

Ein Spiel von
FRANCESCO NEPITELLO und **MARCO MAGGI**

DUNE

◆ KRIEG um ARRAKIS ◆



◆ SPIELANLEITUNG ◆



LEGENDARY





Der Versuch, Muad'Dib zu verstehen, ohne auch seine Todfeinde, die Harkonnen, zu verstehen, ist wie der Versuch, die Wahrheit zu sehen, ohne die Lüge zu kennen. Es ist der Versuch, das Licht zu sehen, ohne die Dunkelheit zu kennen. Es ist nicht möglich ...

— aus „Handbuch des Muad'Dib“ von Prinzessin Irulan

INHALTSVERZEICHNIS

SPIELMATERIAL	4	FIGUREN UND MARKER	11
EINFÜHRUNG	7	◆ Einheiten	11
ÜBERBLICK	7	◆ Atreides-Aufstellungsmarker	12
SPIELPLAN	8	◆ Anführer	12
◆ Herrschaftsleiste	10	◆ Fahrzeuge	13
◆ Vorhersehungsleiste	10	◆ Sandwürmer	13
ÖKOLOGISCHE FORSCHUNGSSTATIONEN	10	SPIELVORBEREITUNG	14
SIEDLUNGEN	10	SPIELABLAUF	15
FRAKTIONSTABLEAUS	11	PHASE 1: FAHRZEUGE PLATZIEREN	16
„DAS SPICE MUSS FLIESSEN“-TAFEL	11	PHASE 2: AKTIONEN	17
		◆ Aktionszüge	17
		◆ Ergebnisse der Aktionswürfel	17
		◆ Spezialaktionen von benannten Anführern	18
		◆ Freie Aktionen	19
		◆ Planungskarten spielen	19
		PHASE 3: WÜSTENGEFAHREN	20
		◆ Wurmzeichen platzieren und abhandeln	20
		◆ Coriolisstürme abhandeln	20
		PHASE 4: SPICE-ERNTÉ	21
		◆ Imperium-Marker beeinflussen	21
		◆ Horten	21
		◆ Spice-Reserve	21
		◆ Imperiale Verbote	21



SPIELKONZEPTE	22	ÖKOLOGISCHE FORSCHUNGSSTATIONEN	31
BEWEGUNG	22	BENANNT ANFÜHRER	31
MEHRERE LEGIONEN BEWEGEN	22	JESSICA UND PAUL	32
BEWEGUNG DURCH MEHRERE GEBIETE	22	THUFIR HAWAT UND GAIUS HELEN MOHIAM	32
SANDREITEN (NUR ATREIDES)	23	BESTIE RABBAN UND FEYD-RAUTHA	32
TRUPPENTRANSPORT (NUR HARKONNEN)	23	GURNEY HALLECK	32
		WILDER SANDWURM	32
GEFECHTE	24	ERNTEMASCHINEN	33
ABLAUF DER GEFECHTSRUNDEN	24	ERNTEMASCHINEN ZERSTÖREN	33
KAMPFWURF AUSWERTEN	24		
◆ Kampffähigkeiten von Anführern	25	BENE-GESSERIT-MARKER	33
◆ Sardaukar- und Fedaykin-Einheiten	25		
VERLUSTE ABHANDELN	26	DAS SPIEL MIT 3–4 PERSONEN	34
FORTSETZUNG DES GEFECHTS	26	SPIELVORBEREITUNG	34
ANGRIFF EINSTELLEN	26	REGELN FÜR GETEILTE FRAKTIONEN	35
RÜCKZUG	26	◆ Stillekegel	35
ENDE UND FOLGEN DES GEFECHTS	26	◆ Planungskarten	35
◆ Nach einem Gefecht vorrücken	26	◆ Aktionsphase	35
◆ Siedlungen zerstören	27	◆ Aktionszüge	36
DER REGENERATIONSTANK	27	◆ Spezialaktionen von benannten Anführern	36
		◆ Fahrzeuge platzieren und Wüstengefahren	36
VORHERSEHUNG	27	◆ Regenerationstanks	36
DIE VORHERSEHUNGSLEISTE	27	◆ Wüstenmacht-Aktion	36
VORHERSEHUNGSKARTEN	28	◆ Imperiale Verbote	36
◆ Zeitfenster zum Werten	28	◆ Bene-Gesserit-Marker	36
◆ Voraussetzungen zum Werten	28		
◆ Abwerfen oder zurückmischen	28	MAHDI-SOLOMODUS	37
WEITERE EFFEKTE DER VORHERSEHUNGSLEISTE	29	EINFÜHRUNG	37
◆ Stufe 3: Wüsten-Anführer	29	◆ Taktikkarten	37
◆ Stufe 6: Vorgeborene Anführerin	29	◆ Im Zweifel hast du die Wahl	37
◆ Stufe 8: Atomwaffen der Familie	29	SPIELVORBEREITUNG	37
		SPIELABLAUF	37
ATOMWAFFEN DER FAMILIE	29	HARKONNEN-AKTIONSKRITERIEN	39
SPLITTERFELSEN	29	◆ Führung- und Strategie-Aktion	39
LOCH-IM-FELS	30	◆ Aufstellen-Aktion	39
WESTLICHER RANDWALL	30	◆ Mentat-Aktion	40
		◆ Haus-Aktion	40
WURMZEICHEN UND SANDWÜRMER	30	HARKONNEN-BEWEGUNGSKRITERIEN	40
WURMZEICHEN UND HARKONNEN-LEGIONEN	30	◆ Den kürzesten Weg ermitteln	41
SANDWÜRMER	30	◆ Harkonnen-Aufstellungsmarker platzieren	41
◆ Sandwurm-Bewegung	31	HARKONNEN-GEFECHTSKRITERIEN	41
◆ Sandwurm-Angriff	31	◆ Harkonnen-Planungskarten im Gefecht	41
◆ Sandwürmer und Legionen	31	◆ Treffer anwenden	41
		◆ Ende des Gefechts	41
		SONDERREGELN	42
		INDEX	43
		CREDITS	43
		REGELZUSAMMENFASSUNG	44



SPIELMATERIAL

HARKONNEN-FRAKTION

129 FIGUREN

ATREIDES-FRAKTION

13 ANFÜHRER

20 ANFÜHRER



BARON HARKONNEN



BESTIE RABBAN



FEYD-RAUTHA



HAUPTMANN ARAMSHAM



PAUL ATREIDES



PAUL-MUAD'DIB



LADY JESSICA



EHRWÜRDIGE MUTTER JESSICA



GAIUS HELEN MOHIAM



SHADDAM IV.



THUFIR HAWAT



BASCHAR-ANFÜHRER



STILGAR



CHANI



GURNEY HALLECK



ALIA



NAIB-ANFÜHRER

44 EINHEITEN

30 EINHEITEN



x8



x8



x8

24 STANDARD



x8



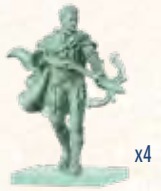
x8

16 STANDARD



x4

8 ELITE



x4



x6

12 ELITE



x6



x4

8 SARDAUKAR



x4



x3

6 FEDAYKIN



x3

17 FAHRZEUGE

WEITERE



6 ORNITHOPTER



8 ERNTEMASCHINEN



3 CARRALLS



4 SANDWÜRMER



1 WILDES SANDWURM

1 „DAS SPICE MUSS FLIESSEN“-TAFEL



1 HARKONNEN-FRAKTIONSTABLEAU



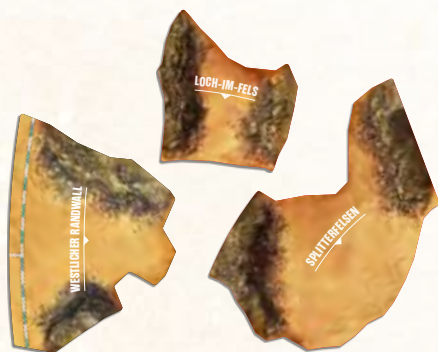
1 ATREIDES-FRAKTIONSTABLEAU



2 SPIELPLAN-TEILE

PLÄTTCHEN UND MARKER

3 ATOMSCHLAG-PLÄTTCHEN



3 VORHERSEHUNGS-MARKER



3 IMPERIUM-MARKER



1 HERRSCHAFTS-MARKER



1 SPICE-RESERVE-MARKER



8 ATREIDES-START-AUFSTELLUNGSMARKER



8 ATREIDES-AUFSTELLUNGSMARKER



12 HARKONNEN-START-AUFSTELLUNGSMARKER



16 WURMZEICHEN-MARKER



5 BENE-GESSERIT-MARKER



6 ÖKOLOGISCHE FORSCHUNGSSTATIONEN



14 SIEDLUNGEN



24 WÜRFEL

4 ATREIDES-AKTIONSWÜRFEL



8 HARKONNEN-AKTIONSWÜRFEL



6 ATREIDES-KAMPFWÜRFEL



6 HARKONNEN-KAMPFWÜRFEL



125 KARTEN

36 ATREIDES-PLANUNGSKARTEN



1 DECK „HAUS ATREIDES“
(8 KARTEN)



1 DECK „FREMEN-VERBÜNDETER“
(8 KARTEN)



1 DECK „HAUS HARKONNEN“
(8 KARTEN)



1 DECK „CORRINO-VERBÜNDETER“
(8 KARTEN)

10 ATREIDES-ANFÜHRERKARTEN



HAUS ATREIDES (5): PAUL ATREIDES, LADY JESSICA, EHRWÜRDIGE MUTTER JESSICA, GURNEY HALLECK, ALIA



FREMEN-VERBÜNDETER (5): NAIB-ANFÜHRER, PAUL-MUAD'DIB, STILGAR, CHANI, WILDER SANDWURM

8 HARKONNEN-ANFÜHRERKARTEN



HAUS HARKONNEN (4): BESTIE RABBAN, THUFIR HAWAT, BARON HARKONNEN, FEYD-RAUTHA



CORRINO-VERBÜNDETER (4): SHADDAM IV., GAIVS HELEN MOHIAM, HAUPTMANN ARAMSHAM, BASCHAR-ANFÜHRER

16 VORHERSEHUNGS-KARTEN



6 GEHEIME ZIELKARTEN



2 ÜBERSICHTS-KARTEN



GEFAHREN VON ARRAKIS, ORNITHOPTER

3 KARTEN „IMPERIALES VERBOT“



MAFEA, RAUMGILDE, LANDSRAAD

8 TAKTIKKARTEN (NUR SOLO-MODUS)



ZUSÄTZLICHES MATERIAL FÜR DAS SPIEL MIT 3–4 PERSONEN

6 STILLEKEGEL



4 FRAKTIONSTABLEAUS



EINFÜHRUNG

Dune: Krieg um Arrakis ist ein asymmetrisches Strategiespiel für 1 bis 4 Personen, das auf Frank Herberts ausgezeichnetem Science-Fiction-Roman *Der Wüstenplanet* basiert. Ihr befindet euch im *Wüstenkrieg*, jenem Kampf um die Vorherrschaft über den Planeten Arrakis, der einzigen *Spice*-Quelle im Imperium, der zwischen den Häusern Atreides und Harkonnen sowie ihren Anführern und Verbündeten entbrannt ist. Das Spiel beginnt ein Jahr nach der *Belagerung von Arrakeen*, dem Angriff im Jahr 10191 N. G., durch den Haus Atreides die Kontrolle über den Planeten verlor und an Haus Harkonnen zurückgab.

- ◆ Im **Spiel zu zweit** führt ihr jeweils eine der zwei Fraktionen, entweder die **Atreides** (*Haus Atreides* und *Fremen-Verbündeter*) oder die **Harkonnen** (*Haus Harkonnen* und *Corrino-Verbündeter*).
- ◆ Im **Spiel zu dritt oder viert** teilt ihr euch in zwei Teams auf und übernehmt je eine oder zwei der vier Mächte.
- ◆ Im **Solo-Spiel**, dem Mahdi-Solomodus, übernimmst du die **Atreides**, während die **Harkonnen** vom Spiel gesteuert werden.

Nur wer die strategisch besseren Entscheidungen trifft, kann den Sieg erringen. Es gilt ständig abzuwägen, die eigenen Siedlungen zu verteidigen oder die Siedlungen der Gegenseite anzugreifen, um ihren Zugang zu Ressourcen einzuschränken und Gebiete zu erobern.

Hinweis: Der Hauptteil dieser Spielanleitung erklärt das Spiel zu zweit. Die zusätzlichen Regeln für das Spiel zu dritt oder viert sind ab Seite 35 zu finden und die für das Solo-Spiel ab Seite 37.

ÜBERBLICK

Zu Beginn kontrollieren die **Harkonnen** die am dichtesten besiedelten Gebiete von Arrakis. Sie müssen die Behausungen der aufständischen Fremten (ihre Sietches) aufspüren und zerstören, während sie gleichzeitig ihre Ressourcen darauf verwenden, so viel Spice wie möglich zu ernten. Die Menge des geförderten Spice beeinflusst die Beziehungen zu den Großmächten des Imperiums (Raumgilde, Landsraad und MAFEA). Der Imperator (Haus Corrino) unterstützt die Harkonnen insgeheim mit militärischen Mitteln und seinen fanatischen Soldaten, den Sardaukar.

- ◆ Um das Spiel zu gewinnen, müssen die Harkonnen **10 Herrschaftspunkte** ansammeln.

Die **Atreides** kämpfen gegen die unbarmherzige Herrschaft der Harkonnen. Der erste Angriff forderte große Verluste, doch die überlebenden Atreides sind ein Symbol des Stolzes und des Widerstands. In einem erbitterten Guerillakrieg und in enger Allianz mit den einheimischen Fremten stellen sie sich den Invasoren entgegen. Durch die Erfüllung von Aufträgen und ihr Wissen um die zerstörerischen Kräfte der Natur auf Arrakis kann es ihnen gelingen, die alten Prophezeiungen wahr werden zu lassen. Dann wird ihnen kein Feind mehr gewachsen sein ...

- ◆ Um das Spiel zu gewinnen, müssen die Atreides mindestens so viele der drei Arten von **Vorhersehungspunkten** sammeln, wie auf der zu Beginn des Spiels gezogenen geheimen Zielkarte angegeben sind.

Hinweis: Aus Gründen der Lesbarkeit werden die zwei Fraktionen im Folgenden als „Haus Atreides“ bzw. „Haus Harkonnen“ bezeichnet. Damit ist immer die gesamte Fraktion (Haus und Verbündeter) sowie die Person gemeint, die sie spielt.



SPIELPLAN

Der Spielplan zeigt die Nordhalbkugel von Arrakis. Die gestrichelten (rechts blau hervorgehoben) Linien unterteilen ihn in 8 **Sektoren**. Diese Unterteilung ist für die **Flugzonen** relevant: runde Felder, die ausschließlich von Haus Harkonnen verwendet werden, um fliegende Fahrzeuge (Ornithopter und Carryalls) zu platzieren. Jede Flugzone befindet sich auf der Grenze zwischen zwei Sektoren und gilt für beide (die Flugzone gilt als verbunden mit allen Gebieten in beiden Sektoren).

Es gibt 4 zentrale Sektoren (angrenzend zum Nordpol) und 4 äußere Sektoren (an den Rändern des Spielplans).

Jeder Sektor besteht aus einer variablen Anzahl von **Gebieten**, in denen Einheiten und Erntemaschinen bewegt bzw. platziert werden. Jedes Gebiet hat eine Geländeart, die u. a. beeinflusst, wie gefährdet ein Gebiet durch **Sandwürmer** und **Coriolisstürme** ist (→ S. 20).

Die 4 Geländearten sind: **Gebirge**, **Plateau**, **Kleiner Erg** und **Wüste**. Wüsten-Gebiete, die an den Rand des Spielplans grenzen, gelten als **Tiefe Wüste**.

DAS NORDPOL-GEBIET

Der Nordpol ist ein Gebirgs-Gebiet und gilt als Teil von allen 4 zentralen Sektoren des Spielplans. Daher sind alle Flugzonen mit dem Nordpol verbunden.

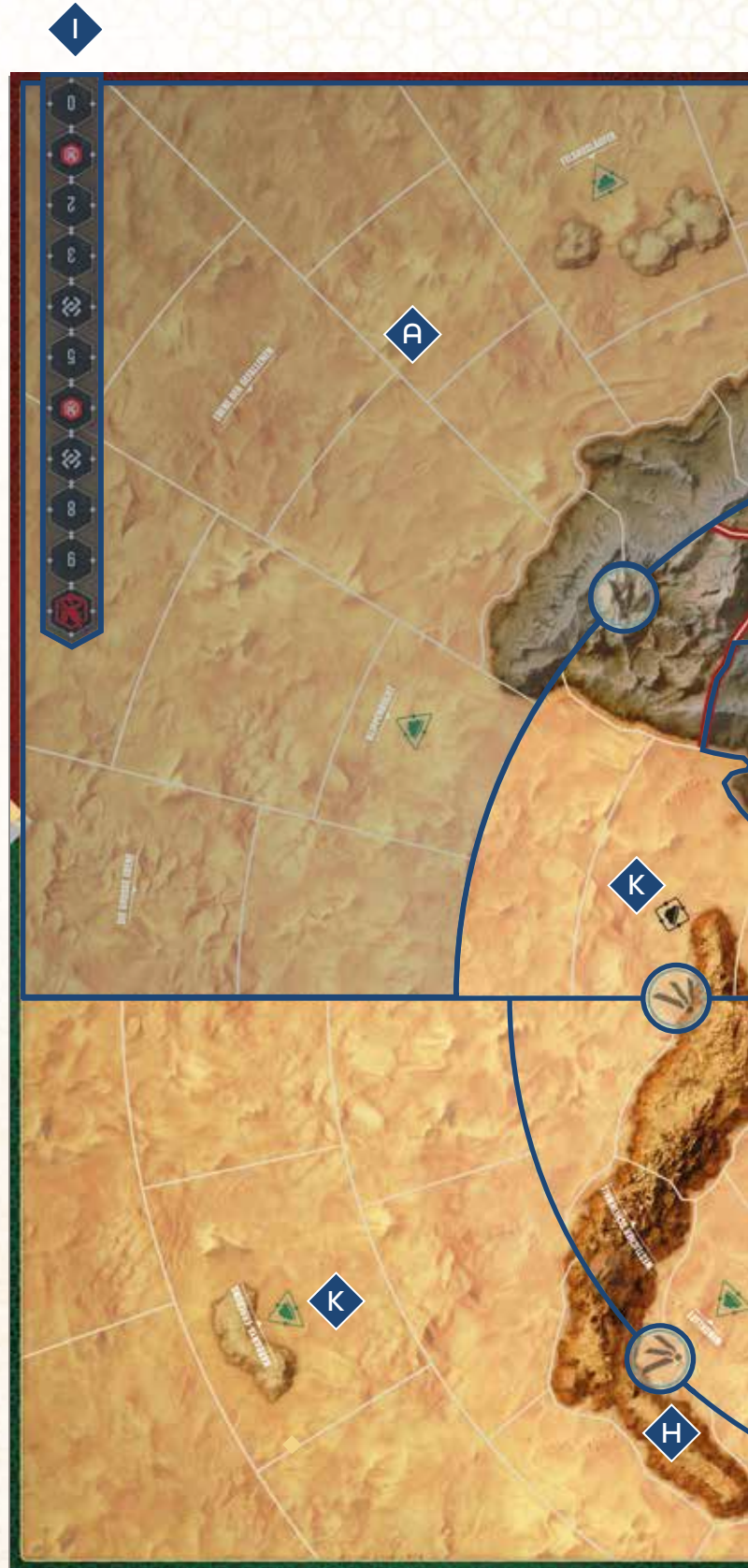
Falls die Grenze zwischen zwei oder mehr Gebieten durch eine dicke rot-weiße Linie dargestellt ist, gilt sie als **unpassierbar**. Gebiete, die durch eine unpassierbare Grenze getrennt sind, gelten für die Bodenbewegung nicht als angrenzend.

FREIE GEBIETE UND LEERE GEBIETE

Spielregeln und Planungskarten können sich auf **freie** oder **leere** Gebiete beziehen.

- ◆ **Freies Gebiet:** Ein Gebiet gilt für eine Fraktion als frei, wenn sich dort keine gegnerischen Siedlungen, gegnerischen Einheiten und Sandwürmer befinden.
- ◆ **Leeres Gebiet:** Ein Gebiet des Spielplans, das vollständig leer ist, also keinerlei Figuren, Marker und Plättchen enthält.

Hinweis: Ein Gebiet, in dem sich nur eine Ökologische Forschungsstation oder Erntemaschine befindet, gilt für beide Fraktionen als frei.



- ◆ A ein Sektor
- ◆ B ein Gebirgs-Gebiet
- ◆ C ein Plateau-Gebiet
- ◆ D ein Kleiner-Erg-Gebiet
- ◆ E ein Wüsten-Gebiet
- ◆ F ein Tiefes-Wüsten-Gebiet



I Herrschaftsleiste

K Diese Symbole geben an, wo Siedlungen und Ökologische Forschungsstationen platziert werden.

