennamen). Wenn du einen solchen Konflikt gewinnst, erhältst du neben anderen Belohnung auch die Kontrolle über das Feld: nimm einen **Kontrollmarker** aus deinem Vorrat und lege ihn auf die Flagge unter dem entsprechenden Feld.



Solange dein Kontrollmarker auf einem dieser Felder ist, erhältst du den angegebenen Bonus, wenn jemand (auch du) einen Agenten dorthin entsendet. Der Bonus beträgt 1 Solari für *Arrakeen* oder *Spice-Raffinerie* und 1 Spice für das *Imperiale Becken*.

Wenn eine Konfliktkarte für ein Feld aufgedeckt wird, das du bereits kontrollierst, erhältst du einen Defensivbonus. Das bedeutet, dass du sofort einen Trupp aus deinem Vorrat im Konflikt einsetzen kannst.

Diese drei wichtigen Orte werden durch einen Schildwall vor Stürmen und Sandwürmern geschützt. Der Schildwall ist ein Plättchen, das beim Aufbau auf den Spielplan gelegt wird. Solange dieses Plättchen dort liegt, können keine Sandwürmer zu Konflikten an diesen drei geschützten Orten gerufen werden. Es ist jedoch möglich, diesen Schildwall in die Luft zu sprengen.



 Wenn eine Karte oder ein Feld das Schildwallsprengrungssymbol zeigt, darfst du den Schildwall vom Spielplan entfernen (und zurück in die Schachtel legen). Sobald dieses Plättchen entfernt wurde, können Sandwürmer zu allen Konflikten gerufen werden.



Sandwürmer sind eine neue Art von Einheiten und werden in den untersten drei Absätzen auf der linken Seite beschrieben. Der Schildwall schützt vor ihrem Einsatz, wie in den letzten beiden Absätzen oben beschrieben wird.

Spione

Auf dem Spielplan finden sich einige **Beobachtungsposten**, auf denen ihr Spione platzieren könnt. Jeder Beobachtungsposten ist mit einem oder mehreren Feldern verbunden.

 Immer wenn eine Karte oder ein Feld das Spion-Symbol zeigt, darfst du einen Spion aus deinem Vorrat auf einem unbesetzten Beobachtungsposten platzieren. Falls du keinen Spion in deinem Vorrat hast, wenn du einen platzieren willst, darfst du zuerst einen deiner Spione ohne Effekt zurückrufen.

Manche Effekte, die es dir erlauben, einen Spion zu platzieren (wie z. B. die Siegelring-Fähigkeit von *Lady Margot Fenring*, die rechts abgebildet ist), legen ein bestimmtes Agentensymbol fest, das mit dem Beobachtungsposten verbunden sein muss, auf dem du den Spion platzierst.

 Immer wenn eine Karte das Spionrückruf-Symbol zeigt, darfst du einen deiner Spione von einem Beobachtungsposten zurück in deinen Vorrat legen. (Spionrückruf-Symbole sind meist Kosten für mächtige Effekte.)

Du darfst einen Spion auch (ohne ein Spionrückruf-Symbol) für *einen* von zwei Effekten zurückrufen:

Infiltrieren: Falls du einen Agenten zu einem Feld entsenden möchtest, das bereits von jemand anderem belegt ist, darfst du deinen eigenen Spion von einem verbundenen Beobachtungsposten zurückrufen, um den anderen Agenten zu ignorieren und deinen Agenten zu demselben Feld zu entsenden.

Erkenntnisse sammeln: Immer wenn du einen Agenten zu einem Feld entsendest, darfst du deinen eigenen Spion von einem verbundenen Beobachtungsposten zurückrufen, um eine Karte zu ziehen. Du musst dich direkt nach dem Platzieren deines Agenten entscheiden, ob du dies tun willst (bevor du irgendwelche Effekte vom Feld oder der gespielten Karte erhältst).

Du kannst nicht denselben Spion sowohl zum Infiltrieren als auch zum Sammeln von Erkenntnissen zurückrufen. Hast du 2 Spione auf verschiedenen Beobachtungsposten, die mit demselben Feld verbunden sind, kannst du sie beide zurückrufen, solange jeder von ihnen für einen anderen Effekt genutzt wird. (Beispiel: Mit Spionen auf beiden Beobachtungsposten des Forschungszentrums kannst du einen von ihnen zurückrufen, um das Feld zu infiltrieren, und den anderen, um Erkenntnisse zu sammeln, aber nicht beide, um Erkenntnisse zu sammeln.)

 Das Spion-Agentensymbol lässt dich einen Agenten zu einem leeren Feld entsenden, das mit einem Beobachtungsposten verbunden ist, auf dem einer deiner Spione gerade steht. Du musst den Spion dafür nicht zurückrufen (außer das Feld ist belegt und du möchtest es infiltrieren).



Max spielt Dune, der Wüstenplanet aus und entsendet einen Agenten zum Imperialen Becken. Er erhält das Spice vom Feld. Seine Karte bietet keinen weiteren Effekt für den Agentenzug.



Imperiales Becken ist ein Kampffeld. Max durfte weder über die ausgespielte Karte noch über das Feld, zu dem er seinen Agenten entsendet hat, Truppen rekrutieren. Allerdings hat er drei Truppen in seiner Garnison. Er will mit allen Mitteln kämpfen und setzt zwei seiner Truppen aus der Garnison im Konflikt ein – mehr darf er nicht einsetzen.



Anna spielt Rebellen-Versorgung aus und entsendet einen Agenten nach Arrakeen. Sie hat einen Spion auf einem verbundenen Beobachtungsposten und entscheidet sich, ihn zurückzurufen, um Erkenntnisse zu sammeln. Sie zieht also eine Karte. Max' Kontrollmarker liegt noch aus einer vorigen Runde dort, also erhält er 1 Solari aus der Bank.

Durch das Feld rekrutiert Anna einen Trupp und zieht eine weitere Karte. Durch Rebellen-Versorgung rekrutiert sie zwei weitere Truppen, da sie in diesem Zug einen Spion zurückgerufen hat.

Anna könnte ihre drei frisch rekrutierten Truppen in ihrer Garnison platzieren. Aber Arrakeen ist auch ein Kampffeld und sie glaubt an einen Sieg gegen Max. Sie setzt alle drei Truppen und einen weiteren Trupp aus ihrer Garnison im Konflikt ein. (Hätte sie noch einen zweiten Trupp in ihrer Garnison gehabt, hätte sie diesen ebenfalls einsetzen können.)

Frank nutzt seinen Zug, um seine Truppenstärke für spätere Runden zu erhöhen. Er spielt Dolch aus und entsendet einen Agenten zu Unterstützung sammeln. Er entscheidet sich, die optionalen Kosten des Feldes von 2 Solari zu bezahlen und erhält ein Wasser und zwei Truppen. Dies ist allerdings kein Kampffeld, also kann er keine Truppen im Konflikt einsetzen und platziert sie stattdessen in seiner Garnison.



Spione sind ein neues Spielelement. Sie werden oben beschrieben.

Wenn du keine Agenten mehr für Agentenzüge hast (oder **entscheidest**, keinen weiteren Agenten zu nutzen), führst du einen Aufdeckzug aus. Dieser besteht aus den folgenden Schritten: Karten aufdecken, Aufdeck-Effekte abhandeln, Stärke bestimmen und Aufräumen.

KARTEN AUFDECKEN

Decke alle Karten auf, die du noch auf der Hand hast, und bringe sie offen vor dir ins Spiel. Halte sie getrennt von anderen Karten, die du zuvor in Agentenzügen ausgespielt hast.

AUFDECK-EFFEKTE ABHANDELN

Du erhältst nun die Effekte der Aufdeckbereiche **aller** Karten, die du gerade aufgedeckt hast (aber nicht die der Karten, die du bei Agentenzügen zuvor in der Runde ausgespielt hast).

Du kannst die Aufdeck-Effekte in beliebiger Reihenfolge anwenden. Außerdem kannst du gewonnene Überzeugung nutzen, um vor, zwischen oder nach deinen Aufdeck-Effekten neue Karten für dein Deck zu erwerben.



Kampfstärke bestimmen

Nachdem du deine Karten aufgedeckt hast, aber bevor du aufräumst, rechnest du deine Kampfstärke in dieser Runde zusammen.

Jede Einheit, die du **im Konflikt** eingesetzt hast, trägt zu deiner Kampfstärke bei. (Einheiten in deiner Garnison oder im Vorrat tragen nichts bei.) Jeder Trupp ist 2 Kampfstärke wert. Jeder Sandwurm ist 3 Kampfstärke wert.



Jedes Schwert, das du bei deinem Aufdeckzug aufgedeckt hast, ist 1 Kampfstärke wert.

Du musst mindestens einen Trupp im Konflikt haben, um überhaupt Kampfstärke zu haben. Wenn dein letzter Trupp entfernt wird, fällt deine Kampfstärke auf 0.

Wenn du deine Kampfstärke berechnet hast, nennst du sie den anderen und bewegst deinen Kampfmarker auf das entsprechende Feld der Kampfleiste. Wenn deine Kampfstärke über 20 liegt, drehe den Kampfmarker auf die +20-Seite und beginne wieder am Anfang der Leiste.



AUFRÄUMEN

Lege alle Karten, die vor dir liegen (aus deinen Agentenzügen und deinem Aufdeckzug) auf deinen Ablagestapel.

Karten erwerben

1 Die Überzeugung, die du im Laufe der Runde erhalten hast, verwendest du in deinem Aufdeckzug, um neue Karten für dein Deck zu erwerben. Du kannst jede der fünf Karten aus der Imperium-Reihe erwerben, oder *Den Weg bereiten* oder *Das Spice muss fließen* aus der Reserve.

Die Kosten für den Erwerb einer Karte sind oben rechts angegeben. Du kannst so viele Karten erwerben, wie du möchtest, solange du genug Überzeugung hast. Du kannst Überzeugung aus mehreren Quellen (Karten und Felder) zusammenlegen, um eine Karte zu erwerben, oder auch die Überzeugung einer Quelle aufteilen, um für verschiedene Karten zu bezahlen. Überzeugung wird nicht durch Marker repräsentiert, weil man sie nie aufsparen kann. Überzeugung, die während eines Aufdeckzugs nicht verwendet wird, ist verloren.

Wenn du eine Karte erwirbst, lege sie auf deinen Ablagestapel (offen rechts neben deine Anführerkarte). Du kannst die neue Karte nicht sofort benutzen, sondern mischst sie erst zusammen mit dem Rest deines Ablagestapels, wenn dein Deck aufgebraucht ist.

Die Imperium-Reihe muss immer 5 Karten enthalten. Ersetzt fehlende Karten sofort durch die oberste Karte des Imperium-Stapels. Nachdem du eine Karte erworben hast, kannst du also auch die Karte erwerben, die sie ersetzt (wenn du genug Überzeugung hast).

Max führt einen Aufdeckzug aus. Er deckt die drei Karten auf, die er noch auf der Hand hat: *Den Weg bereiten*, *Rebellen-Versorgung* und *Angriffsflotte*.

Durch den Effekt von *Rebellen-Versorgung* nimmt Max 1 *Spice* aus der Bank. Außerdem bieten seine Karten *Überzeugung* und *Schwerter*.

Max' Karten geben ihm insgesamt 3 *Überzeugung*. Er benutzt 2, um *Überleben in der Wüste* aus der Imperium-Reihe zu erwerben und legt sie auf den Ablagestapel. Dann wird eine neue Karte vom Imperium-Stapel aufgedeckt, um den leeren Platz in der Imperium-Reihe zu füllen. Max hat zwar noch 1 *Überzeugung* übrig, jedoch sind gerade keine Karten verfügbar, die nur 1 *Überzeugung* kosten.

Als Nächstes berechnet Max seine Kampfstärke. Er hat zwei Truppen im Konflikt, die insgesamt 4 Kampfstärke wert sind. Die aufgedeckten Karten aus diesem Zug geben 4 weitere: 1 *Schwert* durch *Rebellen-Versorgung* und 3 *Schwerter* durch *Angriffsflotte*. Er setzt seinen Kampfmarker auf der Kampfleiste auf 8.



Max entscheidet sich, noch eine Intrigenkarte zu spielen: *Unerwartete Verbündete*. Max zahlt 2 *Wasser*, entfernt den *Schildwall* vom Spielplan und ruft einen *Sandwurm*, den er aus der Bank nimmt und direkt im Konflikt einsetzt. Mit dem *Sandwurm* unter seinen Streitkräften passt Max seine Kampfstärke von 8 auf 11 an. Dann wirft er die Intrigenkarte ab.

Schließlich nimmt Max die Karten vor ihm und legt sie auf seinen Ablagestapel.

Die Phase der Spielzüge wird fortgesetzt, bis Anna und Frank irgendwann auch einen Aufdeckzug ausführen. Max ist so lange fertig, bis sie gemeinsam die Kampfphase starten.



Deine Kampfstärke zu bestimmen ist kein eigener Schritt mehr zwischen „Aufdeck-Effekte abhandeln“ und „Aufräumen“. Stelle deine Kampfstärke einfach irgendwann ein, während du die Aufdeckeffekte abhandelst, und aktualisiere sie, wenn nötig. So können sich Karten wie der neue Anführer *Gurney Halleck* während des Aufdeckzugs auf deine Kampfstärke beziehen.

X PHASE 3: KAMPF

In dieser Phase wird der Kampf entschieden, doch im ersten Schritt könnt ihr noch Kampf-Intrigenkarten ausspielen.

KAMPF-INTRIGENKARTEN

Reihum im Uhrzeigersinn dürfen alle mit mindestens einer Einheit im Konflikt beliebig viele Kampf-Intrigenkarten ausspielen oder passen. Wer den Startmarker hat, beginnt.

