DUNE

IMPERIUM

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN (FAQ)

Stand: Januar 2023

Abwerfen – Immer wenn ein Spieler angewiesen wird, eine Karte abzuwerfen (Beispiel: *Ehrwürdige Mutter Mohiam*, *Prüfung der Menschlichkeit*), ist damit eine Imperiumkarte von seiner Hand gemeint, außer etwas anderes ist ausdrücklich angegeben.

Allianz – Falls du einen Allianzmarker hast und Einfluss bei dieser Fraktion verlierst, verlierst du in folgenden Fällen den Allianzmarker:

- Du hattest vor deinem Einflussverlust Gleichstand mit einem anderen Spieler, der nun auf der Leiste vor dir ist. Dieser Spieler erhält den Allianzmarker. (Falls du mit mehreren Spielern Gleichstand hattest, wählst du einen von ihnen aus, an den du den Allianzmarker gibst.)
- Du fällst auf Einflussstufe 3 oder weniger. (Falls kein anderer Spieler bei dieser Fraktion auf Einflussstufe 4 oder höher ist, legst du den Allianzmarker zurück auf den Spielplan.)

Atom-Plättchen – Dein Atom-Plättchen darfst du nur in einem deiner eigenen Züge einsetzen.

Aufdeckzug – Falls du in deinem Aufdeckzug eine Karte ziehst (Beispiel: *Giftschnüffler*, *Neuausrichtung*), musst du diese Karte sofort aufdecken und in diesem Zug nutzen.

Falls du **nach** deinem Aufdeckzug eine Karte ziehst, behältst du sie bis zur nächsten Runde. Zu Beginn der Runde ziehst du 5 weitere Karten und hast dann also mehr Karten als sonst für diese Runde. Beispiel: Du gewinnst den *Handelsmonopol*-Konflikt und rufst deinen Frachter vom obersten Feld der Frachterleiste zurück. Zur Belohnung darfst du ein Tech-Plättchen erwerben und nimmst den *Raumhafen*. Als Erwerben-Effekt darfst du sofort 2 Karten ziehen. Dies ist nach deinem Aufdeckzug, also behältst du diese beiden Karten. In der nächsten Runde ziehst du 5 Karten und hast dann 7 Karten zur Verfügung.

Baron Vladimir Harkonnen – Du wählst die Fraktionen für seine Fähigkeit „Geniestreich“ nach der Spielvorbereitung, bevor die erste Runde beginnt. Du darfst deine Wahl nur ein Mal in der Partie aufdecken, um Einfluss zu erhalten.

Betörende Pheromone – Wenn du mit diesem Effekt die andere gekoppelte Karte entsorgst, erhältst du keinen Effekt auf jener Karte, dessen Kosten die Entsorgung der Karte wären. Beispiel: Du koppelst *Betörende Pheromone* und *Imperialer Spion*, und entsorgst *Imperialer Spion*. Du kannst jetzt durch *Imperialer Spion* keine Intrigenkarte ziehen (da du die Kosten für diesen Effekt nicht zahlen kannst, weil die Karte bereits entsorgt wurde).

Du kannst mit *Betörende Pheromone* eine Karte entsorgen, die andernfalls sowieso entsorgt würde (Beispiel: *Faltraum*, *Verbündete suchen*).

Carryall – Der Spice-Grundwert, den du erntest, beträgt beim Imperialen Becken 1 Spice, beim Hagga-Becken 2 Spice und bei der Großen Ebene 3 Spice.

Siehe auch **Ghola**.

Chani – Siehe **Zurückziehen**.

Charisma – Siehe **Intrigenkarten**.

Chaumurky – Dieses Techplättchen entscheidet im Finale Gleichstände zwischen Spielern mit der gleichen Punktzahl. (Es ist nicht wichtig, wie viel Spice, Solari, Wasser oder Truppen in der Garnison diese Spieler haben. Wer *Chaumurky* hat, gewinnt den Gleichstand.)

Das Chaos durchblicken – Wenn du diesen Konflikt gewinnst, nimmst du den Mentaten zu Beginn der nächsten Runde.

Das Spice muss fließen – Du behältst den Siegpunkt für das Erwerben dieser Karte auch dann, wenn du sie später entsorgst.

Dem Sieger … – Siehe **Intrigenkarten**.

Den Markt abschöpfen – Zähle alle Exemplare von *Das Spice muss fließen* in deinem Deck und auf deinem Ablagestapel. Zähle für jeden Gegner einzeln, wie viele *Das Spice muss fließen* er hat. Falls einer von ihnen gleich viele oder mehr Exemplare hat als du, erfüllst du die zweite Bedingung der Intrigenkarte nicht.

Doppeltes Spiel – Damit du diese Karte ausspielen kannst, muss mindestens ein Gegner einen Trupp im Konflikt eingesetzt haben. (Du musst jedoch keinen Trupp in deinem Vorrat haben.)

