

DUNE

IMPERIUM

UPRISING

RIVALEN - SOLO-SPIEL & DAS SPIEL ZU ZWEIT

Im Solo-Spiel oder im Spiel zu zweit kommen zusätzliche Karten zum Einsatz, die automatisierte Gegner (im Folgenden „Rivalen“ genannt) steuern, die gegen dich oder euch antreten, indem sie Spielplanfelder besetzen und sich an Konflikten beteiligen. Alle Rivalen werden durch Rivalenkarten dargestellt, auf denen ihre strategischen Prioritäten aufgeführt sind. Außerdem verwenden Rivalen Haus-Hagal-Karten für das Entsenden ihrer Agenten. Erreicht einer der Rivalen 10 oder mehr Siegpunkte, wird das Finale ausgelöst!

ZUSÄTZLICHES SPIELMATERIAL



37 Haus-Hagal-Karten



10 Rivalenkarten

RIVALENKARTEN



Name



Schwertmeister-Wert

Je niedriger dieser Wert, desto schwieriger ist der Rivale.



Siegelring-Fähigkeit



Schachzug-Fähigkeit



Fraktionen

Prioritätenliste der vier Fraktionen: die Reihenfolge (von links nach rechts) zeigt an, wie der Rivale seine politischen Beziehungen priorisiert.



STABAN TUEK

9



AUFBAU

Wähle je nach Personenanzahl unterschiedlich viele Rivalenkarten aus:

Solo-Spiel: Wähle 2 Rivalenkarten als deine Gegner aus. (Für deine erste Solo-Partie empfehlen wir Rivalen mit Schwertmeister-Werten von 8 oder höher.) Wähle eine Schwierigkeitsstufe (aus den Optionen rechts) und passe deinen Aufbau entsprechend an.

Spiel zu zweit: Wählt 1 Rivalenkarte als Gegner für euch aus. (Für eure erste Partie zu zweit empfehlen wir die Variante mit vereinfachten Rivalen, die ihr auf der Rückseite dieser Anleitung findet.)

Wähle für jeden Rivale eine Farbe. Platziere je einen seiner Würfel auf dem untersten Feld der Einflussleisten aller vier Fraktionen. Lege drei Truppen in seine Garnison (außer im Solo-Spiel auf Schwierigkeit „Söldner“) und den Rest in seinen Vorrat. Lege zwei seiner Agenten in seinen Vorrat und seinen Schwertmeister (den dritten Agenten) neben den Spielplan. Legt seine drei Spione und 1 Wasser in seinen Vorrat.

Mische den Haus-Hagal-Stapel und lege ihn in die Nähe des/der Rivalen. (Entferne im Solo-Spiel die mit „2 P“ gekennzeichnete *Neu mischen*-Karte aus dem Stapel, bevor du ihn mischst.)

Verteile je nach Personenanzahl Abzeichenkarten:

Solo-Spiel: Du und deine Rivalen beginnen mit je 1 Abzeichenkarte. Verteile sie zufällig wie im normalen Spiel.

Spiel zu zweit: Gebt dem Rivale die Ornithopter-Abzeichenkarte und verteilt die anderen beiden zufällig. (Im Spiel zu zweit hat der Rivale nie den Startmarker.)

Schwierigkeit im Solo-Spiel

Es gibt vier Schwierigkeitsstufen für Solo-Partien:

Söldner (Neuling): Deine Rivalen beginnen ohne Truppen in ihrer Garnison und du ziehst zu Beginn 1 Intrigenkarte.

Sardaukar (Talent): Keine Anpassungen.

Mentat (Profi): Wie Sardaukar. Verwende die Regeln *Brutale Eskalation*, *Experten-Truppeneinsatz* und *Cleverer Politik*, die bei den Spielvarianten beschrieben werden (auf der Rückseite dieser Anleitung).

Kwisatz Haderach (Profi+): Wie Mentat. Außerdem kannst du in der Partie keinen Schwertmeister erhalten.

AGENTENZÜGE DER RIVALEN

In *Phase 2: Spielzüge* führen Rivale ganz normal Agentenzüge aus. Ein Rivale führt Agentenzüge aus, solange er noch mindestens einen Agenten im Vorrat hat. Er führt nie einen Aufdeckzug aus.

Solo-Spiel: Der Startmarker wird wie gewohnt am Ende jeder Runde im Uhrzeigersinn weitergegeben. Wenn ein Rivale den Startmarker hat, ist er in der Runde als Erstes an der Reihe.

