

DIE RAUMGILDE

SPIELMATERIAL

1 HARKONNEN-ANFÜHRER 



GILDENNAVIGATOR

12 TRUPPEN DER GROSSEN HÄUSER



2 HEIGHLINER



HARKONNEN 



ATREIDES 



1 WELTRAUMTAFEL

16 FARBIGE FIGURENBASEN



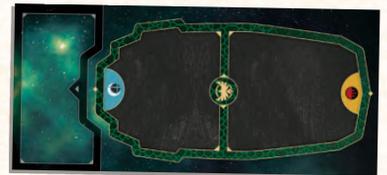
X8

HARKONNEN 



X8

ATREIDES 



1 ATREIDES-HEIGHLINER-TAFEL 



1 HARKONNEN-HEIGHLINER-TAFEL 

6 RAUMFREGATTEN



HARKONNEN 



ATREIDES 

1 HARKONNEN-ANFÜHRERKARTE 



GILDENNAVIGATOR

6 HARKONNEN-PLANUNGSKARTEN 



HAUS HARKONNEN (3)



CORRINO-VERBÜNDETER (3)



HAUS ATREIDES (3)

6 ATREIDES-PLANUNGSKARTEN 



FREMEN-VERBÜNDETER (3)

3 ÜBERSICHTS-KARTEN



MAFEA, LANDSRAAD UND RAUMGILDE

Die Raumgilde ist eine der mächtigsten und einflussreichsten Organisationen des Imperiums und hat das absolute Monopol auf die Raumfahrt.

EINFÜHRUNG

Diese Erweiterung lässt den großen Mächten des Imperiums – der MAFEA, der Raumgilde und dem Landsraad – eine größere Rolle zukommen. Ein besonderer Fokus liegt dabei auf der Raumgilde. Mit ihrer Kontrolle über die Raumfahrt ist sie in der Lage, Truppen und Fregatten über riesige Entfernungen zu transportieren und damit das Kräfteverhältnis im tobenden Krieg auf Arrakis zu verändern.

ÜBERBLICK

Beide Fraktionen können mit den Komponenten dieser Erweiterung Raumfregatten bauen und Truppen der Großen Häuser rekrutieren. Beides transportieren sie mit kolossalen Heighlinern nach Arrakis, wo sie wertvolle Unterstützung im Krieg um Arrakis leisten können.

Hinweis: Die Raumgilde-Erweiterung kann nicht mit dem Mahdi-Solomodus verwendet werden.

WELTRAUM- UND HEIGHLINER-TAFELN

Diese zusätzlichen Tafeln werden an der linken oder rechten Seite des Spielplans aneinandergelegt. Auf ihnen wird die Bewegung der Heighliner und deren Fracht nachgehalten.

Jede Fraktion verfügt über einen Heighliner, der von Beginn an und dauerhaft im Spiel ist. Jeder Heighliner folgt der Route von seinem Startfeld bis nach Arrakis. Dort angekommen entlädt er jegliche Fracht auf dem Planeten und kehrt direkt auf sein Startfeld zurück.

Jede Heighliner-Tafel hat zwei Bereiche: einen mit dem MAFEA-Symbol, wo die Raumfregatten platziert werden, und einen mit dem Landsraad-Symbol, wo die Truppen der Großen Häuser platziert werden.



ZUSÄTZLICHE VORBEREITUNG

Legt die Weltraum- und Heighliner-Tafeln an einer beliebigen Seite des Spielplans aneinander.

1 Stellt die **Heighliner-Figuren** auf das Startfeld ihrer jeweiligen Heighliner-Tafel.

2 Stattet **jeweils 2 Truppen der Großen Häuser** mit einer Figurenbasis eurer Farbe aus und stellt sie in den Landsraad-Bereich auf der Heighliner-Tafel eurer Fraktion.

3 Legt die Figuren der Raumfregatten, die übrigen Truppen der Großen Häuser, eure farbigen Figurenbasen sowie die Karte und Figur des Gildennavigators in Griffweite bereit.