Ehrwürdige Mutter Mohiam – Deine Gegner wählen selbst, welche Karten sie abwerfen, beginnend mit dem Spieler links von dir und dann weiter im Uhrzeigersinn.

Siehe auch **Abwerfen**.

Erzherzog Armand Ecaz – Um seine Fähigkeit „Koordination“ nutzen zu können, musst du mindestens zwei Agenten auf Spielplanfeldern mit beliebigen der drei angegebenen Symbolen haben. Die Agenten müssen nicht auf Feldern mit denselben Symbolen sein.

Faltraum – Du kannst diese Karte nicht mit Überzeugung erwerben. Sie muss über das gleichnamige Feld erworben werden.

Fraktion – Siehe **Tleilaxu-Leiste**.

Ghola – Wenn du den *Ghola* mit *Carryall* koppelst, vervierfachst du den Spice-Grundwert des Spices, das du mit diesem Agenten erntest.

Wenn du ihn mit *Kwisatz Haderach* koppelst, entsendest du weiterhin nur einen Agenten in deinem Zug, darfst aber 2 Karten ziehen.

Graf Ilban Richese – Die Fähigkeit „Gnadenloser Diplomat" kommt nur dann zum Tragen, wenn du Solari als aufgedruckte Kosten für ein Feld bezahlst (und beispielsweise nicht, wenn du eine deiner Karten mit einer Fähigkeit, die Solari kostet, einsetzt).

Gräfin Ariana Thorvald – Die Fähigkeit „Spice-abhängig" ist nicht optional. Sie beeinflusst nur das Spice, das du erntest, wenn du einen Agenten zu einem der drei Spielplanfelder entsendest (Die Große Ebene, Hagga-Becken und Imperiales Becken), nicht das Spice, das du anderweitig erhältst.

Giftschnüffler – Siehe **Aufdeckzug**.

Gildenbankiers – Der Preisnachlass gilt für jedes Exemplar von *Das Spice muss fließen*, das du in deinem Zug erwirbst.

Helena Richese – Deine Gegner können die Karte, die du mit der Fähigkeit „Manipulation" entsorgst, nicht erwerben. Du darfst andere Effekte nutzen, um diese Karte zu erwerben (Beispiel: *Protokoll umgehen*, *Grenzenloser Eifer*), allerdings gilt dann Helenas Vergünstigung nicht. Falls du diese Karte in deinem nächsten Aufdeckzug nicht erwirbst, wird sie aus dem Spiel entfernt.

Ilesa Ecaz – Bei ihrer Fähigkeit „Einen Schritt voraus" bezieht sich das „andernfalls" auf die Situation, dass du einen Agenten mit der beiseitegelegten Karte entsendest, diese Karte jedoch nicht genau 1 Agentensymbol hat. Falls du die beiseitegelegte Karte nicht verwendest, erhältst du nichts durch diese Fähigkeit.

Imperialer Spion – Du ziehst nur dann eine Intrigenkarte, wenn du die Karte *Imperialer Spion* mit ihrem eigenen Effekt entsorgst. (Wird sie durch einen anderen Effekt entsorgt, ziehst du keine Intrigenkarte.)

Infiltration – Wenn du eine Karte aus der Rise-of-Ix-Erweiterung mit einem Infiltration-Symbol ausspielst, *darfst* du einen Agenten zu einem Spielplanfeld entsenden, auf dem sich bereits gegnerische Agenten befinden. Du musst dies aber nicht tun. Du darfst das Agentensymbol auch wie gewohnt einsetzen, um einen Agenten auf ein leeres Spielplanfeld zu entsenden.

Inszenierter Skandal – Wenn du diese Intrigenkarte ausspielst, bewege deinen Kampfmarker entsprechend auf der Kampfleiste zurück, wie du es auch mit jeder anderen Anpassung durch eine Kampf-Intrigenkarte tun würdest.

Intrigenkarten – Um eine Intrigenkarte auszuspielen, musst du ihre Bedingungen erfüllen und ihre Kosten bezahlen. Du musst beispielsweise einen Sitz im Hohen Rat haben, um *Ratsherrenerlass* auszuspielen, du musst 2 Solari bezahlen, um *Bestechung* auszuspielen, und du musst mindestens das erste Gen-Symbol auf der Forschungsleiste erreicht haben, um *Vermeintlicher Bürokrat* auszuspielen.

Du darfst in deinen Agenten- und Aufdeckzügen beliebig viele Komplott-Intrigenkarten ausspielen. Falls der Effekt einer Karte erst im nächsten Aufdeckzug eintritt (zum Beispiel *Charisma* oder *Rekrutierungsmission*), lässt du sie bis dahin offen vor dir liegen, dann nutzt du sie und wirfst sie ab.