Wenn du gepasst hast, musst du nicht zwangsweise erneut passen, wenn du wieder an die Reihe kommst. Erst wenn alle am Kampf Beteiligten **nacheinander** gepasst haben, wird der Kampf entschieden.

Wenn eine Karte die Anzahl deiner Truppen im Konflikt ändert (oder anderweitig deine Kampfstärke), wird dein Kampfmarker auf der Kampfleiste entsprechend angepasst. (Denke daran: Wenn du keine Truppen im Konflikt hast, ist deine Stärke immer 0.)



KAMPF ENTSCHIEDEN



Die Konfliktkarte zeigt Belohnungen, die gemäß eurer Positionen auf der Kampfleiste verteilt werden.

Wer die höchste Kampfstärke hat, gewinnt den Konflikt und erhält die erste Belohnung auf der Konfliktkarte. Wer die zweithöchste Kampfstärke hat, erhält die zweite Belohnung. Wer im Spiel zu viert (oder sechst) die dritthöchste Kampfstärke hat, erhält die dritte Belohnung. (Mit drei oder weniger Personen wird die dritte Belohnung nur bei Gleichständen um den zweiten Platz verwendet. Mehr dazu rechts.) Wer den Kampf gewonnen hat, nimmt sich die Konfliktkarte, legt sie offen vor sich und überprüft, ob Abzeichen übereinstimmen (mehr dazu unter „Abzeichen“ unten).

Hast du 0 Kampfstärke, erhältst du keine Belohnung.

Auf der Rückseite dieser Spielanleitung werden die Symbole auf Konfliktkarten beschrieben.

Sobald alle Belohnungen vergeben sind, nehmt ihr alle eure Truppen aus dem Konflikt und platziert sie in eurem Vorrat (**nicht in der Garnison**). Setzt alle Kampfmarker auf der Kampfleiste auf 0 zurück. Legt alle Sandwürmer aus dem Konflikt zurück in die Bank.

Abzeichen

Auf den Konfliktkarten findet ihr oben rechts eins von drei verschiedenen Abzeichen: Crysmesser, Wüstenmaus und Ornithopter. Wenn du einen Konflikt gewinnst und die Konfliktkarte vor dich legst, überprüfst du, ob du bereits eine andere Konfliktkarte oder eine Abzeichenkarte mit demselben Abzeichen hast. Falls ja, musst du das passende Kartenpaar umdrehen und erhältst 1 Siegpunkt.



Gleichstände

Wenn mehrere von euch die höchste Kampfstärke haben:

- Ihr erhaltet jeweils die zweite Belohnung. Niemand gewinnt den Konflikt und niemand nimmt die Konfliktkarte.
- Falls ihr drei oder weniger Personen seid, werden keine weiteren Belohnungen verteilt.
- Im Spiel zu viert (oder sechst), wenn genau zwei Personen auf dem ersten Platz sind, konkurrieren die anderen um die dritte Belohnung. Sind allerdings drei oder mehr von euch auf dem ersten Platz, werden keine weiteren Belohnungen verteilt.

Bei einem Gleichstand auf Platz 2 erhalten die Beteiligten jeweils die dritte Belohnung. Wer den Konflikt gewinnt, erhält ebenfalls seine Belohnung (und die Konfliktkarte), aber der dritte Platz erhält keine Belohnung.

Bei einem Gleichstand auf Platz 3 erhalten die Beteiligten keine Belohnung.

Belohnungsverdopplung durch Sandwürmer

Wenn du eine Belohnung erhältst und einen oder mehrere Sandwürmer im Konflikt hast, **verdoppelt sich die Belohnung**, die du erhältst. Die meisten Belohnungen können verdoppelt werden (manche hingegen nicht, wie die Kontrolle über einen Ort oder die Abzeichen auf den Konfliktkarten). Wenn dir eine Belohnung die Möglichkeit bietet, Kosten zu bezahlen, um etwas zu erhalten, darfst du die Kosten ein zweites Mal zahlen, um die Belohnung ein zweites Mal zu erhalten.

Falls du diese Belohnung mit einem oder mehreren Sandwürmern erhältst, erhältst du 2 Einfluss (mit derselben oder zwei verschiedenen Fraktionen) und darfst 3 Spice für 1 Siegpunkt oder 6 Spice für 2 Siegpunkte zahlen.



Abzeichen und die Verdopplung von Belohnungen durch Sandwürmer bringen neue strategische Abwägungen in den Kampf ein. Wer den Konflikt gewinnt, nimmt sich, nachdem alle Belohnungen verteilt wurden, die Konfliktkarte und überprüft seine Karten auf doppelte Abzeichen. Sandwürmer kommen nach dem Kampf zurück in die Bank.

Zu Beginn der Kampfphase hat Max eine Kampfstärke von 11 und Anna eine Kampfstärke von 9. Max hat den Startmarker. Da er momentan auf der Kampfleiste vorne liegt, verzichtet er darauf, eine Kampf-Intrigenkarte auszuspielen.

Anna ist als Nächste an der Reihe und spielt die Intrigenkarte Notfallplan aus. So erhält sie 3 Kampfstärke zusätzlich und bewegt ihren Kampfmarker auf 12 vor.

Frank ist als Nächster an der Reihe, hat aber keine Truppen im Konflikt. Er hat 0 Kampfstärke und kann an dieser Phase nicht teilnehmen.

Zurück zu Max. Obwohl er vorhin gepasst hat, könnte er jetzt immer noch eine Intrigenkarte ausspielen. Allerdings hat er keine Kampf-Intrigenkarten. Er passt erneut.

Anna ist zufrieden mit ihrer Führung auf der Kampfleiste und passt auch.



Mit 12 Kampfstärke gewinnt Anna den Konflikt. Die erste Belohnung der Konfliktkarte Das Imperiale Becken sichern gewährt ihr 2 Spice, 1 Trupp (aus ihrem Vorrat in ihre Garnison) und die Kontrolle über das Imperiale Becken. Sie platziert einen ihrer Kontrollmarker auf der Flagge unter dem Feld Imperiales Becken.

Max erringt den zweiten Platz und erhält die zweite Belohnung. Sie wird verdoppelt, weil er einen Sandwurm im Konflikt hatte (was erst möglich war, nachdem er in seinem Aufdeckzug den Schildwall zerstört hat). Er erhält 4 Wasser und 2 Truppen (aus seinem Vorrat in seine Garnison).

Frank erhält nichts aus diesem Konflikt. Er hat 0 Kampfstärke und im Spiel zu dritt gibt es sowieso keine Belohnung für den dritten Platz.

Als Gewinnerin des Konflikts nimmt sich Anna die Konfliktkarte und legt sie offen vor sich. Falls sie dort schon eine offene Karte mit einem Wüstenmaus-Abzeichen hätte, würde sie jetzt beide umdrehen und 1 Siegpunkt erhalten. Doch sie hat keine, also wird sie jetzt besonders darauf aus sein, einen weiteren Konflikt mit einem Wüstenmaus-Abzeichen zu gewinnen.

Am Ende nehmen alle ihre Truppen aus dem Konflikt zurück in ihre Vorräte. Max legt seinen Sandwurm zurück in die Bank.

PHASE 4: SANDWÜRMER

In dieser Phase kann sich Spice auf bestimmten Feldern ansammeln. Überprüft jedes der drei Felder mit einem Sandwurm-Symbol: Tiefe Wüste, Hagga-Becken und Imperiales Becken. (Im Spiel zu sechst gibt es ein weiteres Feld: Habbanya-Erg.) Wenn das Feld keinen Agenten hat, legt ihr 1 Spice aus der Bank auf dieses Feld (auf das Sandwurm-Symbol). Dieses Spice wird zu jeglichem Bonus-Spice hinzugefügt, das schon aus früheren Runden dort liegt.

Im Imperialen Becken steht ein Agent (Max hat ihn in der Runde dorthin entsendet), also passiert dort nichts. In der Tiefen Wüste sowie im Hagga-Becken stehen keine Agenten, daher erhält jedes dieser Felder 1 Bonus-Spice. Die Tiefe Wüste hatte bereits 1 Bonus-Spice aus einer vorherigen Runde, also liegen dort jetzt 2 Bonus-Spice.



PHASE 5: RÜCKRUF

Sobald jemand 10 oder mehr Siegpunkte auf der Siegpunktleiste hat oder wenn der Konfliktstapel leer ist, startet das Finale (siehe rechts).

Wenn niemand gewonnen hat, bereitet ihr die nächste Runde vor:

- Ruft eure Agenten zurück, indem ihr sie wieder auf eure Anführerkarten legt.
- Gebt den Startmarker im Uhrzeigersinn weiter und beginnt dann eine neue Runde mit Phase 1.

Niemand hat 10 Siegpunkte erreicht, daher werden alle Agenten in eure Vorräte zurückgelegt und der Startmarker im Uhrzeigersinn an Anna gegeben. Dann beginnt eine neue Runde mit Phase 1.

FINALE

Zuerst könnt ihr alle Finale-Intrigenkarten ausspielen und abhandeln, die ihr habt. Wer dann die meisten Siegpunkte hat, gewinnt.

Bei Gleichstand gilt die Reihenfolge: Menge an Spice, Solaris, Wasser und Truppen in der Garnison.

MAFEA-MODUL

DUNE: IMPERIUM – UPRISING enthält eine Mini-Erweiterung: das MAFEA-Modul. Wir empfehlen euch, erst ein paar Mal ohne das Modul zu spielen, um euch mit dem Spiel vertraut zu machen. Sobald ihr euch sicher fühlt, könnt ihr das MAFEA-Modul für mehr strategische Tiefe hinzunehmen.

AUFBAU

Befolgt beim Aufbau diese weiteren oder geänderten Schritte:

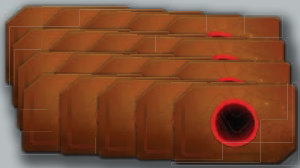
- A³** Mischt die 20 Verträge verdeckt, dann deckt zwei auf und legt sie auf die gekennzeichneten Felder unter den Landsraad-Bereich. Legt die übrigen 18 verdeckt in die Bank.
- C¹** Mischt die vier zusätzlichen Intrigenkarten in den Intrigenstapel.
- C²** Misch die vier zusätzlichen Imperium-Karten in den Imperium-Stapel.
- D** Ihr habt nun auch *Shaddam Corrino IV.* als Anführer zur Auswahl. (Ihr müsst ihn aber nicht wählen.)



MATERIAL



4 Imperium-Karten,
4 Intrigenkarten und
Shaddam Corrino IV.
Die zusätzlichen Karten
sind mit diesem Symbol
gekennzeichnet.



20 Verträge

Nur für das Spiel mit der
Erweiterung *RISE OF IX*
(siehe unten)



10 Verträge
mit abgesetztem Rahmen

VERTRÄGE NEHMEN



Wenn ihr **ohne** das MAFEA-Modul spielt, bedeutet das Vertrag-Symbol einfach nur, dass du 2 Solaris erhältst (auf einem Vertragsfeld abgebildet). Wenn ihr aber **mit** dem MAFEA-Modul spielt, bedeutet das Symbol, dass du dir einen der beiden offenen Verträge vom Spielplan nimmst und in deinen Vorrat legst. Sobald du einen nimmst, legt ihr einen anderen aus der Bank aufgedeckt auf das leere Feld. (Falls irgendwann alle Verträge genommen wurden, erhältst du durch das Symbol 2 Solaris.)

VERTRÄGE ERFÜLLEN

Ein Vertrag stellt ein Versprechen dar, das du der MAFEA gegeben hast. Erst wenn du dieses Versprechen einlöst, erhältst du eine „Bezahlung“.

- Die meisten Verträge geben ein bestimmtes Spielplanfeld an und werden erfüllt, indem du einen Agenten zu diesem Feld entsendest.
- Ein **Ernte**-Vertrag wird erfüllt, wenn du einen Agenten zu einem Sandwurmfeld entsendest und in diesem Zug die angegebene Menge Spice erhältst (insgesamt, auch aus anderen Quellen als von dem Feld selbst).
- Der **Sofort**-Vertrag ist sofort erfüllt, wenn du ihn nimmst.
- Der Vertrag „**Erwirb** Das Spice muss fließen“ wird erfüllt, wenn du diese Karte das nächste Mal erwirbst.



Wenn du einen Vertrag erfüllst, teile es den anderen mit, nimm dir die abgebildete Belohnung und dreh den Vertrag dann um. Lass ihn in deinem Vorrat, da sich manche Karten auf „erfüllte Verträge“ beziehen.

Wenn du einen Vertrag nimmst, der sich auf ein Feld bezieht, zu dem du in dieser Runde bereits einen Agenten entsendet hast, musst du warten, bis du in einem zukünftigen Zug einen Agenten dorthin entsendest, um den Vertrag zu erfüllen. (Du musst den Vertrag also bereits haben, wenn du den Agenten dorthin entsendest.)

Das MAFEA-Modul mit *RISE OF IX* kombinieren

Die Erweiterung *RISE OF IX* ersetzt einen Ort auf dem *UPRISING*-Spielplan, an dem du einen neuen Vertrag nehmen kannst. Um das auszugleichen und die Erfüllung von Verträgen zu beschleunigen, enthält *UPRISING* 10 zusätzliche Verträge (mit anderer Rückseite) extra für das Spiel mit *RISE OF IX*.

Nachdem ihr die 20 normalen Verträge vorbereitet habt, mischt die 10 *RISE OF IX*-Verträge und nehmt euch alle jeweils 2 Stück. Schaut sie euch an und wählt dann gleichzeitig jeweils 1 davon aus, mit dem ihr **die Partie beginnt** (legt eure Verträge dann offen in eure Vorräte). Legt alle nicht gewählten *RISE OF IX*-Verträge zurück in die Schachtel.