H eine Flugzone

J Vorhersehungsleiste



◆ HERRSCHAFTSLEISTE

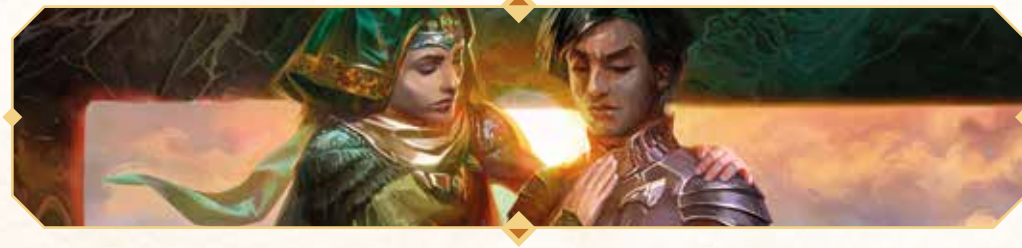
Alle Herrschaftspunkte, die Haus Harkonnen erhält, werden mit dem Herrschaftsmarker auf dieser Leiste markiert. Sobald der Marker das Ende der Leiste erreicht, gewinnt Haus Harkonnen **sofort** das Spiel.

Außerdem zeigt die Leiste an, wann *Thufir Hawat* und *Feyd-Rautha*, zwei wichtige Harkonnen-Anführer, ins Spiel kommen (wie auf ihren Anführerkarten erklärt) und wann Haus Atreides weitere Bene-Gesserit-Marker erhält (→ S. 33).

◆ VORHERSEHUNGSLEISTE

Die Vorhersehungspunkte der Atreides werden mit 3 verschiedenen Markern auf dieser Leiste markiert. Falls die Marker **am Ende einer beliebigen Runde** die Punktewerte erreicht oder übertroffen haben, die auf der zu Beginn des Spiels gezogenen geheimen Zielkarte angegeben sind, gewinnt Haus Atreides das Spiel.

Zudem zeigt die Leiste an, welche Felder die Marker erreichen müssen, damit *Paul-Muad'dib*, *Ehrwürdige Mutter Jessica*, *Chani* und *Alia* (wichtige Atreides-Anführer) ins Spiel kommen und das Haus seine mächtigen *Atomwaffen* zünden kann (→ S. 29).



ÖKOLOGISCHE FORSCHUNGSSTATIONEN

Zu Beginn des Spiels werden 6 Ökologische Forschungsstationen verdeckt und zufällig auf dem Spielplan platziert, eine in jedes Gebiet, das mit dem entsprechenden Symbol markiert ist. Sie stellen aufgegebene Einrichtungen des Imperiums dar. Durch deren Einnahme erhält Haus Atreides 1 Vorhersehungspunkt der Art, die dem Symbol auf der Rückseite der eingenommenen Forschungsstation entspricht.

SIEDLUNGEN

Siedlungen sind bewohnte Orte, die für ihre Fraktion von großer Bedeutung sind. Dort werden neue Einheiten und Anführer aufgestellt, und ihre Zerstörung durch die Gegenseite kann die eigene Niederlage beschleunigen. Alle Siedlungsmarker zeigen auf einer Seite einen numerischen Rang. Die 4 **Pyonendörfer** (Arsunt, Hagga-Becken, Imperiales Becken, Nordpol), die Stadt **Carthag** und die planetare Hauptstadt **Arrakeen** sind Harkonnen-Siedlungen, die 8 verborgenen **Sietches** sind Atreides-Siedlungen.



Arrakeen



Carthag



Pyonendorf



Sietches



Herrschaftsleiste

Vorhersehungsleiste



Ökologische Forschungsstationen

FRAKTIONSTABLEAUS

Beide Fraktionen haben ein eigenes Tableau: **Giedi Primus** für die Harkonnen und **Sietch Tabr** für die Atreides. Während des Spiels führen beide Fraktionen abwechselnd **Aktionen** aus, um Figuren zu bewegen, gegnerische Siedlungen zu zerstören, neue Einheiten aufzustellen und Planungskarten zu ziehen oder zu spielen.

Alle Aktionen sind im mittleren Bereich jedes Tableaus aufgeführt. Die Aktionen, die in einer Runde möglich sind, hängen von den in der aktuellen Runde geworfenen Aktionswürfeln sowie den verfügbaren Anführerkarten der Fraktion ab. Zudem hat jedes Tableau einen **Regenerationstank**, um nachzuhalten, wie lange ein verletzter benannter Anführer aus dem Spiel ist.



A Aktionen

B Regenerationstank

„DAS SPICE MUSS FLIEßEN“-TAFEL

Haus Harkonnen verwendet diese Tafel bei seiner Spice-Ernte. Die drei Imperium-Marker stellen die Interessen der MAFEA, der Raimgilde und des Landsraads dar – die Mächte im Imperium, die am meisten nach dem wertvollen Rohstoff verlangen. Aus den Positionen der Marker ergibt sich die Menge an Ressourcen, die Haus Harkonnen in jeder Runde zur Verfügung stehen.



FIGUREN UND MARKER

Der Krieg um Arrakis wird hauptsächlich von Einheiten und ihren Anführern (ihren „Befehlshabern“) geführt. Sie werden in Gebieten auf dem Spielplan platziert. Alle Einheiten und Anführer im selben Gebiet werden zusammen als **Legion** bezeichnet. Manchmal sind auch Fahrzeuge am Krieg beteiligt, entweder als Angriffsziele (Erntemaschinen) oder Transportmittel (Ornithopter). Außerdem kann Haus Atreides die gefürchteten Sandwürmer beeinflussen, um den Gegner anzugreifen.

◆ EINHEITEN

Einheiten sind die Bodentruppen beider Fraktionen. Sie werden in Gebieten auf dem Spielplan platziert. Die verschiedenen Arten von Einheiten umfassen **Standard-, Elite- und Spezial-Elite-Einheiten** (*Fedaykin* bei den Atreides bzw. *Sardaukar* bei den Harkonnen).

Die Figuren der Standard-Einheiten sind an ihren kleinen, runden Basen zu erkennen. Die Figuren der Elite-Einheiten haben quadratische Basen und die der Spezial-Elite-Einheiten haben sechseckige Basen.

Einheiten, die eliminiert werden, werden vom Spielplan entfernt und stehen für eine erneute Aufstellung zur Verfügung. Einheiten sind auf die Anzahl in der Spielschachtel begrenzt. Es steht jeder Fraktion jedoch frei, stattdessen eine niederrangige Einheit zu verwenden: eine Standard-Einheit anstelle einer Elite- oder Spezial-Elite-Einheit bzw. eine Elite-Einheit anstelle einer Spezial-Elite-Einheit.

STANDARD-EINHEITEN



SPEZIAL-ELITE-EINHEITEN



Sardaukar



Fedaykin

◆ ATREIDES-AUFSTELLUNGSMARKER

Atreides-Einheiten kommen als Aufstellungsmarker ins Spiel. Es gibt Start-Aufstellungsmarker und normale Aufstellungsmarker. Beide Arten werden stets verdeckt auf dem Spielplan platziert, dürfen aber jederzeit von Haus Atreides angesehen werden.

Jeder Aufstellungsmarker zeigt auf seiner verdeckten Seite eine unterschiedliche Kombination aus Standard-, Elite- und/oder Fedaykin-Einheiten.

Haus Atreides darf Aufstellungsmarker jederzeit freiwillig aufdecken (→ *Guerilla-Training*, S. 19). Aufstellungsmarker innerhalb eines Gebiets **müssen** zwingend aufgedeckt werden, wenn das Gebiet in irgendeiner Weise angegriffen oder von einem Ornithopter **ausgekundschaftet** wird (→ S. 19).

Nachdem ein Aufstellungsmarker jedweder Art aufgedeckt worden ist (und die angegebenen Einheiten aufgestellt worden sind), wird er aus dem Spiel entfernt. Sollte der Vorrat an Atreides-Aufstellungsmarkern aufgebraucht sein, kann Haus Atreides keine dieser Marker mehr auf dem Spielplan aufstellen.



Atreides-Start-Aufstellungsmarker



Atreides-Aufstellungsmarker

◆ ANFÜHRER

Anführerfiguren stellen militärische Befehlshaber und wichtige Charaktere des Dune-Universums dar. Sie sind **keine Einheiten** und können ausschließlich in Gebieten auf dem Spielplan platziert werden, die befreundete Einheiten enthalten (sie werden eliminiert, falls sie jemals alleine sind). Es gibt **generische Anführer** (Baschar- und Naib-Anführer) und **benannte Anführer** (wie Paul Atreides und Bestie Rabban). Beide Arten ermöglichen einen flexibleren Einsatz der Legionen und verbessern deren Bewegungs- und Angriffsfähigkeiten.

Anführer werden durch Figuren mit großen runden Basen dargestellt und haben jeweils eine Anführerkarte, die ihre besonderen Kampf- und Aktionsfähigkeiten beschreibt. Sobald ein Anführer ins Spiel kommt, wird seine Anführerkarte sofort aufgedeckt auf den entsprechenden Aktionsbereich des zugehörigen Fraktionstableaus gelegt. Die Karte eines benannten Anführers gilt als **aufgedeckt**, wenn die Beschreibung seiner Spezialaktion sichtbar ist (auf der Seite mit der einfarbigen Grafik).

Hinweis: Anführer derselben Fraktion können unterschiedliche Farben haben. Dies ist nur für das Spiel zu dritt oder viert relevant.

GENERISCHE ANFÜHRER



Baschar-Anführer

Naib-Anführer

BENANNT ANFÜHRER



Bestie Rabban

Paul Atreides

verdeckte Seite

aufgedeckte Seite

Bewege 2 verschiedene Legionen mit Anführer.
Platziere Paul zu einer Legion deiner Wahl. Dann bewege 2 verschiedene Legionen mit Anführer.
Führe einen Überraschungsangriff mit einer Legion mit Anführer durch.





◆ EINHEITEN-LIMIT IN GEBIETEN

Jedes Gebiet auf dem Spielplan darf **maximal 6 Einheiten** enthalten. Wird dieses Limit zu irgendeinem Zeitpunkt überschritten, muss die kontrollierende Fraktion sofort alle überzähligen Einheiten ihrer Wahl entfernen. Anführer sind keine Einheiten und zählen daher nicht gegen dieses Limit (d. h. ein Gebiet darf beliebig viele Anführer enthalten).



Ein Atreides-Aufstellungsmarker gilt für die Bewegung als Einheit (und kann entsprechend bewegt werden) und zählt für das Einheiten-Limit als 1 Einheit. Ein Gebiet dürfte z. B. 4 Einheiten und 2 Aufstellungsmarker enthalten.

Tipp: Als Atreides solltest du darauf achten, nicht mehr als 3 Aufstellungsmarker im selben Gebiet zu platzieren. Ansonsten läufst du Gefahr, das Limit zu überschreiten, wenn sie aufgedeckt werden, und musst Einheiten entfernen.

◆ FAHRZEUGE

Fahrzeuge umfassen **Ornithopter**, **Erntemaschinen** und **Carryalls**. Sie stehen nur den **Harkonnenen** zur Verfügung. Ornithopter und Carryalls werden in Flugzonen platziert, Erntemaschinen in Wüsten-Gebieten. Fahrzeuge bewegen sich niemals aus ihrem Gebiet weg.

Carryalls und Erntemaschinen werden zum Sammeln von Spice verwendet. Ornithopter dienen dazu, Legionen schneller zu bewegen oder gegnerische Sietches und Aufstellungsmarker auszukundschaften.

Fahrzeuge, die zerstört werden, werden vom Spielplan entfernt und können erneut auf dem Spielplan platziert werden. Fahrzeuge sind **keine Einheiten**.



Ornithopter



Erntemaschine



Carryall



◆ SANDWÜRMER

Sandwürmer werden meist durch Wurmzeichen-Marker auf dem Spielplan platziert, wenn sich Harkonnen-Legionen oder Erntemaschinen in Wüsten-Gebieten befinden. Die **Atreides** können mit Sandwürmern gegnerische Legionen angreifen und deren Bewegung behindern, sowie eigene Legionen über weitere Strecken auf dem Spielplan bewegen. Sandwürmer sind **keine Einheiten**.



Sandwurm

SPIELVORBEREITUNG

- 1 Legt die **2 Spielplan-Teile** nebeneinander in die Mitte eurer Spielfläche.
- 2 Mischt die **8 Sietch-Marker** und legt je einen zufällig und *verdeckt* in die markierten Gebiete auf dem Spielplan. Nur Haus Atreides darf sich ihre verdeckte Seite jederzeit im Spiel ansehen.
- 3 Mischt die **Atreides-Start-Aufstellungsmarker** und legt je einen zusammen mit einem Naib-Anführer in die Gebiete mit einem Sietch.
- 4 Mischt die **normalen Atreides-Aufstellungsmarker** und legt sie als *verdeckten* Vorrat in den Atreides-Spielbereich.
- 5 Legt die **6 Siedlungsmarker der Harkonnen** (4 Pyonendörfer, die Stadt Carthag und die Hauptstadt Arrakeen) in die markierten Gebiete auf dem Spielplan. Ihr Rang ist bekannt und darf von beiden Fraktionen jederzeit nachgesehen werden.
- 6 Mischt die **12 Harkonnen-Start-Aufstellungsmarker** und legt je einen Marker jeder Farbe *verdeckt* in die Gebiete mit einer Harkonnen-Siedlung. Deckt sie auf und ersetzt sie durch die angegebenen Harkonnen-Figuren (→ unten rechts).
- 7 Mischt die **6 Ökologischen Forschungsstationen** und legt je eine zufällig und *verdeckt* in die markierten Gebiete auf dem Spielplan. Ihre verdeckte Seite ist für beide Fraktionen geheim und wird nur enthüllt, wenn eine Atreides-Legion das Gebiet betritt.
- 8 Setzt die **3 Vorhersehungsmarker** auf Feld O der Vorhersehungsleiste und den **Herrschaftsmarker** auf Feld O der Herrschaftsleiste.
- 9 Mischt alle **Vorhersehungskarten** zu einem *verdeckten* Stapel. Legt ihn neben dem Spielplan bereit.



- 10 Mischt die **16 Wurmzeichen-Marker** und legt sie als *verdeckten* Wurmzeichen-Vorrat bereit.
- 11 Nehmt euch euer **Fraktionstableau**. Legt jede benannte Anführerkarte, auf der „Von Beginn an im Spiel“ steht, **aufgedeckt** auf den Aktionsbereich, der ihrem Aktionssymbol entspricht. Stellt ihre zugehörigen Anführerfiguren zunächst beiseite. Legt eure generischen Anführerkarten (Naib/Baschar) sowie alle übrigen benannten Anführerkarten **verdeckt** im eigenen Spielbereich bereit – sie sind noch nicht im Spiel.
- 12 Haus Harkonnen legt die **Das Spice muss fließen**-Tafel neben das eigene Fraktionstableau (Giedi Primus) und die 3 Imperium-Marker in einer Reihe neben die oberste Einkerbung.
- 13 Mischt die **Planungskarten** nach ihren Rückseiten in 4 getrennte Decks. Legt die Decks *Haus Harkonnen* und *Corrino-Verbündeter* in den Harkonnen-Spielbereich sowie die Decks *Haus Atreides* und *Fremen-Verbündeter* in den Atreides-Spielbereich.
- 14 Haus Atreides mischt die **6 geheimen Zielkarten** und zieht eine davon. Diese Karte bleibt für Haus Harkonnen das gesamte Spiel über verdeckt. (Räumt die übrigen 5 Karten in die Schachtel.)
- 15 Legt euer **weiteres Spielmaterial** (Figuren, Aktionswürfel, Kampfwürfel, übrige Marker) sowie jeweils 1 Übersichtskarte in Griffweite bereit.
- 16 Haus Atreides beginnt das Spiel mit **1 Bene-Gesserit-Marker**. Legt die übrigen 4 Marker als Vorrat bereit.

SYMBOLE DER HARKONNEN-AUFSTELLUNGSMARKER

- | | |
|--|--|
|  Standard-Einheit |  Sardaukar |
|  Elite-Einheit |  Baschar-Anführer |



Dieser Marker stellt z. B. 1 Baschar-Anführer, 1 Standard-Einheit und 1 Sardaukar der Harkonnen auf.

SPIELABLAUF

Dune: Krieg um Arrakis verläuft über mehrere Runden, bis eine der zwei Fraktionen das Spiel gewinnt. Jede Runde ist in folgende Phasen unterteilt:

◆ RUNDENBEGINN

- ◆ Beide Fraktionen ziehen 2 Planungskarten auf die Hand, 1 Karte von jedem ihrer Decks.
- ◆ Deckt 3 Karten vom Vorhersehungsstapel auf und legt sie aufgedeckt in einer Reihe daneben, sodass ihr sie gut sehen könnt.

1. FAHRZEUGE PLATZIEREN (NUR HARKONNEN)

Haus Harkonnen überprüft anhand der Position des **untersten** Imperium-Markers auf der „Das Spice muss fließen“-Tafel, wie viele eigene Aktionswürfel in dieser Runde blockiert und wie viele Fahrzeuge verfügbar sind. Dann platziert Haus Harkonnen alle verfügbaren Fahrzeuge auf dem Spielplan – Erntemaschinen in Wüsten-Gebieten, Ornithopter und Carryalls in Flugzonen.

2. AKTIONEN AUSFÜHREN

- ◆ Beide Fraktionen werfen ihre Aktionswürfel und platzieren sie auf den Feldern ihres Fraktionstableaus, die den gewürfelten Ergebnissen entsprechen.
- ◆ Jede Fraktion, beginnend mit Haus Harkonnen, darf 1 ihrer Bene-Gesserit-Marker (sofern vorhanden) als temporären Aktionswürfel auf dem eigenen Fraktionstableau platzieren.
- ◆ Beide Fraktionen führen abwechselnd Aktionen aus. Haus Atreides beginnt. Diese Phase endet, sobald Haus Harkonnen alle verfügbaren Aktionen ausgeführt hat.

3. WÜSTENGEFAHREN (NUR ATREIDES)

- ◆ Haus Atreides platziert 1 Wurmzeichen-Marker verdeckt in jedes Wüsten-Gebiet, das eine Harkonnen-Legion oder eine Erntemaschine enthält. Deckt dann alle Wurmzeichen-Marker auf dem Spielplan auf und handelt ihre Effekte ab (sowohl die soeben platzierten als auch bereits zuvor platzierte).



Wurmzeichen-Marker

- ◆ Haus Atreides würfelt ein Mal für jedes Plateau-, Kleiner-Erg- und Wüsten-Gebiet, in dem sich eine Harkonnen-Legion befindet, für die **Coriolisstürme**.

4. SPICE-ERNTE (NUR HARKONNEN)

- ◆ Falls sich Erntemaschinen auf dem Spielplan befinden, entfernt Haus Harkonnen sie und sammelt dadurch Spice. Die Menge hängt vom jeweiligen Gebiet ab: 1 Punkt in Wüste, 2 Punkte in Tiefer Wüste.
- ◆ Haus Harkonnen gibt die gesammelten Spice-Punkte sofort aus, um die Imperium-Marker auf der „Das Spice muss fließen“-Tafel auf ihrer aktuellen Stufe zu halten oder um sie 1 Schritt nach oben zu bewegen. Es kostet 2 Punkte, um die Stufe zu halten, und 3 Punkte, um 1 Schritt nach oben zu steigen. Nicht bezahlte Marker sinken um 1 Schritt nach unten.
- ◆ Falls der Herrschaftsmarker auf Stufe 5 oder niedriger ist, hat Haus Harkonnen zudem die Option, 3 Spice-Punkte auszugeben, um 1 Herrschaftspunkt zu erhalten (ein Mal pro Spice-Ernte-Phase).
- ◆ Alle Imperialen Verbote, die zu den Imperium-Markern auf der untersten Stufe der „Das Spice muss fließen“-Tafel gehören, werden automatisch aktiv. Zudem wird 1 zusätzliches Imperiales Verbot aktiv, falls mindestens 1 Imperium-Marker nach unten gesunken ist. Haus Harkonnen wählt das Verbot aus all denen aus, die zu den nach unten gesunkenen Markern gehören.