Spiel zu zweit: Ihr gebt den Startmarker nur zwischen euch beiden hin und her. Euer Rivale sitzt immer im Uhrzeigersinn neben der Person, die den Startmarker hat (so ist er in jeder Runde *zwischen* euch beiden dran).

Wenn ein Rivale einen Agentenzug ausführt, 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 belegt, ignorierst du die Karte und deckst so lange neue 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 normalen Kosten und Effekte dieses Felds ignoriert. Stattdessen gelten nur die Effekte der aufgedeckten Karte:

Der Rivale rückt auf der angegebenen Einflussleiste hoch.

Der Rivale erhält 1 Einfluss bei der Fraktion, die an der angegebenen Stelle in der Prioritätenliste auf seiner Rivalenkarte steht.

Der Rivale erhält die angegebene Ressource.

Der Rivale verwendet die Siegelring-Fähigkeit auf seiner Rivalenkarte.

Der Rivale rekrutiert für jedes dieser Symbole 1 Trupp aus seinem Vorrat. Falls die aufgedeckte Karte ein Kampffeld zeigt, werden die Truppen im Konflikt eingesetzt. Ansonsten kommen sie in seine Garnison.

Jeder Gegner, der 4 oder mehr Intrigenkarten hat, muss dem Rivalen eine zufällige davon geben.

Der Rivale platziert einen Spion auf einem Beobachtungsposten. Sofern das Feld nicht näher spezifiziert ist, platziert er seinen Spion auf dem ersten freien Beobachtungsposten einer Fraktion gemäß seiner Prioritätenliste. Sind alle vier Fraktions-Beobachtungsposten belegt, ignoriere diesen Effekt.

Die drei *Spion platzieren*-Haus-Hagal-Karten zeigen jeweils eine bestimmte Art von Beobachtungsposten, auf dem der Spion platziert werden soll. Falls es keinen freien Beobachtungsposten der angezeigten Art gibt, ignoriere den Effekt. Anschließend deckst du eine weitere Haus-Hagal-Karte für den Rivalen auf (egal ob er einen Spion platziert hat oder nicht), da die *Spion platzieren*-Karte selbst keinen Agenten zu einem Spielplanfeld entsendet.

Der Rivale erhält einen Haken und platziert ihn in seiner Garnison (falls er noch keinen Haken hat).

Falls der Rivale einen Haken hat und der Schildwall noch auf dem Spielplan ist, entfernt er den Schildwall. (Ignoriere diesen Effekt, wenn der Rivale keinen Haken hat.)

Immer wenn ein Rivale einen Agenten zu einem Kampffeld entsendet, setzt er zudem (falls verfügbar) bis zu 2 Truppen aus seiner Garnison im Konflikt ein. Das gilt auch, wenn die Karte selbst keine Truppen rekrutiert (z. B. eine *Spice-Raffinerie*-Karte).

Rivalen erhalten und verlieren Allianzmarker wie gewohnt. Sie erhalten allerdings keine Fraktionsbonusse (für Einflussstufe 4).

Spezielle Anweisungen

Manche Haus-Hagal-Karten weisen einen Rivalen an, einen Agenten zu einem von zwei Spielplanfeldern zu entsenden, je nach Spielbedingungen.

Wenn ein Rivale Vertrag annehmen / Lieferung aufdeckt, überprüfst du, wie viel Einfluss er bei der Raumgilde hat. Wenn ein Rivale Vorräte liefern / Heighliner aufdeckt, überprüfst du, ob aktuell eine Konflikt-I-, -II- oder -III-Karte ausliegt. Der Rivale entsendet dann einen Agenten zu dem passenden auf der Karte angegebenen Feld.



Andere Karten bieten einem Rivalen, der 2 oder mehr Einfluss bei einer bestimmten Fraktion hat, einen zusätzlichen Bonus. (Der Rivale entsendet einen Agenten zu dem Feld, egal ob er den Bonus erhält oder nicht.)

Wenn ein Rivale diese Unterstützung sammeln-Karte aufdeckt, entsendet er einen Agenten zu dem Feld und rekrutiert 1 Trupp. Falls er 2 oder mehr Einfluss beim Imperator hat, erhält er zusätzlich 1 Einfluss bei der Fraktion an zweiter Stelle der Prioritätenliste auf seiner Rivalenkarte.

RESSOURCEN VON RIVALEN

Rivalen sammeln Ressourcen (Solaris, Spice, Intrigenkarten und Wasser) von Haus-Hagal-Karten und als Belohnungen von Konflikten. Sie sammeln keine Ressourcen von Spielplanfeldern oder den Einflussleisten.