KLARSTELLUNGEN

Feyd-Rautha Harkonnen – Lege beim Spielaufbau den Feyd-Marker ganz links auf die Trainingsleiste auf deinem Anführer. Wenn der Marker das Feld ganz rechts auf der Leiste erreicht hat, bleibt er dort für den Rest der Partie liegen.

Gesandte der Gilde – Wenn du diese Karte in einem Agentenzug spielst, musst du eine Karte abwerfen.

Gunst der Raumgilde – Wenn du diese Karte beim Schritt „Aufräumen“ aus dem Spielbereich auf deinen Ablagestapel legst, gilt das nicht als „abwerfen“.

Lady Jessica – Du beginnst die Partie mit dieser Seite des Anführers nach oben (nicht der Ehrfürchtigen Mutter Jessica).

Lady Margot Fenring / Prinzessin Irulan – Du „erreichst“ auch dann 2 Einfluss, wenn du über die zweite Stufe hinwegziehst, weil du mehr als 1 Einfluss gleichzeitig erhältst. Du kannst in einer Partie mit derselben Fraktion mehrfach 2 Einfluss erreichen, indem du Einfluss verlierst und später wiedererlangst. Allerdings erreichst du nur 2 Einfluss, wenn du auf der Leiste *hoch* gehst, nicht runter.

Shaddam Corrino IV. – Wenn du deinen Siegelring ausspielst, um einen Agenten zu einem Feld zu entsenden, tritt die Einschränkung von „Imperator des bekannten Universums“, dass du in diesem Zug keine Einheiten im Konflikt einsetzen kannst, sofort in Kraft.



Diese Klarstellungen beziehen sich auf Karten aus *UPRISING*. Das MAFEA-Modul auf der linken Seite ist neu.

STRATEGIE-TIPPS



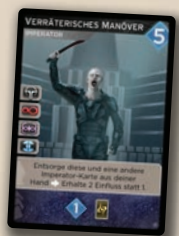
Wasser ist auf Dune selten und kostbar, und für die Ernte des wertvollen Spice unerlässlich. Die Raumgilde kann dich mit lebenswichtigen Vorräten versorgen, falls du einmal in Not gerätst. Eine andere Möglichkeit ist, die Gunst der Fremten zu gewinnen und Sietch Tabr zu besuchen.

Spice ist eine vielseitige Substanz mit zahlreichen Einsatzmöglichkeiten. Drei Fraktionen bieten wertvolle Dienste im Austausch für unterschiedliche Mengen an Spice an.



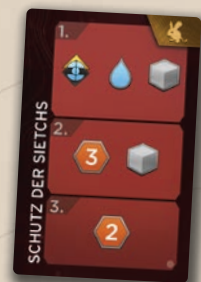
Der Solari ist die Währung des Imperiums und hält den Landsraad am Laufen. Egal, ob du Verbesserungen in Form eines Schwertmeisters oder eines Sitzes im Hohen Rat anstrebst, oder ob du sofortige Hilfe durch zusätzliche Truppen benötigst, komm nicht mit leeren Händen.

Denk daran, wenn du Karten für dein Deck erwirbst, erwirbst du damit auch die Möglichkeit, Einfluss auf die verschiedenen Fraktionen zu nehmen. Achte darauf, dass du die richtigen Werkzeuge hast, um Agenten zu wichtigen Feldern zu entsenden.

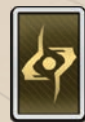


Erreichst du 2 Einfluss bei einer Fraktion, beschert dir das nicht nur einen Siegpunkt, sondern schaltet auch eine einzigartige, mit der Fraktion verbundene Fähigkeit frei. Beim Imperator, der Raumgilde und den Fremten wird so ein neues Feld verfügbar. Bei den Bene Gesserit werden einige Karten stärker. Versuche, manche dieser Fähigkeiten früh freizuschalten und sie zu deinem Vorteil zu nutzen.

Wenn es darum geht, Konflikte zu gewinnen, ist Timing entscheidend. Je länger du mit dem Einsatz deiner Truppen warten kannst, desto mehr Informationen wirst du haben und desto schlechter werden die anderen reagieren können.



Manchmal kann in einem Konflikt ein kleinerer Sieg, der zu geringen Kosten errungen wird, wertvoller sein als ein größerer und sehr teurer.



Intrigenkarten sorgen dafür, dass du dir nie ganz sicher sein kannst, wie ein Konflikt ausgehen wird.

Eine Allianz mit einer der Fraktionen kann auf dem Weg zum Sieg eine große Hilfe sein. Achte auf die anderen, die versuchen, an dir vorbeizuziehen, und nutze jede Chance, dasselbe bei ihnen zu tun!



Spione können dir ein Gefühl der Sicherheit geben. Ihre Infiltrieren-Fähigkeit bedeutet, dass dein Agent nicht blockiert werden kann, wenn du ihn zu einem Feld entsenden willst, das du ausspionierst. Zögere aber auch nicht, sie zurückzurufen, um Erkenntnisse zu sammeln – besonders wenn du mehrere Spione im Einsatz hast.

Die Sandwürmer von Dune sind eine mächtige Naturgewalt. Mit Hilfe der Fremten ist es jedoch möglich, ein Sandreiter zu werden. Dieser Prozess kostet einige Zeit, sodass du, wenn du diesen Weg einschlägst, eine Weile hinter den anderen zurückbleiben könntest. Achte darauf, deine Investition zum richtigen Zeitpunkt zu nutzen, und rufe Sandwürmer, wann immer du kannst, um dir doppelte Belohnungen in den Konflikten zu sichern. Selbst wenn du einen Konflikt nicht gewinnst, kann dich der doppelte Ertrag eines zweiten oder dritten Platzes weit nach vorne katapultieren!



KOMBINATION MIT ANDEREN *DUNE: IMPERIUM*-PRODUKTEN

DUNE: IMPERIUM — UPRISING ist mit allen bisherigen Produkten aus der *DUNE: IMPERIUM*-Reihe kompatibel.



DAS SPIEL MIT *RISE OF IX*

- Lasst beim Aufbau die MAFEA-Spielplanaufgabe aus *RISE OF IX* zusammengefoldet und legt sie nur auf die obere rechte Ecke des *UPRISING*-Spielplans. So bildet sich ein neuer MAFEA-Bereich und die Felder *Sitzungssaal* sowie *Unterstützung sammeln* im Landsraad werden überdeckt. Die übrigen Felder im Landsraad bleiben unverändert.
- Da *RISE OF IX* vor *UPRISING* produziert wurde, sind auf der MAFEA-Spielplanaufgabe und dem Ix-Spielplan keine Beobachtungsposten aufgedruckt. **Spielt so, als wäre auf jedem dieser Pläne genau ein Beobachtungsposten:** ein Beobachtungsposten, der mit den Feldern *Interstellare Fracht* und *Schmuggel* verbunden ist, und einer, der mit den Feldern *Tech-Verhandlung* und *Schlachtschiff* verbunden ist.
- Wir empfehlen, die Konfliktkarten von *RISE OF IX* nicht hinzuzunehmen. Wenn ihr wollt, könnt ihr sie natürlich einmischen, beachtet dann aber, dass es schwieriger wird, zwei gleiche Abzeichen zu finden. (Für den epischen Spielmodus benötigt ihr allerdings eine zusätzliche Konflikt-III-Karte. In diesem Fall nehmt ihr *Ökonomische Überlegenheit* aus *RISE OF IX* hinzu.)
- Wenn jemand mit *Ilesa Ecaz* spielt, benötigt ihr die *Faltraum*-Karten aus *DUNE: IMPERIUM*. (*Ilesa Ecaz* darf mit ihrer Siegelring-Fähigkeit *Faltraum*-Karten erwerben, alle anderen nicht.)



DAS SPIEL MIT *IMMORTALITY*

- Obwohl das Feld *Forschungszentrum* in *UPRISING* anders ist als auf dem originalen *DUNE: IMPERIUM*-Spielplan, solltet ihr es dennoch mit der *Forschungszentrum*-Spielplanaufgabe überdecken.



KOMBINATION MIT DEM GRUNDSPIEL *DUNE: IMPERIUM*

- Wir empfehlen, die Konfliktkarten aus *DUNE: IMPERIUM* nicht hinzuzunehmen. Wenn ihr wollt, könnt ihr sie natürlich einmischen, beachtet dann aber, dass es schwieriger wird, zwei gleiche Abzeichen zu finden.
- Da es in *UPRISING* keinen Mentaten gibt, solltet ihr die Intrigenkarte *Kalkulierte Anwerbung* entfernen (ebenso die Konfliktkarte *Das Chaos durchblicken*, falls ihr die Konfliktkarten aus *DUNE: IMPERIUM* doch einmischen wollt).
- Ihr könnt alle anderen Intrigen- und Imperium-Karten mit den Karten aus *UPRISING* mischen, wenn ihr wollt. Ihr könnt auch eure eigene individuelle Auswahl von Karten aus *DUNE: IMPERIUM* und *UPRISING* bilden.

Möchtet ihr noch tiefer in die Spielwelt von *DUNE: IMPERIUM — UPRISING* eintauchen? Dann seht euch die Begleit-App „Dire Wolf Game Room“ für PC, Smartphone oder Tablet an.

Die neuesten Regel-Updates und Erklärungen findet ihr unter:
<http://www.duneimperium.com/FAQ>

DIRE WOLF DIGITAL

Autor

Paul Dennen

Leitender Produzent

Scott Martins

Gestaltung und Grafik

Clay Brooks, Nate Storm

Kartenillustrationen

Clay Brooks, Atilla Guzey, Derek Herring, Kenan Jackson, Chris Mercado,
Brett Nienburg, Raul Ramos, Nate Storm, Dan Taylor

Produktion

Evan Lorentz, Marshall Britt

Spielentwicklung

Justin Cohen, Paul Dennen, Caleb Vance

Zusätzliche Spielentwicklung

Phil Amylon, Andy Clautice, Julia Duga, Evan Lorentz,
Kevin Spak, Yuri Tolpin, Jay Treat

GALE FORCE 9

Produzent & Markenmanager

Joe LeFavi

Genuine Entertainment

Koproduzent

John-Paul Brisigotti

DEUTSCHE AUSGABE - ASMODEE GERMANY

www.asmodee.de/dune-imperium-uprising

Übersetzung

Veronika Stallmann

Redaktionelle Bearbeitung

Benjamin Fischer, Christian Kox, Veronika Stallmann

Satz und Layout der Anleitungen

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 — UPRISING* geholfen haben.



www.direwolfdigital.com

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

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



LEGENDARY



GENUINE
ENTERTAINMENT

Veröffentlicht von: Dire Wolf Digital

© 2023 Dire Wolf Digital, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

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

DUNE © 2023 Legendary. Alle Rechte vorbehalten.

SYMBOLS UND ZUSÄTZLICHE BEGRIFFE

Abzeichen – Wenn du einen Konflikt gewinnst und die Konfliktkarte vor dich legst, überprüfst du, ob du bereits eine andere Konfliktkarte oder eine Abzeichenkarte mit demselben Abzeichen (Crismesser, Wüstenmaus oder Ornithopter) hast. Falls ja, musst du das passende Kartenpaar umdrehen und du erhältst 1 Siegpunkt.

Im Finale darfst du den **Abzeichen-Joker** mit einem beliebigen der drei anderen Abzeichen in deinem Vorrat kombinieren. Drehe das Paar um und erhalte 1 Siegpunkt.

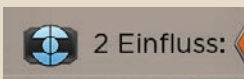
Agent – Durch das Schwertmeisterfeld kannst du deinen dritten Agenten erhalten (der beim Aufbau neben den Plan gelegt wurde) und ihn für den Rest der Partie einsetzen.

Agenten zurückrufen – Nimm einen deiner *anderen* Agenten (nicht den Agenten, den du in diesem Zug entsendet hast) vom Spielplan zurück auf deinen Anführer. Du kannst ihn bei einem weiteren Agentenzug in derselben Runde erneut entsenden.

Allianz – Du darfst diesen Effekt nur nutzen, wenn du den Allianzmarker der gezeigten Fraktion hast (hier eine Allianz mit der Raumgilde.)



Einfluss – Du darfst diesen Effekt nur nutzen, wenn du mindestens die angezeigte Einflussstufe bei der Fraktion erreicht hast (hier 2 oder mehr Einfluss bei den Fremten).



Entsorge eine Intrigenkarte deiner Wahl von deiner Hand.

Entsorge eine Karte von deiner Hand, deinem Ablagestapel oder dem Spiel. Lege sie in die Schachtel zurück. Sie wird für den Rest der Partie nicht mehr verwendet. (Reservekarten kommen stattdessen in ihren Reservestapel zurück.) Das Entsorgen ist optional, es sei denn, es geschieht, um Kosten zu bezahlen, oder die Karte verlangt es selbst.

Erhalte Einfluss bei der gezeigten Fraktion: Imperator, Raumgilde, Bene Gesserit oder Fremten.

Erhalte 1 Einfluss, erhalte 2 Einfluss, verliere 1 Einfluss. Wähle eine der vier Fraktionen aus. (Wenn du 2 Einfluss erhältst, kannst du nicht zwei verschiedene Fraktionen wählen.)

Erwerben – Einige Karten besitzen einen speziellen Erwerben-Effekt unterhalb der Kosten. Du erhältst diesen Effekt einmalig in dem Moment, in dem du die Karte erwirbst (und nicht später, wenn du sie ausspielst).

Fremenbund – Du kannst diesen Effekt nutzen, wenn du eine oder mehrere *weitere* Fremenkarten im Spiel hast. Zwei Fremenbund-Karten können sich gegenseitig aktivieren, unabhängig von der Reihenfolge, in der du sie ausspielst. (Siehe auch „Im Spiel“.)