◆ RUNDENENDE

- ◆ Haus Atreides prüft, ob die Anforderungen von einer oder mehreren aufgedeckten **Rundenende**-Vorhersehungskarten erfüllt sind. Es führt alle Anweisungen der Karten aus, die es werten möchte (maximal 2 Vorhersehungskarten pro Runde), und rückt die angegebenen Vorhersehungsmarker nach oben. Egal ob Karten in dieser Runde gewertet wurden oder nicht, falls die auf der geheimen Zielkarte angegebenen Punktwerte erreicht sind, **gewinnt** Haus Atreides das Spiel. Andernfalls geht das Spiel weiter.
- ◆ Entfernt alle Ornithopter und Carryalls vom Spielplan.
- ◆ Falls benannte Anführer auf dem Spielplan sind, dürfen beide Fraktionen, beginnend mit Haus Harkonnen, beliebige ihrer benannten Anführer auf dem Spielplan durch generische Anführer ersetzen.
- ◆ Deckt alle „erschöpften“ Anführerkarten auf und legt sie zurück auf die passenden Aktionsbereiche (das gilt nicht für Anführer im Regenerationstank; diese werden zwar aufgedeckt, aber nicht zurückgelegt).
- ◆ Beide Fraktionen überprüfen die Anzahl Planungskarten auf ihrer Hand. Hat eine Fraktion mehr als **6 Karten** auf der Hand, wirft sie überzählige Karten ihrer Wahl ab.

- ◆ Haus Atreides entscheidet, welche aufgedeckten, noch nicht gewerteten Vorhersehungskarten aus dem Spiel entfernt oder stattdessen zurück in den Stapel gemischt werden.
- ◆ Beide Fraktionen nehmen die benutzten Aktionswürfel von ihren Tableaus zurück. Es beginnt eine neue Runde.

PHASE 1 – FAHRZEUGE PLATZIEREN




Diese Phase wird ausschließlich von Haus Harkonnen ausgeführt, um die Anzahl der Aktionswürfel und Fahrzeuge für diese Runde zu bestimmen. Es überprüft die „Das Spice muss fließen“-Tafel und die Position der Imperium-Marker links daneben. Der unterste Marker bestimmt die **aktive Reihe**. Die Marker oberhalb sind irrelevant.

- ◆ Zunächst legt Haus Harkonnen 1 Aktionswürfel auf jedes leere Feld in der ersten Spalte der Tafel, das in der aktiven Reihe und darüber ist. Diese Würfel sind in dieser Runde nicht verfügbar. Alle Aktionswürfel unterhalb der aktiven Reihe werden von der Tafel genommen und sind in dieser Runde verfügbar.



- ◆ Dann nimmt Haus Harkonnen so viele Fahrzeuge wie in den 3 rechten Spalten der aktiven Reihe angegeben.

Haus Harkonnen platziert alle verfügbaren Fahrzeuge auf dem Spielplan gemäß den folgenden Regeln:

- ◆ Erntemaschinen  werden in freien Wüsten-Gebieten platziert, max. 1 pro Gebiet. Erntemaschinen bewegen sich nicht und sammeln Spice in Phase 4 (Spice-Ernte).
- ◆ Ornithopter  und Carryalls  werden in Flugzonen platziert, max. 1 Figur pro Zone. Ornithopter können Legionen transportieren (→ S. 23) oder gegnerische Sietches und Aufstellungsmarker auskundschaften (→ S. 19).

Hinweis: Falls eine Flugzone bereits besetzt ist und Haus Harkonnen dort ein anderes Fahrzeug platzieren möchte, wird das aktuelle Fahrzeug einfach entfernt.

PHASE 2 – AKTIONEN

In dieser Hauptphase des Spiels führt ihr Aktionen aus, um auf eure Siegbedingungen hinzuarbeiten: Ihr stellt Einheiten auf, bewegt sie und greift mit ihnen an, nutzt die Spezialfähigkeiten eurer Anführer und vieles mehr. Eure verfügbaren Aktionen hängen hauptsächlich von den Ergebnissen eurer Aktionswürfel ab.

- ◆ Zu Beginn der Phase werft ihr eine bestimmte Anzahl an Aktionswürfeln. Haus Atreides würfelt das gesamte Spiel über mit 4 Aktionswürfeln, während die Anzahl der Harkonnen-Würfel von der „Das Spice muss fließen“-Tafel abhängt (→ vorherige Seite).
- ◆ Nach dem Wurf legt ihr eure Würfel auf die Aktionswürfel-Felder eures Tableaus, entsprechend der erzielten Ergebnisse. Auf dem Harkonnen-Tableau gibt es 3 Felder pro Ergebnis, auf dem Atreides-Tableau jeweils 2. Jeder Würfel, für den es kein leeres Feld mehr gibt, muss auf ein anderes Ergebnis nach Wahl gedreht werden, wobei zuerst Ergebnisse mit den meisten leeren Feldern gewählt werden müssen. Erst dreht Haus Harkonnen seine Würfel einzeln nacheinander, dann folgt Haus Atreides.
- ◆ Falls Haus Harkonnen über Bene-Gesserit-Marker verfügt, kann es 1 davon (nicht mehr!) als temporären Aktionswürfel für diese Runde verwenden und ihn auf ein leeres Aktionswürfel-Feld legen (→ S. 33). Dann hat Haus Atreides die gleiche Wahl.



◆ AKTIONSZÜGE

Nachdem ihr eure Aktionswürfel geworfen habt, seid ihr abwechselnd am Zug und führt jeweils 1 Aktion aus. Haus Atreides beginnt. Die Möglichkeiten sind:

- ◆ Gib 1 Aktionswürfel aus, um 1 der Aktionen auszuführen, die mit diesem Ergebnis verknüpft sind.
- ◆ Gib 1 beliebigen Aktionswürfel aus, um 1 Planungskarte von der Hand zu spielen.
- ◆ **(NUR ATREIDES)** Falls Haus Atreides weniger unbenutzte Aktionswürfel hat als Haus Harkonnen, darf es eine Wüstenmacht-Aktion ausführen.

Gibst du einen Würfel aus, um **1 Aktion auszuführen**, lies ihre Effekte auf deinem Fraktionstableau nach. Bei vielen Aktionen hast du die Wahl zwischen zwei oder mehr Optionen. Du musst dich für eine der Optionen entscheiden. Zum Beispiel kannst du mit der Strategie-Aktion entweder 2 verschiedene Legionen bewegen ODER mit 1 Legion angreifen.

Gibst du einen Würfel aus, um **1 Planungskarte zu spielen**, kannst du einen beliebigen unbenutzten Würfel wählen, unabhängig von seinem Ergebnis. Lies den Text der Karte sorgfältig und handle ihre Effekte ab. Wirf die Karte danach auf einen Abwurfstapel neben dem zugehörigen Stapel ab.

Ausgegebene Aktionswürfel werden immer auf die Felder für **Benutzte Aktionswürfel** des eigenen Tableaus versetzt. Sobald du deine gewählte Aktion vollendet hast, ist das andere Haus am Zug. Die Phase endet, nachdem Haus Harkonnen seinen letzten Aktionswürfel benutzt hat.

EFFEKTE VON AKTIONEN AUSWÄHLEN

Die Effekte einer Aktion sind nie verpflichtend. Du kannst sie ganz, teilweise oder auch gar nicht ausführen. Dies ist besonders wichtig bei Aktionen von Planungskarten.

Wenn dir eine Aktion zum Beispiel erlaubt, Einheiten aufzustellen und eine Legion zu bewegen, könntest du wählen, nur Einheiten aufzustellen oder nur die Legion zu bewegen (statt beides).

◆ ERGEBNISSE DER AKTIONSWÜRFEL

Die Symbole auf den Aktionswürfeln stehen für verschiedene Aktionen. Während einige Aktionen für beide Fraktionen gleich funktionieren, haben andere unterschiedliche Effekte für jede Fraktion, und manche stehen sogar nur einer bestimmten Fraktion zur Verfügung.



AKTION: STRATEGIE

Die **STRATEGIE**-Aktion ist die Basis für militärische Operationen. Mit ihr kannst du Legionen auf dem Spielplan bewegen oder mit ihnen angreifen. Du hast die Wahl zwischen:

- ◆ Bewege 2 verschiedene Legionen.
ODER
- ◆ Greife mit 1 Legion an.

AKTION: FÜHRUNG

Dies ist zusammen mit der **STRATEGIE**-Aktion die Hauptmöglichkeit, um Legionen auf dem Spielplan zu bewegen oder mit ihnen anzugreifen. Allerdings müssen die betroffenen Legionen mindestens 1 Anführer haben (generisch oder benannt). Du hast die Wahl zwischen:

- ◆ Bewege 2 verschiedene Legionen mit Anführer.
ODER
- ◆ Führe einen *Überraschungsangriff* mit einer Legion mit Anführer durch.

AKTION: AUFSTELLEN (ATREIDES-VARIANTE)

Als Haus Atreides stellst du neue Einheiten und Anführer durch das Ziehen eines zufälligen Aufstellungsmarkers auf. Sieh dir den Marker an und platziere ihn zusammen mit einem Anführer verdeckt in ein Gebiet mit Sietch-Marker.

- ◆ Stelle 1 Aufstellungsmarker und 1 Anführer (Naib oder benannt) im selben Gebiet mit einem Sietch auf.

AKTION: AUFSTELLEN (HARKONNEN-VARIANTE)

Wenn du als Haus Harkonnen neue Einheiten und Anführer aufstellst, platziere sie auf dem Spielplan in Gebieten deiner Wahl mit einem Siedlungsmarker:

- ◆ Stelle 3 Standard-Einheiten und 1 Anführer (Baschar oder benannt) in einem oder mehreren Gebieten mit Siedlung deiner Wahl auf.

AKTION: MENTAT

Die Planungskarten auf eurer Hand stellen die Vielzahl an Intrigen und raffinierten Schachzügen dar, die eurer Fraktion zur Verfügung stehen.

- ◆ Ziehe 2 Planungskarten von deinen Decks auf deine Hand, entweder 2 Karten vom selben Deck oder je 1 Karte von beiden Decks (entscheide vor dem Ziehen).

AKTION: HAUS (ATREIDES-VARIANTE)

Die **HAUS**-Aktion der Atreides gleicht die begrenzte Anzahl von Aktionswürfeln aus und spiegelt die Flexibilität und Anpassungsfähigkeit des Hauses wider.

- ◆ Verwende dieses Würfelergebnis als ein Würfelergebnis deiner Wahl.

AKTION: HAUS (HARKONNEN-VARIANTE)

Die **HAUS**-Aktion der Harkonnen steht für die enormen Ressourcen, die einem der mächtigsten aller Großen Häuser zur Verfügung stehen. Du hast die Wahl zwischen:

- ◆ Ersetze 2 Standard-Einheiten durch 2 Elite-Einheiten.
ODER
- ◆ Platziere 2 Fahrzeuge deiner Wahl auf dem Spielplan.

AKTION: WÜSTENMACHT (NUR ATREIDES)

Diese Aktion stellt die Kontrolle der einheimischen Fremden über die gigantischen Sandwürmer von Arrakis dar. Du musst für sie keinen Aktionswürfel ausgeben. Allerdings kannst du sie nur ausführen, falls du weniger unbenutzte Aktionswürfel hast als Haus Harkonnen, oder als Teil des Effekts einer Planungskarte oder Spezialaktion. Du hast die Wahl zwischen:

- ◆ Platziere 2 Wurmzeichen-Marker in beliebigen Wüsten-Gebieten ohne Wurmzeichen, Sandwurm und Sietch; max. 1 Marker pro Gebiet.
ODER
- ◆ Bewege 2 verschiedene Sandwürmer auf dem Spielplan.
ODER
- ◆ Greife mit 1 Sandwurm auf dem Spielplan an.

| Mehr zu Sandwürmern auf Seite 31.

AUFSTELLEN VS. PLATZIEREN

Aufstellen bedeutet, eine Spielkomponente, die sich im Spiel, aber nicht auf dem Spielplan befindet, zu nehmen (außer vom Regenerationstank) und auf den Spielplan zu stellen.

Platzieren bedeutet, eine Spielkomponente von egal wo zu nehmen (außer vom Regenerationstank) und auf den Spielplan zu stellen. Befindet sie sich bereits auf dem Spielplan, kann sie versetzt werden, als käme sie gerade zum ersten Mal ins Spiel.

◆ **SPEZIALAKTIONEN VON BENANNTEN ANFÜHRERN**

Die Karte jedes benannten Anführers ist mit einem bestimmten Aktionswürfel-Ergebnis verknüpft. Wenn ein benannter Anführer ins Spiel kommt, wird seine Karte aufgedeckt auf das zugehörige Fraktionstableau gelegt, in den Aktionsbereich des entsprechenden Aktionssymbols.

- ◆ Anführer, die nicht im Regenerationstank sind, gewähren ihrer Fraktion zusätzliche oder verstärkte Möglichkeiten, wenn ein entsprechender Aktionswürfel für eine Aktion ausgegeben wird.

Die Spezialaktionen von Anführern sind Alternativen zu den normalen Aktionen, die ein Würfelergebnis ermöglicht. Daher habt ihr immer die Wahl zwischen der normalen Aktion und der Spezialaktion.

- ◆ Wenn du die Spezialaktion eines Anführers nutzt, nimmst du – nachdem du die Aktion vollständig ausgeführt hast – seine Anführerkarte von deinem Tableau und drehst sie um. Diese Karte ist nun „erschöpft“. Ihre Spezialaktion steht dir bis zum Beginn der nächsten Runde nicht mehr zur Verfügung.

Die erweiterte bzw. verstärkte Spezialaktion steht auf den Atreides-Anführerkarten in **grüner Schrift** und auf Harkonnen-Anführerkarten in **roter Schrift**.



◆ FREIE AKTIONEN

Freie Aktionen könnt ihr ausführen, ohne einen Aktionswürfel oder eine Wüstenmacht-Aktion ausgeben zu müssen. Freie Aktionen können **mehrmals** im selben Aktionszug und zusätzlich zur normalen Aktion ausgeführt werden. Neben freien Aktionen, die bestimmte Planungs- oder Vorhersehungskarten gewähren, gelten auch die beiden folgenden als freie Aktionen:

GUERRILLA-TRAINING (NUR ATREIDES)

Als Haus Atreides darfst du jederzeit im eigenen Aktionszug beliebig viele Aufstellungsmarker auf dem Spielplan aufdecken, sodass ihre verborgene Seite sichtbar wird. Ersetze jeden aufgedeckten Marker durch die angegebenen Einheiten und entferne ihn aus dem Spiel.

AUSKUNDSCHAFTEN (NUR HARKONNEN)

Als Haus Harkonnen darfst du jederzeit im eigenen Aktionszug 1 Ornithopter vom Spielplan entfernen, um alle Sietch- und alle Aufstellungsmarker in einem Gebiet eines verbundenen Sektors aufzudecken (sofern vorhanden).

◆ PLANUNGSKARTEN SPIELEN

Durch das Spielen von Planungskarten aus der Hand könnt ihr besondere Aktionen ausführen, die oftmals die Grundregeln des Spiels umgehen. Viele der bekanntesten Ereignisse und Nebenfiguren aus der Dune-Saga können auf diese Weise ins Spiel kommen.

- ◆ Ihr zieht Planungskarten zu Beginn jeder Runde und durch die Mentat-Aktion in der Aktionsphase. Spielen könnt ihr Planungskarten in der Aktionsphase, indem ihr 1 beliebigen Aktionswürfel abgibt.
- ◆ Zudem habt ihr im Gefecht die Möglichkeit, Planungskarten von der Hand abzuwerfen, um eure Legionen zu unterstützen (→ S. 24).

Planungskarten werden immer offen abgeworfen. Ist ein Deck aufgebraucht, wird es nicht neu gemischt. Stattdessen kann von diesem Deck nicht mehr gezogen werden.

Es gibt 4 Planungskarten-Decks: Die Decks **Haus Harkonnen** und **Corrino-Verbündeter** für die Harkonnen sowie die Decks **Haus Atreides** und **Fremen-Verbündeter** für die Atreides. Jedes Deck bietet andere Möglichkeiten für die jeweilige Fraktion:

- ◆ Das **Haus Harkonnen**-Deck erleichtert das Aufstellen von Harkonnen-Anführern, stellt den Nachschub von Einheiten sicher und hilft beim Sammeln von Spice.
- ◆ Das **Corrino-Verbündeter**-Deck erleichtert es Legionen (insbesondere denen, die Sardaukar enthalten) sich zu bewegen und anzugreifen, und es zwingt Haus Atreides, Planungskarten, Vorhersehungskarten und Aktionswürfel abzuwerfen.
- ◆ Die Karten im **Haus Atreides**-Deck enthalten Angriffsverbesserungen und ermöglichen, Vorhersehungskarten zu manipulieren sowie die furchterregenden Fedaykin und den mächtigen Anführer **Gurney Halleck** aufzustellen.
- ◆ Das **Fremen-Verbündeter**-Deck ist darauf ausgerichtet, die Bewegung in der Wüste zu erleichtern sowie Sandwürmer und Coriolisstürme zu verstärken und zu manipulieren. Einige Karten ermöglichen es, den tödlichen **Wilden Sandwurm** zu beschwören und zu kontrollieren.



PHASE 3 – WÜSTENGEFAHREN

In dieser Phase manifestiert Haus Atreides die Macht der arrakischen Wüste, indem es Wurmzeichen-Marker platziert und deren Effekte abhandelt, sowie für Gebiete würfelt, die durch Coriolisstürme gefährdet sind. Beachtet, dass Wurmzeichen-Marker auch mit der Wüstenmacht-Aktion auf dem Spielplan platziert werden können (→ S. 18).

◆ WURMZEICHEN PLATZIEREN UND ABHANDELN

Legt zunächst alle Wurmzeichen-Marker aus Gebieten mit Atreides-Legionen oder Sandwürmern ab. Mischt sie verdeckt zurück in den Wurmzeichen-Vorrat.

Dann zieht Haus Atreides zufällige Wurmzeichen-Marker und platziert sie verdeckt und ohne sie anzusehen auf dem Spielplan, 1 Wurmzeichen-Marker in jedes Wüsten-Gebiet mit einer Harkonnen-Legion oder Erntemaschine, in dem sich noch kein Wurmzeichen-Marker oder Sandwurm befindet.

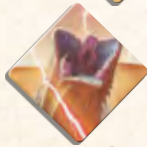
Dann dreht Haus Atreides alle Wurmzeichen-Marker auf dem Spielplan auf ihre offene Seite und führt ihre Effekte in einer selbst gewählten Reihenfolge aus.

Es gibt 3 Arten von Wurmzeichen-Effekten:

◆ **Sand:** Fehllalarm. Wirf den Marker ab.



◆ **Sandwurm:** Platziere 1 Sandwurm in dem Gebiet. Dann wirf den Marker ab.



◆ **Wühlender Sandwurm:** Liegt der Marker in einem Tiefen-Wüsten-Gebiet, platziere 1 Sandwurm in dem Gebiet. Dann wirf den Marker ab. Andernfalls wirf den Marker ohne Effekt ab.



Hinweis: Alle Sandwürmer, die in dieser Phase erscheinen, müssen auf dem Spielplan platziert werden. Sind keine Sandwürmer mehr vorhanden, muss Haus Atreides sie von woanders auf dem Spielplan nehmen. Erscheinen in dieser Phase mehr als 4 Sandwürmer auf dem Spielplan (5, falls der Wilde Sandwurm im Spiel ist, → S. 32), bestimmt Haus Atreides, welche von ihnen erscheinen, und wirft die restlichen Wurmzeichen-Marker ab.

◆ EFFEKTE PLATZierter SANDWÜRMER

Nachdem alle Sandwürmer platziert worden sind:

- ◆ Befindet sich in dem Gebiet nur eine Erntemaschine, wird sie entfernt (außer ein Carryall rettet sie, → unten).
- ◆ Befindet sich in dem Gebiet eine Harkonnen-Legion, muss sie sich zurückziehen (→ Rückzug, S. 26). Kann sie das nicht, greift der Sandwurm sie an (→ Sandwurm-Angriff, S. 31). Falls sich in dem Gebiet auch eine Erntemaschine befindet und sich die Legion zurückzieht oder eliminiert wurde, wird die Erntemaschine zerstört (außer ein Carryall rettet sie, → unten).

Nachdem alle Wurmzeichen-Marker abgehandelt wurden, mischt sie verdeckt zurück in den Wurmzeichen-Vorrat.

CARRYALL ZUR RETTUNG

In dieser Phase (und nur in dieser!) kann Haus Harkonnen Carryalls auf dem Spielplan verwenden, um Erntemaschinen vor Sandwürmern zu retten.

- ◆ Führt die Platzierung eines Sandwurms zur Zerstörung einer Erntemaschine, kann Haus Harkonnen einen Carryall aus einer verbundenen Flugzone entfernen, anstatt die Erntemaschine zu zerstören.
- ◆ In diesem Fall wird die Erntemaschine nicht entfernt und der Sandwurm trotzdem in dem Gebiet platziert (es sei denn, er hat dort eine Legion angegriffen). Die Koexistenz ist nur von kurzer Dauer, da die Erntemaschine in der folgenden Phase entfernt wird.

