

DUNE

IMPERIUM

RISE OF IX



DAS IMPERIUM WIRD ERWEITERT

RISE OF IX erweitert *DUNE: IMPERIUM* um noch mehr Inhalte aus dem *Dune*-Universum. Insbesondere betreten zwei wichtige Akteure die galaktische Bühne: einer, dessen Rolle im Grundspiel noch klein ausfiel, und einer, der nun zum ersten Mal in *DUNE: IMPERIUM* auftritt.



Alle Großen Häuser haben Anteile an der **MAFEA**. Diese Organisation legt Preise fest und koordiniert gemeinsam mit der Raumgilde (die Schiffe bereitstellt und den interstellaren Verkehr organisiert) Handel und Logistik.



Der Planet **IX** ist im gesamten Imperium bekannt für seine Technologien. Ixianische „nicht-denkende“ Maschinen sind so fortgeschritten, dass manche sagen, sie würden moralische Grenzen überschreiten ... und doch so nützlich, dass viele nicht genauer hinsehen.

SPIELMATERIAL



MAFEA-Spielplanaufgabe



4 Konfliktkarten

2× Konflikt I
1× Konflikt II
1× Konflikt III



17 Intrigenkarten



18 Tech-Plättchen



Ix-Spielplan



4 Schnüffler-Plättchen

für die Verwendung mit der Anführerin Tessia Vernius



35 Imperiumkarten



6 Anführer

Nur für das Spiel allein oder zu zweit:



9 Haus-Hagal-Karten



2 Rivalen-Übersichtskarten

PERSÖNLICHES MATERIAL



1 Scheibe

Frachtermarker



2 Schlachtschiffe

Dieses Material (nur in rot abgebildet) gibt es in verschiedenen Farben für alle.

Nur für den epischen Spielmodus:



1 Startkarte

Kontrolliere das Spice

AUFBAU

Für das Spiel mit *RISE OF IX* wird der Aufbau in folgenden Punkten verändert oder ergänzt:

- 1 Legt die MAFEA-Spielplanaufgabe auf die obere rechte Ecke des normalen Spielplans (deckt damit die Bereiche des Landsraads und der MAFEA ab).

- 2 Legt den Ix-Spielplan neben den Spielplan.

Mischt die 18 Tech-Plättchen verdeckt und verteilt sie auf drei Stapel zu je 6 Plättchen. Legt die Stapel auf die drei entsprechenden Felder des Ix-Spielplans und deckt dann das oberste Plättchen jedes Stapels auf.



- 3 Mischt die neuen Konfliktkarten zu denen aus dem Grundspiel.

Obwohl ihr jetzt mehr Karten habt, aus denen ihr zufällig wählt, stellt ihr den Konfliktstapel noch genauso zusammen wie im Grundspiel: Euer Konfliktstapel besteht aus 10 Karten mit **1 Konflikt-I-Karte** ganz oben, **5 Konflikt-II-Karten** darunter und **4 Konflikt-III-Karten** ganz unten.



Hinweis: Bislang habt ihr immer alle Konflikt-III-Karten verwendet. Jetzt habt ihr eine übrig, die ihr mit den anderen nicht verwendeten Konfliktkarten unbesehen in die Schachtel zurücklegt.

- 4 Mischt die anderen neuen Karten ebenfalls zu denen aus dem Grundspiel:

Mischt die 17 Intrigenkarten in den Intrigenstapel.

Mischt die 35 Imperium-Karten in den Imperium-Stapel (bevor ihr die Imperium-Reihe auslegt).

Legt die 6 neuen Anführer zu denen aus dem Grundspiel. Wenn ihr eure Anführer auswählt, könnt ihr eine beliebige Kombination aus alten und neuen Anführern wählen.



- 5 Nehmt euch alle zusätzlich die neuen Spielmaterialien in eurer Farbe.

Lege die beiden Schlachtschiffe in deinen Vorrat (zu deinem restlichen Spielmaterial).

Lege die Scheibe als Frachter auf das unterste Feld der Frachterleiste.



Für das Spiel allein oder zu zweit findet ihr zusätzliche Regeln ab Seite 8 (darunter auch die Aufbausritte für die neuen Haus-Hagal-Karten).

Der neue epische Spielmodus (in dem die Karten *Kontrolliere das Spice* verwendet werden) wird auf Seite 10 erklärt.

Lasst euch von der Begleit-App „Dire Wolf Game Room“ beim Spiel mit Haus Hagal unterstützen, entdeckt weitere Spielmodi und taucht noch tiefer in die Spielwelt von *Dune: Imperium* ein!

TECH-PLÄTTCHEN

Bei *RISE OF IX* habt ihr Zugriff auf Ixianische Technologie und Maschinen. Diese neuen Fähigkeiten werden auf 18 einzigartigen Tech-Plättchen dargestellt.

TECH-PLÄTTCHEN ERWERBEN



Das **Tech-erwerben**-Symbol ist die einzige Möglichkeit, ein Tech-Plättchen zu erwerben. Immer wenn du ein solches Symbol (auf einem Spielplanfeld oder einer Karte) nutzt, darfst du **1** Tech-Plättchen vom Ix-Spielplan erwerben. Du darfst beliebig viele Tech-Plättchen besitzen.