Haken – Nimm einen Haken aus der Bank, wenn du noch keinen hast. Platziere ihn in deiner Garnison. Dort bleibt er für den Rest der Partie und zeigt an, dass du Sandwürmer in den Konflikt rufen kannst. Wenn dieses Symbol vor einem Doppelpunkt steht, ist die Bedingung für den folgenden Effekt, dass du einen Haken in deiner Garnison hast.

Im Spiel – Karten, die du in Agentenzügen ausspielst und während deines Aufdeckzugs aufdeckst, bleiben offen und „im Spiel“, bis du am Ende deines Aufdeckzugs aufräumt (sofern du sie nicht vorher entsorgst).

Intrigen-Diebstahl – Alle Gegner, die vier oder mehr Intrigenkarten haben, müssen dir eine zufällige davon geben.

Kontrolle – Wenn du als Belohnung für einen gewonnenen Konflikt die Kontrolle über ein Feld (*Arrakeen*, *Spice-Raffinerie* oder *Imperiales Becken*) gewinnst, lege deinen Kontrollmarker auf die Flagge unter diesem Feld (ersetze alle vorhandenen gegnerischen Marker). Sobald eine Konfliktkarte für ein Feld aufgedeckt wird, das du bereits kontrollierst, kannst du einen Trupp aus deinem Vorrat im Konflikt einsetzen.

Kosten bezahlen – Ein Pfeil weist auf Kosten hin. Links oder oberhalb des Pfeils stehen die Kosten, rechts oder unterhalb steht der Effekt, den du dafür erhältst. Das Bezahlen solcher Kosten ist niemals verpflichtend. Wer sie nicht bezahlt, erhält allerdings auch den Effekt nicht. Du kannst die Kosten in einem Zug nicht mehrfach zahlen (außer wenn du durch einen Sandwurm im Konflikt die doppelte Belohnung einer Konfliktkarte erhältst).

Rekrutiere 1 Trupp – Nimm 1 Trupp aus deinem Vorrat und lege ihn in deine Garnison auf dem Spielplan. (Wenn du den Trupp rekrutiert hast, während du einen Agenten zu einem Kampffeld entsendest, darfst du ihn direkt im Konflikt einsetzen.)

Ressourcen: Solaris, Spice, Wasser – Wenn du eine Ressource erhältst oder damit bezahlst, wird sie der Bank entnommen bzw. zurückgegeben. (Bei Solaris und Spice ist der Betrag als Zahl angegeben.)

Sandwurm-Feld – Die Spielplanfelder mit dem Sandwurm-Symbol erhalten in *Phase 4: Sandwürmer* je 1 Bonus-Spice, wenn kein Agent anwesend ist. Entsendest du einen Agenten zu einem dieser Felder, erhältst du auch sämtliches Bonus-Spice von diesem Feld.

Sandwurm rufen – Ist der aktuelle Konflikt durch den Schildwall geschützt, passiert nichts. Andernfalls rufe einen Sandwurm und setze ihn im Konflikt ein. Nimm ihn dafür aus der Bank und platziere ihn in deinem Quadranten.

Schwert – Jedes Schwert erhöht deine Gesamtstärke in einem Konflikt um 1.

Du darfst den **Schildwall** vom Spielplan entfernen.

Siegelring – Spielst du in einem Agentenzug deine *Siegelring*-Karte aus, verwende die Siegelring-Fähigkeit (mit dem entsprechenden Symbol) deines Anführers.

Siegpunkt – Wenn du einen Siegpunkt erhältst, bewege deinen Marker auf der Siegpunktleiste ein Feld hoch. Wenn du einen Punkt verlierst, bewege ihn eins nach unten.

Spion – Platziere einen Spion. Nimm ihn dafür aus deinem Vorrat und platziere ihn auf einem leeren Beobachtungsposten auf dem Spielplan. (Es gibt Effekte, die die Platzierung einschränken, z. B. bedeutet „ auf “, dass der Beobachtungsposten mit einem -Feld verbunden sein muss.) Hast du keinen Spion in deinem Vorrat, darfst du zuerst einen deiner Spione ohne Effekt zurückrufen.

Spion zurückrufen – Nimm einen deiner Spione von einem Beobachtungsposten auf dem Spielplan zurück in deinen Vorrat.

Überzeugung (in der angezeigten Höhe) – Du erhältst Überzeugung hauptsächlich durch die Aufdeckbereiche auf deinen Karten. Damit kannst du Imperium- oder Reservekarten erwerben, wenn du die oben rechts angegebenen Kosten bezahlst.

Uprising – Dieses Symbol findet ihr in der unteren rechten Ecke aller Karten aus dieser Ausgabe. Es dient allein der Zuordnung.

Vertrag – Falls ihr ohne das MAFEA-Modul spielt, erhältst du 2 Solaris. Falls ihr mit dem MAFEA-Modul spielt, nimm dir einen der offenen Verträge (wenn keine Verträge mehr verfügbar sind, erhältst du stattdessen 2 Solaris).

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.)

Ziehe 1 Karte von deinem Deck. Ist dein Deck aufgebraucht, wenn du ziehen musst, mische deinen Ablagestapel zu einem neuen Deck, und ziehe dann weiter.

Ziehe 1 Intrigenkarte vom Intrigenstapel. Halte sie verdeckt, bis du sie ausspielst. Du kannst sie jederzeit ansehen.

Zurückziehen – Wenn du einen Trupp zurückziehst, bewege ihn aus dem Konflikt zurück in deine Garnison.

DUNE

IMPERIUM

UPRISING

SPIELPLANÜBERSICHT

In dieser Übersicht werden die Effekte aller Spielfelder in alphabetischer Reihenfolge erklärt.

Kampffelder sind als solche gekennzeichnet. (Erinnerung: Auf dem Spielplan sind die Kampffelder an der Wüstengrafik und den gekreuzten Schwertern zu erkennen.) Entsendest du einen Agenten zu einem Kampffeld, darfst du beliebig viele der Truppen, die du in deinem aktuellen Zug rekrutiert hast (auch durch Karteneffekte), im Konflikt einsetzen. Zudem darfst du bis zu 2 weitere Truppen aus deiner Garnison einsetzen.

Im Spiel zu sechst gibt es zusätzliche Felder. Auf der Rückseite der entsprechenden Anleitung findet ihr eine Übersicht über diese Felder.



Arrakeen

Agentensymbol: Stadt
Kampffeld
Rekrutiere 1 Trupp und ziehe 1 Karte. Wer Arrakeen kontrolliert, erhält 1 Solari.



Forschungszentrum

Agentensymbol: Stadt
Kampffeld
Kosten: 2 Wasser
Rekrutiere 2 Truppen und ziehe 2 Karten.



Fremenkit

Agentensymbol: Fremen
Kampffeld
Du erhältst 1 Einfluss bei den Fremen.
Ziehe 1 Karte.



Geheimnisse

Agentensymbol: Bene Gesserit
Du erhältst 1 Einfluss bei den Bene Gesserit.
Ziehe 1 Intrigenkarte. Alle Gegner, die 4 oder mehr Intrigenkarten haben, müssen dir eine zufällige davon geben.



Hagga-Becken

Agentensymbol: Spice-Handel
Kampffeld
Kosten: 1 Wasser
Du erhältst jegliches Bonus-Spice auf dem Sandwurm-Symbol. Außerdem wähle: Du erhältst 2 Spice ODER, falls du einen Haken hast, rufe 1 Sandwurm.



Heighliner

Agentensymbol: Raumgilde
Kampffeld
Kosten: 5 Spice
Du erhältst 1 Einfluss bei der Raumgilde.
Rekrutiere 5 Truppen.



Hoher Rat

Agentensymbol: Landsraad
Kosten: 5 Solaris

Das erste Mal, wenn du einen Agenten hierhin entsendest: Lege deinen Ratsmarker auf einen freien Sitz (rechts neben dem Spielplanfeld). Für den Rest der Partie erhältst du in jedem deiner Aufdeckzüge 2 Überzeugung.

Jedes weitere Mal, wenn du einen Agenten hierhin entsendest: Du erhältst 2 Spice. Ziehe 1 Intrigenkarte und rekrutiere 3 Truppen.



Imperiales Becken

Agentensymbol: Spice-Handel
Kampffeld
Du erhältst 1 Spice, plus jegliches Bonus-Spice auf dem Sandwurm-Symbol. Wer das Imperiale Becken kontrolliert, erhält 1 Spice.



Imperiales Privileg

Agentensymbol: Landsraad
Bedingung: Du musst 2 oder mehr Einfluss beim Imperator haben.
Kosten: 3 Solaris
Du darfst 1 Intrigenkarte abwerfen, um 1 Intrigenkarte zu ziehen. Rufe einen deiner anderen Agenten vom Spielplan zurück und ziehe 1 Karte.



Lieferung

Agentensymbol: Spice-Handel
Bedingung: Du musst 2 oder mehr Einfluss bei der Raumgilde haben.
Kosten: 3 Spice
Du erhältst 5 Solaris und 1 Einfluss bei einer Fraktion deiner Wahl.



Pflichtbewusster Dienst

Agentensymbol: Imperator
Du erhältst 1 Einfluss beim Imperator.
Falls ihr mit dem MAFEA-Modul spielt, nimm 1 Vertrag. Falls keine mehr verfügbar sind oder ihr ohne das MAFEA-Modul spielt, erhältst du stattdessen 2 Solaris.



Sardaukar

Agentensymbol: Imperator
Kosten: 4 Spice (3 Spice im Spiel zu sechst)
Du erhältst 1 Einfluss beim Imperator. Ziehe 1 Intrigenkarte und rekrutiere 4 Truppen.



Schwertmeister

Agentensymbol: Landsraad
Kosten: 8 Solaris, falls noch niemand einen Schwertmeister hat; 6 Solaris, sobald jemand einen hat.
Du darfst nur 1 Mal pro Partie einen Agenten hierhin entsenden. Du erhältst deinen Schwertmeister (deinen dritten Agenten, den du beim Spielaufbau neben den Spielplan gelegt hast). Lege ihn auf deine Anführerkarte. Für den Rest der Partie hast du 3 Agenten (auch in dieser Runde).

Im Spiel zu sechst hat dieses Feld eine andere Funktion. Auf der Rückseite der entsprechenden Anleitung findet ihr mehr Details.



Sietch Tabr

Agentensymbol: Stadt
Kampffeld
Bedingung: Du musst 2 oder mehr Einfluss bei den Fremten haben.
Wähle: Nimm einen Haken (falls du noch keinen hast), rekrutiere 1 Trupp und erhalte 1 Wasser ODER du erhältst 1 Wasser und darfst den Schildwall vom Spielplan entfernen.



Sitzungssaal

Agentensymbol: Landsraad
Ziehe 1 Intrigenkarte.
Du erhältst in deinem Aufdeckzug 1 Überzeugung, wenn du einen Agenten hier hast.



Spice-Raffinerie

Agentensymbol: Stadt
Kampffeld
Kosten: Entweder 0 oder 1 Spice
Du erhältst 2 Solaris oder 4 Solaris, falls du 1 Spice bezahlt hast. Wer die Spice-Raffinerie kontrolliert, erhält 1 Solari.



Spionage

Agentensymbol: Bene Gesserit
Kosten: 1 Spice
Du erhältst 1 Einfluss bei den Bene Gesserit. Ziehe 1 Karte und platziere 1 Spion.



Tiefe Wüste

Agentensymbol: Spice-Handel
Kampffeld
Kosten: 3 Wasser
Du erhältst jegliches Bonus-Spice auf dem Sandwurm-Symbol. Außerdem wähle: Du erhältst 4 Spice ODER, falls du einen Haken hast, rufe 2 Sandwürmer.



Unterstützung sammeln

Agentensymbol: Landsraad
Kosten: Entweder 0 oder 2 Solaris
Rekrutiere 2 Truppen. Falls du 2 Solaris bezahlt hast, erhältst du zusätzlich 1 Wasser.



Vertrag annehmen

Agentensymbol: Spice-Handel
Ziehe 1 Karte. Falls ihr mit dem MAFEA-Modul spielt, nimm 1 Vertrag. Falls keine mehr verfügbar sind oder ihr ohne das MAFEA-Modul spielt, erhältst du stattdessen 2 Solaris.



Vorräte liefern

Agentensymbol: Raumgilde
Du erhältst 1 Einfluss bei der Raumgilde.
Du erhältst 1 Wasser.



Wüsten-Taktiken

Agentensymbol: Fremten
Kampffeld
Kosten: 1 Wasser
Du erhältst 1 Einfluss bei den Fremten.
Rekrutiere 1 Trupp und entsorge 1 Karte.

DUNE

IMPERIUM

UPRISING

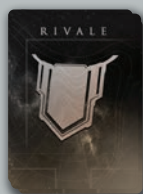
RIVALEN - SOLO-SPIEL & DAS SPIEL ZU ZWEIT

Im Solo-Spiel oder im Spiel zu zweit kommen zusätzliche Karten zum Einsatz, die automatisierte Gegner (im Folgenden „Rivalen“ genannt) steuern, die gegen dich oder euch antreten, indem sie Spielplanfelder besetzen und sich an Konflikten beteiligen. Alle Rivalen werden durch Rivalenkarten dargestellt, auf denen ihre strategischen Prioritäten aufgeführt sind. Außerdem verwenden Rivalen Haus-Hagal-Karten für das Entsenden ihrer Agenten. Erreicht einer der Rivalen 10 oder mehr Siegpunkte, wird das Finale ausgelöst!

