

DUNE

IMPERIUM

HAUS-HAGAL-KARTEN FÜR SOLO-PARTIEN & DAS SPIEL ZU ZWEIT

Die Haus-Hagal-Karten steuern automatisierte Gegner (im Folgenden „Rivalen“ genannt), die gegen dich antreten, wenn du alleine oder zu zweit spielst. Diese Rivalen entsenden Agenten, die Spielplanfelder besetzen, und beteiligen sich an Konflikten, indem sie Truppen rekrutieren und einsetzen.

Karten und Spielplanfelder, die sich auf Gegner auswirken, gelten auch für Rivalen, wenn sie die entsprechenden Ressourcen haben.

Möchtest du noch tiefer in die Spielwelt von *DUNE: IMPERIUM* eintauchen? Dann sieh dir die Begleit-App „Game Room“ von Dire Wolf für PC, Smartphone oder Tablet an. Für ein unterstütztes Spielerlebnis kannst du diese App statt der Haus-Hagal-Karten verwenden!

AGENTEN

In *Phase 2: Spielerzüge* führt ein Rivale Agentenzüge aus, aber keinen Aufdeckzug.

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

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

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



Der Rivale rückt auf der angegebenen Einflussleiste vor. Er erhält keine Bonusse durch die Einflussleisten, wird aber wenn möglich den Allianzmarker nehmen.



Der Rivale verwendet die Siegelring-Fähigkeit seines Anführers (nur in Solo-Partien).



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

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

„Spice ernten“-Karten

Handelt es sich bei der aufgedeckten Karte um *Spice ernten*, befolge die aufgedruckten Anweisungen. Wird ein Agent eines Rivalen zum Ernten von Spice entsendet, wird jegliches Bonus-Spice vom Feld entfernt. (In einer Partie zu zweit geht es zurück in die Bank. Befolge in einer Solo-Partie die entsprechende Regel unter „Züge der Rivalen“.)



KAMPF

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

DAS SPIEL ZU ZWEIT

Im Spiel zu zweit tritt ein Rivale, Haus Hagal, als Störfaktor gegen dich und deinen Gegenspieler an. Der Rivale spielt nach seinen eigenen Regeln. Er sammelt keine Ressourcen, stellt kein Deck zusammen und erhält keine Belohnungen oder Siegpunkte. Dafür benutzt er die Haus-Hagal-Karten wie oben beschrieben, entsendet Agenten auf Felder und beteiligt sich an Konflikten, indem er Truppen rekrutiert und einsetzt.

AUFBAU

Wähle eine Farbe für Haus Hagal. Platziere je einen seiner Würfel auf dem untersten Feld der Einflussleisten aller vier Fraktionen. Lege die übrigen Würfel in seinen Vorrat. **Haus Hagal startet ohne Truppen in seiner Garnison.**

Entferne die drei oben rechts mit „1 S“ markierten *Arrakeen*-Karten aus dem Haus-Hagal-Stapel. Mische die restlichen Karten und platziere sie und die drei Agenten von Haus Hagal neben dessen Vorrat.

WÄHREND DES SPIELS

Nach jedem Agentenzug des Startspielers ist Haus Hagal am Zug, solange es noch mindestens einen Agenten in seinem Vorrat hat (wie oben beschrieben). Die Anzahl der Züge von Haus Hagal kann in jeder Runde variieren, weil es jeweils nach dem Startspieler handelt. Hat einer von euch z. B. einen Schwertmeister und der andere nicht, kann der Rivale eventuell in einer Runde drei Züge und in der nächsten nur zwei ausführen.

Da Haus Hagal keine Belohnungen aus Konflikten erhält, kann es keine Spielplanfelder kontrollieren. Gewinnt es aber einen Konflikt um ein Feld, das von einem anderen Spieler kontrolliert wird, muss dieser seinen Kontrollmarker entfernen.

SOLO-PARTIE

In einer Solo-Partie trittst du gegen **zwei** Rivalen an, die nicht nach den normalen Regeln spielen. Auch ohne individuelles Deck haben sie starke Vorteile und das gleiche Ziel: die mächtigsten Fraktionen des Imperiums für sich zu gewinnen und den Spice-Handel auf Arrakis zu kontrollieren. Erlangt einer von ihnen 10 oder mehr Siegpunkte, starten sie das Finale – und könnten dich besiegen!

AUFBAU

Wähle eine Schwierigkeitsstufe aus der rechten Tabelle.

Wähle zwei Anführer, einen pro Rivale. Diese Rivalen verwenden im Spiel nur die Siegelring-Fähigkeit ihrer Anführer und ignorieren die linke Fähigkeit. Deine Rivalen können nicht Paul Atreides oder Helena Richese spielen. (Für deine erste Solo-Partie empfehlen wir Graf Memnon Thorvald und Glossu „die Bestie“ Rabban.)