Falls der seltene Fall eintritt, dass euer Intrigenstapel leer ist, mischt ihr die abgeworfenen Intrigenkarten zu einem neuen Stapel.

Siehe auch **„Wenn du einen Konflikt gewinnst"**, **Aufdeckzug**.

Kanonen-Thopter – Gegner ohne Truppen in ihrer Garnison werden vom Effekt im Agentenbereich dieser Karte nicht betroffen.

Konflikt – Die Regeln zur Verteilung der Belohnungen von Konflikten sind im Spiel allein, zu zweit und zu dritt dieselben. Sie sind nur im Spiel zu viert anders.

Siehe auch **Truppen**, **„Wenn du einen Konflikt gewinnst"**.

Kosten bezahlen – Wenn ein Pfeil Kosten anzeigt, die du bezahlen kannst, um einen Effekt zu erhalten, darfst du dies nur ein Mal tun. Beispiel: Wenn du *Duncan Idaho* ausspielst, darfst du 1 Wasser bezahlen, um einen Trupp zu rekrutieren und eine Karte zu ziehen. Du darfst nicht 2 Wasser bezahlen, um 2 Truppen zu rekrutieren und 2 Karten zu ziehen.

Liet Kynes – *Liet Kynes* gibt dir 2 Überzeugung für jede Fremen-Karte, die du im Spiel hast. Dazu zählen alle Karten aus deinen Agentenzügen dieser Runde und deinem aktuellen Aufdeckzug.

Mordanschlag – Du musst einen anderen Effekt nutzen, um diese Karte für die 4 Solari zu entsorgen. Die Karte selbst bietet keine Möglichkeit, sich selbst zu entsorgen.

Neuausrichtung – Falls dein Ablagestapel leer ist, wenn du diese Karte ausspielst, mischst du dein Deck neu.

Siehe auch **Aufdeckzug**.

Optionale Effekte – Die meisten Effekte von Spielplanfeldern oder ausgespielten Karten sind verpflichtend, außer:

- auf einer Karte steht, dass du etwas tun „darfst";
- der Effekt hat einen Pfeil (falls du den Effekt nicht möchtest, darfst du wählen, die Kosten nicht zu bezahlen – außer bei einer Intrigenkarte, bei der das Bezahlen der Kosten eine Voraussetzung ist);
- du entsorgst eine Karte durch das Kartensymbol (beachte aber, dass dies **nicht** optional ist, wenn eine Karte verlangt, sich selbst zu entsorgen, ohne dabei einen Pfeil zu verwenden).

Pläne, verborgen hinter Plänen – Auf jeder Einflussleiste gibt es sechs Felder. Du hast 3 Einfluss auf einer Leiste, wenn du das Feld erreichst, das eins über dem liegt, auf dem du einen Siegpunkt erhältst.

„Prinzessin“ Yuna Moritani – Wenn du mehrfach in deinem Zug Solari erhältst, wird ihre Fähigkeit „Schmugglerring“ jedes Mal ausgelöst. (Beispiel: Du rufst deinen Frachter zurück und erhältst 5 Solari, außerdem spielst du die Intrigenkarte *Glücksfall* aus. Du erhältst nun 2 Mal jeweils 1 Solari zusätzlich.)

Wenn du Solari durch *Slig-Bauer* erhältst, erhältst du nur 1 Solari zusätzlich durch Yunas „Schmugglerring“.

Prüfung der Menschlichkeit – Siehe **Abwerfen**.

Rasche Mobilisierung – Siehe **Zurückziehen**.

Raumhafen – Siehe **Aufdeckzug**.

Rekrutierungsmission – Der Effekt dieser Karte gilt nur in deinem Aufdeckzug dieser Runde. (Er lässt dich keine Karten, die du in Agentenzügen erworben hast, auf dein Deck legen.) Falls du in deinem Aufdeckzug mehr als eine Karte erwirbst, darfst du für jede von ihnen einzeln entscheiden, ob du sie oben auf dein Deck legst oder normal abwirfst.

Siehe auch **Intrigenkarten**.

Respekt verlangen – Siehe **Intrigenkarten**.

Rivalen – Wenn ein Rivale Einfluss für das zweite Feld der Frachterleiste erhält und es mehrere Fraktionen gibt, bei denen er den geringsten Einfluss hat, entscheidet zwischen ihnen, wer den Startspielermarker hat (oder als nächstes neben dem Rivalen sitzt, der ihn hat).

Wenn eine Haus-Hagal-Karte zwei verschiedene Spielplanfelder zeigt, wird der Agent zu dem Feld entsendet, bei dem der Einfluss des Rivalen dem angegebenen Wert entspricht. Falls dieses Feld nicht frei ist, wird der Agent nicht zu dem anderen Feld entsendet, sondern es wird eine neue Karte aufgedeckt.