◆ CORIOLISSTÜRME ABHANDELN

Alle Plateau-, Kleiner-Erg- und Wüsten-Gebiete sind der Wut der Coriolisstürme ausgesetzt, **außer den 5 zentralen, von Gebirge umgebenen Plateau-Gebieten.**

- ◆ Haus Atreides wirft 2 Kampfwürfel für jede Harkonnen-Legion in einem gefährdeten Gebiet (Plateau, Kleiner Erg, Wüste, Tiefe Wüste; Atreides-Legionen sind nicht betroffen). Der Angriff verursacht der Harkonnen-Legion 1 Treffer pro und X Treffer pro , wobei X von der Art des Gebiets abhängt:

Tiefe Wüste:	2 Treffer
Wüste:	1 Treffer
Kleiner Erg oder Plateau:	kein Treffer

Haus Harkonnen muss sofort alle erlittenen Treffer als Verluste abhandeln (→ S. 26).

PHASE 4 – SPICE-ERNTE

In dieser Phase entfernt Haus Harkonnen alle Erntemaschinen, die sich noch auf dem Spielplan befinden. Für jede entfernte Erntemaschine sammelt es Spice-Punkte in Abhängigkeit von der Art des Gebiets:

Wüste:	1 Spice-Punkt
Tiefe Wüste:	2 Spice-Punkte

Alle Spice-Punkte müssen in dieser Phase ausgegeben werden, um die Imperium-Marker auf der „Das Spice muss fließen“-Tafel zu beeinflussen, das Spice für eigene Zwecke zu nutzen oder in der Reserve zu speichern.

◆ IMPERIUM-MARKER BEEINFLUSSEN

- ◆ Es kostet 2 Spice-Punkte, einen Imperium-Marker auf seiner aktuellen Stufe zu halten.
- ◆ Es kostet 3 Spice-Punkte, einen Imperium-Marker um 1 Schritt nach oben zu bewegen. Jeder Marker kann pro Spice-Ernte-Phase um maximal 1 Schritt erhöht werden.
- ◆ Imperium-Marker, die weder gehalten noch erhöht werden, sinken automatisch um 1 Schritt nach unten. Dadurch wird 1 Imperiales Verbot aktiv (→ rechts).



Beispiel: Du hast als Haus Harkonnen 4 Spice-Punkte gesammelt. Du gibst je 2 Punkte aus, um den MAFEA- und den Raumgilde-Marker zu halten. Der Landsraad-Marker sinkt automatisch um 1 Stufe. Das zugehörige Verbot wird aktiv.

Hinweis: Imperium-Marker können nicht über die oberste Stufe oder unter die unterste Stufe bewegt werden. Jede derartige Bewegung wird ignoriert.



◆ HORTEN

Falls der Herrschaftsmarker auf **Stufe 5 oder niedriger** ist, hat Haus Harkonnen die Option, 3 Spice-Punkte auszugeben, um 1 Herrschaftspunkt zu erhalten. Dies ist nur ein Mal pro Spice-Ernte-Phase möglich. Sobald der Herrschaftsmarker Stufe 6 oder höher erreicht, steht diese Option nicht mehr zur Verfügung.

◆ SPICE-RESERVE

Haus Harkonnen darf **maximal 1 Spice-Punkt** für zukünftige Runden aufsparen (um ihn z. B. für einen besseren Effekt auszugeben). Dazu nimmt es den Spice-Reservemarker und legt ihn als Erinnerung auf die „Das Spice muss fließen“-Tafel.

◆ IMPERIALE VERBOTE

Am Ende der Spice-Ernte-Phase werden alle Imperialen Verbote aktiv, die zu den Imperium-Markern auf der untersten Stufe der „Das Spice muss fließen“-Tafel gehören, **plus** 1 Verbot, das Haus Harkonnen aus den gerade gesunkenen Markern auswählt (und nicht bereits aktiv ist). Ein Verbot bleibt bis zum Beginn der Spice-Ernte-Phase der nächsten Runde aktiv.

Sobald ein Verbot aktiv ist, muss Haus Harkonnen dessen Effekt jederzeit in der Runde anwenden, wie auf der zugehörigen Karte beschrieben ist. Ein aktives Verbot gilt immer als in Kraft befindlich.

SPIELKONZEPTE


Die folgenden Abschnitte beschreiben die Detailregeln.

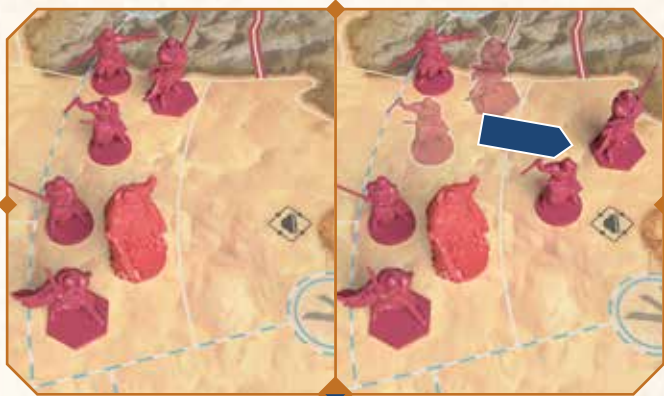
BEWEGUNG



Legionen können während der Aktionsphase mittels **FÜHRUNG**- und **STRATEGIE**-Aktionen auf dem Spielplan bewegt werden (oder durch das Spielen von Planungskarten, die das erlauben).

Eine sich bewegende Legion bewegt sich stets von dem Gebiet, das sie besetzt, in ein angrenzendes freies Gebiet (keine gegnerischen Siedlungen/Einheiten, keine Sandwürmer). Eine Legion kann sich nicht zwischen Gebieten mit einer unpassierbaren Grenze bewegen, außer mittels **Truppentransport** (→ nächste Seite).

Es müssen nicht alle Figuren einer Legion bewegt werden. Das aktive Haus kann die Legion aufteilen, indem es nur einige Figuren der Legion bewegt und den Rest stehen lässt. Beachtet, dass Anführer sich niemals alleine bewegen können, sondern immer von mindestens 1 Einheit begleitet werden müssen.

Hinweis: Wenn du eine Armee mit einer  **FÜHRUNG**-Aktion bewegst und sie aufteilen möchtest, muss mindestens 1 Anführer die sich bewegenden Einheiten begleiten.

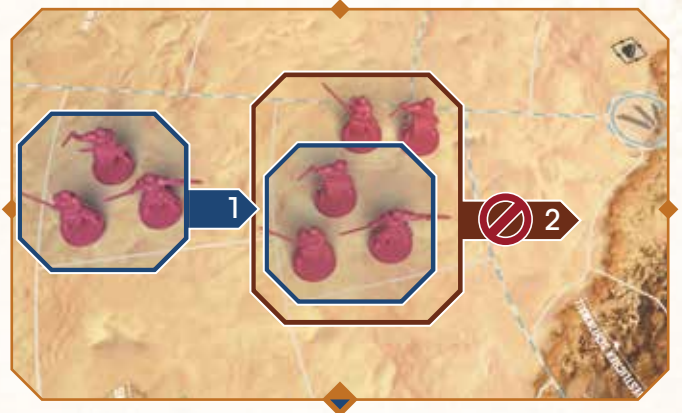


Beispiel: Du führst als Harkonnen eine  **STRATEGIE**-Aktion aus. Für die erste Bewegung der Aktion nimmst du eine Legion, die aus 5 Einheiten und 1 Anführer besteht, und beschließt, nur 2 der Einheiten zu bewegen und den Rest samt Anführer stehen zu lassen. Mit der zweiten Bewegung, die dir die  **STRATEGIE**-Aktion gewährt, kannst du eine beliebige andere Legion auf dem Spielplan bewegen, einschließlich der Legion, die aus den stehen gelassenen Einheiten besteht.

MEHRERE LEGIONEN BEWEGEN

Die **FÜHRUNG**- und die **STRATEGIE**-Aktion sowie einige Planungskarten erlauben, 2 verschiedene Legionen im gleichen Zug zu bewegen (oder sogar mehr).

Hinweis: Ihr dürft jede beliebige Legion auf dem Spielplan gemäß den links beschriebenen Grundregeln bewegen. Achtet jedoch darauf, dass ihr dieselbe Figur nicht zweimal mit derselben Aktion bewegt. Stellt euch vor, dass alle Bewegungen, die durch dieselbe Aktion gewährt werden, gleichzeitig stattfinden, um dies zu vermeiden.



Beispiel: Während derselben Aktion darfst du nicht zuerst eine Legion in ein Gebiet bewegen, in dem sich eine andere befreundete Legion befindet, und dann alle Figuren erneut bewegen, weil du beide Legionen nun als eine betrachtest. Auf diese Weise würdest du die Figuren der ersten Legion zweimal mit derselben Aktion bewegen.

BEWEGUNG DURCH MEHRERE GEBIETE

Bewegt sich eine Legion durch mehr als 1 Gebiet (z. B. mittels **Sandreiten**, **Truppentransport** oder als Effekt einer Planungskarte), gelten folgende Regeln:

- ◆ Die sich bewegende Legion kann während ihrer Bewegung keine Figuren aufnehmen oder absetzen.
- ◆ Bewegt sich die Legion durch Gebiete mit anderen befreundeten Legionen, wird das Einheiten-Limit erst nach Beendigung der gesamten Bewegung überprüft. Anders gesagt: Während der Bewegung darf das Einheiten-Limit überschritten werden.
- ◆ Haus Atreides kann eine Ökologische Forschungsstation nicht einnehmen, wenn seine Legion sich durch mehrere Gebiete bewegt, ohne im Gebiet der Forschungsstation stehen zu bleiben.

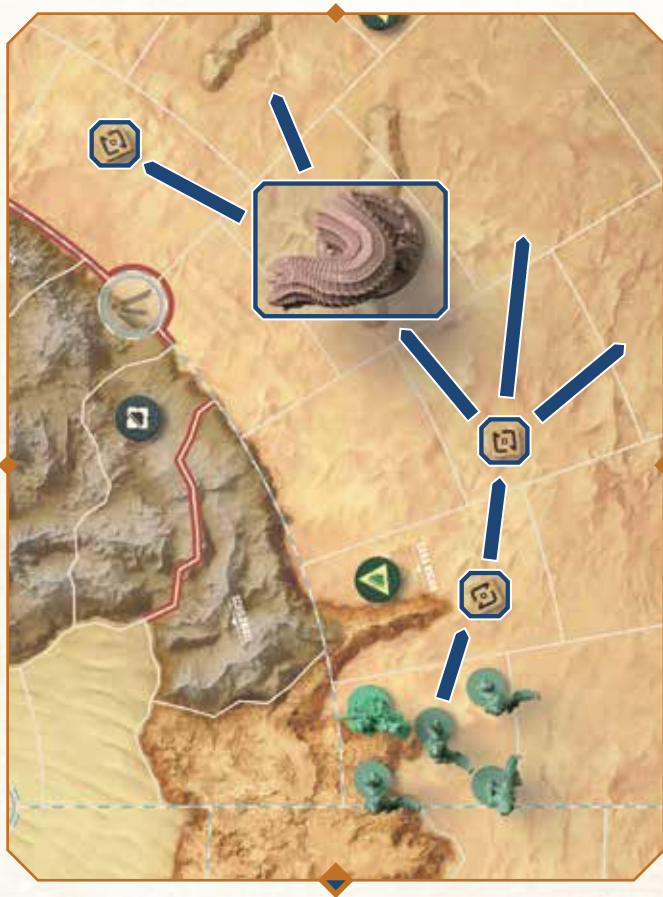
SANDREITEN (NUR ATREIDES)

Wenn Haus Atreides eine Aktion ausführt, um eine Legion zu bewegen, kann es Wurmzeichen-Marker und Sandwürmer auf dem Spielplan nutzen, um ihre Bewegung zu erhöhen.

Eine Atreides-Legion, die sich aus einem Gebiet bewegt, das an einen Wurmzeichen-Marker oder Sandwurm angrenzt, kann sich durch eine beliebige Anzahl von angrenzenden, aufeinanderfolgenden Gebieten bewegen, die Wurmzeichen-Marker oder Sandwürmer enthalten, und ihre Bewegung in einem Gebiet beenden, das an einen dieser Wurmzeichen-Marker oder Sandwürmer angrenzt. Das Zielgebiet darf einen Wurmzeichen-Marker enthalten, aber keinen Sandwurm.

Eine Legion kann sich mittels Sandreiten nicht durch Gebiete mit gegnerischen Legionen bewegen (Erntemaschinen blockieren das Sandreiten jedoch nicht).

Die Sandreiten-Fähigkeit kann zum Angreifen verwendet werden (→ S. 24).



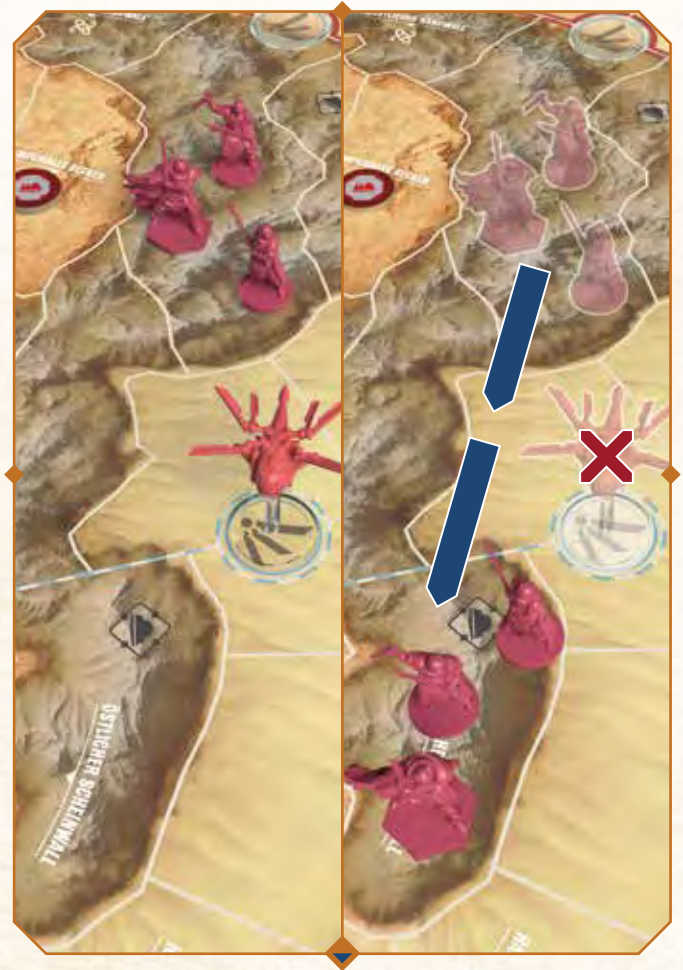
TRUPPENTRANSPORT (NUR HARKONNEN)

Wenn Haus Harkonnen eine Aktion ausführt, um eine Legion zu bewegen oder mit ihr anzugreifen, kann es ihre Bewegung oder die Reichweite des Angriffs erhöhen, indem es 1 Ornithopter (nicht mehr!) in einer Flugzone nutzt, die mit dem Sektor verbunden ist, in dem die Legion ihre Bewegung beginnt.

Dafür entfernt Haus Harkonnen den gewählten Ornithopter und bewegt die Legion um bis zu 1 Gebiet weiter oder greift mit ihr dort an.

Dieser Truppentransport ermöglicht es einer Legion, sich über unpassierbare Grenzen sowie durch Gebiete mit gegnerischen Legionen und Sandwürmern zu bewegen (diese Luftbewegung lässt die Legion über das dazwischenliegende Gebiet „springen“).

Wichtig: Eine Legion kann nicht mehr als 1 Truppentransport pro Zug verwenden.



GEFECHTE

Legionen können gegnerische Legionen und Siedlungen während der Aktionsphase mittels **FÜHRUNG-** und **STRATEGIE-**Aktionen angreifen (oder durch das Spielen von Planungskarten, die das erlauben).

Eine angreifende Legion kann eine gegnerische Legion oder eine unverteidigte Siedlung (→ S. 27) in einem angrenzenden Gebiet als Ziel wählen. Dies ist nicht über eine unpassierbare Grenze hinweg möglich, außer mittels **Truppentransport** (→ S. 23). Die angreifende Legion bleibt für die Dauer des Gefechts in ihrem aktuellen Gebiet.

- ◆ Alle Figuren, aus denen die angreifende Legion besteht, nehmen am Gefecht teil.
- ◆ Haus Atreides kann eine gegnerische Legion in einem Gebiet angreifen, das per **Sandreiten** erreichbar ist. Haus Harkonnen kann eine gegnerische Legion angreifen, die per **Truppentransport** erreichbar ist (→ S. 23).

ABLAUF DER GEFECHTSRUNDEN

Befindet sich die verteidigende Legion zu Beginn des Gefechts in einem Gebiet mit einem verdeckten Sietch-Marker, wird der Marker aufgedeckt und sein Rang enthüllt. Auch alle am Gefecht beteiligten Aufstellungsmarker werden aufgedeckt und durch die abgebildeten Figuren ersetzt. Dann wird das Gefecht über mehrere Gefechtsrunden ausgetragen, jede mit diesen Schritten:

1. Beginnend mit dem Angreifer können beide Fraktionen Planungskarten von der Hand abwerfen, um für jede abgeworfene Karte 1 Kampfwürfel zu ihrem Kampfwurf hinzuzufügen (→ rechts).
2. Jede Seite wirft eine Anzahl Kampfwürfel, die wie folgt bestimmt wird: Anzahl der Einheiten in der eigenen Legion plus Anzahl der Planungskarten, die sie zu Beginn dieser Gefechtsrunde abgeworfen hat. Befindet sich die verteidigende Legion in einem Gebiet mit Siedlung (Sietch, Pyonendorf usw.), wirft der Verteidiger zusätzliche Kampfwürfel in Höhe des Rangs dieser Siedlung.

Wichtig: Es ist unter keinen Umständen möglich, mehr als 6 Kampfwürfel zu werfen.

ÜBERRASCHUNGSANGRIFF: Bei einem Überraschungsangriff fügt der Angreifer in der ersten (!) Gefechtsrunde 1 ✨ zu seinem Kampfwurf hinzu.

3. Nach der Auswertung der Kampfwürfel handeln beide Seiten ihre Verluste ab (→ S. 26).
4. Dann entscheidet der Angreifer, das Gefecht fortzusetzen oder den Angriff einzustellen. Befindet sich die verteidigende Legion in einem Gebiet mit Siedlung, muss der Angreifer zusätzlich 1 Treffer erleiden (und den Verlust sofort abhandeln), um das Gefecht fortsetzen zu können. Falls der Angreifer entscheidet, das Gefecht fortzusetzen, hat der Verteidiger die Option, sich zurückzuziehen. Entscheidet er sich gegen den Rückzug, beginnt eine neue Gefechtsrunde.



Beispiel: Die Harkonnen-Legion besteht aus 2 Standard- und 2 Elite-Einheiten sowie 1 Sardaukar, 1 Baschar-Anführer und Baron Harkonnen. Sie greift eine Atreides-Legion bestehend aus 2 Standard-Einheiten, 1 Fedaykin und Paul-Muad'Dib an, die einen Sietch mit Rang 2 verteidigt. Beide Seiten würden je 5 Kampfwürfel werfen. Haus Harkonnen beschließt jedoch, 1 Planungskarte abzuwerfen, um 1 Würfel hinzuzufügen, und kommt so auf insgesamt 6 Würfel (die maximale Anzahl). Haus Atreides verzichtet darauf, Planungskarten abzuwerfen.

KAMPFWURF AUSWERTEN

Sobald beide Seiten ihre Kampfwürfel geworfen haben, werden die Treffer gemäß den Würfelergebnissen und der Zusammensetzung der Legionen berechnet. Jeder Kampfwürfel hat 3 mögliche Ergebnisse:

- 🗡️ Jeder **Treffer** verursacht 1 Treffer.
- 🛡️ Jeder **Schild** negiert 1 gegnerischen Treffer (egal ob gewürfelte oder erzeugte Treffer).
- 🌟 Jedes **Spezialsymbol** kann eine variable Anzahl von 🗡️- oder 🛡️-Ergebnissen erzeugen, jedoch nur, falls Anführer beteiligt sind (→ rechts).

◆ KAMPFFÄHIGKEITEN VON ANFÜHRERN

Alle Anführer verfügen über eine Kampffähigkeit, die im Gefecht aktiviert werden kann, falls ein Kampfwurf ✨-Ergebnisse enthält. Pro Gefechtsrunde kann die Kampffähigkeit jedes Anführers ein Mal aktiviert werden, um ein ✨-Ergebnis als ein anderes Ergebnis zu werten:

- ◆ Mit einem generischen Anführer kann die entsprechende Seite 1 ✨-Ergebnis als 1 🗡️ werten.
- ◆ Mit einem benannten Anführer kann die entsprechende Seite 1 ✨-Ergebnis als so viele 🗡️ und/oder 🛡️ werten, wie unten auf der zugehörigen Anführerkarte angegeben sind.

