

- ◆ Jeder Spieler hat 1 Anführer mit 2 einzigartigen Fähigkeiten.
- ◆ Beginnt je mit einem Startdeck aus 10 Karten, identisch zu den Mitspielern.
- ◆ Jeder Spieler beginnt mit 2 Agenten und hat ggf. später mal 3. Agenten sammeln Ressourcen und Einfluss: Sie lösen ggf. Kämpfe aus. Der schwarze Mentat-Agent ist ein spezieller Agent, nur temporär nutzbar.
- ◆ Im Spiel sind 4 Fraktionen, die man beeinflussen kann.
- ◆ Intrigen-Karten bringen Schwerter, Siegpunkte und andere Vorteile.
- ◆ "Dune Imperium" wird über max. 10 Runden gespielt zu je 5 Phasen, die jeweils in Reihenfolge der Spieler nacheinander ablaufen.
- ◆ Für die **Partie zu zweit** gilt das Sonderblatt mit den Haus-Hagal-Regeln.

**Runden-Ablauf:**

1 - Rundenbeginn:

- ◆ Deckt die oberste KONFLIKT-Karte auf. Legt sie neben ihren Nachziehstapel. Dabei kommt sie u.U. auf früher abgelegte Konflikt-Karten.
- ◆ Jeder Spieler zieht 5 Karten vom eigenen Deck auf die Hand. Ist der Nachziehstapel leer, mische Deinen Ablagestapel. Du kannst durch einen bestimmten Effekt Karten aus Deinem Deck entsorgen.

2 - Spielerzüge:

- ◆ Startspieler beginnt, danach geht's immer im U-Sinn. Wer dran ist, hat die Wahl aus 2 Möglichkeiten (A / B):

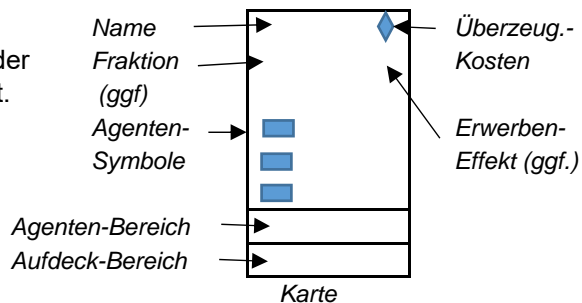


**A) Einen AGENTEN-ZUG ausführen:**

- ◆ Karten ohne Agenten-Symbol können hier nicht gespielt werden.
- ◆ Spiele 1 HAND-Karte offen vor Dir aus und entsende genau 1 Agenten von Deiner Anführer-Karte zu einem freien Feld (ohne Agent) auf dem Spielplan. Das Symbol oben links auf dem Feld MUSS zu einem der Agenten-Symbole der ausgespielten Karte PASSEN. Es gibt 7 mögliche Symbole.
- ◆ Zahle ggf. anfallende Kosten (links mittig) des Zielfeldes in Wasser (blau), Solari (grau), Spice (rot) und erfülle dessen Anforderungen.

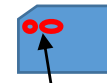
◆ Dann erhältst Du den Effekt, der rechts vom Feld abgebildet ist.

- ◆ Es tritt der ggf. vorh. Effekt des Agenten-Bereichs der ausgespielten Karte ein.



"SIETCH TABR"-Feld: Du musst auf die **Fremen >= 2 Einfluss** haben, um hier 1 Agenten platzieren zu dürfen.

**EINFLUSS:** Gehört das Zielfeld einer der 4 Fraktionen an, bewege Deinen entsprechenden Einfluss-Würfel um +1 hoch. Wer zuerst die Stufe 4 einer Fraktion erreicht, erhält 1 SP und den Fraktions-Marker. Hat ein anderer Spieler mehr, erhält er den Marker + SP.

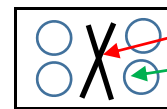


Fraktion

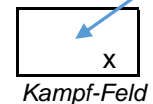
**EFFEKTE** können in beliebiger Reihenfolge abgehandelt werden.

**TRUPPEN:** Zeigt eine ausgespielte Karte / Feld das Würfel-Symbol, darfst Du 1 Trupp je Würfel rekrutieren, wenn möglich. Nimm diese vom Vorrat und lege sie in Deine Garnison auf dem Spielplan.

- ◆ Entsendest Du 1 Agenten zu einem Kampf-Feld, darfst Du nun Truppen im Konflikt-Gebiet einsetzen (der Bereich zwischen den Garnisonen). Kampf-Felder haben unten rechts gekreuzte Schwerter.



Konflikt-Gebiet  
Garnison, je Spieler eine



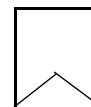
Kampf-Feld

- Du darfst 1 - x der Truppen einsetzen, die Du aktuell rekrutiert hast. Das kann über ein Feld / eine ausgespielte Karte passieren sein.
- Bis zu 2 weitere Truppen dürfen aus Deiner Garnison folgen. Nicht im Konflikt eingesetzte Truppen kommen zur eigenen Garnison.

**SPICE ERNTEN:** Drei Felder auf Arrakis zeigen ein SANDWURM-Symbol. Geht Dein Agent dorthin, erhältst Du die angegebene Menge (1 - 3) an Spice UND evtl. dort liegendes Bonus-Spice.

