



Hallo Boardgamefan!

Wir erstellen Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die wir Dir gern zur Verfügung stellen. Dabei ist es uns sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen.

Es hat viel Zeit und auch Geld gekostet diese Dokumente zu erstellen. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es uns sehr helfen, wenn Du uns mit einer kleinen Spende unterstützt. Den Link zu unserem Paypal-Spenden-Button findest Du auf unserer Homepage:

boardgamefan.de

Vielen Dank und viel Spaß!

DUNE IMPERIUM & RISE OF IX (1-4 SPIELER)

SPIELAUFBAU

- Siehe **Seiten 4 & 5** und **Seite 3** der Anleitung.
- **Fan-Variante „Sandwurm“:** Lege den Sandwurmmarker über die letzte Karte (rechts) in der Auslage. Du benötigst einen alternativen Startspielermarker.

SPIELZIEL

Die Partie endet, sobald 1 Spieler am **Ende einer Runde** mindestens 10 **Siegpunkte** hat –**ODER**– der **Konfliktstapel** aufgebraucht ist.

SCHLÜSSELBEGRIFFE

- **Agenten:** **Agenten** sind deine Worker.
- **Deckbau:** Neu erworbene Karten legst Du auf deinen Ablagestapel. Ist dein Deck leer, mische den Ablagestapel und forme ein neues.
- **Entladen:** **Erhalte den Effekt, wenn Du diese Karte durch eine andere Karte abwirfst oder entsorgst.**
- **Entsorgen:** Entferne 1 Karte aus deiner Hand, deinem Ablagestapel oder deiner **Auslage** aus dem Spiel. **Entsorgen** ist meist optional.
- **Frachter:** **Pro Symbol darfst Du deinen Frachter entweder vorrücken oder zurückrufen. Erhalte alle erreichten Belohnungen.**
- **Fremenbund:** Nutzbar, wenn Du mindestens eine weitere Fremenkarte im Spiel hast. Zwei **Fremenbund**-Karten können sich gegenseitig aktivieren, unabhängig ihrer Reihenfolge.
- **Goldene Regel:** Anweisungen auf Karten haben Vorrang vor den Regeln.
- **Im Spiel:** Karten, die Du ausspielst, bleiben offen und „im Spiel“, bis Du am Ende deines Aufdeckzuges aufräumst oder sie **entsorgst**.
- **Infiltration:** **Entsende deinen Agenten, auch wenn das Feld durch einen Gegner bereits belegt ist.**
- **Intrigenkarten (geheim, 3 Arten):** **Komplott:** Jederzeit während deines Zuges spielbar. **Kampf:** Nur im Kampf spielbar. **Finale:** Nur am Ende der Partie spielbar.
- **Mentat:** Du kannst ihn als **Agenten** einsetzen. Du darfst den **Mentaten** nur von seinem Feld auf dem Spielplan nehmen, außer du erhältst ihn als **Konflikt-Belohnung** (behalte ihn als zusätzlichen **Agenten** für die nächste Runde.)
- **Siegelring:** Aktiviert die Fähigkeit deines Anführers.
- **Tech-Verhandlungen:** **Lege 1 Einheit** aus deinem Vorrat auf das **Verhandlungsfeld** des IX-Spielplans. -1 Spice pro Einheit, die Du zurücknimmst.

FRAKTIONEN & EINFLUSS

Wenn Du einen **Agenten** zu einem Feld einer Fraktion entsendest, erhältst Du **1 Einfluss** bei dieser Fraktion.

Andere Spieeffekte können Einfluss ebenfalls beeinflussen.

- Auf **Stufe 2** erhältst Du einen Bonus. Sinkst Du unter Stufe 2, verlierst Du diesen Bonus wieder.
- Auf **Stufe 4** erhältst Du einen Bonus. Diesen kannst Du allerdings **nicht** wieder verlieren und sogar **mehrfach** erhalten.
- Der 1. Spieler, der **Stufe 4** erreicht, erhält den **Allianzmarker** der Fraktion. Dieser ist 1 Siegpunkt wert. Wird er von einem anderen Spieler **überholt**, muss er den **Allianzmarker** abgeben.

Auf der höchsten Stufe kannst Du nicht überholt werden.

RUNDENABLAUF

[I] RUNDENBEGINN

- Deckt eine **neue Konfliktkarte** auf.
- **Mache erschöpfte Techs** wieder spielbereit.
- Zieht **5 Karten** von euren Decks auf die Hand.

[II] SPIELERZÜGE

Führe einen **Agentenzug** oder einen **Aufdeckzug** aus. Ein **Aufdeckzug** beendet diese Phase für dich. Die Phase endet, nachdem der letzte Spieler seinen **Aufdeckzug** beendet hat.

In der Regel führst Du Agentenzüge aus, bis Du keine Agenten mehr platzieren kannst, und dann einen Aufdeckzug. Agentenzüge sind jedoch optional.

AGENTENZUG

- Spiele **1 Karte** von deiner Hand aus.
- **Entsende 1 Agenten** zu einem passenden Feld auf dem Spielplan. Das Symbol des Feldes muss mit einem **Symbol am linken Kartenrand** identisch sein.
- **Erhalte den Effekt** rechts neben dem gewählten Feld.
- **Zusätzlich:** Der **Agentenbereich** der Karte (weiß) kann weitere Effekte bieten.
- Der **Aufdeckbereich** (blau) wird im **Agentenzug** ignoriert.

Du musst die Anforderungen des Feldes erfüllen und die aufgeführten Kosten zahlen, bevor Du die Feldaktion ausführst. Nur auf leere Felder entsenden, außer Du infiltrierst!