4 Mischt die **neuen Planungskarten** dieser Erweiterung in die entsprechenden Decks ein (3 Karten pro Deck).



A MAFEA-Bereich
(Raumfregatten)

C Atreides-
Startfeld

E Arrakis

B Landsraad-Bereich
(Truppen der Großen Häuser)

D Harkonnen-
Startfeld



ZUSÄTZLICHE REGELN

Im Spiel mit dieser Erweiterung haben beide Fraktionen Zugriff auf **Imperium-Aktionen**, mit denen sie ihren Einfluss bei den Großmächten des Imperiums – der Raumgilde, der MAFEA und dem Landsraad – nutzen können.

Dabei handelt es sich um besondere Aktionen, mit denen ihr *Truppen der Großen Häuser* rekrutieren, *Raumfregatten* bauen und euren Heighliner auf seiner Route nach Arrakis schneller bewegen könnt.

Außerdem kann im Verlauf des Spiels der *Gildennavigator* ins Spiel kommen, ein mächtiger neuer Anführer der Harkonnen.

IMPERIUM-AKTIONEN

Es gibt 3 verschiedene Imperium-Aktionen. Jede Imperium-Aktion ist einer der Großmächte des Imperiums zugeordnet: der Raumgilde, der MAFEA oder dem Landsraad. (Es gibt für jede Imperium-Aktion eine Übersichtskarte.)

Es gibt die folgenden 3 Imperium-Aktionen:



Raumgilde-Aktion: Rücke deinen Heighliner 1 Schritt auf der Weltraumtafel vor.



MAFEA-Aktion: Stelle 1 deiner Raumfregatten in den MAFEA-Bereich auf deiner Heighliner-Tafel.



Landsraad-Aktion: Statte 2 Truppen der Großen Häuser mit einer Figurenbasis deiner Farbe aus und stelle sie in den Landsraad-Bereich auf deiner Heighliner-Tafel.

Die beiden Fraktionen unterscheiden sich darin, wann und wodurch sie Imperium-Aktionen ausführen können.

Nachdem die **Atreides**-Fraktion zu einem beliebigen Zeitpunkt einer Runde **eine Erntemaschine durch eine ihrer Legionen zerstört** hat, führt sie sofort eine Imperium-Aktion nach Wahl aus. Dies kann mehrfach pro Runde ausgelöst werden. Die Zerstörung einer Erntemaschine durch einen Sandwurm gewährt keine Imperium-Aktion.

Die **Harkonnen**-Fraktion kann nur in der **Spice-Ernte-Phase** (Phase 4 einer Runde) Imperium-Aktionen ausführen. Die Anzahl und Art der Aktionen hängt von den Spice-Punkten ab, die sie für die drei Imperium-Marker ausgibt:

- ◆ Gibt Haus Harkonnen 2 Spice-Punkte aus, um einen Imperium-Marker auf seiner aktuellen Stufe zu halten, führt es zusätzlich 1 Mal die Imperium-Aktion aus, die zu jenem Marker gehört.
- ◆ Gibt Haus Harkonnen 3 Spice-Punkte aus, um einen Imperium-Marker 1 Schritt nach oben zu bewegen, führt es zusätzlich 2 Mal die Imperium-Aktion aus, die zu jenem Marker gehört.

Beispiel: In der Spice-Ernte-Phase hast du als Haus Harkonnen 5 Spice-Punkte gesammelt. Du gibst 3 Spice-Punkte aus, um den Marker der Raumgilde um 1 Schritt nach oben zu bewegen, und 2 Spice-Punkte, um den MAFEA-Marker auf seiner Stufe zu halten. Für den Landsraad-Marker gibst du keine Punkte aus, weshalb er um 1 Schritt sinkt.

Da du den Marker der Raumgilde nach oben bewegt hast, führst du 2 Mal die Raumgilde-Aktion aus. Und weil du den MAFEA-Marker auf seiner Stufe gehalten hast, führst du 1 Mal die MAFEA-Aktion aus.

HEIGHLINER

Die Heighliner transportieren die Raumfregatten und Truppen der Großen Häuser, die ihr im Verlauf des Spiels erhalten könnt. Immer wenn eine Fraktion Raumfregatten baut oder Truppen der Großen Häuser rekrutiert, stellt sie die Figuren auf die eigene Heighliner-Tafel.