**KONTROLL-BONUS:**


- ◆ Einige Konflikt-Karten belohnen mit der Kontrolle über eines von 3 Feldern auf Dune: Arrakeen / Carthag / Imperiales Becken. Wenn Du so einen Konflikt gewinnst, lege 1 Kontroll-Marker aus Deinem Vorrat auf die Flagge unter dem entsprechenden Feld. Immer wenn jemand (auch Du) 1 Agenten dorthin entsendet, erhältst Du den Bonus (1 Solari bzw. 1 Spice). Wird eine Konflikt-Karte für ein von Dir kontrolliertes Feld aufgedeckt, darfst Du sofort 1 Trupp aus Deinem Vorrat im Konflikt einsetzen. Am linken Rand haben Konflikt-Karten einen Feldnamen.



**B) AUFDECK-ZUG:**

- ◆ **Decke alle Karten auf**, die Du noch auf der Hand hast. Halte sie getrennt von anderen Karten, die Du zuvor in Agenten-Zügen gespielt hast.
- ◆ **Erhalte Effekte der AUFDECK-Bereiche** ALLER Karten, die Du jetzt gerade aufgedeckt hast. Die Reihenfolge ist beliebig.  
Du kannst ggf. gewonnene Überzeugung nutzen, um vor / zwischen / nach einem Aufdeck-Effekt neue Karte(n) für Dein Deck zu **erwerben**.

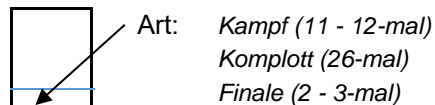
**ERWERB:**

- ◆ Jede der 5 Karten aus der Imperium-Reihe kann nun erworben werden oder der Arrakis-Kontakt oder "Das Spice muss nun fließen" (Reserve). Kosten (Überzeugung) = oben rechts auf der Karte.  Neue Karten OFFEN auf eigenen Ablagestapel legen. "Faltraum" wird über das Spielplan-Feld erworben. Die Imperium-Reihe wird nach jedem Kauf sofort auf 5 Karten aufgefüllt.
- ◆ **KAMPF-Stärke (KS)** errechnen: Jeder Deiner Trupps im Konflikt = 2 KS. Jedes Schwert (gerade aufgedeckt) = 1 KS. Kein eigener Trupp im Konflikt bedeutet Gesamt-KS = 0. Nenne Deine KS und passe Deinen KS-Marker auf der KS-Leiste an.
- ◆ **AUFRÄUMEN:** Lege alle Karten, die OFFEN vor Dir liegen, auf Deine Ablage.

**FREQUENZ der SPIELERZÜGE:**

Die Phase 2 wird solange reihum ausgeführt, bis jeder Spieler 1 AUFDECK-ZUG gemacht hat. Nach seinem Aufdeck-Zug ist man mit der Phase 2 durch.

**3 - KAMPF:**



**a) INTRIGEN-Karten:\***

- ◆ Intrigen-Karten legt man verdeckt neben sein Deck (stets ansehbar).
- ◆ Reihum im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Startspieler, darf jeder Spieler mit mind. 1 Trupp im Konflikt KAMPF-Intrigenkarten ausspielen / passen. Kommt man wieder an die Reihe, darf man auch nach vorherigem Passen wieder auslegen oder erneut passen. So geht es solange reihum, bis alle Spieler nacheinander passen.
- ◆ Ändert eine Karte die Anzahl der Truppen eines Spielers im Konflikt oder seine KS, wird diese KS sofort auf der KS-Leiste angepasst.
- ◆ Die Karte "Wenn Du einen Konflikt gewinnst" nicht ausspielen, bevor ein Kampf entschieden ist.

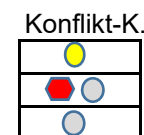
**b) Kampf entscheiden:**

Jedes Schwert = 1 KS, jede Truppe im Konflikt = 2 KS.

- ◆ Die **Konflikt-Karte** zeigt **Belohnungen** gemäß der Spieler-Positionen auf der KS-Leiste. Mit nur "0" KS ist man aber nicht beteiligt.

Höchste KS gewinnt den Konflikt und erhält 1. Belohnung, die zweithöchste KS erhält 2. Belohnung. Nur zu viert wird 3. Belohnung vergeben.

- Patt auf Rang 1: Die Beteiligten nehmen sich je die 2. Belohnung.*
- Patt auf Rang 2: Die Beteiligten nehmen sich je die 3. Belohnung.*
- Patt auf Rang 3: Die Beteiligten gehen leer aus.*



- ◆ Die Spieler nehmen ihre Truppen aus dem Konflikt in ihren Vorrat zurück, aber nicht in ihre Garnison. Alle KS-Marker werden auf "0" gesetzt.

**4 - Sandwürmer:**

- ◆ Überprüft jedes der 3 Felder mit Sandwurm-Symbol. Ist kein Agent auf einem solchen Feld, legt 1 Spice aus der Bank auf den Sandwurm dort.

**5 - Rückruf:**

- ◆ Hat nun jemand von Euch  $\geq 10$  SP oder der Konflikt-Stapel ist leer, geht es ins FINALE. Andernfalls gilt:
  - ➔ Legt den Mentaten auf sein Feld im Landsraad.
  - ➔ Ruft Eure Agenten zurück auf Eure Anführerkarten.
  - ➔ Gebt den Startspieler-Marker nach links weiter.
  - ➔ Neue Runde mit Phase 1 beginnen.

**FINALE:** Jeder Spieler kann alle seine FINALE-Intrigenkarten ausspielen und abhandeln, die er besitzt. Wer danach die meisten SP hat, gewinnt die Partie.  
*Patt: Bei den Beteiligten entscheidet in dieser Reihenfolge der Besitz an Spice, Solaris, Wasser, Truppen in eigener Garnison.*

*Intrigen-Karten:	Kampf:	nur im Kampf ausspielbar
	Komplott:	jederzeit während eines eigenen Zuges spielbar
	Finale:	nur am Ende der Partie spielbar

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 02.05.22