Karten ohne Agentensymbole können nicht in Agentenzügen gespielt werden. Effekte an beliebiger Reihenfolge.

Siehe Fraktionen & Einfluss

TRUPPEN BZW. EINHEITEN IN KONFLIKTEN EINSETZEN

Würfelsymbol/Schlachtschiffsymbol auf Karte/Feld: rekrutiere einen **Trupp/Schlachtschiff**. Setze **Truppen** bzw. **Einheiten** (**Truppen & Schlachtschiffe**) ein, indem Du einen **Agenten** auf ein **Kampffeld** entsendest (Wüstengrafik mit Kampfsymbol).

01. Rekrutiere Truppen/Einheiten (T/E):

- **Rekrutierst Du T/E auf einem Kampffeld?** Nimm **1 T/E** pro Würfelsymbol aus deinem **Vorrat** in die Hand.
- **Rekrutierst Du T/E auf einem Nicht-Kampffeld?** Platziere **1 T/E** pro Würfelsymbol in deiner **Garnison**.
- 02. Entsende** beliebig viele der **T/E** aus deiner Hand in den **Konfliktbereich** oder in deine **Garnison**.
- 03. Entsende** zusätzlich **0-2 T/E** aus deiner **Garnison**.

Dein Vorrat an Truppen und Schlachtschiffen ist begrenzt.

KONTROLLBONI

Einige **Konfliktkarten der Stufe III** geben dem Sieger die **Kontrolle** über ein Feld. Kontrollierst Du ein Feld, erhältst Du **bei jeder Aktivierung** durch einen **Agenten** (auch deines eigenen) den angegebenen **Bonus**. **Schlachtschiffe > Kontrollmarker**.

Optional: Kontrollierst Du bereits das Feld einer aufgedeckten Konfliktkarte? Entsende sofort 1 Trupp als Defensivbonus.

SPICE ERNTEN (SANDWURM-FELDER)

Erhalte den Grundwert an Spice sowie sämtliches Bonus-Spice.

AUFDECKZUG

Während deines Aufdeckzuges kannst Du vor, während oder nach Aufdeck-Effekten **Karten für Überzeugung kaufen**. Gekaufte Karten werden in der Auslage **sofort** nachgelegt.

- **Fan-Variante „Sandwurm“:** Schließe Lücken in der Auslage nach rechts und lege die neue Karte ganz links aus.

- 01. Decke alle Karten** auf, die Du noch auf der Hand hast.
- 02. Handle** alle Effekte im **Aufdeckbereich** (blau hinterlegt) in **beliebiger Reihenfolge** ab.

Karten aus deinen Agentenzügen zählen hier nicht!

03. Bestimme deine Kampfstärke:

- **Jedes Schlachtschiff** hat eine **Stärke von 3**.
- Jeder **Trupp** hat eine **Stärke von 2**.
- Jedes **Schwertsymbol** hat eine **Stärke von 1**.

Du musst mindestens 1 Trupp oder Schlachtschiff im Konflikt haben, um überhaupt Kampfstärke zu haben. Wird deine letzte Einheit entfernt, sinkt deine Kampfstärke auf 0.

04. Markiere deine Kampfstärke auf der Leiste.

AUFRÄUMEN

Lege alle Karten auf deinen **Ablagestapel**.

[III] KAMPF

01. Kampf-Intrigenkarten:

Beginnend mit dem Startspieler darf jeder Spieler (mit eigenen Einheiten im Konflikt) **beliebig viele Kampf-Intrigenkarten ausspielen** oder **passen**. Ein erneuter Wiedereinstieg ist möglich. Erst wenn alle Spieler **gleichzeitig passen**, wird der Kampf entschieden. Passe deine **Kampfstärke** an.

„Wenn Du einen Konflikt gewinnst“-Karten: Diese spielst Du erst dann aus, wenn Du einen Konflikt gewinnst – nicht vorher!

02. Kampf entscheiden (siehe Konfliktkarte):

- **1. Stufe** = höchste Stärke.

Siegreich mit Schlachtschiffen: Lege 1 Schlachtschiff auf das Kontrollfeld eines der 3 kontrollierbaren Felder.

- **2. Stufe** = zweithöchste Stärke.

- **3. Stufe** = dritthöchste Stärke (zur bei 4 Spielern!)

- **Unentschieden** = nächst niedrige Stufe (beteiligte Spieler)

03. Schlachtfeld räumen:

- Setze deinen Kampfmarker auf 0.
- Lege alle Truppen aus dem **Konfliktbereich** zurück in deinen **Vorrat**. **Nur Schlachtschiffe** kommen zurück in die **Garnison**!
- **Entferne Schlachtschiffe** anderer Kampfgruppen von **Kontrollfeldern**.

[IV] SANDWÜRMER

Legt auf jedes **Sandwurmfeld** ohne **Agenten** je **1 Spice**.

[V] RÜCKRUF

Hat ein Spieler mindestens 10 oder mehr Siegpunkte oder ist der Konfliktstapel leer? Dann startete das Finale. Andernfalls:

- Legt den **Mentaten** zurück (außer Konfliktbelohnung).
- Ruft eure **Agenten** zurück in euren Vorrat.
- Gebt den **Startspielermarker** im Uhrzeigersinn weiter.
- **Fan-Variante „Sandwurm“:** **Wirf die rechte Karte der Auslage** (unter dem Sandwurmplättchen) ab und schiebe die Auslage **nach rechts auf**. **Lege eine neue Karte ganz links an**.

FINALE

Deckt eure **Finale-Intrigenkarten** auf und wertet sie. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt.

Gleichstandsbrecher: Spice > Solari > Wasser > Truppen in der Garnison.