DUNE

IMPERIUM

Spice ist die wertvollste Ressource im gesamten bekannten Universum. Es kommt jedoch nur auf dem rauen Wüstenplaneten Arrakis (auch bekannt als Dune) vor und die Großen Häuser des Imperiums kämpfen erbittert um die Kontrolle über das Spice. Mehrere Fraktionen streben danach, ihre Position im Kampf um das Spice und die Macht zu festigen: Die regierenden Ratsmitglieder des Landsraads. Die Handelsorganisation MAFEA mit ihrer unersättlichen Profitgier. Die weitsichtigen Bene Gesserit. Die Raumgilde mit ihrem Monopol auf Reisen durch den Faltraum. Und zu guter Letzt die Fremen mit ihren zähen Wüstenkriegern. Nicht einmal der Imperator selbst kann sich ihren Machtkämpfen entziehen. Ein Krieg scheint unvermeidbar und sein Ausgang ungewiss. Nur eines ist sicher:

Wer das Spice kontrolliert, kontrolliert das Universum ...

Das Imperium

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

Hinweis: Das Spiel bietet zwei Anführer für jedes der vier Großen Häuser. Wenn ihr die Geschichte authentisch erleben wollt, sollten in einem Spiel nie zwei 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 mit Solaris, der Hauptwährung des Imperiums.



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.



In der Welt von *Dune* sind Computer (oder denkende Maschinen) seit Jahrtausenden verboten, seit ein Krieg gegen die künstliche Intelligenz die Menschheit beinahe ausgerottet hätte. Infolge dieses Krieges unterzogen sich einige Menschen einer strengen Ausbildung zu „menschlichen Computern" – man nennt sie auch **Mentaten**.



Die **Raumgilde** hat ein Monopol auf Reisen durch den Faltraum. Ihre gigantischen Heighliner können eine große Anzahl von Truppen für euch nach Dune transportieren, *wenn* ihr ihre hohen Spice-Kosten zahlen könnt.



Die Merkantile Allianz für Fortschritt und Entwicklung im All (kurz **MAFEA**) ist die größte Handelsorganisation im Imperium. Sie ist immer bereit, mit euch zu handeln, wenn euch die Solaris ausgehen.





Die **bewohnten Gebiete** auf Dune sind wichtig für Militäraktionen, da ihr an den meisten dieser Standorte Truppen aufstellen könnt.



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



Die gewaltigen Sandwürmer auf Dune beherrschen die **Wüsten** und sind eine ständige Gefahr für alle, die nach Spice suchen. Trotzdem müsst ihr euch der Wüste stellen, um ihre Belohnungen zu erhalten. Eine gute Ernte kann viele Türen öffnen ...



Die **Fremen** sind grimmige Krieger und ihre Wasserdisziplin verleiht ihnen einen einzigartigen Vorteil im Kampf um die Kontrolle über Dune. Ihre Hilfe ist unerlässlich, um das wertvolle Spice zu ernten.

Spielmaterial



1 Spielplan



1 Spielplanübersicht



15 Wassermarker



Solarimarker
4× groß (Wert: 5)
20× klein (Wert: 1)



Spicemarker
3× groß (Wert: 5)
20× klein (Wert: 1)



18 Konfliktkarten
4× Konflikt I
10× Konflikt II
4× Konflikt III



40 Intrigenkarten



1 Mentat



4 Allianzmarker



24 Reservekarten
8× Arrakis-Kontakt
10× Das Spice muss fließen
6× Faltraum



67 allgemeine Imperium-Karten



8 Anführer
mit Übersicht des Rundenablaufs auf der Rückseite



1 Startmarker



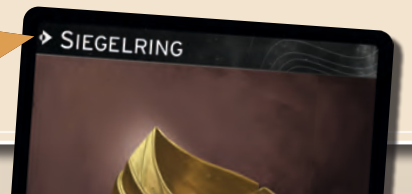
4 „Baron Harkonnen"-Marker
Für die Verwendung mit dem Anführer Baron Vladimir Harkonnen

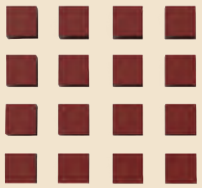
Persönliches Material



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

Karten für das Startdeck tragen dieses Symbol.





