



WÜSTENKRIEG

SPIELMATERIAL

HARKONNEN-FRAKTION

ATREIDES-FRAKTION



2 GELEIT-ORNITHOPTER



6 SUSPENSORSOLDATEN



2 FREMMEN-SANDREITER



6 FREMMEN-RAKETWERFER



3 FREMMEN-LAGER

4 WÜSTENKRIEG-MARKER DER HARKONNEN



4 ÜBERSICHTSKARTEN



ATREIDES-WÜSTENKRIEG, RAKETENWERFER / SANDREITER,
HARKONNEN-WÜSTENKRIEG, SUSPENSORSOLDATEN / GELEIT-ORNITHOPTER

1 ATREIDES-ANFÜHRERKARTE



FREMMEN-VERBÜNDETER (1):
FREMMEN-SANDREITER

Und es geschah im dritten Jahr des Wüstenkriegs,
dass Paul-Muad'Dib allein in der Höhle der Vögel unter
den Kiswa-Vorhängen einer inneren Kammer lag.

– aus „Gesammelte Legenden von Arrakis“ von Prinzessin Irulan

ÜBERBLICK

Diese Erweiterung für *Dune: Krieg um Arrakis* führt für beide Fraktionen neue Figuren ein, für die eigene Regeln gelten und die jahrelang in den erbarmungslosen Sanden auf Dune im Wüstenkrieg gekämpft haben.



Mit dieser Erweiterung erhält Haus Harkonnen Zugriff auf einen neuen Fahrzeug-Typ – den **Geleit-Ornithopter** – und beide Häuser können mit den sogenannten **Wüstenkämpfern** eine völlig neue Art von Figuren aufstellen.

Note: Diese Erweiterung ist nicht mit dem Mahdi-Solomodus kompatibel.

SONDERREGEL: KONKURRIERENDE ANFÜHRER

Durch die Sandreiter-Anführerkarte (und falls der Wilde Sandwurm ins Spiel kommt) können zwei Anführerkarten im Wüstenmacht-Aktionsbereich liegen. In diesem Fall kannst du eine beliebige der beiden Anführer-Spezialaktionen ausführen, wobei nur die Karte des gewählten Anführers erschöpft wird.

ZUSÄTZLICHE VORBEREITUNG

- 1 Haus Harkonnen legt die 2 Geleit-Ornithopter, die 6 Suspensorsoldaten und die Übersichtskarte *Suspensorsoldaten / Geleit-Ornithopter* zunächst beiseite und legt die Übersichtskarte *Harkonnen-Wüstenkrieg* rechts neben sein Fraktionstableau.
- 2 Haus Atreides legt die 6 Raketenwerfer, die 2 Sandreiter, die 3 Fremen-Lager (Figuren und Marker) und die Übersichtskarte *Raketenwerfer / Sandreiter* zunächst beiseite.
- 3 Haus Atreides legt die Sandreiter-Anführerkarte **aufgedeckt** auf den Wüstenmacht-Aktionsbereich seines Fraktionstableaus und die Übersichtskarte *Atreides-Wüstenkrieg* rechts neben das Tableau.



ZUSÄTZLICHE REGELN

Beim Spiel mit dieser Erweiterung gelten folgende zusätzliche Regeln.

◆ WÜSTENKRIEG-MARKER (Harkonnen)

Am Ende jeder **Fahrzeuge platzieren**-Phase platziert Haus Harkonnen 1 **Wüstenkrieg-Marker** auf jedes leere Feld der ersten Spalte der „Das Spice muss fließen“-Tafel. Die von Aktionswürfeln belegten Felder sind nicht leer, sodass dort keine Wüstenkrieg-Marker platziert werden können. (Alle Marker, die nicht auf der Tafel platziert werden können, werden in dieser Runde nicht verwendet.)