Jede Fraktion kontrolliert genau 1 Heighliner-Figur: Es gibt also 1 Atréides- und 1 Harkonnen-Heighliner. Zu Spielbeginn wird jeder Heighliner auf dem Startfeld der entsprechenden Heighliner-Tafel platziert.

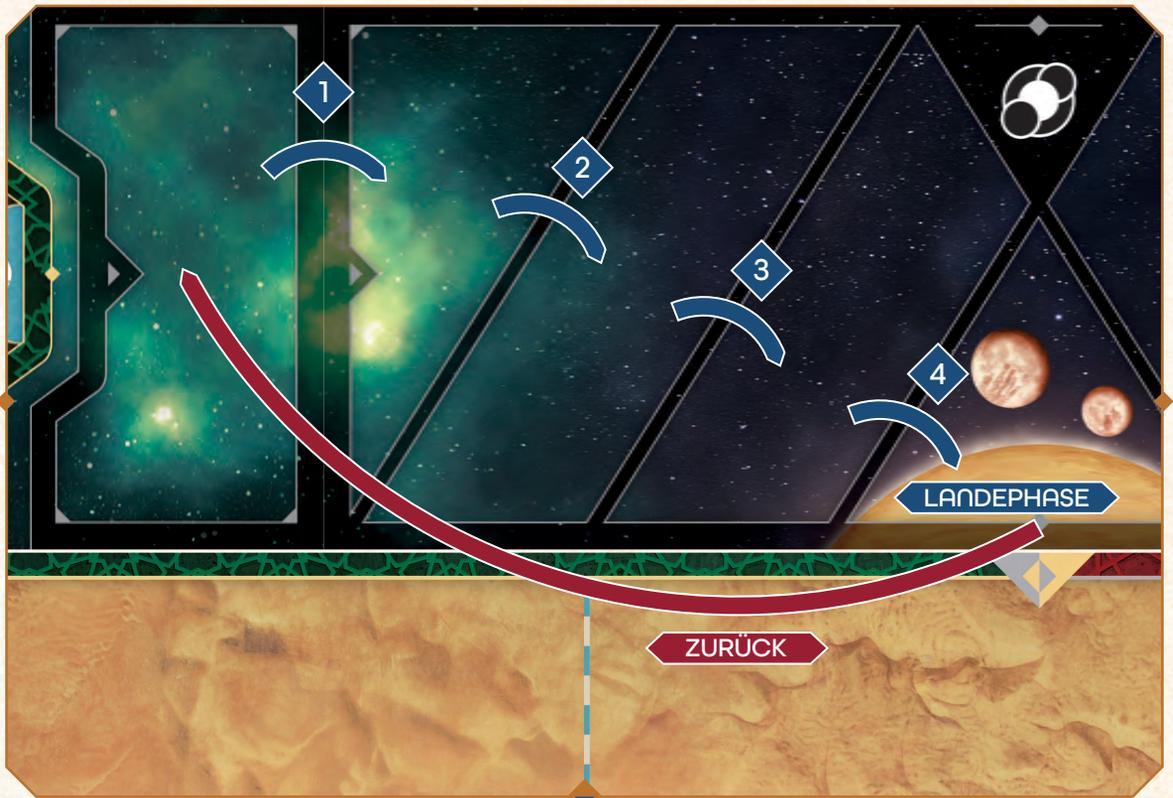
Heighliner bewegen sich auf der Weltraumtafel Richtung Arrakis. Sie benötigen 4 Schritte, um Arrakis zu erreichen.

- ◆ Sie bewegen sich am Ende jeder Runde (nach Phase 4) automatisch um 1 Schritt.



- ◆ Zudem dürfen sie für jede Raumgilde-Aktion, die ihre jeweilige Fraktion ausführt, um 1 Schritt bewegt werden.

Sobald ein Heighliner Arrakis erreicht, wird sofort eine **Landephase** abgehandelt (→ nächste Seite) und der Heighliner kehrt automatisch auf sein Startfeld zurück.



LANDEPHASE

Sobald eine Heighliner-Figur das letzte Feld der Weltraumtafel (das Arrakis darstellt) erreicht, wird sofort eine spezielle Landephase abgehandelt, die jedwede andere Phase des Spiels unterbricht.