Um ein Tech-Plättchen zu erwerben, wählst du eines der aufgedeckten Plättchen oben von den drei Stapeln, bezahlst die darauf abgebildeten Spice-Kosten und legst das Plättchen dann für alle sichtbar in deinen Vorrat. Anschließend deckst du das nächste Plättchen des Stapels auf. (Falls ein Stapel leer ist, bleibt er für den Rest der Partie leer. Beim Erwerben von Tech-Plättchen habt ihr von nun an einfach weniger Auswahl.)

Es gibt zwei Möglichkeiten, die Kosten eines Tech-Plättchens zu reduzieren, wobei die Kosten jedoch nie unter 0 sinken können.



Tech-Rabatte: Ein Spice-Symbol mit einer -1 oder -2 auf einem Tech-erwerben-Symbol bedeutet, dass die Spice-Kosten des Plättchens, das du mit diesem Symbol erwirbst, entsprechend reduziert sind. Du kannst die Rabatte von mehreren solcher Symbole nicht kombinieren.



Tech-Verhandlung: Immer wenn du dieses Symbol (auf einem Spielplanfeld oder einer Karte) nutzt, darfst du einen Trupp aus deinem Vorrat nehmen und ihn als Verhandlungsführer auf das Banner links neben den Tech-Plättchen auf dem Ix-Spielplan legen. (Falls du keine Truppen in deinem Vorrat hast, passiert nichts.)

Deine Tech-Verhandlung macht sich später bezahlt, wenn du das Tech-erwerben-Symbol nutzt. Dann kannst du beliebig viele deiner Verhandlungsführer vom Ix-Spielplan zurück in deinen Vorrat legen. Für jeden Trupp, den du zurücklegst, reduzieren sich die Kosten des Tech-Plättchens, das du kaufst, um 1 Spice. Du darfst dies mit einem Tech-Rabatt kombinieren.



Anna führt einen Agentenzug aus und entsendet einen Agenten zur Tech-Verhandlung. Zusätzlich zu der 1 Überzeugung, die sie später in ihrem Aufdeckzug erhält, darf sie nun entweder Tech mit einem Rabatt von 1 Spice erwerben oder einen Trupp aus ihrem Vorrat als Verhandlungsführer nach Ix senden. Sie entscheidet sich für die erste Möglichkeit: Sie wählt Entsorgungsanlage von einem der drei Tech-Stapel aus, die 3 Spice kostet. Ihr Tech-Rabatt reduziert diese Kosten auf 2. Hätte sie bereits Verhandlungsführer auf Ix, könnte sie diese Kosten weiter reduzieren, indem sie sie in ihren Vorrat zurücknimmt. Stattdessen zahlt sie die 2 Spice.

Anna erhält den Erwerben-Effekt von Entsorgungsanlage (eine Karte entsorgen) und legt das Plättchen dann in ihren Vorrat. Sie kann nun für den Rest der Partie die Fähigkeit dieses Plättchens verwenden. Anschließend deckt sie das nächste Plättchen vom Stapel (von dem sie Entsorgungsanlage erworben hat) auf.

TECH-PLÄTTCHEN VERWENDEN

Tech-Plättchen bieten verschiedene Fähigkeiten, die zu unterschiedlichen Zeitpunkten in der Partie wirken können: beispielsweise während deines Aufdeckzugs, wenn du einen Konflikt gewinnst, zu Beginn einer neuen Runde oder beim Finale.



Eine Fähigkeit mit diesem Symbol kannst du **nur ein Mal pro Runde** während eines deiner Züge verwenden. Immer wenn du ein solches Tech-Plättchen verwendest, drehst du es um, um anzuzeigen, dass du es verwendet hast. Zu Beginn der nächsten Runde (während *Phase 1: Rundenbeginn*) deckst du es wieder auf, um anzuzeigen, dass du es wieder verwenden kannst.

AUFBAU VON TECH-PLÄTTCHEN



- A** Spice-Kosten
- B** Name
- C** Erwerben-Effekt
Du erhältst diesen Effekt einmalig, wenn du dieses Plättchen erwirbst. Nicht alle Plättchen haben einen Erwerben-Effekt.
- D** Fähigkeit
- E** Rivalen-Tech-Plättchen
Ein Rivale in einer Solo-Partie kann dieses Plättchen erwerben. Mehr dazu auf Seite 9.



FRACHTER

RISE OF IX erweitert die Rolle der MAFEA in DUNE: IMPERIUM. Ihr kontrolliert nun alle je einen Frachter auf der Frachterleiste (auf der MAFEA-Spielplanaufgabe), mit dem ihr auf neue Art und Weise mit der Organisation interagieren könnt.