Hat eine Seite mehr ✨-Ergebnisse gewürfelt, als Anführer in der Legion sind, werden diese überzähligen Ergebnisse als Fehlschläge gewertet. Hat eine Seite mehr Anführer in der Legion als ✨-Ergebnisse gewürfelt, muss sie wählen, welche Anführer-Fähigkeiten sie für die ✨-Ergebnisse aktiviert. Ist dies auf beiden Seiten der Fall, wählt der Angreifer zuerst.

◆ SARDAUKAR- UND FEDAYKIN-EINHEITEN

Beteiligte Spezial-Elite-Einheiten schwächen die gegnerischen Schilde. Als letzten Schritt bevor Verluste abgehandelt werden, negiert jede Sardaukar- und Fedaykin-Einheit 1 gegnerisches 🛡️-Ergebnis (egal ob gewürfelte oder erzeugte Schilde).



Beispiel: Haus Harkonnen erhält mit dem Kampfwurf 3 ✨, 2 🗡️, und 1 🛡️. Die Harkonnen-Legion umfasst 2 Anführer: 1 Baschar-Anführer und Baron Harkonnen. Daher wertet Haus Harkonnen 1 ✨-Ergebnis als 1 🗡️ (dank des Baschar-Anführers) und 1 ✨-Ergebnis als 2 🛡️ (dank Baron Harkonnen). Das dritte ✨-Ergebnis ist überzählig und wird als Fehlschlag gewertet.

Haus Atreides erhält mit dem Kampfwurf 5 🗡️. Der Anführer der Legion, Paul-Muad'Dib, kann 1 ✨-Ergebnis als 2 🗡️ und 1 🛡️ werten, allerdings hat Atreides kein ✨ geworfen und kann Pauls Fähigkeit daher nicht nutzen.

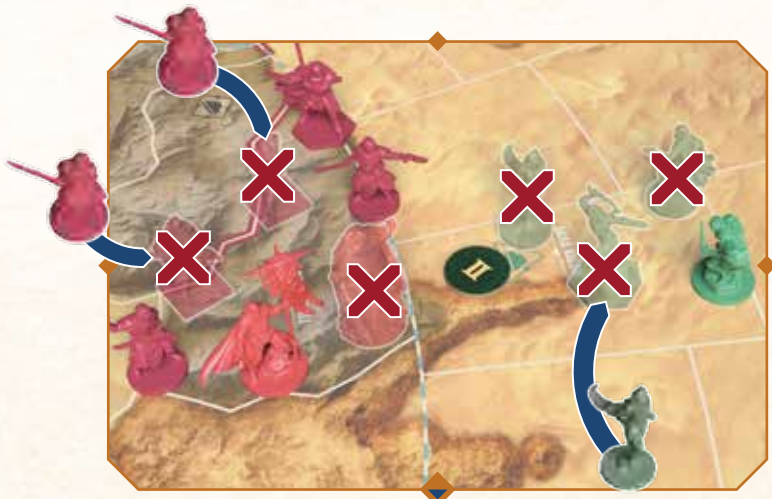
Die Fedaykin-Einheit auf Seiten der Atreides negiert 1 🛡️-Ergebnis der Harkonnen. Die Fähigkeit der Sardaukar-Einheit kommt nicht zum Tragen, weil Haus Atreides kein 🛡️ erzielt hat. Die 2 durch Baron Harkonnens Fähigkeit erzeugten 🛡️ negieren 2 🗡️ der Atreides. Das finale Ergebnis dieser Gefechtsrunde ist, dass beide Seiten jeweils 3 Treffer erzielen.

VERLUSTE ABHANDELN

Beginnend mit dem Angreifer handeln beide Seiten ihre Verluste in Höhe der Treffer ab, die die Gegenseite erzielt hat. Für jeden erlittenen Treffer musst du eine dieser Möglichkeiten wählen:

- ◆ 1 Standard-Einheit eliminieren.
- ◆ 1 Elite-Einheit (Spezial oder nicht) durch 1 Standard-Einheit ersetzen.
- ◆ 1 Anführer (generisch oder benannt) eliminieren.

Falls alle Einheiten einer Legion eliminiert wurden, werden auch alle überlebenden Anführer eliminiert. Benannte Anführer kommen stattdessen in den Regenerationstank (→ S. 27). Eliminierte Einheiten und generische Anführer sind für zukünftige Aufstellungen verfügbar.



Beispiel: Die Harkonnen möchten möglichst wenig Angriffskraft einbüßen und beschließen für die 3 erlittenen Treffer, 2 Elite- durch Standard-Einheiten zu ersetzen und Baron Harkonnen zu eliminieren, der in den Regenerationstank gestellt wird. Mit 3 erlittenen Treffern kann Haus Atreides gerade noch Paul-Muad'Dib auf dem Spielplan halten, indem es die Fedaykin- durch eine Standard-Einheit ersetzt und die 2 Standard-Einheiten eliminiert.

FORTSETZUNG DES GEFECHTS

Nachdem beide Seiten ihre Verluste abgehandelt haben, kann das Gefecht weitergehen oder enden. Zunächst **entscheidet der Angreifer**, ob er das Gefecht fortsetzt oder den **Angriff einstellt**:

- ◆ Befindet sich die verteidigende Legion in einem Gebiet **mit Siedlung**, muss der Angreifer sofort 1 zusätzlichen Treffer erleiden, um das Gefecht fortsetzen zu können, oder den **Angriff einstellen** (→ rechts).

- ◆ Befindet sich die verteidigende Legion in einem Gebiet **ohne Siedlung**, geht das Gefecht weiter, außer der Angreifer **stellt den Angriff ein** (→ unten).
- ◆ Entscheidet sich der Angreifer, das Gefecht fortzusetzen, **hat der Verteidiger die Option**, sich **zurückzuziehen** (→ unten).

ANGRIFF EINSTELLEN

Falls der Angreifer den Angriff einstellt, endet das Gefecht. Die überlebenden Figuren beider Seiten verbleiben in den Gebieten, wo sie zu Gefechtsbeginn waren.

RÜCKZUG

Wenn sich eine Legion zurückzieht, bewegt die **gegnerische** Seite sie in ein angrenzendes Gebiet nach Wahl. Das Gebiet muss leer sein oder für diese Legion als frei gelten, und es darf im Fall einer Harkonnen-Legion kein Wurmzeichen enthalten. Gibt es kein solches angrenzendes Gebiet, kann kein Rückzug gewählt werden.

ENDE UND FOLGEN DES GEFECHTS

Ein Gefecht endet, wenn der Angreifer den Angriff einstellt, der Verteidiger sich zurückzieht oder eine Legion (oder beide) gänzlich eliminiert wird.

- ◆ Zieht sich die verteidigende Legion zurück oder wurde sie eliminiert (nicht aber die angreifende Legion), endet das Gefecht siegreich für den Angreifer.
- ◆ Stellt der Angreifer den Angriff ein oder wurde die angreifende Legion eliminiert (nicht aber die verteidigende Legion), endet das Gefecht siegreich für den Verteidiger.
- ◆ Wurden beide Legionen eliminiert, gibt es keinen Sieger.

◆ NACH EINEM GEFECHT VORRÜCKEN

Endet das Gefecht mit einem Sieg des Angreifers, wird die angreifende Legion (alle Einheiten und Anführer) in das angegriffene Gebiet bewegt. Rückt eine siegreiche Legion in ein Gebiet mit Siedlung vor, wird die Siedlung zerstört. Rückt eine siegreiche Atreides-Legion in ein Gebiet mit Erntemaschine vor, wird die Erntemaschine zerstört. Rückt eine siegreiche Harkonnen-Legion in ein Gebiet mit Wurmzeichen-Marker vor, wird er sofort aufgedeckt und abgehandelt (→ S. 20).

◆ SIEDLUNGEN ZERSTÖREN

Um eine Siedlung zu zerstören, ist es notwendig, sie mit einer Legion anzugreifen und das Gefecht zu gewinnen (selbst wenn sie unverteidigt ist). Spezielle Angriffe, die nicht mit einer Legion durchgeführt werden, können nicht zur Zerstörung einer Siedlung führen (z. B. durch Sandwürmer, Coriolisstürme oder bestimmte Planungskarten). Ist eine Siedlung unverteidigt, gewinnt der Angreifer automatisch das Gefecht (kein Kampfwurf erforderlich). Die Zerstörung von gegnerischen Siedlungen ist für die Siegbedingungen beider Fraktionen wichtig:

- ◆ **Wird ein Sietch zerstört**, erhält Haus Harkonnen sofort so viele Herrschaftspunkte, wie es dem Rang des Sietches entspricht. Der Sietch-Marker wird vom Spielplan entfernt.
- ◆ **Wird eine Harkonnen-Siedlung zerstört**, rückt Haus Atreides sofort jeden Vorhersehungsmarker um so viele Schritte nach oben, wie es dem Rang der Siedlung entspricht. Der Siedlungsmarker wird vom Spielplan entfernt.

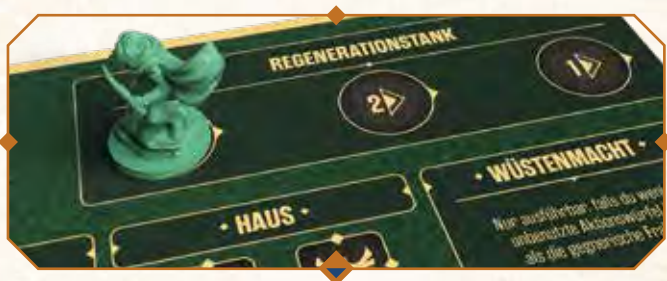
Hinweis: Sobald eine Siedlung zerstört wird, gilt das entsprechende Gebiet nicht mehr als Gebiet mit Siedlung.

DER REGENERATIONSTANK

Beide Fraktionstableaus haben einen Regenerationstank, der aus mehreren Feldern besteht: 3 auf **Sietch Tabr** und 5 auf **Giedi Primus**.

Wenn benannte Anführer vom Spielplan entfernt werden (als Verluste oder durch den Effekt einer Karte), werden ihre Figuren auf das linke Feld des zugehörigen Tanks gestellt.

- ◆ Jedes Mal, wenn du in deinem Aktionszug einen Aktionswürfel (oder Bene-Gesserit-Marker) aus gibst und ihn auf das „Benutzte Aktionswürfel“-Feld legst, schiebst du sofort alle Figuren in deinem Regenerationstank um 1 Feld nach rechts. Achtung: Die Wüstenmacht-Aktion aktiviert den Regenerationstank nicht.



- ◆ Wenn ein Anführer, der sich auf dem rechten Feld des Regenerationstanks befindet, geschoben wird, verlässt er den Tank und steht ab der nächsten Runde zum Aufstellen und Platzieren zur Verfügung.

Benannte Anführer im Regenerationstank sind inaktiv. Ihre Anführerkarten werden vom Fraktionstableau genommen (falls nicht schon passiert) und können nicht verwendet werden. Aufgedeckte Anführerkarten bleiben aufgedeckt, erschöpfte Karten bleiben erschöpft.

Hinweis: Wenn ein benannter Anführer vom Spielplan entfernt wird und der Regenerationstank ganz links besetzt ist, wird die bereits vorhandene Figur 1 Feld nach rechts geschoben, um Platz für die neue Figur zu schaffen. Die geschobene Figur kann ebenfalls eine Figur neben sich „wegschieben“, falls vorhanden.

VORHERSEHUNG

Die Vorhersehungsleiste stellt die Erfüllung der Prophezeiungen über Paul Atreides, das erwachende Bewusstsein der Fremden gegen ihre Unterdrücker und ihre Verbindung mit dem Planeten Arrakis dar.

- ◆ Das Ziel der Atreides ist es, mit den 3 Vorhersehungsmarkern die Punktwerte zu erreichen (oder zu übertreffen), die auf der zu Beginn des Spiels gezogenen geheimen Zielkarte angegeben sind. Haus Atreides **gewinnt**, falls in der Rundenende-Phase alle vorgegebenen Punktwerte erreicht sind (→ S. 16).

DIE VORHERSEHUNGSLEISTE

Die Vorhersehungspunkte werden mit 3 verschiedenen Markern auf der Vorhersehungsleiste markiert.

- ◆ Der **Kwisatz Haderach**-Marker (grün) steht für den zunehmenden Glauben von Paul Atreides, der Kwisatz Haderach – der Auserwählte – zu sein, dessen Kräfte über Raum und Zeit hinausgehen.
- ◆ Der **Wüstenbewohner**-Marker (orange) stellt die mystische Verbindung der Fremden zu ihrem Planeten Arrakis dar.
- ◆ Der **Dschihad**-Marker (rot) stellt den heiligen Krieg des Volkes von Arrakis dar, um die grausamen Invasoren zu vertreiben.



Die Vorhersehungsmarker rücken immer dann auf der Leiste nach oben, wenn:

- ◆ **Haus Atreides eine Vorhersehungskarte wertet:** Rücke die auf der Karte angegebenen Marker um so viele Schritte nach oben wie angegeben.
- ◆ **eine Atreides-Legion eine Ökologische Forschungsstation einnimmt:** Rücke den Vorhersehungsmarker um 1 Schritt nach oben, dessen Symbol auf der Rückseite des Markers der eingenommenen Forschungsstation abgebildet ist.
- ◆ **eine Harkonnen-Siedlung zerstört wird:** Rücke jeden Vorhersehungsmarker um so viele Schritte nach oben, wie es dem Rang der zerstörten Siedlung entspricht: 3 für Arrakeen, 2 für Carthag, 1 für ein Pyonendorf.

VORHERSEHUNGSKARTEN

Wie beim Spielablauf (auf S. 16) beschrieben, werden zu Beginn jeder Runde 3 zufällige Karten vom Vorhersehungsstapel aufgedeckt und in einer Reihe ausgelegt.

- ◆ Es gibt 16 Vorhersehungskarten. Auf jeder ist angegeben, in welcher Phase sie gewertet werden kann und welche Anforderungen dafür erfüllt werden müssen.
- ◆ Haus Atreides kann **maximal 2 Vorhersehungskarten pro Runde** werten (unabhängig davon, in welcher Phase einer Runde sie gewertet werden). Gewertete Vorhersehungskarten werden aus dem Spiel entfernt.

◆ ZEITFENSTER ZUM WERTEN

8 Vorhersehungskarten sind mit **Aktionsphase** gekennzeichnet: Haus Atreides kann sie nur in Phase 2 einer Runde werten (in einem Atreides- oder einem Harkonnen-Zug), sobald ihre Anforderungen erfüllt sind.

Die anderen 8 Vorhersehungskarten haben die Kennzeichnung **Rundenende-Phase**: Haus Atreides kann sie nur zu Beginn dieser Phase werten, falls ihre Anforderungen erfüllt sind.

◆ VORAUSSETZUNGEN ZUM WERTEN

- ◆ Um eine Karte zu werten, die „gib 1 Aktionswürfel aus“ erfordert, muss Haus Atreides 1 unbenutzten Aktionswürfel als Aktion für diesen Zug ausgeben und die zugehörigen Aktionen verfallen lassen (Beispielkarte: *Paul trinkt das Wasser des Lebens*).

- ◆ Um eine Karte mit einer Anforderung zu werten, muss Haus Atreides die beschriebene Handlung ausführen, egal ob die Karte in der Aktions- oder der Rundenende-Phase gewertet wird (Beispielkarte: *Familien fliehen zu den südlichen Palmengärten*).
- ◆ Um eine Karte zu werten, auf der bestimmte Bedingungen angegeben sind, muss Haus Atreides überprüfen, ob diese auf die aktuelle Spielsituation zutreffen (Beispielkarte: *Der Wüstenkrieg*).



Beispiel: Als Haus Atreides kannst du die Karte „Paul trinkt das Wasser des Lebens“ in der Aktionsphase werten. Dafür musst du 1 unbenutzten Aktionswürfel deiner Wahl ausgeben, ohne irgendeine der zugehörigen Aktionen ausführen zu dürfen. Zusätzlich musst du Paul aus einem Sektor ohne Harkonnen-Legion nehmen und ihn auf das erste Feld deines Regenerationstanks stellen.

Hinweis: Es ist keine Pflicht, eine Vorhersehungskarte zu werten, selbst wenn alle ihre Anforderungen erfüllt sind.

◆ ABWERFEN ODER ZURÜCKMISCHEN

Am Rundenende darf Haus Atreides eine oder mehrere nicht gewertete Vorhersehungskarten dauerhaft aus dem Spiel entfernen (zurück in die Spielschachtel). Alle übrigen Vorhersehungskarten müssen dann für die nächste Runde zurück in den Vorhersehungsstapel gemischt werden. Vorhersehungskarten werden immer aufgedeckt abgeworfen.

WEITERE EFFEKTE DER VORHERSEHUNGSLEISTE

Das Vorrücken auf der Vorhersehungsleiste verschafft Haus Atreides zusätzliche Vorteile in Form von neuen Anführern und Zugriff auf die Atomwaffen der Familie.

◆ STUFE 3: WÜSTEN-ANFÜHRER

- ◆ Erreicht der Dschihad-Marker diese Stufe, kommt **Chani** ins Spiel.
- ◆ Erreicht der Kwisatz-Haderach-Marker diese Stufe, kommt **Paul-Muad'Dib** ins Spiel.
- ◆ Erreicht der Wüstenbewohner-Marker diese Stufe, kommt **Ehrwürdige Mutter Jessica** ins Spiel.

◆ STUFE 6: VORGEBORENE ANFÜHRERIN

- ◆ Erreicht ein beliebiger Vorhersehungsmarker diese Stufe, kommt **Alia** ins Spiel.

◆ STUFE 8: ATOMWAFFEN DER FAMILIE

- ◆ Sobald ein beliebiger Vorhersehungsmarker Stufe 8 oder höher erreicht, kann Haus Atreides in einem beliebigen seiner Züge eine Atomwaffe der Familie zünden (→ unten) – dies ist eine freie Aktion. Weitere Vorhersehungsmarker, die diese Stufe erreichen, haben keinen Effekt. Anders gesagt: Das Erreichen von Stufe 8 schaltet die Möglichkeit frei, einmalig eine Atomwaffe zu zünden.



ATOMWAFFEN DER FAMILIE

Das Zünden einer Atomwaffe verändert den Spielplan dauerhaft für diese Partie. Wenn Haus Atreides eine Atomwaffe zündet, wählt es eines der drei Atomschlag-Plättchen und legt es so auf den Spielplan, dass es das entsprechende Gebiet überdeckt. Die übrigen Atomschlag-Plättchen kommen dann zurück in die Spielschachtel.

- ◆ Falls sich in dem Gebiet eine Legion befindet, werden alle Figuren in ein angrenzendes freies Gebiet bewegt, das das gegnerische Haus auswählt (zum Beispiel wird eine Atreides-Legion von Haus Harkonnen bewegt). Gibt es kein solches Gebiet, wird die Legion stattdessen eliminiert.

Das Atomschlag-Plättchen wandelt ein Gebirgs- in ein Wüsten-Gebiet um. Dies erlaubt Haus Atreides, Wurmzeichen-Marker in diesem Gebiet zu platzieren und Sandwürmer dorthin bewegen. Zudem sind jegliche angrenzenden Plateau-Gebiete fortan durch Coriolisstürme gefährdet!

SPLITTERFELSEN

Das Gebiet **Splitterfelsen** wird zu einem Wüsten-Gebiet.

- ◆ Für den Rest der Partie sind Harkonnen-Legionen im Gebiet **Hagga-Becken** durch Coriolisstürme und Sandwürmer gefährdet.



Splitterfelsen

LOCH-IM-FELS

Das Gebiet *Loch-im-Fels* wird zu einem Wüsten-Gebiet.

- ◆ Für den Rest der Partie sind Harkonnen-Legionen im Gebiet *Imperiales Becken* durch Coriolisstürme und Sandwürmer gefährdet.



Loch-im-Fels

WESTLICHER RANDWALL

Das Gebiet *Westlicher Randwall* wird zu einem Wüsten-Gebiet.

- ◆ Für den Rest der Partie sind Harkonnen-Legionen in den Gebieten *Imperiales Becken* und *Arrakeen* durch Coriolisstürme und Sandwürmer gefährdet.



Westlicher Randwall

WURMZEICHEN UND SANDWÜRMER

Wie auf Seite 20 erklärt, werden Wurmzeichen-Marker in Phase 3 (Wüstengefahren) ins Spiel gebracht, können aber auch von Haus Atreides mit der **WÜSTEMACHT**-Aktion auf dem Spielplan platziert werden.