WÜSTENKRIEG-AKTIONEN (Harkonnen)

Jedes Mal, wenn Haus Harkonnen in der **Aktionen ausführen**-Phase einen Aktionswürfel ausgibt, darf es **zusätzlich** 1 Wüstenkrieg-Marker von der „Das Spice muss fließen“-Tafel ablegen, um 1 **Wüstenkrieg**-Aktion auszuführen – entweder vor oder nach der durch den Würfel ausgelösten Aktion. Ein abgelegter Wüstenkrieg-Marker ist bis zur nächsten Runde nicht mehr verfügbar. Es gibt folgende Wüstenkrieg-Aktionen:

- ◆ Stelle 3 **Suspensorsoldat** in einem oder mehreren leeren Wüsten-Gebieten desselben Sektors auf, der mit einer Flugzone verbunden ist, die von einem Harkonnen-Fahrzeug besetzt ist.
- ◆ Bewege 1 **Suspensorsoldat**.

- ◆ Entferne 1 **Suspensorsoldat**, um alle Sicht- und Aufstellungsmarker in einem angrenzenden Gebiet deiner Wahl aufzudecken. (Diese Aktion gilt als **Auskundschaften** und ist daher nicht verfügbar, falls das Raumgilde-Verbot aktiv ist.)

Details unter *Suspensorsoldaten* auf Seite 7.

◆ FREMEN-LAGER (Atreides)

Zu Beginn jeder **Aktionen ausführen**-Phase platziert Haus Atreides alle verfügbaren **Fremen-Lager-Marker** verdeckt in leere Wüsten-Gebiete seiner Wahl, jeden in einen anderen Sektor. Nachdem Haus Atreides entschieden hat, welchen Marker es in welches Gebiet legt, stellt es eine Fremen-Lager-Figur auf jeden dieser Marker.

Jeder Fremen-Lager-Marker zeigt ein anderes Vorhersehungssymbol und erlaubt Haus Atreides, **Raketenwerfer** aufzustellen (siehe unten).

- ◆ Gebiete, die ein Fremen-Lager enthalten, gelten für beide Fraktionen als *frei*.
- ◆ Falls eine Harkonnen-Legion ein Gebiet betritt, das ein Fremen-Lager enthält, werden der Marker und die Figur dieses Lagers abgelegt.

In der Rundenende-Phase werden alle noch vorhandenen Fremen-Lager vom Spielplan entfernt.

◆ WÜSTENKRIEG-AKTIONEN (Atreides)

Jedes Mal, wenn Haus Atreides eine **Wüstenmacht**-Aktion ausführt, darf es auch 1 **Wüstenkrieg**-Aktion ausführen – entweder vor oder nach der Wüstenmacht-Aktion. Es gibt folgende Wüstenkrieg-Aktionen:

- ◆ Stelle 3 **Raketenwerfer** in einem oder mehreren Gebieten auf, die ein Fremen-Lager enthalten.
- ◆ Führe einen **Raketenwerfer-Spezialangriff** durch.

Details unter *Fremen-Raketenwerfer* auf Seite 6.

RUNDENENDE-PHASE

In der Rundenende-Phase werden alle noch vorhandenen Geleit-Ornithopter, Fremen-Lager und Wüstenkämpfer (außer Sandreiter im selben Gebiet wie ein Sandwurm) vom Spielplan entfernt.

GELEIT-ORNITHOPTER DER HARKONNEN

Geleit-Ornithopter sind ein neuer Fahrzeug-Typ, der Haus Harkonnen (und seinem Corrinno-Verbündeten im Spiel mit 3–4 Personen) zur Verfügung steht.

Immer wenn Haus Harkonnen in einer beliebigen Phase einer Runde einen oder mehrere Ornithopter platziert, darf es 1 (nicht mehr!) Geleit-Ornithopter anstelle eines normalen Ornithopters platzieren.

- ◆ Der Geleit-Ornithopter verfügt nicht über die normalen Optionen *Auskundschaften* und *Truppentransport*. Stattdessen verfügt er über die Option **Truppengeleit**.