16 Würfel



2 Scheiben
1 Siegpunktemarker
1 Ratsmarker



3 Kontrollmarker



3 Agenten



1 Kampfmarker

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

Nur für das Spiel allein oder zu zweit



31 Haus-Hagal-Karten



1 Haus-Hagal-Anleitung

Aufbau

A Breitet den Spielplan auf dem Tisch aus und legt folgende Materialien darauf:

A¹ Legt den Mentaten flach auf das Mentat-Feld im Landsraad.



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



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

Mischt die vier 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 Spielschachtel zurück.

C Legt nun folgende Karten bereit:

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

C² Sortiert die Startdeck-Karten (Symbol vor dem Titel) und die Reservekarten (weißer Hintergrund beim Titel) aus den Imperium-Karten aus und mischt die übrigen 67 Karten zu einem verdeckten Stapel. Legt die obersten fünf Karten davon aufgedeckt als Imperium-Reihe aus.

C³ Sortiert die Reservekarten nach Namen (*Arrakis-Kontakt*, *Das Spice muss fließen* und *Faltraum*) und legt sie als drei offene Stapel neben die Imperium-Reihe.

D Wählt alle jeweils einen Anführer und platziert ihn vor euch. (Ihr könnt auch nach dem Zufallsprinzip entscheiden.)

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: *Paul Atreides*, *Glossu „die Bestie“ Rabban*, *Graf Memnon Thorvald* oder *Graf Ilban Richese*.





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

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

C³





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 restlichen Wassermarkern. Diese sind nicht begrenzt. Ihr könnt sie durch beliebige Gegenstände ergänzen, falls ihr mehr Marker benötigt, als enthalten sind.

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 bei vier Personen 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.

G¹



F²



F¹, G⁶



E



D, G¹



Alle haben ihren eigenen Vorrat mit dem gleichen Spielmaterial.

H Bestimmt zufällig, wer beginnt. Diese Person erhält den Startmarker.



Für das Spiel allein oder zu zweit gibt es zusätzliche Aufbauschritte. Lest hierzu die gesonderten Haus-Hagal-Regeln.

Spielübersicht und Grundkonzepte

Spielziel

Du bist Anführer eines der Großen Häuser des Landsraads. 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* 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.

Der Mentat-Agent

Der Mentat ist ein spezieller, unabhängiger Agent, den du vorübergehend eine Runde lang anheuern kannst. Mehr dazu in der Beschreibung des Mentat-Feldes auf der Spielplanübersicht.



Fraktionen

Die vier Fraktionen in *DUNE: IMPERIUM* 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 auf diese 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 drei Spielplanfeldern: Carthag, Verschwörung und Geheimnisse. (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.



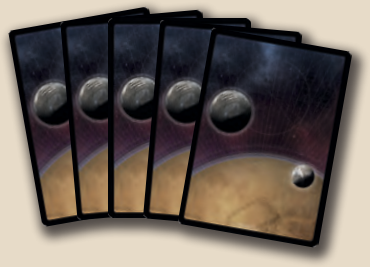
Rundenablauf

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

1. Rundenbeginn
2. Spielzüge
   - Agentenzug
   - Aufdeckzug
3. Kampf
4. Sandwürmer
5. Rückruf

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.