WURMZEICHEN UND HARKONNEN-LEGIONEN

Wenn eine Harkonnen-Legion ein Gebiet mit einem Wurmzeichen-Marker betritt (auch beim Vorrücken nach einem siegreichen Gefecht), wird der Marker aufgedeckt und abgehandelt (→ S. 20). Dies gilt nicht, wenn ein Wurmzeichen-Marker direkt in einem Gebiet mit einer Harkonnen-Legion oder Erntemaschine platziert wird (wie bei einer Wüstenmacht-Aktion). Atreides-Legionen bewirken niemals das Aufdecken eines Wurmzeichen-Markers.

- ◆ Wird durch einen Wurmzeichen-Marker ein Sandwurm in einem Gebiet mit einer Harkonnen-Legion platziert, muss sich die Legion zurückziehen (gemäß den gleichen Regeln wie in einem Gefecht, → S. 26). Falls sich die Legion nicht zurückziehen kann, greift der Sandwurm sie an (→ rechts). Falls sich in dem Gebiet auch eine Erntemaschine befindet und sich die Legion zurückzieht, wird die Erntemaschine zerstört. (Haus Harkonnen kann keinen Carryall verwenden, um sie zu retten, weil Carryalls nur in der Wüstengefahren-Phase verwendet werden können.)

SANDWÜRMER

Sandwürmer erscheinen hauptsächlich in der Wüstengefahren-Phase. Soll ein Sandwurm jedoch während der Aktionsphase auf dem Spielplan platziert werden, gelten dafür die gleichen Regeln wie während der Wüstengefahren-Phase (→ S. 20). Haus Atreides kann Sandwürmer in der Aktionsphase mit der **WÜSTEMACHT**-Aktion auf dem Spielplan bewegen und mit ihnen angreifen.



◆ SANDWURM-BEWEGUNG

Haus Atreides kann Sandwürmer um bis zu 2 Wüsten-Gebiete bewegen. Sie können unpassierbare Grenzen nicht überqueren. Das Zielgebiet darf keinerlei Figuren oder Marker enthalten (mit Ausnahme von Ökologischen Forschungsstationen, → rechts). Bewegt sich ein Sandwurm um 2 Gebiete, darf das durchquerte Gebiet beliebig viele Figuren und/oder Marker enthalten, egal ob befreundete oder gegnerische.

◆ SANDWURM-ANGRIFF

Um mit einem Sandwurm anzugreifen, entfernt Haus Atreides dessen Figur und wählt ein Zielgebiet, in bis zu 2 Gebieten Entfernung. Der Angriff kann eine gegnerische Legion und/oder Erntemaschine betreffen.



Greift ein Sandwurm über eine Entfernung von 2 Gebieten an, muss das erste Gebiet eine Wüste sein. Das Zielgebiet muss entweder ein Wüsten-Gebiet sein oder darf – falls eine Legion angegriffen wird – auch ein Plateau- oder Kleiner-Erg-Gebiet sein. Es darf jedoch **keinesfalls ein Gebirgs-Gebiet** sein.

◆ ERNTEMASCHINEN ANGREIFEN

Greift ein Sandwurm ein Gebiet an, das nur eine Erntemaschine enthält, wird die Erntemaschine zerstört und der Sandwurm entfernt (ohne Würfelwurf).

Hinweis: Ein Carryall darf nur in der Wüstengefahren-Phase verwendet werden, um eine Erntemaschine zu retten, NICHT wenn ein Sandwurm in der Aktionsphase angreift.

◆ LEGIONEN ANGREIFEN

Greift ein Sandwurm ein Gebiet an, das eine gegnerische Legion enthält, wirft Haus Atreides 4 Kampfwürfel für einen normalen Sandwurm bzw. 6 Kampfwürfel für den Wilden Sandwurm. Der Angriff verursacht 1 Treffer pro  sowie X Treffer pro , wobei X von der Art des angegriffenen Gebiets abhängt:

Tiefe Wüste:	2 Treffer
Wüste:	1 Treffer
Kleiner Erg oder Plateau:	kein Treffer

Haus Harkonnen muss sofort alle erlittenen Treffer als Verluste abhandeln (→ S. 26). Falls der Angriff alle gegnerischen Einheiten eliminiert und das Gebiet eine Erntemaschine enthält, wird auch die Erntemaschine zerstört (außer dies passiert in der Wüstengefahren-Phase und ein Carryall rettet sie, → S. 20).

Hinweis: Nach der Zündung einer Atreides-Atomwaffe können Sandwürmer auch Legionen in Gebieten mit einer Harkonnen-Siedlung angreifen. Selbst wenn dadurch alle Einheiten der Legion eliminiert werden, wird die Siedlung nicht zerstört (und daher nicht vom Spielplan entfernt).

◆ SANDWÜRMER UND LEGIONEN

Weder Atreides- noch Harkonnen-Legionen können jemals Gebiete betreten oder angreifen, in denen sich ein Sandwurm befindet. Sie können jedoch ein Gebiet mittels **Sandreiten** bzw. **Truppentransport** durchqueren, in dem sich ein Sandwurm befindet (→ S. 23).

ÖKOLOGISCHE FORSCHUNGSSTATIONEN

Es gibt 6 Ökologische Forschungsstationen, die zufällig in den markierten Gebieten auf dem Spielplan platziert werden. Sie zeigen jeweils ein Vorhersehungssymbol auf ihrer verdeckten Seite.



Kwisatz Haderach Dschihad Wüstenbewohner

- ◆ Wenn eine Atreides-Legion ihre Bewegung in einem Gebiet mit einer Ökologischen Forschungsstation beendet (oder nach einem siegreichen Gefecht dorthin vorrückt), wird der Marker vom Spielplan entfernt und sein Symbol enthüllt. Haus Atreides rückt den Marker auf der Vorhersehungsleiste um 1 Schritt nach oben, der dem enthüllten Symbol entspricht.

BENANNTE ANFÜHRER

Einige benannte Anführer sind von Beginn an im Spiel. Andere können im Laufe der Partie ins Spiel kommen. Für jeden Anführer stehen die Bedingungen, um ins Spiel zu kommen, auf der Rückseite seiner Anführerkarte.

Wenn ein Anführer ins Spiel kommt, wird seine Anführerkarte sofort aufgedeckt auf den zugehörigen Aktionsbereich des Fraktionstableaus gelegt. Die Figur kommt beiseite und wird verwendet, sobald der benannte Anführer auf dem Spielplan aufgestellt oder platziert wird.

JESSICA UND PAUL

Wenn die Ehrwürdige Mutter Jessica ins Spiel kommt, ersetzen ihre Figur und ihre Karte sofort die von Lady Jessica, welche aus dem Spiel entfernt werden. Sie werden an die gleiche Position platziert wie die ersetzten: die Figur entweder auf dem Spielplan, dem Regenerationstank oder beiseite gestellt; die Anführerkarte entweder aufgedeckt oder verdeckt.



Das gleiche gilt, wenn Paul-Muad'Dib ins Spiel kommt. Die Karte und Figur des ersetzten Paul Atreides werden aus dem Spiel entfernt.

Wichtig: Wenn sich eine Planungs- oder Vorhersehungskarte auf „Paul“ bezieht, gilt sie sowohl für Paul Atreides als auch für Paul-Muad'Dib. Bezieht sich eine Karte auf Jessica, gilt sie für Lady Jessica und auch für die Ehrwürdige Mutter Jessica.

THUFIR HAWAT UND GAIUS HELEN MOHIAM

Falls Thufir Hawat im Spiel ist, kann Haus Harkonnen ihn dauerhaft aus dem Spiel entfernen, indem es als freie Aktion 2 oder 3 *Hawats Intrigen*-Planungskarten von der Hand abwirft.

Sobald Thufir Hawat aus dem Spiel entfernt wird, kommt Gaius Helen Mohiam ins Spiel.

Hinweis: Falls Thufir Hawat aus dem Spiel entfernt wurde und Haus Harkonnen eine „Hawats Intrigen“-Karte auf der Hand hat, kann diese nicht mehr abgeworfen werden (Hawats Machenschaften wirken über seinen Tod hinaus!).

BESTIE RABBAN UND FEYD-RAUTHA

Wenn Feyd-Rautha ins Spiel kommt, wird die Bestie Rabban sofort aus dem Spiel entfernt (Karte und Figur).

GURNEY HALLECK

Wenn Gurney Halleck zum ersten Mal ins Spiel kommt, platziert Haus Atreides seine Figur direkt auf dem Spielplan (→ entsprechende Atreides-Planungskarten für Details). Gurney Halleck hat keine Anführer-Spezialaktion.

WILDER SANDWURM

Dieser gigantische Sandwurm kommt ins Spiel, wenn Haus Atreides eine der *Shai-Hulud*-Planungskarten aus dem Fremden-Verbündeter-Deck spielt. Haus Atreides platziert dessen Figur sofort in ein leeres Wüsten-Gebiet auf dem Spielplan nach Wahl und die zugehörige Anführerkarte verdeckt (erschöpft) unterhalb des eigenen Fraktionstableaus (unter den Aktionsbereich der Wüstenmacht-Aktion).

- ◆ Für den Wilden Sandwurm gelten nicht die gleichen Regeln wie für andere Anführer. Er wird nicht in Legionen aufgestellt, bewegt sich nicht mit ihnen usw. Stattdessen gilt er für alle Regeln und Effekte als Sandwurm. Er kann wie jeder andere Sandwurm auch auf dem Spielplan platziert und bewegt sowie für das Sandreiten und zum Angreifen verwendet werden (wobei seine Angriffe gefährlicher sind, → Übersichtskarte „Gefahren von Arrakis“).

In jeder Rundenende-Phase entscheidet Haus Atreides, den Wilden Sandwurm auf dem Spielplan zu belassen oder ihn durch einen normalen Sandwurm zu ersetzen.



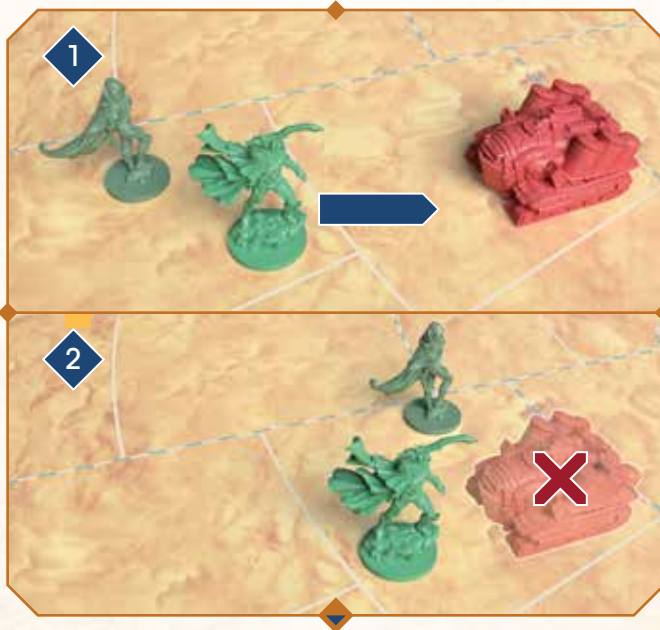
ERNTEMASCHINEN

Einmal auf dem Spielplan platzierte Erntemaschinen können nicht bewegt werden (auch nicht zusammen mit einer Legion, die sich aus dem Gebiet bewegt oder zurückzieht). Ihre Anwesenheit in einem Gebiet hat keinerlei Einfluss auf Gefechte oder die Bewegung von Legionen (beider Fraktionen).

ERNTEMASCHINEN ZERSTÖREN

Wenn eine Erntemaschine zerstört wird, wird sie vom Spielplan entfernt und kann später erneut platziert werden. Erntemaschinen können durch Sandwürmer und auf zwei weitere Arten zerstört werden:

- ◆ Beendet eine Atrides-Legion ihre Bewegung in einem Gebiet, das nur eine Erntemaschine enthält, wird die Erntemaschine zerstört (dies gilt nicht als Angriff).



- ◆ Rückt eine Atrides-Legion nach einem siegreichen Gefecht in ein Gebiet vor, das nur eine Erntemaschine enthält, wird die Erntemaschine zerstört.

Hinweis: Wenn Haus Atrides einen Aufstellungsmarker in ein Gebiet mit einer Erntemaschine bewegt, um sie zu zerstören, wird der Marker nicht aufgedeckt (weil das Zerstören von Erntemaschinen nicht als Angriff gilt).

BENE-GESSERIT-MARKER

Zu Beginn der Aktionsphase, nachdem die Aktionswürfel geworfen und auf den Tableaus platziert wurden, darf jedes Haus 1 Bene-Gesserit-Marker (nicht mehr!), den es besitzt, auf einem leeren Aktionswürfel-Feld platzieren, als wäre er ein Aktionswürfel. Es muss einer der Aktionsbereiche mit den wenigsten Aktionswürfeln gewählt werden. (Gleichstand? Das Haus entscheidet.)



Beispiel: Du hast als Atrides mit deinen Aktionswürfeln 2 **FÜHRUNG**-, 1 **STRATEGIE**- und 1 **AUFSTELLEN**-Ergebnis gewürfelt. Daher kannst du 1 Bene-Gesserit-Marker entweder auf einem **MENTAT**- oder einem **HAUS**-Feld platzieren. Du wählst natürlich das **HAUS**-Feld.

Der Marker gilt als temporärer Aktionswürfel und kann in der aktuellen Runde beliebig benutzt werden: um 1 Aktion des entsprechenden Aktionsbereichs auszuführen, um 1 Planungskarte zu spielen oder für jede andere Option, für die ein Aktionswürfel ausgegeben werden muss.

Ein platzierter Bene-Gesserit-Marker gilt für alle Regeln, die Aktionswürfel betreffen, als Aktionswürfel (z. B. für die Anzahl der Wüstenmacht-Aktionen, die Atrides zur Verfügung stehen, oder für das Verschieben von Anführern auf dem Regenerationstank).

Haus **Atrides** beginnt das Spiel mit 1 Bene-Gesserit-Marker. Es kann 2 weitere Marker erhalten, wenn Haus Harkonnen auf der Herrschaftsleiste voranschreitet: Jedes Mal, wenn der Herrschaftsmarker eine Stufe mit dem Bene-Gesserit-Symbol erreicht, erhält Haus Atrides 1 Bene-Gesserit-Marker aus dem Vorrat.

Haus **Harkonnen** beginnt das Spiel ohne Bene-Gesserit-Marker. Es erhält 1 Bene-Gesserit-Marker, wenn Gaius Helen Mohiam ins Spiel kommt und einen weiteren durch die Planungskarte **Zuchtprogramm** aus dem Corrino-Verbündeter-Deck.

DAS SPIEL MIT 3-4 PERSONEN

Auch wenn in *Dune: Krieg um Arrakis* der Konflikt zwischen zwei Fraktionen tobt, kann es auch mit 3 oder 4 Personen gespielt werden.

- ◆ Wenn nichts anderes angegeben ist, gelten alle Regeln des 2er-Spiels auch für das Spiel mit 3-4 Personen.

Im Spiel zu dritt übernimmt eine Person eine gesamte Fraktion so wie im 2er-Spiel (Atreides oder Harkonnen), während sich die beiden anderen Personen die gegnerische Fraktion teilen. (Wir empfehlen, sich die Harkonnen-Fraktion zu teilen.) **Im Spiel zu viert** werden beide Fraktionen auf je zwei Personen aufgeteilt.

Harkonnen-Fraktion aufteilen: Eine Person kontrolliert die Unterfraktion *Haus Harkonnen* und die andere Person die Unterfraktion *Corrino-Verbündeter*. Die Anführer beider Unterfraktionen können durch die Farbe ihrer Karten unterschieden werden: rot für Haus Harkonnen, grau für den Corrino-Verbündeten.

Atreides-Fraktion aufteilen: Eine Person kontrolliert die Unterfraktion *Haus Atreides* und die andere Person die Unterfraktion *Fremen-Verbündeter*. Die Anführer beider Unterfraktionen können durch die Farbe ihrer Karten unterschieden werden: grün für Haus Atreides, gelb für den Fremen-Verbündeten.

Die Personen, die sich eine Fraktion teilen, spielen zusammen und gewinnen gemeinsam, wenn sie die Siegbedingung ihrer Fraktion erfüllen.

SPIELVORBEREITUNG

Die Vorbereitung eines Spiels mit 3-4 Personen funktioniert wie im 2er-Spiel mit folgenden Ausnahmen.

Falls ihr euch die **Atreides-Fraktion** teilt:

- ◆ Ersetzt das Sietch-Tabr-Fraktionstableau durch die Tableaus *Haus Atreides* und *Fremen-Verbündeter*.



- ◆ Haus Atreides beginnt mit **Paul Atreides** und **Lady Jessica** im Spiel. Der Fremden-Verbündete beginnt mit **Stilgar** im Spiel.
- ◆ Legt die 3 Atreides-Stillekegel zwischen euch.

Falls ihr euch die **Harkonnen**-Fraktion teilt:

- ◆ Ersetzt das Giedi-Primus-Fraktionstableau durch die Tableaus *Haus Harkonnen* und *Corrino-Verbündeter*.
- ◆ Haus Harkonnen beginnt mit **Baron Harkonnen** und **Bestie Rabban** im Spiel. Der Corrino-Verbündete beginnt mit **Hauptmann Aramsham** im Spiel.
- ◆ Legt die 3 Harkonnen-Stillekegel zwischen euch.

REGELN FÜR GETEILTE FRAKTIONEN

Die Regeln unterscheiden sich hauptsächlich in der Verteilung der Aktionswürfel während der Aktionsphase sowie in der Handhabung der Planungskarten. Die meisten anderen Regeln sind unverändert. Die Personen, die sich eine Fraktion teilen, spielen zusammen, **als wären sie eine einzige Person.**

Wichtig: Alle Regeln aus dem 2er-Spiel, die sich auf „Haus Atreides“ oder „Haus Harkonnen“ beziehen, gelten im Spiel mit 3–4 Personen für die gesamte Fraktion – außer es ist im Folgenden ausdrücklich anders angegeben. Zum Beispiel können alle Einheiten und Anführer einer Fraktion von beiden Personen verwendet werden, unabhängig von ihrer Unterfraktion.

◆ STILLEKEGEL

Personen, die sich eine Fraktion teilen, müssen jederzeit offen miteinander kommunizieren. Sie dürfen ihre Strategien nicht im Geheimen besprechen oder sich gegenseitig ihre Planungskarten zeigen. Wenn sie geheime Informationen weitergeben wollen, müssen sie dafür einen ihrer drei Stillekegel ausgeben.



Stillekegel der Atreides bzw. Harkonnen

- ◆ Eine Fraktion, die einen Stillekegel ausgibt, darf jede Art von Information, die das laufende Spiel betrifft, weitergeben und sich im Geheimen beraten (z. B. indem sie den Raum für ein paar Minuten verlässt).
- ◆ Falls eine genaue Dauer für die Wirkung eines Stillekegels erforderlich ist, gelten dafür 3 Minuten.

◆ PLANUNGSKARTEN

Zu Beginn jeder Runde ziehen beide Personen einer geteilten Fraktion jeweils 1 Karte vom Deck ihrer jeweiligen Unterfraktion. Im Verlauf des Spiels dürfen sie nur Planungskarten von ihrem eigenen Deck ziehen (und folglich ausspielen).

- ◆ Das Handkarten-Limit jeder Person einer geteilten Fraktion beträgt 4. Am Rundenende müssen überzählige Karten abgeworfen werden (wie im 2er-Spiel).
- ◆ In einem Gefecht können beide Personen einer geteilten Fraktion Planungskarten abwerfen, um Kampfwürfel hinzuzufügen, sowohl beim Angriff als auch beim Verteidigen.
- ◆ Einige Planungskarten verweisen auf „die gegnerische Fraktion“. Falls die gegnerische Fraktion von zwei Personen geteilt wird, ist der Text solcher Karten so anzuwenden, als wären sie nur eine Person.

Beispiel: *Zwingt eine Karte die gegnerische Fraktion 2 Planungskarten abzuwerfen, könnte eine Person dieser Fraktion 2 Karten abwerfen oder beide Personen dieser Fraktion werfen jeweils 1 Karte ab.*

◆ AKTIONSPHASE

Zu Beginn der Phase werden wie üblich die Aktionswürfel geworfen (bei einer geteilten Fraktion ist unerheblich, wer die Würfel wirft).

Nach dem Wurf werden die Würfelresultate auf die zwei Personen einer geteilten Fraktion verteilt. Dafür gilt folgendes Vorgehen (das die Tatsache berücksichtigt, dass es auf den Harkonnen-Tableaus 2 Felder pro Ergebnis gibt und nur jeweils 1 Feld auf den Atreides-Tableaus):

1. Alle Würfelresultate, die es nur auf einem der Unterfraktionstableaus gibt, werden dort auf die Aktionsfelder gelegt. Alle Würfelresultate, die über das erlaubte Maximum eines Aktionsbereichs hinausgehen, werden zunächst in die Mitte gelegt.
2. Würfelresultate, die es auf beiden Tableaus gibt, werden so verteilt und auf die Aktionsfelder gelegt, dass die Anzahl der Würfel auf beiden Tableaus möglichst gleich ist.
3. Die in die Mitte gelegten Würfel werden so auf beide Personen verteilt (aber noch nicht auf die Aktionsfelder gelegt), dass beide möglichst gleich viele Würfel zur Verfügung haben.