Wähle für jeden Rivalen eine Farbe. Platziere je einen ihrer Würfel auf dem untersten Feld der Einflussleisten aller vier Fraktionen. Lege die durch die Schwierigkeitsstufe vorgegebene Anzahl an Truppen in die jeweilige Garnison und den Rest in die Vorräte. Lege je zwei ihrer Agenten auf ihre Anführerkarten und die Schwertmeister (dritte Agenten) für beide Rivalen so *in* den Konfliktstapel, dass die durch die Schwierigkeitsstufe vorgegebene Anzahl an Karten darauf liegt.

Entferne alle oben rechts mit „2 S“ markierten Karten aus dem Haus-Hagal-Stapel (die *Neu mischen-* und drei *Arrakeen-*Karten). Mische die restlichen Karten und platziere den Stapel zwischen deine Rivalen.

Platziere je nach Schwierigkeit einen 5er-Solarimarker auf das Mentat-Feld. Das bedeutet, dass dieses Spielplanfeld in dieser Partie 5 statt 2 Solaris kostet.

Du und deine Rivalen starten jeweils mit 1 Wasser plus den durch die Schwierigkeitsstufe vorgegebenen Extra-Ressourcen.

Der Rivale zu deiner Linken nimmt den Startspieler-Marker.

Schwierigkeit

Abweichender Aufbau basierend auf der Schwierigkeitsstufe:

	Söldner (Anfänger)	Sardaukar (Könner)	Mentat (Experte)
Deine Extra-Startressourcen	1 Solari 1 Spice	-	-
5er-Solarimarker auf Mentat-Feld	Nein	Ja	Ja
Rivalen: Starttruppen in Garnison	-	3	3
Konfliktkarten über Rivalen-Schwertmeistern	5	4	3
Rivalen: Extra-Startressourcen	-	1 Intrigenkarte	1 Intrigenkarte

Kwisatz Haderach (Experte+): Du kannst außerdem keinen Schwertmeister erhalten.

ZÜGE DER RIVALEN

In Phase 2: Spielerzüge führen du und deine Rivalen reihum Agentenzüge aus, solange sie noch mindestens einen Agenten im Vorrat haben (wie auf der anderen Seite beschrieben).

Entsendet ein Rivale seinen Agenten mit *Spice ernten* zu einem Feld, erhält er das gesamte Spice (Grundwert und Bonus). Lege die gesammelten Ressourcen in seinen Vorrat.

KAMPF

Rivalen können Belohnungen für den ersten und zweiten Platz in Konflikten erhalten. Dabei können sie sogar Dinge erhalten, die sie durch Spielplanfelder nicht erhalten:

- Sie erhalten Siegpunkte und Einfluss bei den Fraktionen.
- Sie erhalten Solaris, Spice, Wasser und Intrigenkarten. Diese bleiben in ihrem Vorrat (und werden wie unten beschrieben ausgegeben).
- Sie erhalten die Kontrolle über Spielplanfelder und platzieren einen Kontrollmarker auf der unter dem Spielplanfeld dargestellten Flagge. In folgenden Zügen erhält der Rivale immer dann den Kontrollbonus, wenn du oder ein Rivale einen Agenten zu diesem Spielplanfeld entsendet. Er erhält auch den Defensivbonus von einem Trupp, wenn später ein Konflikt um dieses Spielplanfeld aufgedeckt wird.
- Sie erhalten den Mentaten und setzen ihn in der nächsten Runde als Agent ein.

ZUSATZREGELN FÜR RIVALEN

Ressourcen ausgeben

Wann immer ein Rivale die hier angegebenen Ressourcen gesammelt hat, wird er sie für einen Siegpunkt ausgeben.



Schwertmeister – Sobald du die Konfliktkarte aufdeckst, die direkt auf den Schwertmeistern der Rivalen liegt, erhält jeder von ihnen sofort seinen dritten Agenten. Sie verwenden sie in der aktuellen Runde und für den Rest des Spiels in ihren Agentenzügen.

Entscheidungen – Muss sich ein Rivale beim Gewinn von Einfluss entscheiden, wählt er immer die Fraktion, bei der er momentan den geringsten Einfluss hat. Bei Gleichstand (oder bei einer Entscheidung unabhängig von Einfluss) entscheidest du für den Rivalen.

Den Markt abschöpfen – Für diese Intrigenkarte behandelst du jeden Rivalen so, als hätte er zwei *Das Spice muss fließen*-Karten. (Du benötigst also drei, um zwei Siegpunkte zu erhalten.)

Experten-Truppeneinsatz – Auf der Experten-Schwierigkeitsstufe setzen deine Rivalen ihre Truppen bei Konflikten bedachter ein. Bei einer Konflikt-I- oder Konflikt-II-Karte setzt ein Rivale keine neuen Truppen ein, wenn er bereits einen Vorsprung von mindestens zwei Truppen hat (sie bleiben stattdessen in seiner Garnison). Bei einer Konflikt-III-Karte setzt ein Rivale bei jeder Gelegenheit alle Truppen ein, die er einsetzen kann.