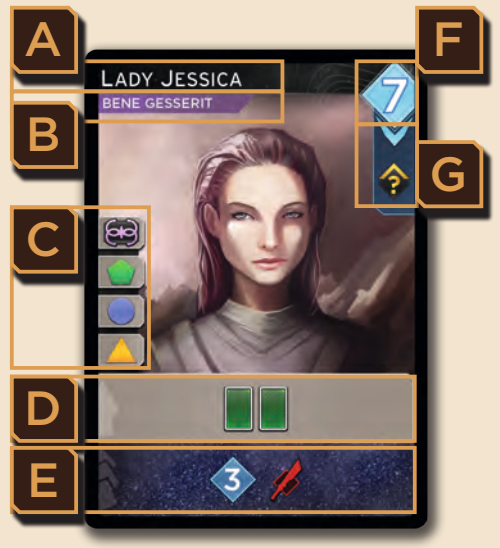
Wenn du an der Reihe bist, kannst du entweder einen **Agentenzug** oder einen **Aufdeckzug** ausführen. Die beiden Arten von Zügen werden auf den folgenden drei Seiten erklärt. In der Regel führst du Agentenzüge aus, bis du keine Agenten mehr platzieren kannst, und dann einen Aufdeckzug. (Hinweis: Agentenzüge 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 Bereichs genutzt werden: der Effekt des Agentenbereichs im Agentenzug oder des Aufdeckbereichs im Aufdeckzug.



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

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.



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 steht.

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.

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 Imperator-Felder auf dem Spielplan. Du musst 4 Spice zahlen, um einen Agenten zum oberen Feld „Verschwörung“ zu entsenden.

Das untere Feld „Wohlstand“ hat keine Zusatzkosten.



„Sietch Tabr“-Einfluss

Das „Sietch Tabr“-Feld stellt eine besondere Anforderung. Dein Einfluss auf die Fremen muss 2 oder mehr betragen, um einen Agenten zu diesem Feld entsenden zu können.



Es gibt sieben mögliche Agentensymbole:

- **Imperator**
- **Raumgilde**
- **Bene Gesserit**
- **Fremen**
- **Landsraad**
- **Stadt**
- **Spice-Handel**



Diese *Sardaukar-Legion*-Karte hat zwei Agentensymbole. Mit dem Imperator-Symbol kannst du deinen Agenten zu einem der beiden Imperator-Felder entsenden. Mit dem Landsraad-Symbol kannst du ihn stattdessen zu einem der fünf Felder im Landsraad entsenden.

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.

Beim Ausspielen von Fremenlager *kannst du entscheiden, ob du 2 Spice bezahlen möchtest, um 3 Truppen zu rekrutieren, oder nicht.*



Spielzug – Agentenzug (Fortsetzung)

Truppen in Konflikten einsetzen

Zu Beginn jeder Runde wird eine neue Konfliktkarte aufgedeckt. Diese zeigt Belohnungen, um die ihr kämpfen könnt.

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 bringen dir jedoch keine Belohnungen ein. 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 Fremen (*Zähe Krieger* und *Destillanzug*).



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 (über das Feld und die ausgespielte Karte). Zudem darfst du **bis zu zwei** weitere Truppen aus deiner Garnison einsetzen. (Lege alle Truppen, die du rekrutiert, aber nicht im Konflikt eingesetzt hast, in deine Garnison.)

Kontrollbonusse

Einige Konfliktkarten (mehr dazu unter *Phase 3: Kampf*) belohnen dich mit der Kontrolle über eines von drei Feldern auf Dune: *Arrakeen*, *Carthag* oder das *Imperiale Becken* (je nach Kartentitel). Wenn du einen solchen Konflikt gewinnst, 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 *Carthag* 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.

Spice ernten

Drei Felder auf Arrakis zeigen ein Sandwurm-Symbol: *Die Große Ebene*, *Hagga-Becken* und *Imperiales Becken*. Dort kannst du Spice ernten. Entsendest du einen Agenten dorthin, erhältst du die als Grundwert angegebene Menge an Spice sowie sämtliches Bonus-Spice, das sich dort gesammelt hat. (Mehr dazu unter *Phase 4: Sandwürmer*.)

Sendest du einen Agenten zum Hagga-Becken, erhältst du 2 Spice aus der Bank und sämtliches Bonus-Spice vom Feld.