Ein Rivale wird zuerst Ressourcen für seinen Schwertmeister sammeln. Sobald er so viele Ressourcen hat, wie der Schwertmeister-Wert auf seiner Rivalenkarte angibt, gibt er diese Ressourcen aus, um seinen Schwertmeister zu erhalten. Falls er mehr als genug Ressourcen für seinen Schwertmeister hat, gibt er zuerst Solaris, dann Spice, dann Intrigenkarten und dann Wasser aus (übrige Ressourcen behält er).

Siegpunkte kaufen

Nachdem ein Rivale seinen Schwertmeister erhalten hat, beginnt er, seine Ressourcen für Siegpunkte auszugeben. Immer wenn ein Rivale die hier angegebenen Ressourcen gesammelt hat, wird er sie wie folgt für 1 Siegpunkt ausgeben:



SANDWURM-FELDER UND SANDWÜRMER RUFEN

Falls die aufgedeckte Haus-Hagal-Karte einen Agenten zu einem Sandwurm-Feld entsenden würde (*Tiefe Wüste*, *Hagga-Becken* oder *Imperiales Becken*), folge den Anweisungen auf der Karte. Wenn der Rivale einen Agenten zu einem solchen Feld entsendet, erhält er immer das Bonus-Spice von diesem Feld. Was er anschließend tut, hängt davon ab, ob er einen Haken hat:



- Wenn der Rivale einen Agenten zum *Hagga-Becken* oder der *Tiefen Wüste* entsendet und er einen Haken hat, ruft er (sofern das im aktuellen Konflikt möglich ist) Sandwürmer – 1 aus dem *Hagga-Becken*, 2 aus der *Tiefen Wüste*.
- Ruft der Rivale keinen Sandwurm, erhält er stattdessen das Basis-Spice des Spielplanfelds.



SCHACHZUG

Rivalen rufen ihre Spione nicht zurück, um zu infiltrieren oder Erkenntnisse zu sammeln. Stattdessen ruft ein Rivale, immer wenn er seinen dritten und letzten Spion aus seinem Vorrat platziert, sofort seine *beiden anderen* Spione zurück und löst den Schachzug auf seiner Rivalenkarte aus.



Es kann vorkommen, dass ein Rivale erst durch eine Haus-Hagal-Karte seinen Schachzug auslöst und anschließend einen Agenten zu einem Spielplanfeld entsendet. Falls der Schachzug Truppen rekrutiert und der Rivale dann im selben Zug seinen Agenten zu einem Kampffeld entsendet, setzt er die Truppen von seinem Schachzug direkt im Konflikt ein.

KAMPF


Zu Beginn von *Phase 3: Kampf* erhält jeder Rivale, der mit mindestens 1 Einheit am Konflikt beteiligt ist, einen Kampfbonus. Decke für jeden beteiligten Rivale in Zugreihenfolge die oberste Karte des Haus-Hagal-Stapels auf. (Falls du hierbei die *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.

Rivalen erhalten wie gewohnt Belohnungen von Konfliktkarten, einschließlich doppelter Belohnungen, wenn sie mindestens 1 Sandwurm im Konflikt haben. Falls ein Rivale einen Konflikt gewinnt, nimmt er die Konfliktkarte und kann einen Siegpunkt durch übereinstimmende Abzeichen erhalten (er dreht das passende Kartenpaar wie gewohnt um).

Rivalen können die Kontrolle über Spielplanfelder gewinnen, und platzieren dann einen Kontrollmarker auf der unter diesem Spielplanfeld dargestellten Flagge. In folgenden Zügen erhält er immer dann den Kontrollbonus, wenn du oder ein Rivale einen Agenten zu diesem Spielplanfeld entsendet. Er erhält auch den Defensivbonus von 1 Trupp, wenn später ein Konflikt um dieses Spielplanfeld aufgedeckt wird.

Immer wenn ein Rivale beim Gewinn von Einfluss die Wahl hat, wählt er die Fraktion, bei der er momentan den geringsten Einfluss hat. Bei Gleichstand hält er sich an die Prioritätenliste auf seiner Rivalenkarte: Er wählt die Fraktion unter den am Gleichstand beteiligten, die weiter vorne steht.

Immer wenn ein Rivale die Möglichkeit hat, von einer Konfliktkarte 1 Siegpunkt für Ressourcen zu ertauschen, wird er das immer tun, sofern er die richtigen Ressourcen hat (oder im Fall der *Schlacht um Arrakeen* Spione zurückrufen kann).