Wichtig: Falls die Heighliner beider Fraktionen Arrakis gleichzeitig erreichen, wird die Landephase der Harkonnen zuerst abgehandelt.

In der Landephase nimmt die entsprechende Fraktion alle Figuren, die auf ihrer Heighliner-Tafel stehen (Raumfregatten und Truppen der Großen Häuser) und platziert sie sofort gemäß den folgenden Regeln auf dem Spielplan.

Raumfregatten: Platziere alle Fregatten in verschiedenen unbesetzten Flugzonen deiner Wahl.

Truppen der Großen Häuser: Platziere alle Truppen in einem leeren Gebiet deiner Wahl, das nicht an gegnerische Legionen und Siedlungen angrenzt. Falls du 6 oder mehr Truppen zu platzieren hast, musst du sie nach eigenem Ermessen auf 2 verschiedene Gebiete aufteilen (die jeweils nicht an gegnerische Legionen und Siedlungen angrenzen dürfen).

Am Ende der Landephase wird die Heighliner-Figur zurück auf das Startfeld ihrer Heighliner-Tafel gestellt – bereit, eine neue Reise zu beginnen. Danach wird das Spiel an der unterbrochenen Stelle fortgesetzt.

TRUPPEN DER GROSSEN HÄUSER

Die Truppen der Großen Häuser sind eine neue Art von Einheiten, die von beiden Fraktionen durch die Landsraad-Imperium-Aktion rekrutiert werden können. Wenn du eine Truppe der Großen Häuser rekrutierst, statte die Figur mit einer Figurenbasis deiner Farbe aus und stelle sie in den Landsraad-Bereich deiner Heighliner-Tafel.

Hinweis: Falls keine Truppe der Großen Häuser mehr im Vorrat ist oder eine Fraktion keine Figurenbasen mehr zur Verfügung hat, kann sie keine weitere Truppe rekrutieren. Darf sie durch eine Landsraad-Aktion 2 Truppen rekrutieren, wenn nur 1 Truppe verfügbar ist, rekrutiert die Fraktion nur diese eine Truppe.

Für Truppen auf dem Spielplan gilt:

- ◆ Truppen der Großen Häuser mit einer Harkonnen-Basis gelten als Harkonnen-Einheiten und können in einer Legion mit Harkonnen-Einheiten kombiniert werden.
- ◆ Truppen der Großen Häuser mit einer Atreides-Basis gelten als Atreides-Einheiten und können in einer Legion mit Atreides-Einheiten kombiniert werden – allerdings können sie **Sandreiten nicht verwenden**. Sie müssen zurückgelassen werden, wenn sie Teil einer Legion mit Atreides-Einheiten sind, die Sandreiten verwenden.
- ◆ Jede Truppe der Großen Häuser gilt als **Standard-Einheit**. Für Bewegung und Kampf gilt sie auch als **generischer Anführer** mit der Kampffähigkeit, 1 Treffer erzeugen zu können.

Beispiel: Du gibst einen Führung-Aktionswürfel für einen Überraschungsangriff mit einer Legion aus, die nur aus 3 Truppen der Großen Häuser besteht. In der ersten Gefechtsrunde wirfst du 3 Kampfwürfel für 2 ✨ und 1 🗡️, plus 1 ✨ für den Überraschungsangriff. Jedes Ergebnis wird als 1 Treffer gewertet, sodass die gegnerische Legion 4 Treffer erleidet.

Wenn eine Truppe der Großen Häuser entfernt wird, erhält die Fraktion ihre Figurenbasis zurück, und die Figur kommt zurück in den Vorrat, sodass beide Fraktionen sie erneut rekrutieren können.

RAUMFREGATTEN

Jede Fraktion kann bis zu 3 Raumfregatten-Figuren kontrollieren: Es gibt also 3 Atreides- und 3 Harkonnen-Raumfregatten. Sie können mit der MAFEA-Imperium-Aktion gebaut werden. Wenn du eine Raumfregatte baust, stelle sie in den MAFEA-Bereich deiner Heighliner-Tafel.

Hinweis: Falls eine Fraktion keine Raumfregatte mehr in ihrem Vorrat hat, kann sie keine weitere Raumfregatte bauen.