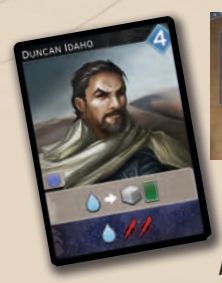


Max spielt Dune, der Wüstenplanet *aus und entsendet einen Agenten zum* Imperialen Becken. *Er erhält das Spice vom Feld. Seine Karte bietet keinen weiteren Effekt für den Agentenzug.*





Imperiales Becken *ist ein Kampffeld. Max durfte zwar 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 Duncan Idaho *aus und entsendet einen Agenten nach* Carthag. *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 Intrigenkarte. Sie beschließt, den Effekt von Duncan Idaho *zu verwenden, und bezahlt 1 Wasser, um noch einen Trupp zu rekrutieren und eine Karte von ihrem Deck zu ziehen.*

Anna könnte die beiden frisch rekrutieren Truppen in ihrer Garnison platzieren. Außerdem ist Carthag *ein Kampffeld und sie glaubt an einen Sieg gegen Max. Sie setzt beide Truppen und einen weiteren Trupp aus ihrer Garnison im Konflikt ein. (Hätte sie noch einen zweiten Trupp in der Garnison gehabt, hätte sie diesen ebenfalls einsetzen können.)*

Frank nutzt seinen Zug, um seine Truppenstärke für spätere Runden zu erhöhen. Er spielt Bene-Gesserit-Eingeweihte *aus und entsendet einen Agenten zu* Truppen sammeln. *Dafür muss er die vom Feld verlangten 4 Solaris zahlen. Über die* Bene-Gesserit-Eingeweihte *zieht er eine Karte von seinem Deck. Über das Feld* Truppen sammeln *rekrutiert er vier Truppen. Dies ist aber kein Kampffeld, also kann er keine Truppen im Konflikt einsetzen und platziert sie stattdessen in seiner Garnison.*





Spielzug – Aufdeckzug

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, Kampfstärke 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

Rechne deine Kampfstärke in dieser Runde zusammen.

Jeder Trupp, den du **im Konflikt** eingesetzt hast, ist 2 Kampfstärke wert. (Truppen in deiner Garnison oder im Vorrat tragen nichts bei.)

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 und kann nicht mehr erhöht werden, auch nicht durch aufgedeckte Schwerter.



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 *Arrakis-Kontakt* oder *Das Spice muss fließen* aus der Reserve. (*Faltraum* wird auf dem gleichnamigen Feld erworben, wie auf der Spielplanübersicht beschrieben.)

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 von deiner 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 hat keine Agenten mehr, als er an der Reihe ist, also führt er einen Aufdeckzug aus. Er deckt die drei Karten auf, die er noch auf der Hand hat: Imperialer Spion, Schmuggler-Thopter *und* Stilgar.

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

Max' Karten geben ihm insgesamt 4 Überzeugung. Er benutzt 3, um Raumfahrt *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 Imperialer Spion *und 3 Schwerter durch* Stilgar. *Er setzt seinen Kampfmarker auf der Kampfleiste auf 8.*

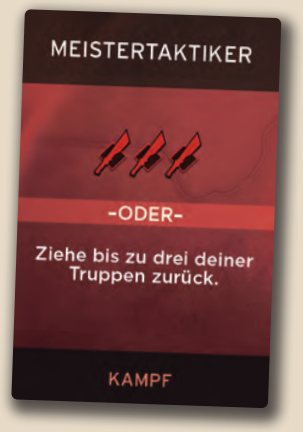
Schließlich nimmt Max die Karten vor ihm und legt sie auf seinen Ablagestapel.

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.

Phase 3: Kampf

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

Kampf-Intrigenkarten



Reihum im Uhrzeigersinn dürfen alle mit mindestens einem Trupp 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 der Kampfmarker auf der Kampfleiste entsprechend angepasst. (Denke daran: Wenn du keine Truppen im Konflikt hast, ist deine Stärke immer 0.)