FRACHTER BEWEGEN UND ZURÜCKRUFEN



Immer wenn du das **Frachter**-Symbol nutzt (auf einem Spielplanfeld oder einer Karte), darfst du deinen Frachter auf eine von zwei Arten bewegen:

- **Vorrücken:** Rücke mit deinem Frachter ein Feld auf der Frachterleiste vor. (Diese Möglichkeit kannst du nicht wählen, falls dein Frachter bereits auf dem obersten Feld ist.)
- **Zurückrufen:** Rufe deinen Frachter zurück auf das unterste Feld der Frachterleiste. Sobald du das tust, erhältst du alle Frachter-Belohnungen vom aktuellen Feld deines Frachters **und allen darunterliegenden Feldern.**



FRACHTER-BELOHNUNGEN EINSAMMELN

Wenn du deinen Frachter zurückrufst, darfst du die Belohnungen in beliebiger Reihenfolge nehmen. Die Belohnungen für die einzelnen Felder der Frachterleiste sind:

- Du darfst ein Tech-Plättchen mit einem Tech-Rabatt von 2 Spice erwerben.
- Rekrutiere 2 Truppen und erhalte 1 Einfluss bei einer beliebigen der vier Fraktionen.
- Wähle eins:
 - Dividenden: Du erhältst 5 Solari und alle anderen erhalten je 1 Solari. (Alle Großen Häuser haben Anteile an der MAFEA und erhalten Dividenden, wenn Gewinne ausgeschüttet werden.)
 - Du erhältst 2 Spice.

Anna spielt eine Karte, um einen Agenten zu dem Feld Interstellare Fracht zu entsenden. (Sie darf dies tun, da sie 2 oder mehr Einfluss bei der Raimgilde hat.) Jetzt erhält sie zwei Frachtersymbole.

Mit dem ersten Symbol rückt sie ihren Frachter ein Feld vor. Der Frachter war bereits ein Feld vor Ende der Frachterleiste und hat nun das oberste Feld erreicht.

Mit dem zweiten Symbol ruft sie ihren Frachter zurück auf das unterste Feld der Leiste. Da der Frachter auf dem obersten Feld war, erhält sie nun alle Belohnungen der Leiste, die sie sich in beliebiger Reihenfolge nehmen kann. Sie wählt zunächst vom ersten Feld die 2 Spice. Dann erwirbt sie ein Tech-Plättchen. Dafür gibt sie die eben erhaltenen 2 Spice wieder aus und nutzt den Tech-Rabatt von 2 Spice, um sich das Tech-Plättchen Limitierte Kampfmittel zu nehmen (das normalerweise 4 Spice kostet). Abschließend erhält Anna 1 Einfluss (sie wählt dafür die Fraktion der Bene Gesserit) und rekrutiert 2 Truppen. Interstellare Fracht ist kein Kampffeld, daher darf sie diese Truppen nur in die Garnison legen und noch nicht im Konflikt einsetzen.



SCHLACHTSCHIFFE

RISE OF IX führt neue, mächtige Schlachtschiffe ein, mit denen ihr eurer Militär verstärken könnt.



Immer wenn du das **Schlachtschiff**-Symbol nutzt (auf einem Spielplanfeld oder einer Karte), darfst du ein Schlachtschiff in Betrieb nehmen. Nimm es dafür aus deinem Vorrat und lege es in deine Garnison. (Falls du das Schlachtschiff in Betrieb genommen hast, als du einen Agenten zu einem Kampffeld entsendet hast, darfst du es direkt im Konflikt einsetzen.) Jeder von euch darf nur 2 Schlachtschiffe gleichzeitig in Betrieb haben. Falls du kein Schlachtschiff in deinem Vorrat hast, kannst du auch keines mehr in Betrieb nehmen.

Schlachtschiffe bieten drei Vorteile:

Sie sind mächtig. Jedes Schlachtschiff, das du im Konflikt eingesetzt hast, ist 3 Kampfstärke wert. (Deine Schlachtschiffe bieten auch dann Kampfstärke, wenn du keine Truppen im Konflikt eingesetzt hast. Deine Stärke ist also nicht 0, deine Schwerter werden mitgezählt und du darfst Kampf-Intrigenkarten ausspielen.)

Sie sind unverwüchtlich. Sobald der Kampf entschieden ist, kommen deine Schlachtschiffe nicht zurück in deinen Vorrat. Falls du den Kampf nicht gewinnst, legst du sie stattdessen zurück in deine Garnison.

Sie können Orte auf Arrakis kontrollieren. Immer wenn du einen Konflikt gewinnst, in dem du mindestens ein Schlachtschiff eingesetzt hast, übernimmst du bis zum Ende der nächsten Kampfphase die Kontrolle über ein Spielplanfeld.

Einheiten

Mit diesem neuen Begriff sind sowohl Truppen als auch Schlachtschiffe gemeint. Neue Karten können sich allgemein auf eine „Einheit“ oder spezieller auf einen „Trupp“ oder ein „Schlachtschiff“ beziehen. (Alle Karten aus dem Grundspiel, die sich auf „Truppen“ beziehen, wirken sich **nicht** auf „Schlachtschiffe“ aus, da sie nicht den Begriff „Einheiten“ verwenden.)

Die Regeln zu „Truppen im Konflikt einsetzen“ (auf Seite 10 der Anleitung des Grundspiels) wird aktualisiert und der Begriff „Trupp“ wird durch „Einheit“ ersetzt:

Entsendest du einen Agenten zu einem Kampffeld, darfst du **Einheiten** im Konfliktgebiet einsetzen – das ist der Bereich zwischen den Garnisonen. Du darfst **beliebig viele** der **Einheiten** einsetzen, die du in deinem aktuellen Zug rekrutiert hast (über das Feld und die ausgespielte Karte). Zudem darfst du **bis zu zwei** weitere **Einheiten** aus deiner Garnison einsetzen. (Lege alle **Einheiten**, die du rekrutiert, aber nicht im Konflikt eingesetzt hast, in deine Garnison.)