- Schließlich drehen beide Personen die Würfel, die sie aus der Mitte erhalten haben, auf andere Ergebnisse nach Wahl, wobei zuerst Ergebnisse mit den meisten leeren Feldern gewählt werden müssen (die Würfel werden einer nach dem anderen gedreht).

Bei der Verteilung der Würfelergebnisse wird bei Gleichstand zugunsten von Haus Harkonnen bzw. Haus Atreides entschieden (nie für einen der Verbündeten).

Beispiel: In einem Spiel zu dritt ist die Harkonnen-Fraktion geteilt. Das Ergebnis der 8 geworfenen Harkonnen-Aktionswürfel ist: 3x ✦ STRATEGIE, 2x ⚡ AUFSTELLEN, 1x 🏰 FÜHRUNG und 2x ⬠ MENTAT. Entsprechend den Ergebnissen, die nur auf einem der Tableaus vorhanden sind, nimmt sich der Corrino-Verbündete die 2 ⚡ AUFSTELLEN-Würfel und 2 der 3 ✦ STRATEGIE-Würfel, während Haus Harkonnen den 🏰 FÜHRUNG-Würfel nimmt. Der dritte ✦ STRATEGIE-Würfel kommt zunächst in die Mitte (kein leeres Feld verfügbar). Die 2 ⬠ MENTAT-Würfel gehen an Haus Harkonnen (obwohl die Mentat-Aktion auf beiden Tableaus vorhanden ist), damit die Würfel zwischen beiden möglichst gleichmäßig verteilt sind. Aus dem gleichen Grund geht auch der ✦ STRATEGIE-Würfel an Haus Harkonnen, das ihn auf das 🏠 HAUS-Ergebnis dreht (davon gibt es die meisten leeren Felder auf seinem Tableau).

◆ AKTIONSZÜGE

Die Fraktionen sind wie üblich abwechselnd ab Zug, wobei die Atreides-Fraktion beginnt.

- Bei einer geteilten Fraktion dürfen beide Personen frei entscheiden, wer von ihnen den Zug ausführt – sie müssen sich **nicht abwechseln**.

Wer am Zug ist, trifft alle Entscheidungen (wie immer müssen alle Absprachen öffentlich sein, es sei denn, es wird ein Stillekegel ausgegeben).

ATREIDES-WÜFELERGEBNIS: 🏠 HAUS

Falls die Atreides-Fraktion geteilt ist, kann Haus Atreides ein 🏠 HAUS-Würfelergebnis wie üblich benutzen. Wählt diese Person jedoch eine Aktion, die nur auf dem Tableau ihres Fremem-Verbündeten vorhanden ist, führt stattdessen jene Person die gewählte Aktion aus.

◆ SPEZIALAKTIONEN VON BENANNTEN ANFÜHRERN

Obwohl alle Anführer auf dem Spielplan von beiden Personen einer geteilten Fraktion verwendet werden können, kann die Spezialaktion eines benannten Anführers nur von der Person ausgeführt werden, die jene Unterfraktion kontrolliert. (Das ist leicht zu merken, da die Karten benannter Anführer immer auf das Tableau der entsprechenden Unterfraktion gelegt werden.)

◆ FAHRZEUGE PLATZIEREN UND WÜSTENGEFAHREN

Falls die Harkonnen-Fraktion geteilt ist, wird die Phase **Fahrzeuge platzieren** von der Person ausgeführt, die Haus Harkonnen spielt.

Falls die Atreides-Fraktion geteilt ist, wird die Phase **Wüstengefahren** von der Person ausgeführt, die die Fremem-Verbündeten spielen.

◆ REGENERATIONSTANKS

Immer wenn eine beliebige Person einer geteilten Fraktion einen Aktionswürfel in ihrem Zug ausgibt, werden alle Anführer in den Regenerationstanks **beider** Unterfraktionstableaus dieser geteilten Fraktion um 1 Schritt nach rechts geschoben.

◆ WÜSTENMACHT-AKTION

Bei der Überprüfung, ob die Atreides-Fraktion eine Wüstenmacht-Aktion ausführen kann, wird die **Gesamtzahl** der unbenutzten Aktionswürfel beider Fraktionen verglichen, nicht die der einzelnen Unterfraktionen.

◆ IMPERIALE VERBOTE

Falls die Harkonnen-Fraktion geteilt ist, gelten aktive Imperiale Verbote für beide ihrer Unterfraktionen.

◆ BENE-GESSERIT-MARKER

Bene-Gesserit-Marker einer geteilten Fraktion können von einer beliebigen Person dieser Fraktion zu Beginn einer Aktionsphase verwendet werden, unabhängig davon, wie sie erhalten wurden. Allerdings kann jede Fraktion weiterhin nur 1 Marker pro Runde verwenden.

MAHDI-SOLOMODUS

EINFÜHRUNG

Im Mahdi-Solomodus übernimmst du die Atrides wie in einem 2er-Spiel. Zugleich handelst du die Aktionen der Harkonnen gemäß den hier vorgestellten Regeln ab. Diese Soloregeln können auch von 2 Personen als Team angewendet werden: eine Person als Haus Atrides und die andere als Fremden-Verbündeter. Dafür gelten die Regeln für geteilte Fraktionen des vorherigen Kapitels (ohne die Stillekegel, die es natürlich nicht braucht).

♦ TAKTIKKARTEN

Der Mahdi-Solomodus verwendet ein Deck aus 8 Taktikkarten. Jede Karte gibt einen Sektor und einen Sietch an (z. B. **Sektor Nordost – Gara Kulon**). Bei den zwei Karten für die **zentralen Sektoren** gelten jedoch alle 4 zentralen Sektoren als ein einziger Sektor.



Taktikkarten

IM ZWEIFEL HAST DU DIE WAHL

Immer wenn du mehrere Optionen hast, um die Kriterien für die Aktionen der Harkonnen zu erfüllen, steht es dir frei, die Option zu wählen, die dir den größten Vorteil für den Sieg über die verhassten Invasoren verschafft!

SPIELVORBEREITUNG

Bereite das Spiel wie in einem 2er-Spiel vor. Mische die 8 Taktikkarten zu einem verdeckten Taktikstapel und lege ihn bereit.

Hinweis: Halte die Sietch-Marker und Atrides-Aufstellungsmarker verdeckt! Das Aufdecken dieser Marker hat im Solomodus einen zusätzlichen Spieleffekt (→ Sonderregeln, S. 42). Du darfst sie dir jederzeit anschauen.

SPIELABLAUF

Es gilt der normale Spielablauf mit folgenden Ausnahmen:

♦ RUNDENBEGINN

Ziehe **2 Vorhersehungskarten** (statt 3) und lege sie aufgedeckt aus.

Ziehe eine erste Taktikkarte und lege sie aufgedeckt aus. Sie gibt den **Ernte-Sektor** der Harkonnen für diese Runde an.

Ziehe dann eine zweite Taktikkarte und lege sie aufgedeckt rechts neben die erste. Sie gibt den **Ziel-Sietch** der Harkonnen für diese Runde an. Falls der Sektor auf der zweiten Karte derselbe ist wie auf der ersten Karte oder der angegebene Sietch bereits zerstört wurde, wirf die Karte ab und ziehe eine neue (bis die gezogene Karte einen anderen Sektor und einen nicht zerstörten Sietch zeigt). Falls der Ziel-Sietch zu irgendeinem Zeitpunkt während der Runde zerstört wird, wirf die Karte ab und ziehe sofort eine neue Karte (die ebenfalls beide Bedingungen erfüllen muss).

Ziehe schließlich 1 Planungskarte vom **Haus Harkonnen-Deck** und 1 vom **Corrino-Verbündeter-Deck**. Lege sie verdeckt aus, sie bilden den Harkonnen-**Verstärkungstapel**.

Halte dich einfach an dieses Schema:



Karte für den Ernte-Sektor

Karte für den Ziel-Sietch



Verstärkungstapel zu Spielbeginn
(kann im Spielverlauf größer werden)

1. FAHRZEUGE PLATZIEREN

Lies wie üblich auf der „Das Spice muss fließen“-Tafel ab, wie viele Fahrzeuge verfügbar und wie viele Harkonnen-Aktionswürfel blockiert sind. Platziere alle verfügbaren Fahrzeuge nach folgenden Kriterien auf dem Spielplan:

Erntemaschinen platzieren

Platziere zunächst alle verfügbaren Erntemaschinen in Gebieten, die im Ernte-Sektor der aktuellen Runde liegen, und zwar in dieser Reihenfolge:

1. Alle leeren Tiefen-Wüsten-Gebiete, die nicht an eine Atreides-Legion oder einen Sietch angrenzen.
2. Alle leeren Wüsten-Gebiete, die nicht an eine Atreides-Legion oder einen Sietch angrenzen.
3. Alle übrigen freien Tiefen-Wüsten-Gebiete.
4. Alle übrigen freien Wüsten-Gebiete.

Gibt es nicht genügend geeignete Gebiete innerhalb des Ernte-Sektors? Dann platziere die übrigen Erntemaschinen in Gebieten eines angrenzenden Sektors deiner Wahl. Folge derselben Reihenfolge wie zuvor. Dieser angrenzende Sektor darf nicht der Sektor sein, der auf der Karte mit dem Ziel-Sietch angegeben ist.

Carryalls platzieren

Platziere dann alle verfügbaren Carryalls in den Flugzonen, die die meisten Erntemaschinen schützen.

Ornithopter platzieren

Platziere schließlich alle verfügbaren Ornithopter.

1. Gibt es Harkonnen-Legionen, die genau 2 Gebiete von Sietches entfernt sind, die sie angreifen können (gemäß den Kriterien für den Angriff auf einen Sietch, → nächste Seite)? Dann platziere 1 Ornithopter in jeder unbesetzten Flugzone, die mit dem Sektor einer solchen Legion verbunden ist. Wiederhole das, bis es keine unbesetzten Flugzonen oder Harkonnen-Legionen mehr gibt, die diese Bedingung erfüllen, oder dir die verfügbaren Ornithopter ausgehen.
2. Platziere alle verbleibenden Ornithopter in unbesetzten Flugzonen, die mit dem Sektor des Ziel-Sietches verbunden sind.

Gibt es während der Platzierung keine unbesetzten Flugzonen mehr, die mit dem Sektor des Ziel-Sietches verbunden sind? Dann platziere die übrigen Ornithopter in Flugzonen, die mit Sektoren verbunden sind, die an den Ziel-Sietch angrenzen (priorisiere Flugzonen, die zentrale Sektoren mit anderen zentralen Sektoren verbinden).

Wichtig: Im Solomodus können Ornithopter nicht zum *Auskundschaften* verwendet werden.

2. AKTIONEN

Als Haus Atreides spielst du nach den normalen Regeln. Wirf die Harkonnen-Aktionswürfel nicht mit, sondern führe stattdessen die folgenden Schritte aus:

- ◆ Wirf nach jedem deiner Aktionszüge 1 unbenutzten Harkonnen-Aktionswürfel und benutze ihn sofort, um die entsprechende Aktion gemäß den Harkonnen-Aktionskriterien auszuführen (→ nächste Seite). Schiebe jeden benannten Harkonnen-Anführer im Regenerationstank wie üblich weiter.
- ◆ Lege den ausgegebenen Aktionswürfel auf ein Feld für benutzte Aktionswürfel des Harkonnen-Tableaus. Achte darauf, dass er die Seite zeigt, die du gerade benutzt hast (drehe den Würfel nicht). **Dies ist wichtig**, denn wenn 3 benutzte Aktionswürfel auf dem Harkonnen-Tableau das gleiche Ergebnis zeigen und du dieses Ergebnis mit einem unbenutzten Aktionswürfel erhältst, musst du ihn erneut werfen, bis du ein anderes Ergebnis erhältst.

3. WÜSTENGEFAHREN

Spiele diese Phase wie gewohnt. Wende Treffer von Coriolisstürmen gemäß den Harkonnen-Gefechtskriterien an (→ S. 41).

4. SPICE-ERNTE

Spiele diese Phase wie gewohnt und wende dabei die folgenden Kriterien an:

- ◆ Priorisiere bei der Verwendung von Carryalls Erntemaschinen in Tiefen-Wüsten-Gebieten.
- ◆ Gib das gesammelte Spice einschließlich des Reserve-Markers aus, um zu verhindern, dass Imperium-Marker sinken. Priorisiere von unten nach oben.
- ◆ Ist mehr Spice vorhanden als nötig, damit kein Imperium-Marker sinkt? Dann gib es aus, um Marker zu erhöhen. Priorisiere von unten nach oben.
- ◆ Befinden sich alle Imperium-Marker bereits auf der höchsten Stufe der „Das Spice muss fließen“-Tafel und ist mehr Spice vorhanden als nötig, damit kein Imperium-Marker sinkt (7+ Spice)? Dann erhält Harkonnen stattdessen 1 Herrschaftspunkt!

Wichtig: Im Solomodus gibt es die *Horten*-Option nicht. Die *Spice-Reserve*-Regel wird angewendet, falls nach Befolgung aller obigen Kriterien noch 1 oder mehr Spice-Punkte übrig sind.

◆ **RUNDENENDE**

Führe die folgenden zwei Schritte nach den bekannten Schritten aus:

- ◆ **Rücke den Herrschaftsmarker um 1 Schritt nach oben.**
Die Harkonnen können sogar durch Nichtstun gewinnen. Beginne daher früh, Vorhersehungspunkte zu sammeln ...
- ◆ **Mische alle 8 Taktikkarten** zu einem neuen verdeckten Taktikstapel zusammen.

Wichtig: Wirf niemals Planungskarten ab, die sich im Verstärkungsstapel befinden, und ersetze niemals benannte Harkonnen-Anführer auf dem Spielplan.

HARKONNEN-AKTIONSKRITERIEN

Generell gilt: Wenn du eine Aktion für die Harkonnen abhandelst, **aktiviere immer die Spezialaktion eines benannten Anführers** statt der normalen Aktion, sofern möglich. Die Anführerkarte wird dann wie üblich erschöpft.

◆ FÜHRUNG- UND STRATEGIE-AKTION

Befolge diese Kriterien in der angegebenen Reihenfolge, um ein Führung- oder Strategie-Ergebnis abzuhandeln:

◆ SIETCH ANGREIFEN

Falls es möglich ist, einen Sietch anzugreifen (irgendeinen Sietch, nicht nur den Ziel-Sietch), greife ihn mit der nächstgelegenen Legion an. Die angreifende Legion muss eine größere Kampfstärke haben als die Legion, die den Sietch verteidigt (→ Kasten rechts). Benutze einen Ornithopter nur falls nötig.

Kommen mehrere Sietches und/oder Legionen infrage, gilt folgende Priorität:

1. Greife den Sietch mit dem höchsten Rang an (selbst wenn sein Marker noch nicht aufgedeckt wurde).
2. Greife mit der Legion an, die die größte Kampfstärke-Differenz zu der Legion hat, die den Sietch verteidigt (→ Kasten rechts für die Kampfstärke-Berechnung).
3. Greife mit einer Legion an, für die kein Ornithopter benötigt wird.
4. Greife den Ziel-Sietch an.

Wichtig: Eine angreifende Harkonnen-Legion muss immer eine größere Kampfstärke haben als eine verteidigende Atrides-Legion (→ Kasten rechts).

◆ LEGION ANGREIFEN

Falls kein Sietch angegriffen werden kann, aber eine oder mehrere Harkonnen-Legionen an Atrides-Legionen **angrenzen**, greife eine der angrenzenden Atrides-Legionen an. Um anzugreifen, muss die Harkonnen-Legion eine größere Kampfstärke haben als die Atrides-Legion (→ Kasten unten).

Wichtig: Im Solomodus werden Ornithopter nicht verwendet, um Legionen anzugreifen, die keinen Sietch verteidigen.

Kommen mehrere Atrides-Legionen als Angriffsziel infrage, gilt folgende Priorität:

1. Greife die Atrides-Legion mit der höchsten Kampfstärke an (die angreifende Harkonnen-Legion muss dennoch eine größere Kampfstärke haben).
2. Greife die Atrides-Legion an, die einen benannten Anführer enthält.

◆ LEGIONEN BEWEGEN

Falls weder ein Sietch noch eine Atrides-Legion angegriffen werden können, bewege die Legionen gemäß den Harkonnen-Bewegungskriterien (→ S. 40).

KAMPFSTÄRKE BERECHNEN

Die Kampfstärke einer Legion berechnet sich wie folgt:

- ◆ 1 Punkt pro Einheit, 2 Punkte pro Aufstellungsmarker, 1 Punkt pro Anführer (generisch / benannt).
- ◆ Bei Gleichstand (oder falls du aus irgendeinem Grund die Kampfstärke einzelner Einheiten berücksichtigen musst) gilt: 1 Punkt pro generischem Anführer, 2 Punkte pro Standard-Einheit und benanntem Anführer, 3 Punkte pro Elite-Einheit, 4 Punkte pro Sardaukar-/Fedaykin-Einheit.

Hinweis: Der Rang eines Sietches hat keinen Einfluss auf die Kampfstärke.

◆ AUFSTELLEN-AKTION

Stelle die Einheiten und 1 benannten Anführer in derselben Harkonnen-Siedlung auf. **Bestie Rabban** bzw. **Feyd-Rautha** haben dabei Priorität und müssen vor anderen benannten Anführern aufgestellt werden. Falls kein benannter Anführer verfügbar ist, stelle stattdessen 1 Baschar-Anführer auf. Für die Auswahl der Siedlung(en) gilt folgende Priorität:

1. Die Siedlung, in der sich die Legion mit der höchsten Kampfstärke befindet.
2. Die Siedlung, die dem Ziel-Sietch am nächsten ist.

Beachte dabei das Einheiten-Limit in jedem Gebiet. Stelle überschüssige Einheiten in anderen Siedlungen auf, wofür ebenfalls die obige Priorität gilt.

Wichtig: Wann immer eine Art von Einheit nicht verfügbar ist (z. B. zum Aufstellen), platziere die gleiche Anzahl verfügbarer Einheiten mit der nächsthöheren Kampfstärke. Gibt es keine Einheiten mit höherer Kampfstärke, platziere Einheiten mit der nächstniedrigeren Kampfstärke.

◆ MENTAT-AKTION

Ziehe die Karten **und spiele sie sofort aus**, abwechselnd vom *Haus Harkonnen-* und *Corrino-Verbündeter-*Deck. Die Reihenfolge hängt von der obersten Karte auf dem Abwurfstapel ab: Handelt es sich um eine Harkonnen-Karte, ziehst du eine Karte vom Corrino-Deck. Ist es eine Corrino-Karte, ziehe vom Harkonnen-Deck. Ist der Abwurfstapel leer, ziehe vom Harkonnen-Deck.

- ◆ Erlaubt eine Karte den Harkonnen, **aufzustellen, zu bewegen** oder **anzugreifen**, folge den Regeln der Aufstellung-Aktion bzw. der Führung- und Strategie-Aktionen auf S. 39.
- ◆ Erlaubt eine Karte den Harkonnen, **Einheiten zu platzieren** oder zu **ersetzen**, folge den Regeln der Haus-Aktion (→ rechte Spalte).
- ◆ Erlaubt eine Karte den Harkonnen, **Fahrzeuge zu platzieren**, folge den entsprechenden Regeln auf S. 38.
- ◆ Erlaubt eine Karte den Harkonnen, **Karten zu ziehen**, ziehe sie abwechselnd vom Harkonnen- und Corrino-Deck (wie oben erklärt) und lege sie auf den Verstärkungsstapel.
- ◆ Erlaubt eine Karte den Harkonnen, **Karten zu spielen**, ziehe UND spiele sie sofort abwechselnd vom Harkonnen- und Corrino-Deck (wie oben erklärt).

Wichtig: Die Effekte einer Planungskarte, die keiner Aktion entsprechen, solltest du so abhandeln, dass sie **möglichst nah am/zum Ziel-Sietch stattfinden**.

Wichtig: Ist es dir aus irgendeinem Grund nicht möglich, einen Teil einer Karte abzuhandeln, lege die Karte **stattdessen wirkungslos auf den Verstärkungsstapel**.

◆ HAUS-AKTION

Wende **beide Aktionen** an, die mit dem Haus-Ergebnis verknüpft sind, von oben nach unten gemäß der folgenden Priorität:

1. Ersetze Standard-Einheiten in der/den Harkonnen-Legion(en), die einem Sietch am nächsten sind.
2. Ersetze Standard-Einheiten in der/den Harkonnen-Legion(en) mit der höchsten Kampfstärke-Differenz zu Atreides-Legionen in Sietches, die sie angreifen können.
3. Ersetze Standard-Einheiten in der Legion, die dem Ziel-Sietch am nächsten ist.