Rivalen nehmen niemals Verträge. Immer wenn ein Rivale eine -Belohnung von einem Konflikt erhält, erhält er stattdessen 2 Solaris, egal ob du mit dem MAFEA-Modul spielst oder nicht.

SPIELVARIANTEN

Wenn du möchtest, kannst du im Spiel mit Rivalen diese optionalen Regeln anwenden.

Würfelerbaserter „Sturm“ in der Imperium-Reihe (für das Solo-Spiel)

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 beide 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.

Vereinfachte Rivalen (für das Spiel zu zweit)

Empfohlen, wenn ihr euch ganz auf euer Duell konzentrieren wollt.

Zwei der Rivalenkarten sind für das Spiel zu zweit vorgesehen und können das Spiel nicht gewinnen: *Lady Amber Metulli* und *Glossu „Die Bestie“ Rabban*. Sobald sie ihren Schwertmeister erhalten, wird es einfacher, sie zu verwalten. So wird das Spiel schneller.

Wenn Lady Amber oder die Bestie Bonus-Spice vom Spielplan nehmen, nachdem sie ihren Schwertmeister erhalten haben, legen sie das Spice stattdessen zurück in die Bank.

Diese drei Varianten sind in der Schwierigkeitsstufe **Mentat** (Profi) oder höher *vorgeschrieben*, aber du kannst sie auch in anderen Partien einbinden.

Brutale Eskalation

Für herausforderndere Rivalen in späteren Konflikten.

Decke für jeden Rivale, der an einem Konflikt-III-Kampf beteiligt ist, **2** Karten vom Haus-Hagal-Stapel auf und addiere die Schwerter von **beiden** Karten zu seiner Stärke.

Experten-Truppeneinsatz

Mit dieser Variante 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 drei oder mehr Einheiten hat. Bei einer Konflikt-III-Karte setzt ein Rivale bei jeder Gelegenheit alle Truppen ein, die er einsetzen kann.

Ein Rivale ruft immer alle Sandwürmer, die er kann, bevor er prüft, ob er Truppen einsetzt.

Clevere Politik

Für herausforderndere Rivalen auf der politischen Bühne.

Immer wenn ein Rivale eine Karte aufdeckt, die einen Agenten zu einem Fraktionsfeld ohne Kosten entsendet (*Pflichtbewusster Dienst, Vorräte liefern, Geheimnisse, Fremkit*), wird er diese Karte ignorieren und eine neue aufdecken, falls:

- er bereits eine Allianz mit dieser Fraktion hat und einen Vorsprung von mindestens 1 Einfluss auf alle anderen hat
- oder
- er bereits 2 oder mehr Einfluss bei dieser Fraktion hat und mindestens 2 Einfluss hinter dem Führenden auf dieser Einflussleiste liegt.

KOMBINATION MIT *RISE OF IX* UND *IMMORTALITY*

Wenn du die Erweiterungen *RISE OF IX* oder *IMMORTALITY* in dein Solo-Spiel oder das Spiel zu zweit integrieren möchtest, solltest du nicht alle Haus-Hagal-Karten aus der Erweiterung mit allen Haus-Hagal-Karten von *UPRISING* mischen. Wir empfehlen:

RISE OF IX: Entferne diese 5 *UPRISING*-Karten: *Vertrag annehmen / Lieferung* (2 Exemplare), *Unterstützung sammeln* (2 Exemplare) und *Sitzungssaal*. Entferne aus *RISE OF IX* die Karte *Faltraum / Interstellare Fracht* und alle Karten für die falsche Personenanzahl. (Wenn du magst, kannst du die Karte *Faltraum / Interstellare Fracht* auch im Stapel lassen und den Rivalen einen Agenten zu dem Feld *Vorräte liefern* entsenden lassen, wenn er versucht, zum *Faltraum* zu gehen.)

IMMORTALITY: Im Spiel zu zweit gibt es keine Änderungen (da alle Haus-Hagal-Karten aus *IMMORTALITY* für 1 Person gekennzeichnet sind). Entferne im Solo-Spiel 1 Exemplar der *UPRISING*-Version von *Forschungszentrum* und mische alle 4 *IMMORTALITY*-Karten ein. Immer wenn du eine *Carthag*-Karte im Agentenzug eines Rivalen aufdeckst, ignoriert er das Spielplanfeld und das Truppensymbol, führt aber alles andere auf der Karte aus. Anschließend deckst du eine weitere Karte auf, um zu bestimmen, wohin der Rivale seinen Agenten entsendet. (Er erhält auch alle anderen Effekte der weiteren Karte.)