Solange sich eine Raumfregatte auf dem Spielplan befindet, kann ihre Fraktion sie entweder für einen **Überlegenen Truppentransport** oder ein **Luftbombardement** von dort entfernen (→ unten).

Raumfregatten, die sich am Ende der Aktionsphase noch auf dem Spielplan befinden, werden entfernt, bevor die Wüstengefahren-Phase beginnt. Wenn eine Raumfregatte entfernt wird, kommt ihre Figur zurück in den Vorrat ihrer Fraktion, sodass sie erneut gebaut werden kann.

Hinweis: Raumfregatten können nicht durch Aktionen, Karten oder Fähigkeiten, die sich auf „Fahrzeuge“ beziehen (wie die Haus-Aktion der Harkonnen), auf dem Spielplan platziert oder von dort entfernt werden.

ÜBERLEGENER TRUPPENTRANSPORT

Wenn eine Fraktion eine Legion bewegt oder mit ihr angreift, kann sie 1 ihrer Raumfregatten aus einer verbundenen Flugzone entfernen, um die Legion 3 Gebiete weit zu bewegen bzw. ein Ziel in 3 Gebieten Entfernung anzugreifen (zum Beispiel vom Imperialen Becken ins Nordpol-Gebiet).

Wie bei Ornithoptern ermöglicht diese Fähigkeit einer Legion, unpassierbare Grenzen sowie Gebiete mit gegnerischen Legionen und Sandwürmern zu „überspringen“, und sie kann ebenfalls nicht beim Rückzug aus einem Gefecht verwendet werden.

LUFTBOMBARDEMENT

Als freie Aktion kann eine Fraktion 1 ihrer Raumfregatten vom Spielplan entfernen, um einen Spezialangriff gegen ein Gebiet mit einer Erntemaschine und/oder feindlichen Legion in einem verbundenen Sektor durchzuführen.

- ◆ Erfolgt der Angriff gegen ein Gebiet, in dem sich nur eine Erntemaschine befindet, wird diese zerstört. (Dies gewährt den Atreides keine Imperium-Aktion, da die Erntemaschine nicht von einer Atreides-Legion zerstört wurde.)

- ◆ Erfolgt der Angriff gegen ein Gebiet mit einer gegnerischen Legion, werden 3 Kampfwürfel geworfen.

Der Angriff verursacht der gegnerischen Legion 1 Treffer pro - und -Ergebnis. Die Gegenseite muss sofort alle Verluste abhandeln. Falls der Angriff alle gegnerischen Einheiten eliminiert und das Gebiet eine Erntemaschine enthält, wird auch die Erntemaschine zerstört.

Ein Luftbombardement kann keine Siedlung zerstören (analog zu anderen Spezialangriffen).

DER GILDEN-NAVIGATOR

Der Gildennavigator ist ein neuer, spezieller Anführer der Harkonnen. Er kann nur in unbesetzten Flugzonen auf dem Spielplan platziert werden. Er wird platziert, sobald eine der drei **Der Gildennavigator**-Planungskarten des Corrino-Decks gespielt wird. Am Rundenende wird er zusammen mit anderen Fahrzeugen vom Spielplan entfernt. Er kann nur erneut ins Spiel gebracht werden, indem eine weitere **Der Gildennavigator**-Planungskarte gespielt wird.

Der Gildennavigator hat diese Spezialfähigkeit:

- ◆ **Beobachter am Himmel:** Du kannst den Gildennavigator vom Spielplan entfernen und ihn verwenden, als wäre er ein Ornithopter. Alternativ kannst du, wenn du irgendeinen Ornithopter auf dem Spielplan verwendest, den Gildennavigator anstelle des Ornithopters entfernen.

Beispiel: Als Haus Harkonnen entfernst du den Gildennavigator anstelle eines Ornithopters, den du für eine Aufklärungsaktion auf der anderen Seite des Spielplans verwendest.

Hinweis: Der Gildennavigator ist ein spezieller Anführer, der niemals in einem Gebiet auf dem Spielplan platziert wird, daher nicht an Gefechten teilnehmen kann und keine Kampffähigkeit besitzt.