Einige Kampf-Intrigenkarten bewirken etwas, „wenn du einen Konflikt gewinnst“. Diese spielst du **nicht** aus, bevor der Kampf entschieden ist. Warte stattdessen, bis du gewonnen hast, und spiele sie dann aus (bevor die nächste Phase beginnt).

Kampf entscheiden

Die Konfliktkarte zeigt Belohnungen, die gemäß euren 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. Nur im **Spiel zu viert** wird die dritte Belohnung an die Person mit der dritthöchsten Kampfstärke verteilt.

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.

Unentschieden

Wenn mehrere von euch die höchste Kampfstärke haben, gewinnt niemand den Konflikt. Die Beteiligten erhalten jeweils die zweite Belohnung. (Wenn im Spiel zu viert zwei von euch die höchste Kampfstärke haben, konkurrieren die beiden anderen um die dritte Belohnung).

Bei einem Gleichstand um Platz 2 erhalten die Beteiligten jeweils die dritte Belohnung.

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



Zu Beginn der Kampfphase hat Max eine Kampfstärke von 8 und Anna eine Kampfstärke von 6. Max hat den Startmarker, aber er liegt momentan auf der Kampfleiste vorne, deshalb verzichtet er darauf, eine Kampf-Intrigenkarte auszuspielen, und passt.

Anna ist als Nächste an der Reihe und spielt die Intrigenkarte Hinterhalt *aus. So erhält sie 4 Kampfstärke zusätzlich und bewegt ihren Kampfmarker auf 10 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 (oder auch mehrere). Allerdings hat er keine Kampf-Intrigenkarten. Er passt erneut.



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

Mit 10 Kampfstärke gewinnt Anna den Konflikt. Die erste Belohnung der Konfliktkarte Belagerung von Arrakeen *gewährt ihr 1 Siegpunkt und die Kontrolle über Arrakeen. Sie rückt ihren Marker auf der Siegpunkteleiste ein Feld vor und platziert einen ihrer Kontrollmarker auf der Flagge unter dem Arrakeen-Feld.*

Max erringt den zweiten Platz und erhält 4 Solaris aus der Bank.

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

Phase 4: Sandwürmer

In dieser Phase kann sich Spice auf bestimmten Feldern ansammeln. Überprüft jedes der drei Felder mit einem Sandwurm-Symbol: *Die Große Ebene*, *Hagga-Becken* und *Imperiales Becken*. 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 früher in der Runde dorthin entsendet), also passiert dort nichts. In der* Großen Ebene *sowie im* Hagga-Becken *stehen keine Agenten, daher erhält jedes dieser Spielplanfelder 1 Bonus-Spice.* Die Große Ebene *hatte bereits 1 Bonus-Spice aus einer vorherigen Runde, also liegen dort jetzt 2 Bonus-Spice.*



Phase 5: Rückruf

~~Sob~~ald jemand 10 oder mehr Siegpunkte auf der Siegpunkteleiste hat oder wenn der Konfliktstapel leer ist, startet das Finale (siehe rechts).

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

- Legt den Mentaten auf sein Feld im Landsraad zurück (falls er nicht bereits dort ist).
- 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 der Mentat und die Agenten auf die entsprechenden Plätze zurückgelegt, und der Startmarker wird 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.

Klarstellungen

Baron Vladimir Harkonnen – Um die Fähigkeit „Geniestreich“ einzusetzen, wähle zwei der vier „Baron Harkonnen“-Marker und lege sie mit der Fraktionsseite nach unten auf deine Anführerkarte. (Lege die anderen Marker in die Schachtel zurück, ohne dass sie von den anderen gesehen werden.) Decke deine Marker später wie beschrieben auf, um deine Belohnung zu erhalten.

Bindu-Suspension – Wenn du diese Intrigenkarte ausspielen möchtest, musst du dies zu Beginn eines deiner Agentenzüge tun, bevor du etwas anderes tust. Wenn du sie ausspielst, ziehst du eine Karte, dann darfst du passen und deinen Zug direkt beenden.