◆ TRUPPENGELEIT

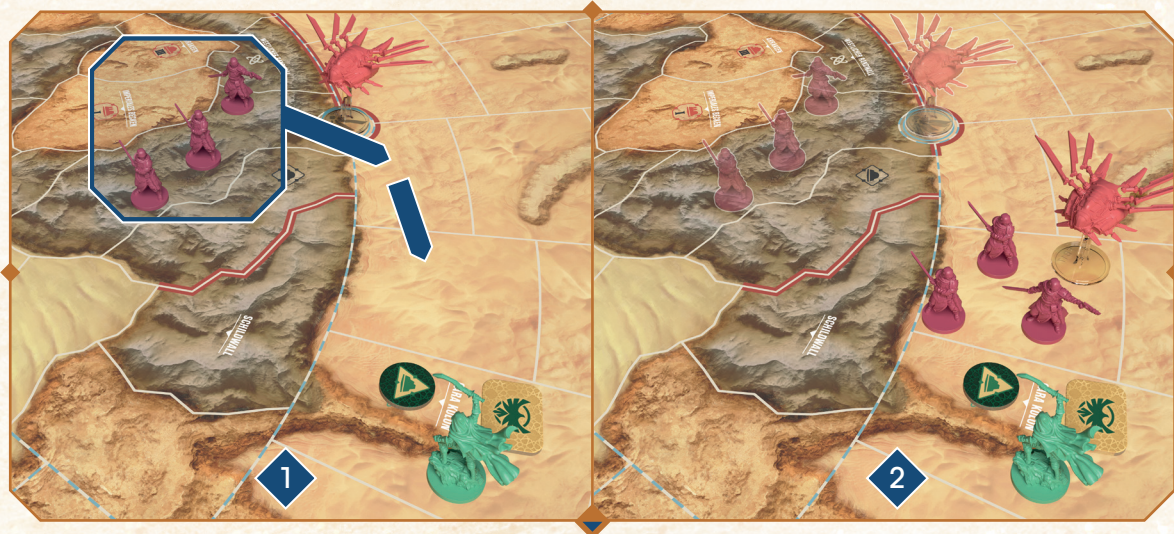
Wenn Haus Harkonnen eine Aktion ausführt, um eine Legion zu bewegen oder mit ihr anzugreifen, kann es ihre Bewegung bzw. Angriffsreichweite erhöhen, indem es 1 Geleit-Ornithopter (nicht mehr!) in einer Flugzone nutzt, die mit dem Sektor verbunden ist, in dem die Legion ihre Bewegung beginnt – genau wie beim **Truppentransport**. Allerdings wird



der Geleit-Ornithopter nicht entfernt, sondern dieser Legion sofort als generischer Anführer hinzugefügt und in ihrem Gebiet platziert.

- ◆ Sobald ein Geleit-Ornithopter Teil einer Legion ist, gilt er nicht mehr als Ornithopter (und nicht mehr als Fahrzeug), sondern entspricht in jeder Hinsicht einem generischen Anführer, mit der Ausnahme, dass ihm 2 Treffer zugewiesen werden können, um ihn zu eliminieren (wird ihm nur 1 Treffer zugewiesen, wird er ebenfalls eliminiert).

Der Geleit-Ornithopter bleibt als generischer Anführer Teil dieser Legion, bis er im Gefecht oder in der Rundenende-Phase (zusammen mit den anderen Fahrzeugen) entfernt wird.



Beispiel: Eine Harkonnen-Legion bewegt sich 2 Gebiete weit, indem sie einen Geleit-Ornithopter in einer verbundenen Flugzone nutzt. Der Geleit-Ornithopter wird dann Teil dieser Legion als generischer Anführer und in ihrem Gebiet platziert.

WÜSTEN- KÄMPFER

Im Spiel mit dieser Erweiterung können beide Fraktionen Wüstenkämpfer aufstellen: **Raketenwerfer** und **Sandreiter** der Fremen sowie **Suspensorsoldaten** der Harkonnen. Diese Kämpfer sind auf den Wüstenkrieg spezialisiert und eher mit Aufklärungs- und Guerillaeinsätzen vertraut als mit groß angelegten Militäroperationen.

Alle Wüstenkämpfer, sowohl die der Atreides als auch die der Harkonnen, teilen sich folgende Eigenschaften:

- ◆ Sie sind weder Einheiten noch Anführer, und sie gelten weder als Legion noch als Teil einer Legion im selben Gebiet. Daher können sie nicht auf die übliche Weise aufgestellt werden. Sie zählen nicht zum Einheiten-Limit einer Legion. Sie bewegen sich nicht mit einer Legion mit und ziehen sich auch nicht mit ihr zurück. Sie nehmen nicht an Gefechten teil, an denen eine Legion im selben Gebiet beteiligt ist. Außerdem können ihnen aus keiner Quelle Treffer zugefügt werden – auch nicht von Coriolisstürmen und Sandwürmern.
- ◆ Gebiete, die ausschließlich Wüstenkämpfer enthalten, gelten für beide Fraktionen als *frei*.
- ◆ Sobald sich ein oder mehrere Wüstenkämpfer im selben Gebiet wie eine gegnerische Legion befinden, werden sie automatisch als Verluste entfernt.
- ◆ Sandwürmer dürfen sich in Gebiete mit Wüstenkämpfern bewegen und dort erscheinen. Sie ignorieren die entsprechende Regel zur *Sandwurm-Bewegung* auf Seite 31 des Grundspiels. In diesem Fall werden jedoch alle Wüstenkämpfer in diesem Gebiet (sowohl Atreides als auch Harkonnen) automatisch als Verluste entfernt (mit der Ausnahme von Sandreitern, siehe *Fremen-Sandreiter* auf Seite 7). Dies gilt nicht als Sandwurm-Angriff.
- ◆ Eliminierte Wüstenkämpfer sind stets für zukünftige Aufstellungen verfügbar, genau wie andere Figuren auch.
- ◆ In der Rundenende-Phase werden alle noch vorhandenen Wüstenkämpfer, außer Sandreiter im selben Gebiet wie ein Sandwurm, vom Spielplan entfernt.
- ◆ Jeder Typ von Wüstenkämpfer hat zusätzliche Eigenschaften, die in den folgenden Abschnitten beschrieben sind.

WÜSTENKÄMPFER



Harkonnen-Suspensorsoldaten



Fremem-Sandreiter



Fremem-Raketenwerfer



- ◆ Mit der Anführer-Spezialaktion der Sandreiter kann Haus Atreides erst 1 Sandwurm (nicht den Wilden Sandwurm) in einem Gebiet platzieren, das einen Sandreiter und keine anderen Marker und Figuren enthält, und dann 1 Wurmzeichen-Marker in einem anderen Wüsten-Gebiet ohne Wurmzeichen, Sandwurm und Sietch platzieren.
- ◆ Ein einzelner Sandreiter gilt für das Sandreiten als Wurmzeichen-Marker. Wenn eine Harkonnen-Legion ein Gebiet mit einem einzelnen Sandreiter betritt (entweder durch Bewegung, Rückzug oder Vorrücken nach einem siegreichen Gefecht), wird der Sandreiter sofort als Verlust entfernt und ein Sandwurm erscheint an dessen Stelle, mit den üblichen Folgen für die Harkonnen-Legion (siehe Grundspiel, Seite 30).

- ◆ Wenn ein Sandwurm in einem Gebiet mit einem Sandreiter platziert wird oder sich in ein solches bewegt, wird der Sandreiter nicht entfernt. Stattdessen verbleiben beide Figuren auf dem Spielplan. Fortan gilt: Immer wenn sich der Sandwurm bewegt, bewegt sich der Sandreiter mit ihm. Wenn der Sandwurm angreift, wird die Sandreiter-Figur ebenfalls entfernt.
- ◆ Ein Sandwurm im selben Gebiet wie ein Sandreiter kann sich bis zu 3 Gebiete weit bewegen/angreifen (statt 2) und wirft beim Angriff 5 Kampfwürfel (statt 4). Greift ein Sandwurm über eine Entfernung von 3 Gebieten an, müssen sowohl das erste als auch das zweite Gebiet Wüste sein.
- ◆ Beim Abhandeln der Wurmzeichen in der **Wüstengefahren**-Phase: Wird ein Sandwurm aus einem Gebiet mit einem Sandreiter genommen und woanders auf dem Spielplan platziert, bewegt sich der Sandreiter nicht mit.



Beispiel: Ein Sandreiter mit einem Sandwurm greift eine Harkonnen-Legion an, die 3 Gebiete weit entfernt ist, und wirft 5 Kampfwürfel.

