

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 Fremden 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 Fremden 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.



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.



Karten für das Startdeck
tragen dieses Symbol.

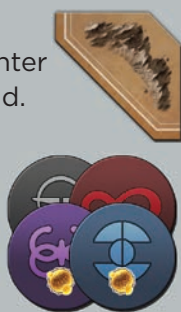


AUFBAU

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.

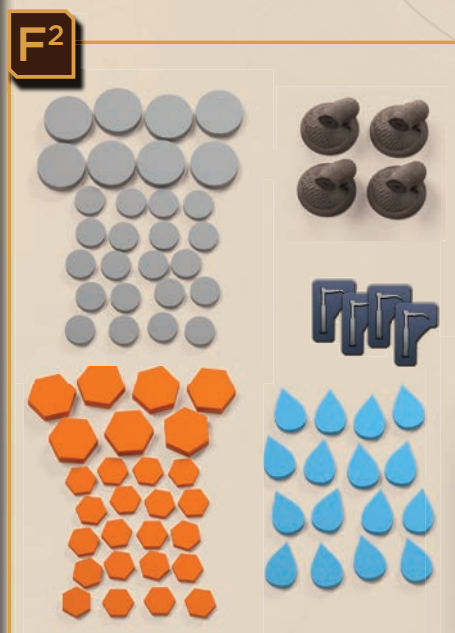
D Wählt alle jeweils einen Anführer und platziert ihn vor euch. (Ihr könnt auch den Zufall entscheiden lassen.) Verwendet *Shaddam Corrino IV.* nur, wenn ihr das MAFEA-Modul benutzt.

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



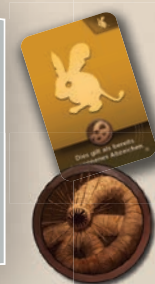
Alle haben ihren eigenen Vorrat mit dem gleichen Spielmaterial.

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.

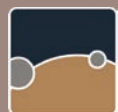
Anweisungen auf Karten haben Vorrang vor allgemeinen Spielregeln!

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

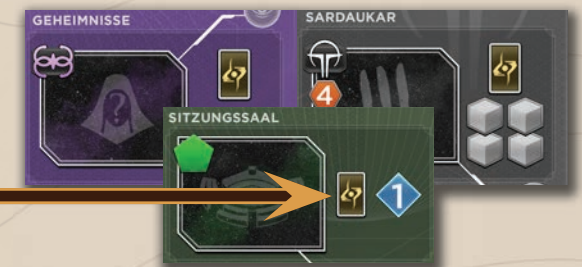


Intrigenkarten stehen für Täuschungen, geheime Absprachen und überraschende Wendungen – sie können Wasser oder Spice gewähren, deinen Einfluss auf eine Fraktion erhöhen und dir sogar Siegpunkte einbringen. Jede Intrigenkarte erklärt ihren Effekt, wann sie ausgespielt werden kann und welche Kosten oder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



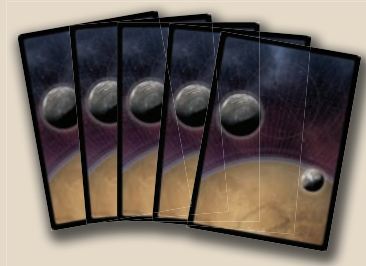
RUNDENABLAUF

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.)

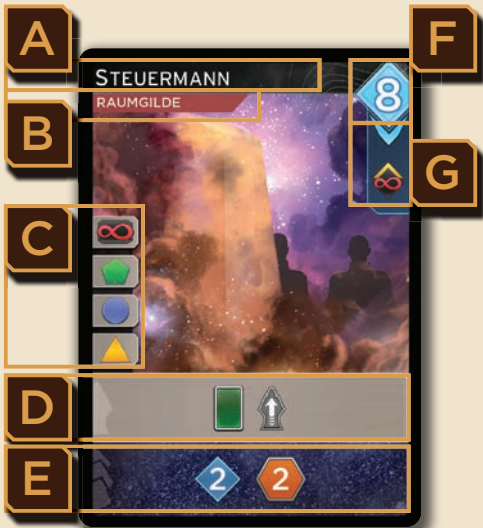
Ein Aufdeckzug beendet die Phase für dich. Sobald du einen Aufdeckzug ausgeführt hast, wirst du für den Rest der Phase übersprungen, bis alle anderen ebenfalls einen Aufdeckzug ausgeführt haben. Die Phase endet, sobald alle einen Aufdeckzug ausgeführt haben.

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
- 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 dieser Anleitung.)*



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.)



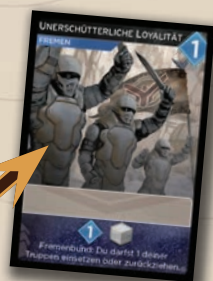
Du darfst nur **ein** Agentensymbol der Karte wählen. Eine Karte kann nicht mehrere Agenten gleichzeitig entsenden.

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:

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



Diese *Imperialer Meisterspion*-Karte hat zwei Agentensymbole. Mit dem Imperator-Symbol kannst du deinen Agenten zu einem der beiden Imperator-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 Imperator.
- **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 Fremden (*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 Kartenname). 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 Schildwallsprengung-Symbol 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 ENTSCHEIDEN



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 Siegpunkteleiste 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

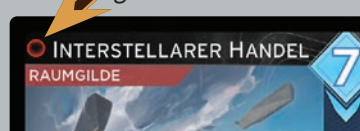
Ihr habt nun auch *Shaddam Corrino IV.* als Anführer zur Auswahl. (Ihr müsst ihn aber nicht wählen.)



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

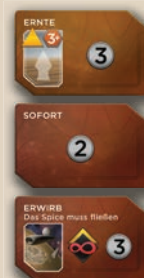


Wenn ihr **ohne** das MAFEA-Modul spielt, bedeutet das Vertrag-Symbol einfach nur, dass du 2 Solaris erhältst (auf einem Vertragsfeld abgebildet). Wenn ihr aber **mit** dem MAFEA-Modul spielt, bedeutet das Symbol, dass du dir einen der beiden offenen Verträge vom Spielplan nimmst und in deinen Vorrat 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



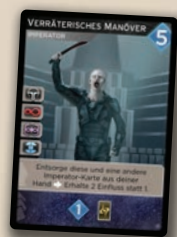
Wasser ist auf Dune selten und kostbar, und für die Ernte des wertvollen Spice unerlässlich. Die Raumgilde kann dich mit lebenswichtigen Vorräten versorgen, falls du einmal in Not gerätst. Eine andere Möglichkeit ist, die Gunst der Fremten zu gewinnen und Sietch Tabr zu besuchen.

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.

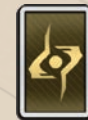


Erreichst du 2 Einfluss bei einer Fraktion, beschert dir das nicht nur einen Siegpunkt, sondern schaltet auch eine einzigartige, mit der Fraktion verbundene Fähigkeit frei. Beim Imperator, der Raumgilde und den Fremten wird so ein neues Feld verfügbar. Bei den Bene Gesserit werden einige Karten stärker. 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* zusammengefaltet 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



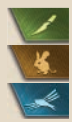
Veröffentlicht von: Dire Wolf Digital

© 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.)



Allianz:

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 Fremern).

2 Einfluss:



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 Fremern.



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* Fremekarten 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 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*, *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 bezahlt.



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.