Orte mit einem Schlachtschiff kontrollieren

Ein Schlachtschiff kann ein beliebiges der drei Spielplanfelder kontrollieren, auf denen Kontrollmarker platziert werden können: *Arrakeen*, *Carthag* oder das *Imperiale Becken*.

Immer wenn du einen Konflikt gewinnst, in dem du mindestens ein Schlachtschiff eingesetzt hast, **musst** du eines dieser Felder **wählen, auf dem nicht bereits ein Schlachtschiff liegt**. Lege dein Schlachtschiff auf die Flagge unter dem entsprechenden Feld und verdecke dabei den Kontrollmarker, der dort möglicherweise liegt. (Falls dein zweites Schlachtschiff ebenfalls im Konflikt eingesetzt war, legst du dieses zurück in deine Garnison.)



Solange dein Schlachtschiff einen Ort auf dem Spielplan kontrolliert, erhältst du den Kontrollbonus, den normalerweise der Besitzer eines Kontrollmarkers erhält: 1 Solari für **Arrakeen** oder **Carthag**, 1 Spice für das **Imperiale Becken** und einen Trupp als Defensivbonus, wenn eine Konfliktkarte für dieses Feld aufgedeckt wird. **Deine Kontrolle über dieses Feld hält bis zum Ende der nächsten Kampfphase an.** Dann nimmst du dein Schlachtschiff zurück in deine Garnison (und falls das Schlachtschiff einen Kontrollmarkers verdeckt hat, erhält dessen Besitzer die Kontrolle über den Ort zurück).

Anna hat in ihrem Aufdeckzug zwei Truppen im Konflikt und stellt ihre Kampfstärke auf 4 ein. Thilo hat keine Truppen, aber ein Schlachtschiff und deckt in seinem Aufdeckzug zwei Schwerter auf. Er hat also insgesamt eine Kampfstärke von 5. Zuletzt hat Frieda ein Schlachtschiff und zwei Truppen, also insgesamt eine Stärke von 7. Niemand spielt Kampf-Intrigenkarten aus, also ist der Kampf entschieden.

Frieda gewinnt und erhält die Belohnung für den ersten Platz. Sie muss außerdem mit ihrem Schlachtschiff die Kontrolle über einen Ort übernehmen. Anna hat bereits ein Schlachtschiff auf Arrakeen (in der letzten Runde dort platziert), also wählt Frieda das Imperiale Becken und verdeckt Thilos Kontrollmarker dort.

Thilo erhält die Belohnung für den zweiten Platz. Er hat nicht gewonnen, also legt er sein Schlachtschiff aus dem Konflikt zurück in seine Garnison.

Nun, da die Kampfphase abgeschlossen ist, nimmt Anna ihr Schlachtschiff von Arrakeen (das eine gesamte Runde dort lag) zurück in ihre Garnison. Damit ist Thilos Kontrollmarker dort nicht länger verdeckt, er erlangt also die Kontrolle über Arrakeen zurück.



ANDERE NEUE SYMBOLE

Die folgenden neuen Symbole werden auf einigen Karten und Tech-Plättchen in *RISE OF IX* verwendet.

ABWERFEN



Das Abwerfen-Symbol bedeutet, dass du eine Karte von deiner Hand auswählst (keine Intrigenkarte) und sie auf deinen Ablagestapel legst. Normalerweise wird dies verwendet, um Kosten für einen anderen Effekt zu bezahlen. (Wie immer gilt: Falls du die Kosten nicht bezahlst – eine Karte abwerfen –, erhältst du auch den Effekt nicht.)

Du spielst in deinem Agentenzug Chefadministratorin der Gilde und darfst nun eine andere Karte aus deiner Hand abwerfen. Falls du das tust, entsorge eine Karte aus deiner Hand, deinem Ablagestapel oder eine, die sich vor dir im Spiel befindet.



ENTLADEN



Der Aufdeckbereich mancher Karten aus *RISE OF IX* zeigt auf der Seite ein Entladen-Symbol. Das bedeutet, dass es zwei weitere Möglichkeiten gibt, die Effekte so gekennzeichnete Aufdeckbereiche zu erhalten:

- Wenn du die Karte mit dem Entladen-Symbol abwirfst (zum Beispiel wenn du das Abwerfen-Symbol auf deiner *Chefadministratorin der Gilde* nutzt oder ein Gegner *Ehrwürdige Mutter Mohiam* ausspielt),
- Wenn du die Karte mit dem Entladen-Symbol entsorgst (zum Beispiel wenn du das Entsorgen-Symbol auf deiner *Chefadministratorin der Gilde* nutzt oder einen Agenten zum Spielplanfeld *Selektive Züchtung* entsendest)

In deinen Aufdeckzügen funktionieren Aufdeckbereiche mit Entladen-Symbol wie alle anderen Karten auch: Deckst du die Karte auf, ignorierst du das Entladen-Symbol und erhältst ganz normal ihre Aufdeck-Effekte.

Beachte, dass eine Karte mit einem Entladen-Symbol am Aufdeckbereich **nicht** die Möglichkeit bietet, die Karte selbst abzuwerfen oder zu entsorgen. Sofern nicht anderweitig angegeben, musst du den Effekt einer anderen Karte oder eines Spielplanfeldes nutzen, um dies zu tun.