ZUSÄTZLICHES SPIELMATERIAL



37 Haus-Hagal-Karten



10 Rivalenkarten

RIVALENKARTEN

A

Name

B

Schwertmeister-Wert

Je niedriger dieser Wert, desto schwieriger ist der Rivale.

C

Siegelring-Fähigkeit

D

Schachzug-Fähigkeit

E

Fraktionen

Prioritätenliste der vier Fraktionen: die Reihenfolge (von links nach rechts) zeigt an, wie der Rivale seine politischen Beziehungen priorisiert.

A

STABAN TUEK

9

B

C

D

E

AUFBAU

Wähle je nach Personenanzahl unterschiedlich viele Rivalenkarten aus:

Solo-Spiel: Wähle 2 Rivalenkarten als deine Gegner aus. (Für deine erste Solo-Partie empfehlen wir Rivalen mit Schwertmeister-Werten von 8 oder höher.) Wähle eine Schwierigkeitsstufe (aus den Optionen rechts) und passe deinen Aufbau entsprechend an.

Spiel zu zweit: Wählt 1 Rivalenkarte als Gegner für euch aus. (Für eure erste Partie zu zweit empfehlen wir die Variante mit vereinfachten Rivalen, die ihr auf der Rückseite dieser Anleitung findet.)

Wähle für jeden Rivale eine Farbe. Platziere je einen seiner Würfel auf dem untersten Feld der Einflussleisten aller vier Fraktionen. Lege drei Truppen in seine Garnison (außer im Solo-Spiel auf Schwierigkeit „Söldner“) und den Rest in seinen Vorrat. Lege zwei seiner Agenten in seinen Vorrat und seinen Schwertmeister (den dritten Agenten) neben den Spielplan. Legt seine drei Spione und 1 Wasser in seinen Vorrat.

Mische den Haus-Hagal-Stapel und lege ihn in die Nähe des/der Rivalen. (Entferne im Solo-Spiel die mit „2 P“ gekennzeichnete *Neu mischen*-Karte aus dem Stapel, bevor du ihn mischst.)

Verteile je nach Personenanzahl Abzeichenkarten:

Solo-Spiel: Du und deine Rivalen beginnen mit je 1 Abzeichenkarte. Verteile sie zufällig wie im normalen Spiel.

Spiel zu zweit: Gebt dem Rivale die Ornithopter-Abzeichenkarte und verteilt die anderen beiden zufällig. (Im Spiel zu zweit hat der Rivale nie den Startmarker.)

Schwierigkeit im Solo-Spiel

Es gibt vier Schwierigkeitsstufen für Solo-Partien:

Söldner (Neuling): Deine Rivalen beginnen ohne Truppen in ihrer Garnison und du ziehst zu Beginn 1 Intrigenkarte.

Sardaukar (Talent): Keine Anpassungen.

Mentat (Profi): Wie Sardaukar. Verwende die Regeln *Brutale Eskalation*, *Experten-Truppeneinsatz* und *Cleverer Politik*, die bei den Spielvarianten beschrieben werden (auf der Rückseite dieser Anleitung).

Kwisatz Haderach (Profi+): Wie Mentat. Außerdem kannst du in der Partie keinen Schwertmeister erhalten.

AGENTENZÜGE DER RIVALEN

In *Phase 2: Spielzüge* führen Rivalen ganz normal Agentenzüge aus. Ein Rivale führt Agentenzüge aus, solange er noch mindestens einen Agenten im Vorrat hat. Er führt nie einen Aufdeckzug aus.

Solo-Spiel: Der Startmarker wird wie gewohnt am Ende jeder Runde im Uhrzeigersinn weitergegeben. Wenn ein Rivale den Startmarker hat, ist er in der Runde als Erstes an der Reihe.

Spiel zu zweit: Ihr gebt den Startmarker nur zwischen euch beiden hin und her. Euer Rivale sitzt immer im Uhrzeigersinn neben der Person, die den Startmarker hat (so ist er in jeder Runde *zwischen* euch beiden dran).

Wenn ein Rivale einen Agentenzug ausführt, decke die oberste Karte des Haus-Hagal-Stapels auf. Diese Karte entsendet einen Agenten des Rivalen zum abgebildeten Spielplanfeld, sofern dieses frei ist. Ist das Spielplanfeld belegt, ignorierst du die Karte und deckst so lange neue Karten auf, bis du eine mit einem freien Feld aufdeckst.



Sollte der Haus-Hagal-Stapel irgendwann aufgebraucht sein (oder die Karte *Neu mischen* aufgedeckt werden), musst du die Haus-Hagal-Karten sofort neu mischen und als neuen Stapel bereitlegen.

Entsendet ein Rivale einen Agenten zu einem Spielplanfeld, werden alle normalen Kosten und Effekte dieses Felds ignoriert. Stattdessen gelten nur die Effekte der aufgedeckten Karte:

Der Rivale rückt auf der angegebenen Einflussleiste hoch.

Der Rivale erhält 1 Einfluss bei der Fraktion, die an der angegebenen Stelle in der Prioritätenliste auf seiner Rivalenkarte steht.

Der Rivale erhält die angegebene Ressource.

Der Rivale verwendet die Siegelring-Fähigkeit auf seiner Rivalenkarte.

Der Rivale rekrutiert für jedes dieser Symbole 1 Trupp aus seinem Vorrat. Falls die aufgedeckte Karte ein Kampffeld zeigt, werden die Truppen im Konflikt eingesetzt. Ansonsten kommen sie in seine Garnison.

Jeder Gegner, der 4 oder mehr Intrigenkarten hat, muss dem Rivale eine zufällige davon geben.

Der Rivale platziert einen Spion auf einem Beobachtungsposten. Sofern das Feld nicht näher spezifiziert ist, platziert er seinen Spion auf dem ersten freien Beobachtungsposten einer Fraktion gemäß seiner Prioritätenliste. Sind alle vier Fraktions-Beobachtungsposten belegt, ignoriere diesen Effekt.

Die drei *Spion platzieren*-Haus-Hagal-Karten zeigen jeweils eine bestimmte Art von Beobachtungsposten, auf dem der Spion platziert werden soll. Falls es keinen freien Beobachtungsposten der angezeigten Art gibt, ignoriere den Effekt. Anschließend deckst du eine weitere Haus-Hagal-Karte für den Rivalen auf (egal ob er einen Spion platziert hat oder nicht), da die *Spion platzieren*-Karte selbst keinen Agenten zu einem Spielplanfeld entsendet.

Der Rivale erhält einen Haken und platziert ihn in seiner Garnison (falls er noch keinen Haken hat).

Falls der Rivale einen Haken hat und der Schildwall noch auf dem Spielplan ist, entfernt er den Schildwall. (Ignoriere diesen Effekt, wenn der Rivale keinen Haken hat.)

Immer wenn ein Rivale einen Agenten zu einem Kampffeld entsendet, setzt er zudem (falls verfügbar) bis zu 2 Truppen aus seiner Garnison im Konflikt ein. Das gilt auch, wenn die Karte selbst keine Truppen rekrutiert (z. B. eine *Spice-Raffinerie*-Karte).

Rivalen erhalten und verlieren Allianzmarker wie gewohnt. Sie erhalten allerdings keine Fraktionsbonuse (für Einflussstufe 4).

Spezielle Anweisungen

Manche Haus-Hagal-Karten weisen einen Rivalen an, einen Agenten zu einem von zwei Spielplanfeldern zu entsenden, je nach Spielbedingungen.

Wenn ein Rivale Vertrag annehmen / Lieferung aufdeckt, überprüfst du, wie viel Einfluss er bei der Raumgilde hat. Wenn ein Rivale Vorräte liefern / Heighliner aufdeckt, überprüfst du, ob aktuell eine Konflikt-I-, -II- oder -III-Karte ausliegt. Der Rivale entsendet dann einen Agenten zu dem passenden auf der Karte angegebenen Feld.



Andere Karten bieten einem Rivale, der 2 oder mehr Einfluss bei einer bestimmten Fraktion hat, einen zusätzlichen Bonus. (Der Rivale entsendet einen Agenten zu dem Feld, egal ob er den Bonus erhält oder nicht.)

Wenn ein Rivale diese Unterstützung sammeln-Karte aufdeckt, entsendet er einen Agenten zu dem Feld und rekrutiert 1 Trupp. Falls er 2 oder mehr Einfluss beim Imperator hat, erhält er zusätzlich 1 Einfluss bei der Fraktion an zweiter Stelle der Prioritätenliste auf seiner Rivalenkarte.

RESSOURCEN VON RIVALEN

Rivalen sammeln Ressourcen (Solari, Spice, Intrigenkarten und Wasser) von Haus-Hagal-Karten und als Belohnungen von Konflikten. Sie sammeln keine Ressourcen von Spielplanfeldern oder den Einflussleisten.

Ein Rivale wird zuerst Ressourcen für seinen Schwertmeister sammeln. Sobald er so viele Ressourcen hat, wie der Schwertmeister-Wert auf seiner Rivalenkarte angibt, gibt er diese Ressourcen aus, um seinen Schwertmeister zu erhalten. Falls er mehr als genug Ressourcen für seinen Schwertmeister hat, gibt er zuerst Solaris, dann Spice, dann Intrigenkarten und dann Wasser aus (übrige Ressourcen behält er).

Siegepunkte kaufen

Nachdem ein Rivale seinen Schwertmeister erhalten hat, beginnt er, seine Ressourcen für Siegepunkte auszugeben. Immer wenn ein Rivale die hier angegebenen Ressourcen gesammelt hat, wird er sie wie folgt für 1 Siegpunkt ausgeben:



SANDWURM-FELDER UND SANDWÜRMER RUFEN

Falls die aufgedeckte Haus-Hagal-Karte einen Agenten zu einem Sandwurm-Feld entsenden würde (*Tiefe Wüste, Hagga-Becken* oder *Imperiales Becken*), folge den Anweisungen auf der Karte. Wenn der Rivale einen Agenten zu einem solchen Feld entsendet, erhält er immer das Bonus-Spice von diesem Feld. Was er anschließend tut, hängt davon ab, ob er einen Haken hat:



- Wenn der Rivale einen Agenten zum *Hagga-Becken* oder der *Tiefen Wüste* entsendet und er einen Haken hat, ruft er (sofern das im aktuellen Konflikt möglich ist) Sandwürmer - 1 aus dem *Hagga-Becken*, 2 aus der *Tiefen Wüste*.
- Ruft der Rivale keinen Sandwurm, erhält er stattdessen das Basis-Spice des Spielplanfelds.



SCHACHZUG

Rivalen rufen ihre Spione nicht zurück, um zu infiltrieren oder Erkenntnisse zu sammeln. Stattdessen ruft ein Rivale, immer wenn er seinen dritten und letzten Spion aus seinem Vorrat platziert, sofort seine *beiden anderen* Spione zurück und löst den Schachzug auf seiner Rivalenkarte aus.



Es kann vorkommen, dass ein Rivale erst durch eine Haus-Hagal-Karte seinen Schachzug auslöst und anschließend einen Agenten zu einem Spielplanfeld entsendet. Falls der Schachzug Truppen rekrutiert und der Rivale dann im selben Zug seinen Agenten zu einem Kampffeld entsendet, setzt er die Truppen von seinem Schachzug direkt im Konflikt ein.

KAMPF

Zu Beginn von *Phase 3: Kampf* erhält jeder Rivale, der mit mindestens 1 Einheit am Konflikt beteiligt ist, einen Kampfbonus. Decke für jeden beteiligten Rivale in Zugreihenfolge die oberste Karte des Haus-Hagal-Stapels auf. (Falls du hierbei die *Neu mischen*-Karte aufdeckst, befolge die Anweisungen, mische den Stapel neu und decke erneut die oberste Karte auf.) Ignoriere alle Angaben auf der aufgedeckten Karte bis auf die Schwert-Symbole unten. Rücke den Kampfmarker des Rivalen auf der Kampfleiste um die Anzahl aufgedeckter Schwerter vor. Anschließend kannst du Kampf-Intrigenkarten ausspielen, bevor der Kampf entschieden wird.

Rivalen erhalten wie gewohnt Belohnungen von Konfliktkarten, einschließlich doppelter Belohnungen, wenn sie mindestens 1 Sandwurm im Konflikt haben. Falls ein Rivale einen Konflikt gewinnt, nimmt er die Konfliktkarte und kann einen Siegpunkt durch übereinstimmende Abzeichen erhalten (er dreht das passende Kartenpaar wie gewohnt um).

Rivalen können die Kontrolle über Spielplanfelder gewinnen, und platzieren dann einen Kontrollmarker auf der unter diesem Spielplanfeld dargestellten Flagge. In folgenden Zügen erhält er immer dann den Kontrollbonus, wenn du oder ein Rivale einen Agenten zu diesem Spielplanfeld entsendet. Er erhält auch den Defensivbonus von 1 Trupp, wenn später ein Konflikt um dieses Spielplanfeld aufgedeckt wird.

Immer wenn ein Rivale beim Gewinn von Einfluss die Wahl hat, wählt er die Fraktion, bei der er momentan den geringsten Einfluss hat. Bei Gleichstand hält er sich an die Prioritätenliste auf seiner Rivalenkarte: Er wählt die Fraktion unter den am Gleichstand beteiligten, die weiter vorne steht.

Immer wenn ein Rivale die Möglichkeit hat, von einer Konfliktkarte 1 Siegpunkt für Ressourcen zu ertauschen, wird er das immer tun, sofern er die richtigen Ressourcen hat (oder im Fall der *Schlacht um Arrakeen* Spione zurückrufen kann).

Rivalen nehmen niemals Verträge. Immer wenn ein Rivale eine -Belohnung von einem Konflikt erhält, erhält er stattdessen 2 Solaris, egal ob du mit dem MAFEA-Modul spielst oder nicht.