Siehe auch **Solo-Partie**.

Schlachtschiffe – Die Grundspielregeln verlangen, dass du mindestens einen „Trupp“ im Konflikt eingesetzt haben musst, um deine Kampfstärke einstellen und Kampf-Intrigenkarten spielen zu können. Ein *eingesetztes* Schlachtschiff erlaubt dir dasselbe, auch wenn es ohne Trupp im Kampf eingesetzt ist. Ein Schlachtschiff in der Garnison erlaubt dir dies allerdings nicht und erhöht auch nicht deine Kampfstärke.

Siegpunkte – Du kannst mehr als 12 Siegpunkte erreichen, auch wenn die Siegpunktleiste nur bis 12 reicht (dies reicht üblicherweise für die meisten Partien).

Siegpunkteleiste – Siehe **Siegpunkte**.

Solo-Partie – Rivalen in Solo-Partien erhalten Siegpunkte von den Einflussleisten der Fraktionen (sowohl für das Erreichen von Einflussstufe 2 als auch für den Allianzmarker). Sie erhalten jedoch ***nicht*** den Bonus für das Erreichen von Einflussstufe 4.

Wenn du mit den Experten-Truppeneinsatz-Regeln spielst, setzt ein Rivale bei einer Konflikt-I- oder Konflikt-II-Karte keine neuen Truppen ein, wenn er bereits mit 4 oder mehr Kampfstärke führt. (Durch die Schlachtschiffe der Rise-of-Ix-Erweiterung ist es wichtig, die Kampfstärke des Rivalen insgesamt zu beachten, nicht nur die Anzahl der Truppen.)

Siehe auch **Konflikt**, **Rivalen**.

Stuhlhund – Sobald du mit diesem Effekt die andere gekoppelte Karte zurück auf die Hand nimmst, musst du deinen Aufdeckzug ausführen. Du kannst dich nicht mehr umentscheiden und einen Agentenzug ausführen, in dem du die zurück auf die Hand genommene Karte ausspielst.

Tech-Plättchen – Sofern ein Tech-Plättchen nicht spezifiziert, wann du es verwenden kannst, musst du es in einem deiner eigenen Züge verwenden. Beispiel: *Spionage-Satelliten* hat zwei verschiedene Effekte. Der zweite Effekt wird ausdrücklich im Finale verwendet. Beim ersten Effekt (zahle 3 Spice und entsorge dieses Plättchen, um einen Siegpunkt zu erhalten) steht nicht dabei, wann du ihn verwenden kannst, also kannst du ihn nur in einem deiner Züge verwenden.

Tleilaxu-Leiste – Die Bene Tleilax sind keine Fraktion. Effekte, mit denen dein Einfluss bei einer Fraktion steigt, lassen dich nicht auf der Tleilaxu-Leiste fortschreiten.

Truppen – Wenn du einen Trupp rekrutierst, muss er aus deinem Vorrat kommen. Du kannst keine Verhandlungsführer vom Planeten Ix rekrutieren. Wenn du einen Agenten auf ein Kampffeld entsendest, darfst du keine Truppen aus deiner Garnison „ent-rekrutieren“, um das Limit von 2 Truppen zu umgehen, die du aus deiner Garnison im Kampf einsetzen darfst.

Wenn du einen Agenten auf ein Kampffeld entsendest, darfst du *jeden* Trupp, den du in diesem Zug durch *jeden beliebigen* Effekt rekrutierst, im Konflikt einsetzen. Das beinhaltet (nicht ausschließlich) Truppen von Intrigenkarten, Tech-Plättchen oder der Frachterleiste.

Wechselnde Loyalitäten – Du darfst wählen, bei derselben Fraktion Einfluss zu verlieren und zu erhalten (sodass du insgesamt 1 Einfluss bei der Fraktion erhältst).

Wie bei allen Kosten, musst du sie tatsächlich bezahlen (1 Einfluss verlieren), um 2 Einfluss zu erhalten. Du kannst keinen Einfluss bei einer Fraktion „verlieren“, bei der du keinen Einfluss hast.

„Wenn du einen Konflikt gewinnst“ – Kampf-Intrigenkarten, die einen Effekt haben, „Wenn du einen Konflikt gewinnst“, kannst du nicht ausspielen, wenn du dir den ersten Platz mit einem anderen Spieler teilst.

Falls du eine Intrigenkarte als Belohnung für einen gewonnenen Konflikt erhältst und diese Karte ausgespielt werden kann, „Wenn du einen Konflikt gewinnst“, darfst du sie sofort ausspielen.

Zurückziehen – Wenn dir eine Karte erlaubt, „beliebig viele“ Truppen zurückzuziehen, darfst du auch keine wählen.

© 2021 Dire Wolf Digital, LLC. Alle Rechte vorbehalten.