Du spielst Chefadministratorin der Gilde und wirfst Esmar Tuek ab. Du erhältst 2 Spice und 2 Solari, weil Esmar Tuek ein Entladen-Symbol hat. Dann entsorgst du eine Karte mit deiner Chefadministratorin der Gilde. (Falls die Karte, die du entsorgst, ein Entladen-Symbol hat, erhältst du diesen Effekt ebenfalls. Du könntest sogar auch Esmar Tuek von deinem Ablagestapel entsorgen und erneut 2 Spice und 2 Solari erhalten.)



INFILTRATION



Manche Karten aus *RISE OF IX* haben spezielle Agentensymbole, die einen Teil der Silhouette eines Agenten zeigen. Diese Symbole zeigen an, dass du ein bereits belegtes Spielplanfeld infiltrieren kannst. Gegnerische Agenten (auch nicht mehrere gegnerische Agenten) blockieren deinen Agenten nicht, wenn du ihn mit einem solchen Agentensymbol zu einem entsprechenden Feld entsendest.

Frieda hat bereits einen Agenten auf dem Spielplanfeld Schmuggel. Anna spielt MAFEA-Delegierter, der es ihr erlaubt, Spice-Handelfelder zu infiltrieren. Anna entsendet ihren Agenten zu Schmuggel und ignoriert dabei Friedas Agenten.

Du kannst Infiltration nicht dazu nutzen, einen zweiten Agenten zu einem Spielplanfeld zu entsenden, auf dem du bereits einen hast; Infiltration funktioniert nur gegen **gegnerische** Agenten.

Infiltration erlaubt es dir nicht, den Effekt der Karte *Die Stimme* zu ignorieren.

Falls du die Intrigenkarte *Gesandten entsenden* einsetzt, um einer Karte mit Infiltration-Symbol weitere Symbole hinzuzufügen, erlauben dir die neuen Symbole **nicht** zu infiltrieren.



ERGÄNZUNGEN ZU SOLO-PARTIEN UND DEM SPIEL ZU ZWEIT

Diese neuen Regeln erklären, wie Rivalen im Spiel allein oder zu zweit mit den Komponenten aus *RISE OF IX* interagieren.

AUFBAU

Entfernt die vier folgenden Karten aus dem Haus-Hagal-Stapel des Grundspiels:
2× *Rednersaal* und 2× *Truppen sammeln*.

RISE OF IX bringt 9 neue Haus-Hagal-Karten, die mit in den Haus-Hagal-Stapel gemischt werden. Entfernt dabei abhängig von der Spielerzahl folgende Karten:

Solo-Partie: Entferne die beiden oben rechts mit „2P“ markierten *Schlachtschiff*-Karten.

Spiel zu zweit: Entfernt die vier oben rechts mit „1P“ markierten Karten (2× *Schlachtschiff* und 2× *Tech-Verhandlung*).

NEUE HAUS-HAGAL-KARTEN

Die neuen Haus-Hagal-Karten entsenden Agenten des Rivalen zu den Spielplanfeldern des Ix-Spielplans und der MAFEA-Spielplanaufgabe und bieten die auf der Karte abgebildeten Effekte.

Schlachtschiff – Falls diese Karte für einen Rivalen aufgedeckt wird, der bereits zwei Schlachtschiffe hat, wird sie übersprungen. Deckt stattdessen einfach die nächste Karte auf.

Interstellare Fracht – Das Spielplanfeld *Interstellare Fracht* stellt die Anforderung, dass du 2 oder mehr Einfluss bei der Raumgilde hast. Dies gilt ebenfalls für Rivalen, also bietet jede *Interstellare Fracht*-Karte eine Alternative für Rivalen, die nicht ausreichend Einfluss haben: Sie weist entweder an, die Karte zu überspringen und eine neue aufzudecken oder zeigt ein alternatives Feld für den Agenten des Rivalen.

Tech-Verhandlung – Diese Karte (die nur in Solo-Partien verwendet wird) wird rechts im Abschnitt Tech-Plättchen erklärt.



FRACHTER

Immer wenn ein Rivale seinen Frachter auf der Frachterleiste bewegt, entscheidet er sich so lange dafür, ihn vorzurücken, bis er das zweite Feld erreicht hat (rekrutiere 2 Truppen und erhalte 1 Einfluss). Dann ruft er seinen Frachter zurück. Der Rivale wählt immer die Solari-Dividenden (nicht das Spice) als Belohnung für das erste Feld: Der Rivale erhält 5 Solari (in einer Solo-Partie) und alle anderen 1 Solari. In Solo-Partien erhalten auch Rivalen 1 Solari, wann immer jemand anderes (Mensch oder Rivale) Dividenden wählt. Immer wenn ein Rivale seinen Einfluss für das zweite Feld erhält und es mehrere Fraktionen gibt, bei denen er den wenigsten Einfluss hat, wählt unter ihnen aus, wer den Startmarker hat (oder falls ein Rivale den Startmarker hat, die nächste Person in der Spielreihenfolge).

SCHLACHTSCHIFFE

Ein Rivale zieht es immer vor, Schlachtschiffe statt Truppen einzusetzen, und wird ein Schlachtschiff im Konflikt einsetzen, wann immer er kann.