SPIELVARIANTEN

Wenn du möchtest, kannst du im Spiel mit Rivalen diese optionalen Regeln anwenden.

Würfelbasierter „Sturm“ in der Imperium-Reihe
(für das Solo-Spiel)

Falls du zwei normale sechsseitige Würfel zur Hand hast, kannst du mit dieser Variante das Erwerben von Karten aus der Imperium-Reihe durch deine Rivalen simulieren.

Am Ende jedes deiner Aufdeckzüge wirfst du beide Würfel. Zähle für jeden Würfel die Karten der Imperium-Reihe von links ab und entsorge beide Karten entsprechend der Augenzahlen. Ignoriere gewürfelte 6en, durch sie wird keine Karte entsorgt. Falls du einen Pasch würfelst (von 1 bis 5), entsorgst du nur eine Karte.

Vereinfachte Rivalen
(für das Spiel zu zweit)

Empfohlen, wenn ihr euch ganz auf euer Duell konzentrieren wollt.

Zwei der Rivalenkarten sind für das Spiel zu zweit vorgesehen und können das Spiel nicht gewinnen: *Lady Amber Metulli* und *Glossu „Die Bestie“ Rabban*. Sobald sie ihren Schwertmeister erhalten, wird es einfacher, sie zu verwalten. So wird das Spiel schneller.

Wenn Lady Amber oder die Bestie Bonus-Spice vom Spielplan nehmen, nachdem sie ihren Schwertmeister erhalten haben, legen sie das Spice stattdessen zurück in die Bank.

Diese drei Varianten sind in der Schwierigkeitsstufe **Mentat** (Profi) oder höher *vorgeschrieben*, aber du kannst sie auch in anderen Partien einbinden.

Brutale Eskalation

Für herausforderndere Rivalen in späteren Konflikten.

Decke für jeden Rivalen, der an einem Konflikt-III-Kampf beteiligt ist, **2** Karten vom Haus-Hagal-Stapel auf und addiere die Schwerter von **beiden** Karten zu seiner Stärke.

Experten-Truppeneinsatz

Mit dieser Variante setzen deine Rivalen ihre Truppen bei Konflikten bedachter ein.

Bei einer Konflikt-I- oder Konflikt-II-Karte setzt ein Rivale keine neuen Truppen ein, wenn er bereits einen Vorsprung von drei oder mehr Einheiten hat. Bei einer Konflikt-III-Karte setzt ein Rivale bei jeder Gelegenheit alle Truppen ein, die er einsetzen kann.

Ein Rivale ruft immer alle Sandwürmer, die er kann, bevor er prüft, ob er Truppen einsetzt.

Cleverer Politik

Für herausforderndere Rivalen auf der politischen Bühne.

Immer wenn ein Rivale eine Karte aufdeckt, die einen Agenten zu einem Fraktionsfeld ohne Kosten entsendet (*Pflichtbewusster Dienst, Vorräte liefern, Geheimnisse, Fremkit*), wird er diese Karte ignorieren und eine neue aufdecken, falls:

- er bereits eine Allianz mit dieser Fraktion hat und einen Vorsprung von mindestens 1 Einfluss auf alle anderen hat

oder

- er bereits 2 oder mehr Einfluss bei dieser Fraktion hat und mindestens 2 Einfluss hinter dem Führenden auf dieser Einflussleiste liegt.

KOMBINATION MIT *RISE OF IX* UND *IMMORTALITY*

Wenn du die Erweiterungen *RISE OF IX* oder *IMMORTALITY* in dein Solo-Spiel oder das Spiel zu zweit integrieren möchtest, solltest du nicht alle Haus-Hagal-Karten aus der Erweiterung mit allen Haus-Hagal-Karten von *UPRISING* mischen. Wir empfehlen:

RISE OF IX: Entferne diese 5 *UPRISING*-Karten: *Vertrag annehmen / Lieferung* (2 Exemplare), *Unterstützung sammeln* (2 Exemplare) und *Sitzungssaal*. Entferne aus *RISE OF IX* die Karte *Faltraum / Interstellare Fracht* und alle Karten für die falsche Personenanzahl. (Wenn du magst, kannst du die Karte *Faltraum / Interstellare Fracht* auch im Stapel lassen und den Rivalen einen Agenten zu dem Feld *Vorräte liefern* entsenden lassen, wenn er versucht, zum *Faltraum* zu gehen.)

IMMORTALITY: Im Spiel zu zweit gibt es keine Änderungen (da alle Haus-Hagal-Karten aus *IMMORTALITY* für 1 Person gekennzeichnet sind). Entferne im Solo-Spiel 1 Exemplar der *UPRISING*-Version von *Forschungszentrum* und mische alle 4 *IMMORTALITY*-Karten ein. Immer wenn du eine *Carthag*-Karte im Agentenzug eines Rivalen aufdeckst, ignoriert er das Spielplanfeld und das Truppensymbol, führt aber alles andere auf der Karte aus. Anschließend deckst du eine weitere Karte auf, um zu bestimmen, wohin der Rivale seinen Agenten entsendet. (Er erhält auch alle anderen Effekte der weiteren Karte.)

DUNE

IMPERIUM

UPRISING

DAS SPIEL ZU SECHST

Ein mysteriöser Anführer namens Muad'Dib bringt von der Tiefen Wüste aus Krieg über Arrakis und bedroht die Versorgung mit der wertvollsten Substanz im ganzen Universum: Spice. Und was der Imperator nicht weiß: Muad'Dib hat es auf den Thron des Goldenen Löwen höchstpersönlich abgesehen!

Im Spiel zu sechst bildet ihr zwei Dreierteams, die jeweils von einem Kommandanten angeführt werden: Muad'Dib oder Shaddam Corrino IV. Jeweils zwei weitere Anführer schließen sich den Kommandanten als Verbündete an.

Ihr habt alle eure eigenen Siegpunktemarker und das Finale wird wie in einer gewöhnlichen Partie ausgelöst. Die Punktzahl eures Teams wird ermittelt, indem ihr die individuellen Punktzahlen eurer Teammitglieder addiert.

Kommandanten haben keine eigenen Armeen und können keine Konfliktbelohnungen gewinnen. Du kannst als Kommandant aber trotzdem Einheiten rekrutieren! Immer wenn du eine Einheit erhalten würdest, rekrutierst du sie für einen deiner Verbündeten. Außerdem **kämpfen alle Verbündeten in einem Konflikt separat**: Die Stärke der beiden Verbündeten in eurem Team wird nicht addiert. Auf diese Weise stehen alle drei Belohnungen auf jeder Konfliktkarte zur Verfügung und werden an die einzelnen Verbündeten vergeben. Falls dein Team sowohl die Belohnung für den ersten als auch für den zweiten Platz in einem Konflikt erringen kann, ist das eine große Leistung. Allerdings solltet ihr euch im Team absprechen, wer sich für den Hauptgewinn ins Zeug legt und wer um die Reste kämpft!

ZUSÄTZLICHES SPIELMATERIAL



6 Schwertmeister-Bonusplättchen



2 Allianzmarker
Die Großen Häuser und
Randwelten



Zwei Startdecks mit 10 Karten



Shaddam Corrino IV.:
Überzeugendes Argument, Macht der Corrinos, Kritische Lieferungen, Resultate einfordern, Verheerender Angriff, 2× Imperialer Ornithopter, Imperiales Zelt, Suche nach Verbündeten, Siegelring



Muad'Dib:
Respekt einfordern, Überzeugendes Argument, Aufmerksamkeit einfordern, Ruf der Wüste, 2× Beschränkter Landsraad-Zugang, Suche nach Verbündeten, Siegelring, Spice-Produktion gefährden, Usul



2 persönliche Tableaus
Imperator für Shaddam Corrino IV.
Fremen für Muad'Dib

ZUSÄTZLICHES PERSÖNLICHES MATERIAL



2 Scheiben
1 Siegpunktemarker
1 Ratsmarker



3 Agentenmarker



Fraktionswürfel



3 Spione

Das obige Material ist in hellblau (hier abgebildet) für Muad'Dib und in grau (nicht abgebildet) für Shaddam Corrino IV. vorhanden.

AUFBAU

Teilt euch in zwei Teams auf und wählt eure Anführer und Kommandanten aus. Die beiden Kommandanten sitzen sich am besten gegenüber, Muad'Dib am unteren Rand des Spielplans („auf Arrakis“) und Shaddam am oberen Rand („am Landsraad“). Die Verbündeten sitzen dann jeweils neben dem *gegnerischen* Kommandanten, so dass die Teams in Spielreihenfolge nacheinander am Zug sind.

Der normale Aufbau wird in den folgenden Punkten ergänzt oder geändert:

A Verwendet die Rückseite des Spielplans. Darauf sind einige Details anders als auf der Vorderseite: Unter anderem wurden die Fraktionen Imperator und Fremem durch Die Großen Häuser und Randwelten ersetzt.

Die Kommandanten nehmen sich jeweils ihr persönliches Tableau und legen es vor ihre Anführerkarte: Muad'Dib nimmt das Fremem-Tableau und Shaddam nimmt das Imperator-Tableau.

Legt alle **6** Allianzmarker auf ihre jeweiligen Einflussleisten. (Die Allianzmarker der Fremem und des Imperators legt ihr auf die persönlichen Tableaus des entsprechenden Kommandanten.)



B Beim Zusammenstellen des Konfliktstapels verwendet ihr keine Konflikt-I-Karten. Legt stattdessen nur 5 Konflikt-II-Karten auf die 4 gemischten Konflikt-III-Karten. Die Partie wird so maximal 9 Runden dauern.



C Ihr müsst das MAFEA-Modul verwenden. (Siehe Seite 16 der Anleitung.) Mischt die gekennzeichneten Imperium- und Intrigenkarten in die jeweiligen Stapel. Bevor ihr die Verträge mischt, legt die beiden Sardaukar-Verträge bereit (wie auf der Anführerkarte von Shaddam Corrino IV. beschrieben).



E Muad'Dib und Shaddam nehmen sich jeweils ihr spezifisches Startdeck anstatt des Standard-Startdecks.



Für ein möglichst authentisches Erlebnis empfehlen wir, dass die verschiedenen Anführer wie unten angegeben auf die Teams verteilt werden. Ihr könnt jedoch auch gerne verschiedene Kombinationen und „Was wäre wenn?“-Szenarien ausprobieren. (Ihr könnt auch sämtliche anderen Anführer aus bisherigen Produkten der *DUNE: IMPERIUM*-Reihe verwenden.)

Empfohlene Verbündete von Muad'Dib:

Gurney Halleck
Lady Jessica
Staban Tuek

Empfohlene Verbündete von Shaddam Corrino IV:

Feyd-Rautha Harkonnen
Lady Margot Fenring
Prinzessin Irulan

Verbündete für eine beliebige Seite:
Lady Amber Metulli

G Die Kommandanten (Shaddam und Muad'Dib) erhalten nicht alle persönlichen Materialien, die die Verbündeten erhalten. Sie haben keine Truppen, Kampfmarker, Kontrollmarker oder normale Agenten. Sie erhalten Spione und zwei Scheiben.

G¹ Anstelle normaler Agenten erhalten die Kommandanten jeweils drei Agentenmarker. Sie beginnen die Partie mit den beiden Agentenmarkern mit dem einfachen Pfeil und legen den Marker mit dem doppelten Pfeil (ihren Schwertmeister) mit den anderen Schwertmeistern beiseite.



Legt außerdem alle Schwertmeister-Bonusplättchen zu den Schwertmeistern neben den Spielplan.



G² Die Kommandanten legen jeweils eine ihrer Scheiben auf Feld 4 der Siegpunkteleiste (markiert mit einem „K“). Die Verbündeten legen jeweils eine Scheibe auf Feld 1 (markiert mit einem „V“).



G⁴ Die Verbündeten platzieren wie gewohnt je einen Würfel auf dem untersten Feld der Einflussleisten auf dem Spielplan. Sie platzieren keine Würfel auf den persönlichen Tableaus der Kommandanten.



Die Kommandanten platzieren ihren Fraktionswürfel jeweils auf dem untersten Feld der Einflussleiste auf dem persönlichen Tableau vor sich.

H Nur Verbündete ziehen Abzeichenkarten. Falls ein Team beide Wüstenmaus-Abzeichenkarten gezogen hat, tauscht der Verbündete mit dem „4/6 P“-Wüstenmaus-Abzeichen seine Karte mit dem gegnerischen Verbündeten neben sich, so dass jedes Team ein Wüstenmaus- und ein Crys-messer-Abzeichen hat.



VERBÜNDETE AKTIVIEREN

Im Grunde verwendest du als Kommandant Karten und Spielplanfelder so wie alle anderen. Allerdings hast du keine Truppen, die du rekrutieren oder im Konflikt einsetzen kannst, und keine Würfel auf den vier Einflussleisten auf dem Spielplan. Stattdessen, *aktivierst* du in jedem deiner Züge einen deiner Verbündeten, der die Effekte erhält, die du selbst nicht direkt nutzen kannst.

In deinem Agentenzug bestimmst du als Kommandant mit dem Pfeil auf dem Agentenmarker, welcher Verbündete aktiviert wird: entweder der Verbündete links oder rechts von dir (nach dem benachbarten gegnerischen Verbündeten). Wenn du den Schwertmeister-Agentenmarker benutzt, darfst du dir aussuchen, welchen Verbündeten du in diesem Zug aktivierst.



In deinem Aufdeckzug suchst du dir aus, welchen Verbündeten du aktivierst.

In folgenden Fällen nimmt der aktivierte Verbündete die Stelle des Kommandanten ein:



Wenn Einfluss auf einer Einflussleiste auf dem Spielplan erhalten oder verloren wird.