Platziere für den zweiten Teil der Aktion immer **1 Erntemaschine** und **1 Ornithopter** gemäß den Platzierungsregeln auf S. 38.

HARKONNEN-BEWEGUNGSKRITERIEN

Immer wenn du Harkonnen-Legionen bewegst, bewege sie **eine nach der anderen in Richtung Ziel-Sietch**. Beginne mit derjenigen, die dem Ziel-Sietch am nächsten ist. Folge dem Weg mit der geringsten Anzahl an freien Gebieten, die dafür durchquert werden müssen, (dem **kürzesten Weg** → rechts) und verwende Ornithopter, falls verfügbar. Befinden sich mehrere Legionen in gleicher Entfernung, bewege die mit der höchsten Kampfstärke zuerst.

Wichtig: Eine Legion, die bewegt werden soll, muss eine **größere** Kampfstärke haben als die Atreides-Legion, die den Ziel-Sietch verteidigt. Andernfalls bewegt diese Legion sich nicht und wird für diese Bewegung übersprungen. Erfüllt keine Legion diese Bedingung, gilt dieser Sietch für die Bewegung in diesem Zug nicht länger als Ziel-Sietch. Stattdessen muss ein temporärer Ziel-Sietch, mit dem diese Kampfstärke-Bedingung erfüllt ist, gemäß folgender Priorität bestimmt werden:

1. Der Sietch, der dem Ziel-Sietch am nächsten ist.
2. Der Sietch mit dem höchsten Rang (selbst wenn sein Marker noch nicht aufgedeckt wurde).

Dieser temporäre Ziel-Sietch gilt für die Dauer dieses Zuges. Im nächsten Zug werden die Bedingungen für die Auswahl des Ziel-Sietches erneut überprüft.

◆ DEN KÜRZESTEN WEG ERMITTELN

Gibt es mehrere kürzeste Wege, befolge die folgende Priorität und wähle:

1. den Weg, der die Legion in einem Gebiet enden lässt, in dem sich eine andere Harkonnen-Legion befindet, die das Einheiten-Limit noch nicht erreicht hat. Bewege so viele Einheiten mit der höchsten Kampfstärke dorthin, bis das Einheiten-Limit erreicht ist, plus alle Anführer.
2. den Weg, der die Legion in dem Gebiet enden lässt, das einem Sietch am nächsten liegt.
3. den Weg, der die Legion in einem Gebirge-Gebiet enden lässt.
4. den Weg, der die Legion in einem Plateau- oder Kleiner-Erg-Gebiet enden lässt.
5. den Weg, der die Legion in einem Wüste- oder Tiefe-Wüste-Gebiet ohne Wurmzeichen-Marker enden lässt.

Wichtig: Im Solomodus ignorieren Harkonnen-Legionen unpassierbare Grenzen.

Es gibt zwei weitere Kriterien, die für die Bewegung von Harkonnen-Legionen gelten:

- ◆ Verwende **nicht mehr als 1 Ornithopter** im gleichen Zug.
- ◆ Bewege keine Legionen, die an den Ziel-Sietch grenzen, es sei denn, sie grenzen auch an eine andere Harkonnen-Legion. Bewege in diesem Fall eine Legion (oder mehrere, falls möglich), um sie zu einer einzigen Legion zu vereinen, die dem Ziel-Sietch am nächsten ist und die höchstmögliche Kampfstärke hat.



◆ HARKONNEN-AUFSTELLUNGSMARKER PLATZIEREN

Immer wenn eine Harkonnen-Legion **ein Gebiet mit einer Siedlung verlässt**, platziere dort 2 Harkonnen-Aufstellungsmarker (→ Sonderregeln, nächste Seite).

HARKONNEN-GEFECHTSKRITERIEN

Es folgen die Regeln für das Abhandeln von Gefechten.

◆ HARKONNEN-PLANUNGSKARTEN IM GEFECHT

Befinden sich zu Beginn eines Gefechts Karten im Verstärkungsstapel? Dann wirf in jeder Gefechtsrunde so viele Karten vom Verstärkungsstapel ab wie nötig, damit Harkonnen auf möglichst 6 Kampfwürfel kommt.

◆ TREFFER ANWENDEN

Wende Treffer auf eine Harkonnen-Legion nach folgender Priorität an:

1. Eliminiere Anführer, beginnend mit Baschar-Anführern, bis nur noch 1 Anführer in der Legion übrig ist (möglichst ein benannter).
2. Ersetze Elite- durch Standard-Einheiten.
3. Ersetze Sardaukar- durch Standard-Einheiten.
4. Eliminiere Standard-Einheiten, es sei denn, es ist noch ein Anführer übrig und die Treffer würden alle Standard-Einheiten eliminieren. Eliminiere in diesem Fall zuerst den Anführer.

◆ ENDE DES GEFECHTS

Harkonnen-Legionen ziehen sich niemals zurück. Sie stellen einen Angriff nur ein, wenn ihre Kampfstärke zu Beginn einer Gefechtsrunde kleiner oder gleich der halben Kampfstärke der gegnerischen Legion ist (unter Berechnung der Kampfstärke der einzelnen Einheiten).

Falls du dich als Atreides zurückziehen möchtest, entscheidest du, wohin du dich zurückziehst, musst aber leere Gebiete bevorzugen (sofern vorhanden).

Wichtig: Im Solomodus muss Harkonnen bei einem Angriff auf einen Sietch nicht 1 Treffer hinnehmen, um das Gefecht fortzusetzen.

SONDERREGELN

◆ BENE-GESSERIT-MARKER (HARKONNEN)

Wenn Harkonnen einen Bene-Gesserit-Marker erhalten würde, nimm stattdessen 1 Aktionswürfel von der „Das Spice muss fließen“-Tafel und lege ihn zu den unbenutzten Harkonnen-Aktionswürfeln. Sind dort keine Würfel vorhanden, rücke stattdessen den Herrschaftsmarker um 1 Schritt nach oben.

◆ HARKONNEN-AUFSTELLUNGSMARKER

Die beiden Arten von Harkonnen-Start-Aufstellungsmarker (hell/dunkel) bilden im Solomodus einen Vorrat. Immer wenn eine Harkonnen-Legion ein Gebiet mit einer Siedlung verlässt, platziere **sofort** 2 Aufstellungsmarker, 1 hellen und 1 dunklen, verdeckt in das Gebiet. Sie gelten als Einheiten und unterliegen als solche den normalen Regeln hinsichtlich Bewegung und Einheiten-Limit sowie folgenden Sonderregeln:

- ◆ Jeder Aufstellungsmarker (hell/dunkel) hat eine Kampfstärke von 2 und gilt für die Bewegung als Einheit (und kann entsprechend bewegt werden). Für das Einheiten-Limit zählt ein Aufstellungsmarker als 1 Einheit.
- ◆ Aufstellungsmarker werden nur aufgedeckt, wenn sie angreifen oder angegriffen werden, oder wenn der Effekt einer Planungskarte oder eines Aktionswürfels erfordert, dass sie aufgedeckt werden (z. B. wenn man Einheiten in einer Legion durch Einheiten einer anderen Art ersetzen muss). Falls das Einheiten-Limit durch das Aufdecken überschritten wird, werden alle überzähligen Einheiten entfernt, beginnend mit denen mit der niedrigsten Kampfstärke. Mische aufgedeckte Aufstellungsmarker zurück in den Vorrat.
- ◆ Falls keine Aufstellungsmarker mehr vorhanden sind, wenn du welche platzieren musst, decke 2 solcher Marker deiner Wahl (1 hellen und 1 dunklen) auf dem Spielplan auf und platziere die abgebildeten Einheiten. Platziere diese Marker dann dort, wo sie benötigt werden.

◆ HARKONNEN-PLANUNGSKARTEN

Sollte ein Harkonnen-Deck leer sein, mische einfach alle abgeworfenen Karten zu einem neuen Deck.

◆ UNBENUTZTE HARKONNEN-AKTIONSWÜRFEL

Unbenutzte Harkonnen-Aktionswürfel sind solche, die noch nicht geworfen wurden und nicht auf der „Das Spice muss fließen“-Tafel liegen. Diese Würfel geben den Ausschlag, ob du als Haus Atreides eine Wüstenmacht-Aktion ausführen kannst.

◆ ORNITHOPTER-SONDERREGEL

Du darfst niemals freiwillig einen Sietch- oder Atreides-Aufstellungsmarker in einem Sektor aufdecken, der mit einer Flugzone mit einem Ornithopter verbunden ist (du musst ihn aber aufdecken, wenn er angegriffen wird).

◆ EINEN SIETCH ODER AUFSTELLUNGSMARKER AUFDECKEN

Für jeden *freiwillig* aufgedeckten Sietch oder Atreides-Aufstellungsmarker legst du 1 Harkonnen-Planungskarte auf den Verstärkungsstapel (abwechselnd vom Harkonnen- und Corrino-Deck, wie auf S. 40 erklärt), **es sei denn**, das Raimgilden-Verbot ist aktiv.

◆ LANDSRAAD-VERBOT

Solange das Landsraad-Verbot aktiv ist, kann Harkonnen keine Karten vom Verstärkungsstapel abwerfen, um zusätzliche Kampfwürfel hinzuzufügen.

◆ THUFIR HAWAT

Im Solomodus ändert sich die Spezialaktion von Thufir Hawat wie folgt:

- ◆ Ziehe 3 Planungskarten vom Haus-Harkonnen-Deck und spiele sie sofort.

◆ GAIVS HELEN MOHIAM

Im Solomodus ändert sich die Spezialaktion von Gaius Helen Mohiam wie folgt:

- ◆ Ziehe 3 Planungskarten vom Corrino-Verbündeter-Deck und spiele sie sofort.

◆ WAHRHEITSTRANCE (PLANUNGSKARTE HAUS ATREIDES)

Im Solomodus ändert sich der Effekt der Planungskarte „Wahrheitstrance“ wie folgt:

- ◆ Wähle 1 Harkonnen-Aktionswürfel-Ergebnis, jedoch keines, von dem es 3 benutzte Aktionswürfel auf dem Harkonnen-Tableau gibt (bzw. 2 im Fall von Aufstellung und Haus). Spiele den nächsten Harkonnen-Zug so, als ob du dieses Ergebnis mit dem Harkonnen-Aktionswürfel gewürfelt hättest und gib den Würfel wie üblich aus. Ziehe dann 2 Planungskarten oder spiele 1 Planungskarte.

◆ HAWATS INTRIGEN (PLANUNGSKARTE HAUS HARKONNEN)

Wenn die erste dieser Karten gespielt wird, lege sie neben den Spielplan. Wird eine zweite Karte gespielt, wirf beide ab und wende den üblichen Effekt an.

INDEX

Aktionsphase	17	Mentat-Aktion	18
Anführer	12, 25, 31	Nordpol	8
Arrakeen	10	Ökologische Forschungs-	
Atomwaffen	29	stationen	31
Aufstellen.....	18	Ornithopter	13, 23
Aufstellen-Aktion	18	Planungskarten	19
Aufstellungsmarker... 12, 15		Plateau	8
Auskundschaften	19	Platzieren.....	18
Benannte Anführer 12, 18, 31		Pyonendorf	10
Bene-Gesserit-Marker	33	Regenerationstank	27
Bewegung	22	Rückzug.....	26
Carryall	13, 20	Runde	15
Carthag	10	Rundenbeginn.....	15
Coriolissturm	20	Sandreiten	23
Dorf	10	Sandwurm	13, 23, 30
Einheiten	11	Sardaukar	11, 25
Elite-Einheiten	11	Schild.....	24
Erntemaschine	13, 33	Siedlungen.....	10, 27
Fahrzeuge	13	Sietch	10
Fahrzeuge platzieren	16	Spezial-Elite-Einheiten 11, 25	
Fedayin	11, 25	Spice-Ernte	21
Flugzone.....	8	Spice-muss-fließen-Tafel 11	
Fraktionstableau.....	11	Spice-Reserve	21
Freies Gebiet.....	8	Spielplan.....	8
Führung-Aktion.....	18	Standard-Einheiten	11
Gebiet	8	Stillekegel	35
Gebirge	8	Strategie-Aktion	17
Gefecht	24	Taktikkarten.....	37
Geheimes Ziel	10, 27	Treffer	24
Generische Anführer	12	Truppentransport	23
Guerilla-Training	19	Überraschungsangriff	24
Haus-Aktion	18	Unpassierbare Grenze.....	8
Herrschaft	10	Verluste.....	26
Horten (Spice).....	21	Vorbereitung.....	14
Imperiale Verbote	21	Vorhersehung	10, 27
Kampf	24	Wilder Sandwurm	32
Kleiner Erg	8	Wurmzeichen	20, 30
Landsraad	11	Wüste / Tiefe Wüste	8
Legion	11, 22	Wüstengefahren	20
MAFEA	11	Wüstenmacht-Aktion.....	18



CREDITS

EIN SPIEL VON: Marco MAGGI und Francesco NEPITELLO
MAHDI-SOLOMODUS VON: Michele GARBUCCIO
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), Louise COMBAL, Max DUARTE und Júlia FERRARI
MODELLIERUNG: Yannick HENNEBO, Aragorn MARKS, Kevin MARKS und Irek ZIELIŃSKI
RENDERING: Edgar RAMOS
LEKTORAT: Jason ROEPP
MARKENMANAGEMENT: Joe LEFAVI | GENUINE ENTERTAINMENT
LIZENZIERUNG: Geoff SKINNER
HERAUSGEGEBEN VON: David PRETI
GETESTET VON: Chiara AVE, DUNWICHBUYERSCLUB, Marcello BALBO, Emanuele BEDIN, Marco BELTRAMINO, Kristofer BENGTSOON, 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, Susanne Kraft

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.

◆ REGELZUSAMMENFASSUNG ◆

SPIELABLAUF

◆ RUNDENBEGINN

- ◆ Zieht jeweils 2 Planungskarten, 1 von jedem Deck.
- ◆ Deckt 3 Vorhersehungskarten auf.

1. FAHRZEUGE PLATZIEREN (HARKONNEN)




Entsprechend der Position des **untersten** Imperium-Markers:

- ◆ Lege 1 Aktionswürfel in die aktive Reihe und jede Reihe darüber.
- ◆ Platziere die angegebene Anzahl Fahrzeuge auf dem Spielplan.

2. AKTIONEN

- ◆ Werft eure Aktionswürfel und legt sie auf euer Fraktionstableau.
- ◆ Ihr dürft jeweils 1 Bene-Gesserit-Marker euren Fraktionstableaus zuweisen (optional; Haus Harkonnen beginnt).
- ◆ Führt abwechselnd jeweils 1 Aktion aus, bis alle Aktionswürfel benutzt worden sind. Haus Atreides beginnt.

3. WÜSTENGEFAHREN (ATREIDES)

- ◆ Platziere 1 Wurmzeichen-Marker in jedem Wüsten-Gebiet mit Harkonnen-Legion oder Erntemaschine. Drehe alle Marker um:
 - ◆  Nichts passiert.
 - ◆  Platziere 1 Sandwurm in dem Gebiet.
 - ◆  Tiefe Wüste? Dann platziere 1 Sandwurm in dem Gebiet.
- ◆ Enthält das Gebiet, in dem ein Sandwurm platziert wird, eine:
 - ◆ **Harkonnen-Legion?** Die Legion muss sich zurückziehen. Nicht möglich? Sandwurm-Angriff.
 - ◆ **Erntemaschine?** Haus Harkonnen entfernt die Erntemaschine oder 1 Carryall in einer verbundenen Flugzone (um sie zu retten).
- ◆ Coriolisstürme: Wirf 2 Kampfwürfel für jede Harkonnen-Legion in einem gefährdeten Gebiet (Plateau, Kleiner Erg, Wüste).

4. SPICE-ERNTE (HARKONNEN)

- ◆ Wirf alle aktiven Verbote ab (außer der zugehörige Marker befindet sich auf der untersten Stufe der Tafel).
- ◆ Entferne alle Erntemaschinen auf dem Spielplan und sammle dafür Spice-Punkte: 1 pro Wüste, 2 pro Tiefe Wüste.
- ◆ Gib Spice-Punkte für beliebige der 3 Imperium-Marker aus:
 - ◆ 3 Punkte: Erhöhe den Marker um 1 Schritt.
 - ◆ 2 Punkte: Halte den Marker auf seiner aktuellen Stufe.
 - ◆ 0 Punkte: Marker sinkt um 1 Schritt (1 dieser Verbote aktivieren).
- ◆ Hast du 5 Herrschaftspunkte oder weniger? Dann darfst du 3 Spice-Punkte ausgeben, um 1 Herrschaftspunkt zu erhalten.

◆ RUNDENENDE

- ◆ Haus Atreides prüft, ob und welche aufgedeckten RUNDENENDE-Vorhersehungskarten es werten kann und möchte.
- ◆ **Haus Atreides gewinnt, falls** die Punktwerte der geheimen Zielkarte erreicht sind. Andernfalls wird das Spiel fortgesetzt.
- ◆ Entfernt alle Ornithopter und Carryalls vom Spielplan.
- ◆ Ihr dürft benannte Anführer auf dem Spielplan durch generische Anführer ersetzen. Haus Harkonnen beginnt.
- ◆ Macht alle erschöpften Anführerkarten wieder bereit.

VORHERSEHUNGSPUNKTE ERHALTEN

- ◆ **Vorhersehungskarten** werten (max. 2 pro Runde): Rücke die angegebenen Marker um die angezeigten Schritte nach oben.
- ◆ **Ökologische Forschungsstation** einnehmen: Rücke den auf der Rückseite abgebildeten Marker um 1 Schritt nach oben.
- ◆ **Harkonnen-Siedlung** zerstören: Rücke jeden Marker dem Rang der Siedlung entsprechend nach oben.

HERRSCHAFTSPUNKTE ERHALTEN









- ◆ **Sietch** zerstören: Rücke den Marker dem Rang des Sietches entsprechend nach oben.
- ◆ 5 oder weniger Herrschaftspunkte? Du darfst 3 Spice-Punkte ausgeben, um den Marker 1 Schritt nach oben zu rücken.

- ◆ Werft Planungskarten ab, bis ihr je 6 Karten auf der Hand habt.
- ◆ Haus Atreides darf beliebige aufgedeckte Vorhersehungskarten aus dem Spiel entfernen. Alle übrigen Karten werden neu gemischt.

◆ LEGIONEN BEWEGEN

- ◆ Legionen können sich in jedes angrenzende freie Gebiet bewegen.
- ◆ Ein Gebiet ist nicht frei, falls es feindliche Siedlungen/Einheiten oder Sandwürmer enthält (Ökologische Forschungsstationen und Erntemaschinen blockieren die Bewegung nicht).
- ◆ Harkonnen-Legionen, die ein Gebiet mit einem Wurmzeichen-Marker betreten, decken ihn auf und handeln ihn ab.
- ◆ Unpassierbare Grenzen können nicht überquert werden (außer mittels *Truppentransport*).
- ◆ Legionen können keine Figuren aufnehmen oder stehenlassen, wenn sie sich mehr als 1 Gebiet weit bewegen.
- ◆ **Truppentransport (Harkonnen)**: Entferne 1 verbundenen Ornithopter für eine Bewegung um bis zu 2 Gebiete, ignoriere Hindernisse.
- ◆ **Sandreiten (Atreides)**: Die Legion darf sich durch beliebig viele Gebiete mit Wurmzeichen oder Sandwürmern bewegen.

◆ GEFECHT

- ◆ Alle involvierten Sietch-Marker und Aufstellungsmarker aufdecken.
- ◆ Ihr dürft Planungskarten abwerfen, um jeweils 1 Kampfwürfel hinzuzufügen (Angreifer beginnt).
 - ◆ **Überraschungsangriff**: +1  für den Angreifer in Kampfunde 1.
- ◆ Werft jeweils Kampfwürfel gemäß der Anzahl eurer Einheiten (ohne Anführer) plus der Anzahl abgeworfener Planungskarten. Der Verteidiger zählt den Rang der Siedlung hinzu (falls vorhanden). Maximal 6 Würfel je Seite.
 - ◆ Generische Anführer wandeln je 1  in 1  um.
 - ◆ Benannte Anführer wandeln je 1  gemäß ihrer Karte um.
 - ◆ Spezial-Elite-Einheiten negieren je 1 gegnerischen .
 - ◆ Jeder  negiert 1 gegnerischen .
- ◆ Verluste abhandeln. Pro :
 - ◆ entweder 1 Einheit oder Anführer entfernen
 - ◆ oder 1 Elite-Einheit durch 1 Standard-Einheit ersetzen.
- ◆ Der Angreifer darf das Gefecht fortsetzen (und muss 1 Treffer erleiden, falls in Siedlung). Tut er das, darf sich der Verteidiger zurückziehen. Ansonsten beginnt eine weitere Gefechtsrunde.