Immer wenn ein Rivale einen Konflikt gewinnt und sein Schlachtschiff ein Spielplanfeld kontrollieren muss, verdeckt er einen Kontrollmarker eines Gegners, sofern möglich, und vermeidet es, einen seiner eigenen Kontrollmarker zu verdecken. Gibt es mehrere Orte, an die ein Rivale sein Schlachtschiff legen könnte, bevorzugt er das *Imperiale Becken* (aufgrund des wertvollen Spices). Seine zweite Wahl ist *Arrakeen* und *Carthag* ist seine letzte Wahl. Falls beispielsweise niemand das *Imperiale Becken* kontrolliert und sowohl auf *Arrakeen* als auch *Carthag* Kontrollmarker von Gegnern liegen, würde ein Rivale sein Schlachtschiff nach *Arrakeen* senden.



RIVALEN IN SOLO-PARTIEN

Zwei der neuen Anführer können von einem Rivalen in Solo-Partien gespielt werden: *Prinz Rhombur Vernius* und *Graf Hundro Moritani*. Du kannst sie beliebig mit den Anführern aus dem Grundspiel mischen, wenn du deine Rivalen auswählst.

Prinz Rhombur Vernius – Wenn dieser Rivale seine Siegelring-Fähigkeit aktiviert, wählt er *Tech erwerben*, sofern möglich. Falls er kein Tech-Plättchen erwerben kann, wählt er *Tech-Verhandlung*.

Graf Hundro Moritani – Wenn dieser Rivale seine Siegelring-Fähigkeit aktiviert, bezahlt er immer 1 Spice (falls er es hat) für das Frachtersymbol.

Manche der neuen Konflikte belohnen euch mit Truppen. Auch ein Rivale in einer Solo-Partie erhält diese Belohnungen.

TECH-PLÄTTCHEN

In einer **Solo-Partie** können Rivalen Tech-Plättchen erwerben, allerdings nur solche, die mit einem Haus-Hagal-Symbol in der unteren rechten Ecke markiert sind. Falls **zu irgendeinem Zeitpunkt** kein Tech-Plättchen mit diesem Symbol offen auf einem der Stapel liegt, entsorge das Plättchen vom größten Stapel und decke das nächste auf. (Falls mehrere Stapel gleich hoch sind, entsorge das Plättchen von dem Stapel, der weiter oben liegt.)



Im **Spiel zu zweit** ignoriert euer Rivale Tech-Plättchen vollständig. Keine dieser Regeln für Tech-Plättchen gelten.

Ein Rivale spart Spice für Tech-Plättchen: Er gibt keine 7 Spice für einen Siegpunkt aus, außer die aktuelle Konfliktkarte ist eine Konflikt-III-Karte. Immer wenn ein Rivale ein Tech-erwerben-Symbol nutzt, erwirbt er das teuerste Tech-Plättchen, das er sich leisten kann. (Im Falle eines Gleichstandes wählt er das Tech-Plättchen vom weiter oben liegenden Stapel auf dem Ix-Spielplan.)

Immer wenn ein Rivale einen Agenten zur Tech-Verhandlung entsendet, erwirbt er Tech mit einem Tech-Rabatt von 1 Spice. Falls er sich keines der Tech-Plättchen leisten kann, aber mindestens einen Trupp im Vorrat hat, legt er stattdessen einen Trupp als Verhandlungsführer auf den Planeten Ix. Das nächste Mal, wenn der Rivale Tech erwerben kann, wird er diesen Verhandlungsführer (sowie alle weiteren, die er auf Ix liegen hat) falls möglich nutzen, um die Kosten eines Tech-Plättchens zu reduzieren.

Wenn ein Rivale ein Tech-Plättchen erwirbt, läuft das im Grunde genauso ab wie für eine normale Person. Für manche Tech-Plättchen gibt es hier jedoch ein paar Hinweise und Klarstellungen:

Flaggschiff - Immer wenn ein Rivale einen Agenten zu einem Kampffeld entsendet und er mindestens 4 Solari (und mindestens 3 Truppen in seinem Vorrat) hat, wird er die Solari bezahlen und das Plättchen umdrehen, um 3 Truppen zu rekrutieren und im Konflikt einzusetzen.

Holtzmann-Generator - Dieses Plättchen gibt dem Rivalen im Finale 1 Siegpunkt. (Wie bei der Intrigenkarte *Den Markt abschöpfen* behandelst du jeden Rivalen so, als hätte er zwei *Das Spice muss fließen*-Karten.)

Invasionsschiffe - Ein Rivale dreht dieses Plättchen um, wenn er verhindern kann, dass sein Agent blockiert wird. Er tut dies, ohne eine Karte abzuwerfen.

Schallschnüffler - Ein Rivale zieht eine Intrigenkarte, sobald er dieses Plättchen erwirbt, allerdings wird er das Plättchen nie entsorgen.

Spionage-Satelliten - Falls ein Rivale in seinem Zug 3 Spice besitzt, wird er sie bezahlen, um dieses Plättchen für einen Siegpunkt zu entsorgen.

Trainingsdrohnen - Ein Rivale dreht dieses Plättchen jede Runde bei der ersten Gelegenheit in seinem Zug um, auch direkt nachdem er es erworben hat.