Wenn Einheiten rekrutiert werden und die Wahl getroffen werden muss, sie im Konflikt einzusetzen oder nicht.



Wenn Schwerter zur Kampfstärke addiert werden.

Muad'Dib entsendet einen Agenten zu Zähre Krieger und bezahlt 1 Wasser. Er aktiviert seine Verbündete Lady Jessica. Muad'Dib bewegt seinen Fraktionswürfel auf der Fremmen-Einflussleiste ein Feld hoch und Lady Jessica rekrutiert 2 Truppen. Zähre Krieger ist ein Kampffeld, also darf Lady Jessica diese beiden Truppen sowie bis zu 2 weitere aus ihrer Garnison im Konflikt einsetzen.



In einem späteren Zug entsendet Shaddam einen Agenten zu Spionage und bezahlt 1 Spice. Er aktiviert Feyd-Rautha. Feyd-Rautha hat bereits 3 Einfluss bei den Bene Gesserit und erhält nun einen weiteren, damit erhält er die Allianz und darf durch den Fraktionsbonus eine Intrigenkarte ziehen. Wichtig: Feyd-Rautha zieht die Intrigenkarte durch den Bonus, weil es sein Fraktionswürfel war, der den Bonus erreicht hat.

Falls du als Kommandant in deinem Aufdeckzug einen Verbündeten aktivierst, der in dieser Runde seinen eigenen Aufdeckzug noch nicht ausgeführt hat, darfst du diesem Verbündeten trotzdem Schwerter geben. Der Verbündete stellt seine Kampfstärke nun ein und addiert in seinem eigenen Aufdeckzug jegliche weitere Stärke, die womöglich dazukommt (oder setzt seine Kampfstärke auf 0, falls er dann keine Einheiten im Konflikt hat).

Auch nachdem ein Verbündeter seinen Aufdeckzug bereits ausgeführt hat, kannst du (als Kommandant) ihn aktivieren und Truppen im Konflikt einsetzen oder zurückziehen lassen. Der Verbündete passt seine Kampfstärke dann entsprechend an. Dies kann dazu führen, dass der Verbündete einem Konflikt beitrifft, an dem er in seinem Aufdeckzug nicht beteiligt war – in diesem Fall sind Schwerter, die dieser Verbündete in seinem eigenen Aufdeckzug generiert hat, durch den Mangel an Koordination verloren.

PERSÖNLICHE TABLEAUS



Als Kommandant hast du ein persönliches Tableau mit 2 Spielplanfeldern, zu denen nur du Agenten entsenden kannst. Immer wenn du dies tust, bewegst du deinen Würfel auf der Fraktionsleiste ein Feld hoch. Diese Fraktionsleiste hat wie die Leisten auf dem Spielplan ebenfalls Bonusse, die allerdings dem gesamten Team zugutekommen.



Immer wenn Muad'Dib Feld 1 oder 3 auf der Fremmen-Einflussleiste erreicht, erhalten alle in seinem Team den abgebildeten Bonus: je 1 Spice oder je 1 Wasser.



Immer wenn Shaddam Feld 1 oder 3 auf der Imperator-Einflussleiste erreicht, erhalten alle in seinem Team den abgebildeten Bonus: je 1 Solari oder die Möglichkeit, je 1 Spion zu platzieren.

Ebenso bietet das persönliche Tableau einem Kommandanten 1 Siegpunkt, wenn er 2 Einfluss erreicht, und eine Allianz (die mit 1 Siegpunkt daherkommt), wenn er 4 Einfluss erreicht.



Nur Shaddam hat Einfluss bei der Imperator-Fraktion und nur Muad'Dib hat Einfluss bei der Fremmen-Fraktion. Verbündete können niemals den Einfluss auf dem persönlichen Tableau ihres Kommandanten beeinflussen.

KOMMUNIKATION

Wir empfehlen euch, euch gut abzusprechen. Allerdings empfehlen wir auch, im Team keine *geheimen* Kommunikationsmittel zu verwenden (z. B. Pläne ins Ohr flüstern, Nachrichten per Smartphone schicken, Teammitgliedern Karten zeigen usw.). Mit dieser Regel soll das Gefühl vermittelt werden, dass überall im Imperium Spione lauern und sie jede eurer Bewegungen beobachten.

In manchen Spielgruppen wollt ihr womöglich andere Kommunikationsregeln aufstellen. Handhabt das auf eure Weise – ihr kennt eure Gruppe am besten!

NEUE GRUNDKONZEPTE (FORTSETZUNG)

GETEILTER EINFLUSS UND NEUE FRAKTIONEN

Da du als Kommandant keine Fraktionswürfel auf den 4 Einflussleisten auf dem Spielplan hast, geben dir deine Verbündeten Einfluss bei diesen Fraktionen. **Der Verbündete mit dem meisten Einfluss bei einer Fraktion gibt seinem Kommandanten dieselbe Menge an Einfluss.** Dies ist auch der Fall, wenn du den anderen Verbündeten aktivierst.

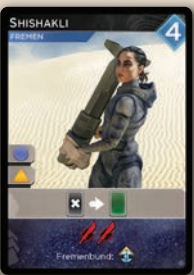
Muad'Dib spielt Den Weg bereiten aus und entsendet einen Agenten zu Carthag. Dabei aktiviert er Gurney Halleck. Gurney Halleck hat nur 1 Einfluss bei den Bene Gesserit. Aber da Lady Jessica – Muad'Dibs andere Verbündete – bei den Bene Gesserit 2 Einfluss hat, zieht Muad'Dib eine Karte.



Durch das Hinzukommen von zwei neuen Fraktionen können sich zwei der Fraktionssymbole auf zwei verschiedene Fraktionen beziehen. Kommandanten und Verbündete nutzen die Bedingungen und Effekte auf Feldern oder Karten folgendermaßen:

 Alle vier Verbündeten und Muad'Dib nutzen die Fraktion Die Großen Häuser. Shaddam wählt entweder Die Großen Häuser oder Imperator.

 Alle vier Verbündeten und Shaddam nutzen die Fraktion Randwelten. Muad'Dib wählt entweder die Randwelten oder Fremden.



Wenn Gurney Halleck Shishakli aufdeckt und den Fremdenbund-Effekt erhält, erhält er 1 Einfluss bei den Randwelten. Wenn Muad'Dib Shishakli aufdeckt und den Fremdenbund-Effekt erhält, erhält er den Einfluss entweder bei den Fremden und bewegt seinen eigenen Fraktionswürfel auf seinem persönlichen Tableau hoch oder bei den Randwelten und bewegt den Würfel des aktivierten Verbündeten auf der Randwelten-Fraktionsleiste hoch.

Shaddam entsendet einen Agenten zum Feld Lieferung und aktiviert Feyd-Rautha. (Um dies zu tun, muss mindestens einer von Shaddams Verbündeten mindestens 2 Einfluss bei der Raumgilde haben. Das muss nicht Feyd-Rautha selbst sein!) Shaddam erhält 5 Solaris und 1 Einfluss seiner Wahl. Shaddam könnte einen von Feyd-Rauthas Fraktionswürfel hochbewegen, doch er entscheidet sich stattdessen dafür, 1 Einfluss auf seiner persönlichen Imperator-Einflussleiste zu erhalten.



SPIELZÜGE

Die Fraktion Die Großen Häuser zeigt zwei neue Effekte, die ihr nutzen könnt, um euch im Team gegenseitig zu helfen.

 **Verstärkung.** Rekrutiere 3 Truppen, die du beliebig auf die Verbündeten deines Teams aufteilen kannst. Beliebige viele dieser Truppen dürfen im Konflikt eingesetzt werden.

Lady Jessica entsendet einen Agenten zu Militärische Unterstützung. Sie entscheidet, selbst 1 Trupp zu rekrutieren und legt ihn in ihre Garnison. Außerdem erlaubt sie Gurney, 2 seiner Truppen zu rekrutieren. Gurney setzt beide Truppen im Konflikt ein. Weil Militärische Unterstützung kein Kampffeld ist, darf Gurney in diesem Zug keine weiteren Truppen aus seiner Garnison einsetzen.



Handel. Wähle ein Teammitglied, mit dem du handelst: Ihr wählt beide jeweils eine „Handelsware“ (Intrigenkarten, Spice, Wasser oder Solaris) und könnt dem anderen beliebig viel davon geben. Ihr könnt auch jeweils entscheiden, nichts zu geben.

Prinzessin Irulan entsendet einen Agenten zu Ökonomische Unterstützung, erhält 1 Spice und entscheidet sich, mit Shaddam zu handeln. Irulan gibt Shaddam 2 ihrer Intrigenkarten und behält 1. Shaddam entscheidet sich, Irulan 3 Spice zu geben.

Später spielt Muad'Dib Respekt einfordern aus. Da er seinen Schwertmeister bereits hat, entscheidet er sich, die Karte zu entsorgen, um mit Lady Jessica zu handeln. Muad'Dib gibt ihr 1 Intrigenkarte. Lady Jessica hat gerade nicht viele Ressourcen und entscheidet sich, Muad'Dib nichts zu geben.

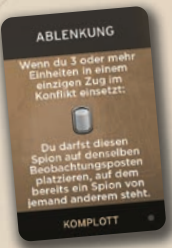
GETEILTER BESITZ VON EINHEITEN

Alle Einheiten des aktivierten Verbündeten, die im Konflikt und in der Garnison sind, gehören ebenfalls seinem Kommandanten. Durch diesen geteilten Besitz können Effekte bestimmter Karten auch im Zug eines Kommandanten genutzt werden.

Wenn Muad'Dib Chani, clevere Taktikerin in einem Agentenzug ausspielt, darf er eine Intrigenkarte ziehen, falls der aktivierte Verbündete 3 oder mehr Truppen im Konflikt hat. Wenn er Chani in einem Aufdeckzug aufdeckt, darf er zwei der Truppen des aktivierten Verbündeten zurückziehen, um diesem Verbündeten 4 Schwerter zu geben.



Wenn ein Kommandant Einheiten für einen aktivierten Verbündeten rekrutiert, gelten sowohl der Kommandant als auch der Verbündete als derjenige, der die Einheiten rekrutiert hat. Ebenso gelten sowohl der Kommandant als auch der aktivierte Verbündete als derjenige, der Einheiten im Konflikt eingesetzt hat, wenn sie im Zug des Kommandanten eingesetzt werden.



Muad'Dib entsendet einen Agenten zu Zähle Krieger, aktiviert Gurney Halleck und rekrutiert 2 Truppen für Gurney Halleck. Gurney entscheidet sich, diese 2 Truppen plus 2 weitere aus seiner Garnison im Konflikt einzusetzen. Muad'Dib darf nun die Intrigenkarte Ablenkung ausspielen, weil er ebenfalls als derjenige gilt, der diese Einheiten eingesetzt hat.

Wichtig: Wenn ein Verbündeter eine Konfliktkarte gewinnt, gehört sie nicht auch dem Kommandanten.

SPIELZÜGE (FORTSETZUNG)

Shaddams Thron-Reihe

Das persönliche Tableau des Imperators und die Karte *Imperiales Zelt* erlauben es Shaddam, Karten aus der Imperium-Reihe in eine spezielle Thron-Reihe zu bewegen. Wenn Shaddam dies tut, ersetze diese Karte sofort durch eine neue vom Imperium-Stapel.

Die Karten in der Thron-Reihe können nur von Shaddam und seinen Verbündeten erworben werden (niemals von Muad'Dib oder seinen Verbündeten). Diese Karten sind nicht mehr in der Imperium-Reihe (und können nicht von Karten wie *Manipulation* beeinflusst werden). Die Größe der Thron-Reihe ist unbegrenzt und kann sich daher über mehrere Runden aufbauen, wenn die Karten nicht erworben werden.



SCHWERTMEISTER

Jeder Schwertmeister-Agent kann nur ein Mal pro Partie eingesetzt werden.

Das gilt auch für die Schwertmeister-Agentenmarker der Kommandanten. Lege deinen Schwertmeister am Ende der Runde, in der du ihn zu einem Spielplanfeld entsendet hast, zurück in die Schachtel. Falls du deinen Schwertmeister hast, ihn aber in dieser Runde noch nicht zu einem Spielplanfeld entsendet hast, behältst du ihn und kannst ihn in einer zukünftigen Runde einsetzen.



Wenn du deinen Schwertmeister erhältst, erhältst du ebenfalls ein Schwertmeister-Bonusplättchen, das du für den Rest der Partie behältst (auch nachdem du deinen Schwertmeister eingesetzt hast).

Lege das Plättchen auf den Spielplan. (Verbündete platzieren es in ihrer Garnison. Kommandanten platzieren es an ihrem Rand des Konfliktbereichs.) Sobald du ein Schwertmeister-Bonusplättchen auf dem Spielplan hast, erhältst du in jedem deiner Aufdeckzüge 2 Schwerter.

X PHASE 3: KAMPF

KAMPF-INTRIGENKARTEN

Ihr könnt wie gewohnt reihum im Uhrzeigersinn Kampf-Intrigenkarten ausspielen. Als Kommandant darfst du Karten für einen Verbündeten ausspielen, der mit mindestens 1 Einheit am Konflikt beteiligt ist und die Effekte auf diesen Verbündeten anwenden. (Du kannst den Effekt einer Karte nicht auf beide Verbündete „aufteilen“.)

Muad'Dib spielt Fragwürdige Methoden aus und aktiviert damit Gurney Halleck. Muad'Dib entscheidet, dass Gurney 1 Einfluss bei den Randwelten verliert, um insgesamt 5 Schwerter zu erhalten. Muad'Dib kann nicht seinen anderen Verbündeten (der nicht aktiviert wurde) den Einfluss verlieren lassen, er hätte aber entscheiden können, selbst 1 Einfluss bei den Fremden zu verlieren.