NEUE PLANUNGSKARTEN

Diese Erweiterung enthält 3 neue Planungskarten für jedes Deck. Mischt sie bei der Spielvorbereitung in die jeweiligen Decks.

BLEIBT IM SPIEL

Einige dieser Karten sind mit *Bleibt im Spiel* gekennzeichnet. Wenn eine solche Karte gespielt wird, bleibt sie aufgedeckt neben dem Spielplan liegen. Ihr Effekt ist für den Rest der Partie aktiv.



CREDITS

EIN SPIEL VON: Marco MAGGI und Francesco NEPITELLO
ENTWICKLUNG: Michele GARBUCCIO und Marco MAGGI
PRODUKTIONSLEITUNG: Thiago ARANHA
PRODUKTION: Marcela FABRETI, Vincent FONTAINE, Guilherme GOULART, Rebecca HO, Isadora LEITE, Thiago MEYER, Shafiq RIZWAN, Kenneth TAN und Gregory VARGHESE
ARTDIRECTION: Paolo PARENTE
GESTALTUNG: Henning LUDVIGSEN, Stefano MORONI, Paolo PARENTE und Steve PRESCOTT
GRAFIKDIRECTION: Mathieu HARLAUT
GRAFIK: Gabriel BURGHI (Leitung), Matteo CERESA (Leitung), Max DUARTE und Júlia FERRARI
MODELLIERUNG: Yannick HENNEBO, Aragorn MARKS, Kevin MARKS und Irek ZIELIŃSKI
RENDERING: Edgar RAMOS
LEKTORAT: Jason KOEPP
MARKENMANAGEMENT: Joe LEFAVI | GENUINE ENTERTAINMENT
LIZENZIERUNG: Geoff SKINNER
HERAUSGEGEBEN VON: David PRETI
GETESTET VON: Chiara AVE, DUNWICH BUYERS CLUB, Marcello BALBO, Emanuele BEDIN, Marco BELTRAMINO, Kristofer BENGTTSSON, Kevin CHAPMAN, Melanie CHAPMAN, Luca DONATI, Michele GARBUCCIO, Giacomo MARCHI, Francesco

MASON, Roberto DI MEGLIO, Giuliano NEPITELLO, Piergiorgio PALLOTTI, Umberto PIGNATELLI, Lorenzo PERASSI, Andrew POULTER, Francesco RANIERO, Jacopo REGGIANI, Riccardo RIMONDI, Maner SAMUEL und Ralf SCHEMMAN

BESONDERER DANK: Marco und Francesco möchten sich bei Roberto DI MEGLIO für die gemeinsame Arbeit an „Der Ringkrieg“ bedanken, einer großen Inspirationsquelle für dieses Spiel, und bei Kevin CHAPMAN, für seine stetige Unterstützung und wertvolle Entwicklungsarbeit an den Regeln. Und danke an alle, die die TTS-Version des Spiels gespielt oder das Spiel auf Messen ausprobiert haben.

**GALE FORCE NINE
PRODUKTION & MARKENMANAGEMENT:**
Joe LEFAVI | GENUINE ENTERTAINMENT
CO-PRODUKTION: John-Paul BRISIGOTTI

**DEUTSCHSPRACHIGE AUSGABE –
ASMODEE GERMANY
ÜBERSETZUNG:** Sebastian Wenzlaff <spielboost.de>
REDAKTION & LEKTORAT: Veronika Stallmann,
Franziska Wolf
SATZ & LAYOUT: Sebastian Wenzlaff <spielboost.de>



LEGENDARY



GENUINE
ENTERTAINMENT

Dune: Krieg um Arrakis ist ein offizielles Unterlizenz-Produkt von Gale Force Nine, einem Unternehmen der Battlefront Group. Dune TM und © Legendary. Alle Rechte vorbehalten. CMON und das CMON-Logo sind eingetragene Markenzeichen von CMON Global Limited. Import und Vertrieb durch: Asmodee Germany, Friedrichstr. 47, 45128 ESSEN, www.asmodee.de. Hergestellt von: CMON Global Limited, 201 Henderson Road #08-01, SINGAPORE 159545, SINGAPUR. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen. Die mitgelieferten Figuren und Kunststoffkomponenten sind vormontiert und unbemalt. Hergestellt in China.