Truppen-Transporte - Ein Rivale setzt immer alle Truppen im Konflikt ein, die er von der Frachterleiste rekrutiert (außer du spielst mit der Experten-Truppeneinsatz-Regel).

Zündungsvorrichtung - Ein Rivale wird immer ein Schlachtschiff zurücklegen, wenn er kann, um einen Siegpunkt zu erhalten.

VARIANTEN FÜR SOLO-PARTIEN

Wenn du möchtest, kannst du eine dieser optionalen Regeln in deiner Solo-Partie verwenden.

Würfelbasierter „Sturm“ in der Imperium-Reihe

Falls du zwei normale sechsseitige Würfel zur Hand hast, kannst du mit dieser Variante das Erwerben von Karten aus der Imperium-Reihe durch deine Rivalen simulieren.

Am Ende jedes deiner Aufdeckzüge wirfst du die beiden Würfel. Zähle für jeden Würfel die Karten der Imperium-Reihe von links ab und entsorge beide Karten entsprechend der Augenzahlen. Ignoriere gewürfelte 6en, durch sie wird keine Karte entsorgt. Falls du einen Pasch würfelst (von 1 bis 5), entsorgst du nur eine Karte.

Brutale Eskalation

Für erfahrene Solo-Spieler, die die Herausforderung suchen ...

Decke für jeden Rivalen, der an einem Konflikt-III-Kampf beteiligt ist, **zwei** Karten vom Haus-Hagal-Stapel auf und addiere die Schwerter von **beiden** Karten zu seiner Stärke.

EPISCHER SPIELMODUS

Diesen optionalen Spielmodus könnt ihr nutzen, wenn ihr eine längere und intensivere Partie spielen wollt. Für eine *besonders* epische Partie könnt ihr auch den Modus *Arrakeen-Späher* in der *Dire Wolf Game Room* Begleit-App wählen (verfügbar für PC, Smartphone und Tablet).

In einer epischen Partie **spielt ihr bis 12 Siegpunkte** statt bis 10. Außerdem ändert sich der Aufbau folgendermaßen:



Beim Zusammenstellen des Konfliktstapels nehmt ihr keine Konflikt-I-Karten dazu. Legt stattdessen 5 zufällige Konflikt-II-Karten auf 5 Konflikt-III-Karten.

Entfernt alle je ein Exemplar von *Dune, der Wüstenplanet* aus eurem Startdeck und ersetzt es durch ein Exemplar von *Kontrolliere das Spice*. (Diese Karte zeigt das Symbol für den epischen Spielmodus in der rechten oberen Ecke.)



Zieht alle je eine Intrigenkarte. (Falls du *Graf Hundro Moritani* als Anführer gewählt hast, solltest du warten, bis alle ihre Intrigenkarte gezogen haben, bevor du deine Fähigkeit *Spionage* einsetzt.)



Ihr beginnt alle mit je 5 Truppen in eurer Garnison (statt 3).



KLARSTELLUNGEN

Hofintrige/Schallschnüffler – Immer wenn du eine Karte unter den Intrigenstapel legst, zeige sie nicht den anderen.

Ilesa Ecaz – Falls du dich entscheidest, in deinem ersten Zug einer Runde einen Aufdeckzug auszuführen, nimmst du die beiseitegelegte Karte zu den aufgedeckten Karten. *Ilesa Ecaz* gibt dir dann **nicht** 1 Spice oder 1 Solari.

Imperialer Baschar – Der Effekt im Aufdeckbereich zählt nur andere Karten, die in diesem Zug tatsächlich Schwerter geben. (Beispiel: *Bene-Gesserit-Schwester* zählt nicht mit, falls du 2 Überzeugung statt 2 Schwertern gewählt hast.)

Verrat – Anders als die meisten Karten mit Entladen-Symbol bestimmt der Agentenbereich dieser Karte, dass sie sich selbst entsorgt. Dadurch erhältst du den Effekt des Entladen-Aufdeckbereichs.

Zweckmäßig – Du kannst die Kosten eines Tech-Plättchens nicht mit einer Kombination aus Solari und Spice bezahlen. Du kannst Verhandlungsführer von Ix zurückrufen, um die Kosten um jeweils 1 Solari zu reduzieren.

Zweite Welle – Wie bei allen Kampf-Intrigenkarten musst du bereits eine Einheit im Konflikt eingesetzt haben, bevor du diese Karte ausspielen kannst.

DIRE WOLF DIGITAL

Autor

Paul Dennen

Leitender Produzent

Scott Martins

Gestaltung und Grafik

Clay Brooks, Atilla Guzey, Nate Storm

Kartenillustrationen

Atilla Guzey, Derek Herring, Kenan Jackson,
Raul Ramos, Nate Storm

Produktion

Evan Lorentz

Spielentwicklung

Justin Cohen, Paul Dennen

Zusätzliche Spielentwicklung

Julia Duga, Evan Lorentz, Dylan Nelkin, Sam Pardee,
Luis Scott-Vargas, Kevin Spak, Yuri Tolpin

GALE FORCE 9

Produzent & Markenmanager

Joe LeFavi

Genuine Entertainment

Co-Produzent

John-Paul Brisigotti

DEUTSCHE AUSGABE - ASMODEE GERMANY

www.asmodee.de/dune-imperium

Übersetzung

Veronika Stallmann

Redaktionelle Bearbeitung

Susanne Kraft, Christian Kox und Veronika Stallmann

Besonderer Dank geht an alle, die an der Entwicklung dieses Spiels beteiligt waren:

Brian Herbert, Kevin J. Anderson und
das Herbert Properties Team.