Die Stimme – Benutze einen deiner verfügbaren Kontrollmarker, um das gewählte Feld zu markieren, und entferne ihn in deinem nächsten Zug wieder. (*Die Stimme* hindert Gegner nur bis zu deinem nächsten Zug daran, Agenten zu diesem Feld zu entsenden.)

Das hindert deine Gegner auch daran, einen Agenten mit *Kwisatz Haderach* auf das von dir gewählte Feld zu entsenden.

Kalkulierte Anwerbung – Mit dieser Intrigenkarte kannst du den Mentaten nur von seiner Startposition im Landsraad nehmen.

Kwisatz Haderach – Du kannst diese Karte ausspielen, um einen Agentenzug auszuführen, auch wenn du keine Agenten mehr in deinem Vorrat hast, da du hiermit einen Agenten entsenden darfst, der bereits auf einem Spielplanfeld ist. Du kannst einen Agenten auch auf das Feld entsenden, auf dem er zuvor war.

Wenn ein Spielplanfeld nur ein Mal pro Partie benutzt werden kann (*Hoher Rat*, *Schwertmeister*), kannst du *Kwisatz Haderach* nicht nutzen, um einen Agenten mehr als ein Mal dorthin zu entsenden. Du kannst auch nicht *Die Stimme* überwinden und einen Agenten auf das gesperrte Feld entsenden.

Wenn du einen Agenten von einem Feld mit einem Sandwurm-Symbol wegbewegst und dieses Feld bis Phase 4 leer bleibt, sammelt sich dort Bonus-Spice.

Paul Atreides / Giftschnüffler – Du kannst die oberste Karte deines Decks nicht ansehen, wenn das Deck leer ist. (Du kannst deinen Ablagestapel erst dann mischen und einen neues Deck bilden, wenn du eine Karte ziehen musst.)

Prüfung der Menschlichkeit – Beginnend zu deiner Linken treffen deine Gegner ihre Wahl im Uhrzeigersinn. Jeder Gegner muss etwas wählen, das er tun kann. Er kann nicht abwerfen, wenn seine Hand leer ist, oder einen eingesetzten Trupp verlieren, wenn er keinen hat. Wer sich zum Abwerfen entschließt, wählt die Karte selbst aus.

Respekt verlangen – Wenn du einen Konflikt gewinnst, der Spice gewährt, darfst du dieses Spice nutzen, um diese Intrigenkarte auszuspielen. (Du kannst auch *Dem Sieger …* ausspielen, um das Spice zu erhalten, und anschließend *Respekt verlangen* ausspielen.)

Strategie-Tipps



Wasser ist auf Dune selten und kostbar, und für die Ernte des wertvollen Spice unerlässlich. Wende dich an die Fremen, wenn dein Wasser knapp wird.



Spice ist eine vielseitige Substanz mit zahlreichen Einsatzmöglichkeiten. Natürlich findet jeder Überschuss stets Absatz. Die MAFEA-Gesellschaft oder der Imperator nehmen dir deine Vorräte gerne im Austausch gegen Solaris ab. Die Raumgilde handelt nur mit sehr großen Spice-Mengen, aber wenn du ihren Bedarf deckst, ermöglicht sie dir mit ihren Heighliner-Schiffen viele Truppen nach Dune zu bringen.



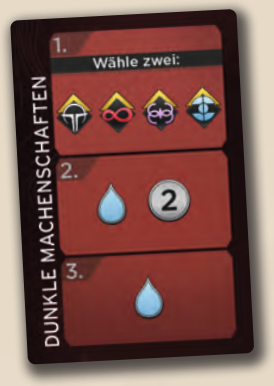
Der Solari ist die Währung des Imperiums und hält den Landsraad am Laufen. Egal, ob du Verbesserungen in Form eines Schwertmeisters oder eines Sitzes im Hohen Rat anstrebst, oder ob du sofortige Hilfe durch zusätzliche Truppen oder einen Mentaten benötigst, komm nicht mit leeren Händen.



