

DUNE IMPERIUM

UPRISING

SPIELPLANÜBERSICHT

In dieser Übersicht werden die Effekte aller Spielfelder in alphabetischer Reihenfolge erklärt.

Kampffelder sind als solche gekennzeichnet. (Erinnerung: Auf dem Spielplan sind die Kampffelder an der Wüstengrafik und den gekreuzten Schwertern zu erkennen.) Entsendest du einen Agenten zu einem Kampffeld, darfst du beliebig viele der Truppen, die du in deinem aktuellen Zug rekrutiert hast (auch durch Karteneffekte), im Konflikt einsetzen. Zudem darfst du bis zu 2 weitere Truppen aus deiner Garnison einsetzen.

Im Spiel zu sechst gibt es zusätzliche Felder. Auf der Rückseite der entsprechenden Anleitung findet ihr eine Übersicht über diese Felder.



Arrakeen

Agentensymbol: Stadt
Kampffeld

Rekrutiere 1 Trupp und ziehe 1 Karte. Wer Arrakeen kontrolliert, erhält 1 Solari.



Forschungszentrum

Agentensymbol: Stadt
Kampffeld

Kosten: 2 Wasser
Rekrutiere 2 Truppen und ziehe 2 Karten.



Fremenkit

Agentensymbol: Fremen
Kampffeld

Du erhältst 1 Einfluss bei den Fremen.
Ziehe 1 Karte.



Geheimnisse

Agentensymbol: Bene Gesserit

Du erhältst 1 Einfluss bei den Bene Gesserit.
Ziehe 1 Intrigenkarte. Alle Gegner, die 4 oder mehr Intrigenkarten haben, müssen dir eine zufällige davon geben.



Hagga-Becken

Agentensymbol: Spice-Handel
Kampffeld

Kosten: 1 Wasser

Du erhältst jegliches Bonus-Spice auf dem Sandwurm-Symbol. Außerdem wähle: Du erhältst 2 Spice ODER, falls du einen Haken hast, rufe 1 Sandwurm.



Heighliner

Agentensymbol: Raumgilde
Kampffeld

Kosten: 5 Spice
Du erhältst 1 Einfluss bei der Raumgilde.
Rekrutiere 5 Truppen.



Hoher Rat

Agentensymbol:
Landsraad
Kosten: 5 Solaris

Das erste Mal, wenn du einen Agenten hierhin entsendest: Lege deinen Ratsmarker auf einen freien Sitz (rechts neben dem Spielplanfeld). Für den Rest der Partie erhältst du in jedem deiner Aufdeckzüge 2 Überzeugung.

Jedes weitere Mal, wenn du einen Agenten hierhin entsendest: Du erhältst 2 Spice. Ziehe 1 Intrigenkarte und rekrutiere 3 Truppen.



Imperiales Becken

Agentensymbol: Spice-Handel
Kampffeld

Du erhältst 1 Spice, plus jegliches Bonus-Spice auf dem Sandwurm-Symbol. Wer das Imperiale Becken kontrolliert, erhält 1 Spice.



Imperiales Privileg

Agentensymbol: Landsraad

Bedingung: Du musst 2 oder mehr Einfluss beim Imperator haben.

Kosten: 3 Solaris

Du darfst 1 Intrigenkarte abwerfen, um 1 Intrigenkarte zu ziehen. Rufe einen deiner anderen Agenten vom Spielplan zurück und ziehe 1 Karte.



Lieferung

Agentensymbol: Spice-Handel

Bedingung: Du musst 2 oder mehr Einfluss bei der Raumgilde haben.

Kosten: 3 Spice

Du erhältst 5 Solaris und 1 Einfluss bei einer Fraktion deiner Wahl.



Spice-Raffinerie

Agentensymbol: Stadt

Kampffeld

Kosten: Entweder 0 oder 1 Spice

Du erhältst 2 Solaris oder 4 Solaris, falls du 1 Spice bezahlt hast. Wer die Spice-Raffinerie kontrolliert, erhält 1 Solari.



Pflichtbewusster Dienst

Agentensymbol: Imperator

Du erhältst 1 Einfluss beim Imperator.

Falls ihr mit dem MAFEA-Modul spielt, nimm 1 Vertrag. Falls keine mehr verfügbar sind oder ihr ohne das MAFEA-Modul spielt, erhältst du stattdessen 2 Solaris.



Spionage

Agentensymbol: Bene Gesserit

Kosten: 1 Spice

Du erhältst 1 Einfluss bei den Bene Gesserit. Ziehe 1 Karte und platziere 1 Spion.



Sardaukar

Agentensymbol: Imperator

Kosten: 4 Spice (3 Spice im Spiel zu sechst)

Du erhältst 1 Einfluss beim Imperator. Ziehe 1 Intrigenkarte und rekrutiere 4 Truppen.



Tiefe Wüste

Agentensymbol: Spice-Handel

Kampffeld

Kosten: 3 Wasser

Du erhältst jegliches Bonus-Spice auf dem Sandwurm-Symbol. Außerdem wähle:

Du erhältst 4 Spice ODER, falls du einen Haken hast, rufe 2 Sandwürmer.



Schwertmeister

Agentensymbol: Landsraad

Kosten: 8 Solaris, falls noch niemand einen Schwertmeister hat; 6 Solaris, sobald jemand einen hat.

Du darfst nur 1 Mal pro Partie einen Agenten hierhin entsenden. Du erhältst deinen Schwertmeister (deinen dritten Agenten, den du beim Spieldurchlauf neben den Spielplan gelegt hast). Lege ihn auf deine Anführerkarte. Für den Rest der Partie hast du 3 Agenten (auch in dieser Runde).

Im Spiel zu sechst hat dieses Feld eine andere Funktion. Auf der Rückseite der entsprechenden Anleitung findet ihr mehr Details.



Unterstützung sammeln

Agentensymbol: Landsraad

Kosten: Entweder 0 oder 2 Solaris

Rekrutiere 2 Truppen. Falls du 2 Solaris bezahlt hast, erhältst du zusätzlich 1 Wasser.



Sietch Tabr

Agentensymbol: Stadt

Kampffeld

Bedingung: Du musst 2 oder mehr Einfluss bei den Fremen haben.

Wähle: Nimm einen Haken (falls du noch keinen hast), rekrutiere 1 Trupp und erhalte 1 Wasser ODER du erhältst 1 Wasser und darfst den Schildwall vom Spielplan entfernen.



Vertrag annehmen

Agentensymbol: Spice-Handel

Ziehe 1 Karte. Falls ihr mit dem MAFEA-Modul spielt, nimm 1 Vertrag. Falls keine mehr verfügbar sind oder ihr ohne das MAFEA-Modul spielt, erhältst du stattdessen 2 Solaris.



Vorräte liefern

Agentensymbol: Raumgilde

Du erhältst 1 Einfluss bei der Raumgilde.

Du erhältst 1 Wasser.



Wüsten-Taktiken

Agentensymbol: Fremen

Kampffeld

Kosten: 1 Wasser

Du erhältst 1 Einfluss bei den Fremen. Rekrutiere 1 Trupp und entsorge 1 Karte.