Unsere wunderbaren Partner bei Legendary und die außergewöhnlichen Filmmemacher, ohne die dieses Spiel nicht möglich gewesen wäre.

Alle Mitglieder des großartigen Teams von Dire Wolf Digital sowie deren Freunde und Familien, die beim Testspielen von *DUNE: IMPERIUM* mitgeholfen haben.

Und Frank Herbert, Autor und Erschaffer des Universums von *Dune*, dessen einzigartige Vision und Fantasie uns alle inspiriert hat.



www.direwolfdigital.com

[f/direwolfdigital](https://www.facebook.com/direwolfdigital)

[@direwolfdigital](https://twitter.com/direwolfdigital)



LEGENDARY



GENUINE
ENTERTAINMENT

Veröffentlicht von: Dire Wolf Digital

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

DUNE: IMPERIUM wird unter Lizenz von Gale Force Nine, einem Unternehmen der Battlefront Group, veröffentlicht.

DUNE © 2021 Legendary. Alle Rechte vorbehalten.

NEUE SYMBOLE UND BEGRIFFE



Dividenden - Du erhältst 5 Solari und alle anderen erhalten je 1 Solari.



Drehe dieses Tech-Plättchen um, wenn du seine Fähigkeit verwendest. Decke es zu Beginn der nächsten Runde wieder auf. (Du darfst es nur ein Mal pro Runde verwenden.)

Einheit - Entweder ein Trupp oder ein Schlachtschiff.



Entladen - Du erhältst den Effekt eines Aufdeckbereichs mit einem Entladen-Symbol in drei Fällen: wie gewohnt in deinem Aufdeckzug, wenn du die Karte abwirfst oder wenn du sie entsorgst.



Frachter - Wähle eine von zwei Arten, deinen Frachter zu bewegen: Rücke ihn ein Feld auf der Frachterleiste vor, oder rufe ihn zum untersten Feld der Frachterleiste zurück und erhalte alle Belohnung vom aktuellen Feld deines Frachters und allen darunterliegenden Feldern.



Infiltration - Dieses besondere Agenten-Symbol (das einen Teil der Silhouette eines Agenten zeigt) erlaubt es dir, einen Agenten zu einem Spielplanfeld zu entsenden, das bereits von einem gegnerischen Agenten belegt ist. (Hier ist das Symbol für die Fremem abgebildet, es gibt jedoch auch andere Versionen des Infiltration-Symbols für andere Spielplanfelder.)



Nur für den epischen Spielmodus - Eine Karte mit diesem Symbol wird nur im epischen Spielmodus verwendet. Mehr dazu auf Seite 10.



Rise of Ix - Dieses Symbol findet ihr in der unteren rechten Ecke aller Karten aus dieser Erweiterung.



Schlachtschiff - Nimm ein Schlachtschiff in Betrieb: Nimm es aus deinem Vorrat und lege es in deine Garnison (falls du in diesem Zug einen Agenten zu einem Kampffeld entsendet hast, darfst du es im Konflikt einsetzen). Die Vorteile von Schlachtschiffen werden auf Seite 6 beschrieben.



Tech erwerben - Du darfst **genau ein** aufgedecktes Tech-Plättchen von einem der Stapel auf dem Ix-Spielplan erwerben. Bezahle seine Spice-Kosten, lege es in deinen Vorrat und decke dann das nächste Plättchen des Stapels auf.



Diese Varianten des Tech-erwerben-Symbols geben dir einen **Tech-Rabatt** von 1 oder 2 Spice (nicht kumulativ).



Tech-Plättchen für Rivalen - Dieses Symbol ist nur in Solo-Partien wichtig. Es markiert Tech-Plättchen, die ein Rivale erwerben kann. Mehr dazu auf Seite 9.



Tech-Verhandlung - Du darfst einen Trupp aus deinem Vorrat als Verhandlungsführer zum Planeten Ix entsenden. Wenn du später Tech erwirbst, darfst du beliebig viele deiner Verhandlungsführer von Ix in deinen Vorrat zurücklegen, um den Preis des Plättchens um jeweils 1 Spice zu reduzieren.



Wirf eine Karte deiner Wahl von deiner Hand **ab** (keine Intrigenkarte).

NEUE SPIELPLANFELDER



Interstellare Fracht

Agentensymbol: Spice-Handel
Voraussetzung: Du musst 2 oder mehr Einfluss bei der Raimgilde haben.
Bewege deinen Frachter zwei Mal.



Schlachtschiff

Agentensymbol: Landsraad
Kosten: 3 Solari
Nimm ein Schlachtschiff in Betrieb und/oder erwirb 1 Tech.



Schmuggel

Agentensymbol: Spice-Handel
Du erhältst 1 Solari und bewegst deinen Frachter.



Tech-Verhandlung

Agentensymbol: Landsraad
Wähle eins: Tech mit einem Tech-Rabatt von 1 Spice erwerben oder einen Verhandlungsführer zum Planeten Ix entsenden.
Außerdem: Du erhältst in deinem Aufdeckzug 1 Überzeugung, wenn du einen Agenten hier hast.