Denke 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 auf wichtige Felder zu entsenden.



Alle Fraktionen haben ein Feld auf dem Spielplan mit Kosten und eines ohne Kosten. Felder ohne Kosten helfen dir, Einfluss bei einer Fraktion zu gewinnen, während du Ressourcen sammelst, die du für die anderen Felder brauchst.



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!



Die geheimnisvollen Bene Gesserit sind eine gute Quelle für Intrigenkarten, mit denen du die anderen überraschen kannst. Sie haben auch die Fähigkeit, Karten aus deinem Deck zu entsorgen, wodurch du schneller und häufiger die Möglichkeit hast, stärkere Karten zu ziehen.

Die neuesten Regel-Updates und Erklärungen findet ihr unter:

www.duneimperium.com/FAQ

Mitwirkende

DIRE WOLF DIGITAL

Autor
Paul Dennen

Leitender Produzent
Scott Martins

Gestaltung und Grafik
Clay Brooks, Brett Nienburg, Nate Storm

Kartenillustrationen
Clay Brooks, Atilla Guzey, Derek Herring, Kenan Jackson, Brett Nienburg, Raul Ramos, Nate Storm

Produktion
Evan Lorentz

Spielentwicklung
Justin Cohen, Paul Dennen

Zusätzliche Spielentwicklung
Corey Burkhart, Evan Lorentz, Sam Pardee, Luis Scott-Vargas, Kevin Spak, Yuri Tolpin

GALE FORCE 9

Produzent & Markenmanager
Joe LeFavi
Genuine Entertainment

Koproduzent
John-Paul Brisigotti

DEUTSCHE AUSGABE – ASMODEE GERMANY

www.asmodee.de/dune-imperium

Übersetzung
Effective Media

Redaktionelle Bearbeitung
Susanne Kraft, Christian Kox und Veronika Stallmann

Satz & Layout
Vanessa Löhr

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* mitgeholfen haben.

www.direwolfdigital.com
/direwolfdigital
@direwolfdigital

Veröffentlicht von: Dire Wolf Digital
© 2021 Dire Wolf Digital, Inc. Alle Rechte vorbehalten.
DUNE: IMPERIUM wird unter Lizenz von Gale Force Nine, einem Unternehmen der Battlefront Group, veröffentlicht.
DUNE © 2021 Legendary. Alle Rechte vorbehalten.

Symbole und zusätzliche Begriffe

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.

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 Fremen.)



Entsorge eine Karte aus deiner Hand, deinem Ablagestapel oder dem Spiel. Lege sie in die Spielschachtel 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 Fremen.

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).

Erwirb 1 Faltraum-Karte aus der Reserve.

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

Im Spiel – Karten, die du in Agentenzügen ausspielst und während deines Aufdeckzugs aufdeckst, bleiben offen und „im Spiel“, bis du am Ende deines Aufdeckzugs aufräumst (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*, *Carthag* oder das *Imperiale 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.

Mentat – Nimm den Mentaten und lege ihn auf deine Anführerkarte. Du kannst ihn als Agenten einsetzen, um einen Agentenzug auszuführen. Du darfst den Mentaten nur von seinem Feld auf dem Spielplan nehmen, nicht aus dem Vorrat von jemand anderem oder von einem anderen Spielplanfeld, außer du erhältst ihn als Konflikt-Belohnung. In diesem Fall nimmst du ihn von irgendwo und behältst ihn als Agenten für die nächste Runde.

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 auf ein 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.)

Sandwürmer – Die drei 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.

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

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

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

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.

Verliere Truppen – Wenn du einen Trupp verlierst, lege ihn in deinen Vorrat zurück (nicht in die Garnison).

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.

Zurückrufen – Wenn du einen Agenten zurückrufst, lege ihn wieder auf deine Anführerkarte. Du kannst ihn bei einem weiteren Agentenzug in derselben Runde erneut entsenden.

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