HARKONNEN-SUSPENSORSOLDATEN

Suspensorsoldaten sind ein Wüstenkämpfer-Typ, der Haus Harkonnen (und seinem Corrinov-Verbündeten im Spiel mit 3–4 Personen) zur Verfügung steht. Zusätzlich zu den normalen Eigenschaften aller Wüstenkämpfer haben sie folgende besonderen Merkmale:

- ◆ Wurmzeichen-Marker dürfen nicht in Gebieten mit Suspensorsoldaten platziert werden, es sei denn, die Suspensorsoldaten befinden sich im selben Gebiet wie eine Harkonnen-Legion oder -Erntemaschine.
- ◆ Falls ein Suspensorsoldat seine Bewegung in einem Gebiet mit einem Wurmzeichen-Marker beendet, wird dieser Marker abgelegt, ohne dass er aufgedeckt wird.
- ◆ Falls sich ein Suspensorsoldat in ein Gebiet bewegt, das einen oder mehrere Atreides-Wüstenkämpfer enthält, entfernt Haus Harkonnen den Suspensorsoldaten

zusammen mit 1 Atreides-Wüstenkämpfer nach Wahl aus diesem Gebiet.

- ◆ Suspensorsoldaten können nur durch Wüstenkrieg-Aktionen der Harkonnen aufgestellt und bewegt werden (siehe *Zusätzliche Regeln* auf Seite 3). Für sie gelten die normalen Bewegungsregeln, mit der Ausnahme, dass sie sich 2 statt 1 Gebiet weit bewegen können und unpassierbare Grenzen ignorieren. Sowohl das durchquerte Gebiet als auch das Zielgebiet müssen *frei* sein.
- ◆ Nicht vergessen: Wie allen Wüstenkämpfer können Suspensorsoldaten aus keiner Quelle Treffer zugewiesen werden, auch nicht von Coriolisstürmen und Sandwürmern.



Beispiel: Ein Suspensorsoldat bewegt sich in ein Gebiet mit einem Raketenwerfer und einem Sandreiter. Haus Harkonnen entfernt den Suspensorsoldaten zusammen mit 1 gegnerischen Figur nach Wahl.

CREDITS

AUTOREN: Marco MAGGI und Francesco NEPITELLO

CO-AUTOR: Michele GARBUGGIO

ENTWICKLUNG: Michele GARBUGGIO und Marco MAGGI

LEITENDER PRODUZENT: Thiago ARANHA

PRODUKTION: Daryl CHOO, Marcela FABRETI, Rebecca HO, Isadora LEITE, Nicholas SIA, Kenneth TAN, und Gregory VARGHESE

DIREKTOR – GAME DESIGN: Guilherme GOULART

DIREKTOR – GESTALTUNG: Paolo PARENTE

GESTALTUNG: Stefano MORONI

DIREKTOR – GRAFIK: Mathieu HARLAUT

GRAFIK: Gabriel BURGHI (Leitung), Matteo CERESA (Leitung), Max DUARTE und Júlia FERRARI

DIREKTOR – MINIATUREN: Vincent FONTAINE

MODELLIERUNG: Arnaud BOUDOIRON, Aragorn MARKS

RENDERING: Alban GUNGIAH

LEKTORAT: Jason KOEPP

MARKENMANAGEMENT: Joe LEFAVI | GENUINE ENTERTAINMENT

LIZENZIERUNG: Geoff SKINNER

DEUTSCHE ÜBERSETZUNG: Sebastian WENZLAFF

HERAUSGEGEBEN VON: Chern Ann NG und David DOUST

BESONDERER DANK: Marco und Francesco möchten sich bei Thiago ARANHA für sein wertvolles Feedback in der frühen Brainstorming-Phase bedanken und bei Kevin CHAPMAN für seine stetige Unterstützung für das Spiel. – Ya Hya Chouhada!

GALE FORCE NINE

PRODUZENT & MARKENMANAGEMENT: Joe LEFAVI | GENUINE ENTERTAINMENT

CO-PRODUZENT: John-Paul BRISIGOTTI



Dune: Krieg um Arrakis ist ein offizielles Unterlizenz-Produkt von Gale Force Nine, einem Unternehmen der Battlefront Group. Dune TM und © 2025 Legendary. Alle Rechte vorbehalten. CMON und das CMON-Logo sind eingetragene Markenzeichen von CMON Global Limited. Kein Teil dieses Produkts darf ohne gesonderte Genehmigung vervielfältigt werden. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen. Die mitgelieferten Figuren und Kunststoffkomponenten sind vormontiert und unbemalt. Hergestellt in China.