Gleichstand bei Verbündeten

Wenn zwei Verbündete aus demselben Team einen Gleichstand im Konflikt erzielen, darf einer von ihnen entscheiden, dem anderen die größere Belohnung zu überlassen. Haben sie einen Gleichstand um den dritten Platz, erhält der Verbündete, der dem anderen den Vortritt lässt, nichts.

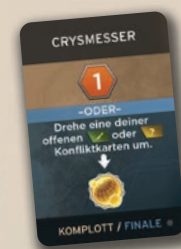
Gurney Halleck und Lady Jessica haben am Ende des Konflikts einen Gleichstand auf Platz 1. Gurney Halleck überlässt Lady Jessica den Sieg. Jessica nimmt die oberste Belohnung (und gilt als Siegerin des Konflikts). Gurney erhält die zweite Belohnung.

FINALE

Das Finale wird wie gewohnt in der Rückruf-Phase ausgelöst: wenn jemand 10 oder mehr Siegpunkte auf der Siegpunkteleiste hat oder wenn der Konfliktstapel leer ist. Zuerst könnt ihr alle Finale-Intrigenkarten ausspielen und abhandeln, die ihr habt, dann gewinnt das Team mit den meisten Punkten insgesamt. Bei Gleichstand legt ihr eure Ressourcenvorräte in den Teams zusammen, um die gewohnten Tiebreaker zu überprüfen.

Manche Finale-Intrigenkarten sind für Kommandanten nützlich, während es andere nicht sind. Nutzt während der Partie das Handelssymbol, wenn ihr eine Finale-Intrigenkarte auf der Hand habt, die nur einem anderen Teammitglied nützt!

- **Crysmesser, Wüstenmaus, Ornithopter** – Ein Kommandant kann keine Konfliktkarten gewinnen, deshalb kann er diese Karten im Finale nicht nutzen.
- **MAFEA-Gewinne, Sicherer Spice-Handel, Schattenallianz** – Dies sind mögliche Siegpunkt-Quellen für Kommandanten. Denkt bei *Schattenallianz* daran, dass ein Kommandant bei einer Fraktion so viel Einfluss hat, wie sein Verbündeter mit dem meisten Einfluss dort.



KOMBINATION MIT ANDEREN *DUNE: IMPERIUM*-PRODUKTEN

Dieser Abschnitt erklärt, wie ihr die bisherigen Produkte der *DUNE: IMPERIUM*-Reihe in euer Spiel zu sechst integrieren könnt. Wir haben versucht, die häufigsten Fragen abzudecken, aber bitte beachtet, dass diese Produkte ursprünglich nicht für eine 6-Personen-Variante entwickelt wurden. In manchen Situationen können sich einzelne Dinge ungewöhnlich anfühlen oder schwierig zu entscheiden sein. Falls ihr in eine Situation geratet, die diese Regeln nicht abdecken, schaut einmal in unseren FAQ nach (unter www.duneimperium.com/FAQ). Falls ihr mitten im Spiel steckt und direkt eine Lösung braucht, lasst Shaddam entscheiden. Es hat Vorteile, der Imperator des bekannten Universums zu sein.

In *UPRISING* gibt es keine Karten mit „**Verliere einen Trupp**“-Kosten oder -Effekten, in anderen *DUNE: IMPERIUM*-Produkten hingegen schon. Wenn ein Kommandant einen Effekt auslöst, der solche Kosten beinhaltet, verliert sein aktivierter Verbündeter die Truppen.

In anderen *DUNE: IMPERIUM*-Produkten gibt es Karten und Materialien, deren Effekte auslösen, „**wenn du einen Konflikt gewinnst**“. Diese Effekte können nicht von Kommandanten genutzt werden, da Kommandanten niemals Konflikte gewinnen.



DUNE: IMPERIUM

- **Respekt verlangen / Dem Sieger ...** – Für Kommandanten sind diese Karten nutzlos. (Biete sie deinen Verbündeten im Handel an!)
- **Kanonen-Thopter / Prüfung der Menschlichkeit** – Kommandanten besitzen in den Zügen der anderen keine eigenen Truppen, daher verliert ein Kommandant niemals einen Trupp durch die Karten von *jemand anderem*. Bei *Prüfung der Menschlichkeit* muss ein Kommandant eine Karte abwerfen, wenn möglich.
- **Kwisatz Haderach** – Hiermit darf niemand anders einen Agenten zum persönlichen Tableau eines Kommandanten entsenden als der entsprechende Kommandant selbst.
- **Pläne, verborgen hinter Plänen** – Ein Kommandant kann hierbei die Einflussleiste auf seinem persönlichen Tableau anstelle der Fraktion mit demselben Symbol auf dem Spielplan zählen.
- **Die Stimme** – Du darfst ein Spielplanfeld auf dem persönlichen Tableau des gegnerischen Kommandanten wählen.



IMMORTALITY

Kommandanten nehmen keine zwei Exemplare von *Experimente* in ihre Startdecks (und sie entfernen keinen Karten).

Kommandanten haben keinen Forschungsmarker auf der Forschungsleiste und keinen Teilaxu-Marker auf der Teilaxu-Leiste. Immer wenn sie ein Forschungssymbol oder ein Teilaxu-Symbol nutzen, erhält ihr aktivierter Verbündete den Fortschritt auf der entsprechenden Leiste (einschließlich möglicher Bonusse).

Für einen Kommandanten gilt das Gen-Symbol, das durch den Verbündeten freigeschaltet wurde, der am weitesten auf der Forschungsleiste vorgeschritten ist. Dies ist auch der Fall, wenn er seinen anderen Verbündeten aktiviert.

Immer wenn ein Kommandant ein Präparat generiert, kommt es aus dem Vorrat des aktivierten Verbündeten. Ein Kommandant kann nur die Präparate des aktivierten Verbündeten ausgeben (um Präparatskosten auf einer Karte zu zahlen oder eine Teilaxu-Karte zu erwerben).

Falls ihr die Variante bis 11 Siegpunkte spielt, beginnen Verbündete bei 0 Siegpunkten (statt 1). Kommandanten beginnen jedoch weiterhin bei 4 Siegpunkten.

- **Zwielichtige Abmachung** – Kommandanten aktivieren im Finale keinen Verbündeten, also bringt ihnen der Finale-Effekt dieser Karte nichts.



RISE OF IX

Beim Aufbau erhaltet ihr alle je einen speziellen *RISE OF IX*-Vertrag. Mischt die *RISE OF IX*-Verträge und teilt je 2 an alle Verbündeten aus. Jeder Verbündete wählt 1 Vertrag aus, den er behält, und gibt den anderen an seinen Kommandanten. Der Kommandant behält dann 1 der beiden, die ihm seine Verbündeten gegeben haben und legt den anderen zurück in die Schachtel.

Falls ein Kommandant einen Verhandlungsführer platzieren möchte, nimmt er einen Trupp aus dem Vorrat des aktivierten Verbündeten. Wenn ein Kommandant Tech erwerben kann, darf er die Kosten reduzieren, indem er die Verhandlungsführer des aktivierten Verbündeten nutzt.

Kommandanten haben keine Frachter auf der Frachterleiste, aber sie können den Frachter des aktivierten Verbündeten bewegen. Falls ein Kommandant einen Frachter zurückruft, erhält der aktivierte Verbündete die Belohnungen. (Allerdings gelten hierbei sowohl der Kommandant als auch der Verbündete als derjenige, der Truppen rekrutiert hat.)

Wenn jemand Dividenden auf der Frachterleiste auslöst, erhalten alle anderen 1 Solari. (In der Anleitung von *RISE OF IX* steht zwar, dass jeder „Gegner“ 1 Solari erhält, allerdings bezieht sich das in der Partie zu sechst sowohl auf deine Gegner als auch deine Teammitglieder.)

Kommandanten haben keine Schlachtschiffe, aber sie können Schlachtschiffe für ihre Verbündeten in Betrieb nehmen (ähnlich wie sie Truppen für ihre Verbündeten rekrutieren).

Infiltration-Agentensymbole und ähnliche Effekte erlauben es dir auch, Spielplanfelder zu infiltrieren, die durch Agenten deiner Teammitglieder blockiert sind (nicht nur solche, die durch gegnerische Agenten blockiert sind).

- **Chaumurky** – Falls das Spiel mit einem Gleichstand endet, gewinnt das Team mit Chaumurky.
- **Memocorder** – Ein Kommandant kann hierbei die Einflussleiste auf seinem persönlichen Tableau anstelle der Fraktion mit demselben Symbol auf dem Spielplan zählen.
- **Spionage-Satelliten** – Da der Einfluss eines Kommandanten bei einer Fraktion dem Einfluss des bei dieser Fraktion höher liegenden Verbündeten entspricht, ist der Finale-Bonus dieses Tech-Plättchens für ihn schwierig zu erreichen. Er darf dennoch das Spice ausgeben und das Plättchen entsorgen, um den Siegpunkt zu erhalten.

Epischer Spielmodus

Wenn ihr den epischen Spielmodus aus *RISE OF IX* mit *UPRISINGS* Spiel zu sechst kombiniert, erwarten euch – wie der Name schon sagt – epische Partien, die gerne auch mal über 3 Stunden dauern können!

Stellt den Konfliktstapel wie in den Regeln zum epischen Spielmodus beschrieben zusammen (nehmt *Ökonomische Überlegenheit* zu euren Konflikt-III-Karten hinzu, damit ihr insgesamt 10 Konfliktkarten habt).

Ihr könnt euch aussuchen, ob ihr die anderen Konfliktkarten aus *RISE OF IX* hinzunehmen wollt oder nicht. Falls ihr sie hinzunimmt, könnten manche Konflikte kein Abzeichen bieten.

Kommandanten nehmen kein Exemplar von *Kontrolliere das Spice* in ihr Startdeck (und sie entfernen keine Karten).

Beim Aufbau ziehen alle 1 Intrigenkarte (auch die Kommandanten).

ZUSÄTZLICHE SYMBOLE



Startkarte von Muad'Dib – Karten mit diesem Symbol sind Teil des Startdecks von Muad'Dib.



Verstärkung – Rekrutiere 3 Truppen, die du beliebig auf die Verbündeten deines Teams aufteilen kannst. Beliebige viele dieser Truppen dürfen im Konflikt eingesetzt werden.



Startkarte von Shaddam – Karten mit diesem Symbol sind Teil des Startdecks von Shaddam.



Team-Belohnung – Alle Mitglieder deines Teams erhalten die angegebene Belohnung: 1 Solari, 1 Spice, 1 Wasser oder sie dürfen je 1 Spion platzieren.



Handel – Wähle ein Teammitglied, mit dem du handelst: Ihr wählt beide jeweils eine „Handelsware“ (Intrigenkarten, Spice, Wasser oder Solaris) und könnt dem anderen beliebig viel davon geben.

SPIELPLANÜBERSICHT: RÜCKSEITE



Beherrschung der Wüste

Agentensymbol: Fremem
Kampffeld
Du erhältst 1 Einfluss bei den Fremem. Ziehe 1 Karte. Du erhältst 1 Spice.



Carthag

Agentensymbol: Stadt
Kampffeld
Rekrutiere 1 Trupp und ziehe 1 Intrigenkarte.



Expedition

Agentensymbol: Fremem
Du erhältst 1 Einfluss bei den Randwelten.
Nimm 1 Vertrag (falls keine mehr verfügbar sind, erhältst du stattdessen 2 Solaris).



Habbanya-Erg

Agentensymbol: Spice-Handel
Kampffeld
Kosten: 1 Wasser
Du erhältst 2 Spice, plus jegliches Bonus-Spice auf dem Sandwurm-Symbol. Ziehe 1 Karte.



Kontroverse Technologien

Agentensymbol: Fremem
Kosten: 2 Spice
Du erhältst 1 Einfluss bei den Randwelten. Ziehe 1 Intrigenkarte, ziehe 1 Karte und entsorge 1 Karte.



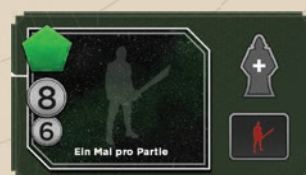
Militärische Unterstützung

Agentensymbol: Imperator
Kosten: 2 Spice
Du erhältst 1 Einfluss bei den Großen Häusern.
Rekrutiere 3 Truppen, die du beliebig auf die Verbündeten deines Teams aufteilen kannst.
Beliebige viele dieser Truppen dürfen im Konflikt eingesetzt werden.



Ökonomische Unterstützung

Agentensymbol: Imperator
Du erhältst 1 Einfluss bei den Großen Häusern und 1 Spice. Wähle dann ein Teammitglied, mit dem du handelst: ihr dürft euch gegenseitig jeweils beliebig viel einer „Handelsware“ geben (Intrigenkarten, Spice, Wasser oder Solaris).



Schwertmeister

Agentensymbol: Landsraad
Kosten: 8 Solaris, falls noch niemand seinen Schwertmeister hat; 6 Solaris, sobald jemand einen hat.
Du darfst nur 1 Mal pro Partie einen Agenten hierhin entsenden. Du erhältst deinen Schwertmeister, den du nur 1 Mal einsetzen darfst.
Platziere 1 Schwertmeister-Bonusplättchen in deiner Garnison. Für den Rest der Partie erhältst du in jedem deiner Aufdeckzüge 2 Stärke.



Unermesslicher Reichtum

Agentensymbol: Imperator
Du erhältst 1 Einfluss beim Imperator. Du erhältst 3 Solaris.



Zähe Krieger

Agentensymbol: Fremem
Kampffeld
Kosten: 1 Wasser
Du erhältst 1 Einfluss bei den Fremem. Rekrutiere 2 Truppen.