



Hallo Boardgamefan!

Ich erstelle Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die ich Dir gern **kostenlos** zur Verfügung stelle. Dabei ist es mir sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen. Meine Spielhilfen sind nicht einfach nur knappe Listen der wichtigsten Regeln – sie sind vollständig und bilden das gesamte Regelwerk inkl. Tipps ab.

Wie Du dir denken kannst, braucht es viel Zeit und Engagement, diese Spielhilfen zu schreiben. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es mir sehr helfen, wenn Du mich mit einer kleinen Spende unterstützt. Mit einer kleinen Spende über **Paypal** oder **Patreon** ermöglichst Du es mir, dich auch weiterhin mit Spielhilfen zu versorgen. Alle Links findest Du auch auf:

boardgamefan.de

Vielen Dank für deine Unterstützung und viel Spaß!

DUNE - KRIEG UM ARRAKIS (2 SPIELER)

Inhalt: **2-Spieler-Regeln** der **Anleitung V1.1** inkl. **FAQ 3.0**.

SPIELAUFBAU

Siehe **Seiten 14 & 15** der Anleitung sowie **Seite 3 (Raumgilde)**.

*Lest **Spielablauf (S. 3 dieser Spielhilfe)** während der Partie.*

SIEGBEDINGUNGEN

- **Haus Markonnen**: 10 **Herrschaftspunkte** sammeln.
- **Haus Atreides**: Mindestens so viele **Vorhersehungspunkte** der 3 Arten sammeln, wie angegeben (**geheime Zielkarte**).

SCHLÜSSELBEGRIFFE

- **Einheiten**:
Runde Base: Standard-Einheit,
Quadratische Base: Elite-Einheit,
Hex-Base: Spezial-Elite-Einheit (**Fedaykin / Sardaukar**).
- **Einheitenlimit**: **Max. 6 Einheiten pro Gebiet Atreides**.
Aufklärungsmarker gelten – solange sie verdeckt liegen – als 1 **Einheit**.

Anführer, Sandwürmer und Fahrzeuge gelten **nicht** als **Einheiten** und zählen somit **nicht** gegen das **Einheitenlimit**.

- **Flugzone**: Befindet sich immer auf der Grenze zweier Sektoren und gilt als Teil beider. **Ornithopter, Gildennavigator** und **Carryalls** können **nur hier** eingesetzt werden.
- **Gebiet (frei/leer)**:
Freies Gebiet: Ein Gebiet ohne gegnerische Siedlung, gegnerische **Einheit** oder Sandwürmer.
Leeres Gebiet: Ein Gebiet, das vollständig leer ist (keine Marker, Figuren, Plättchen, etc.).
- **Legion**: Alle **Einheiten** und **Anführer** in einem **Gebiet**.
- **ÖF**: Ökologische Forschungsstation.
- **Spice-Tafel**: Die „Das Spice muss fließen“-Tafel.
- **Tiefe Wüste**: Alle Felder **am Rand** des Spielplans.

GRUNDLEGENDE SPIELKONZEPTE

ANFÜHRER

Anführer gelten **nicht** als **Einheiten** und zählen somit **nicht** gegen das **Einheitenlimit**.

Sobald ein Anführer ins Spiel kommt, wird seine Karte offen auf das Fraktionstableau gelegt. Es kann immer nur 1 Version eines Anführers geben (bspw.: **Paul-Muad'dib** ersetzt **Paul Atreides**).

Die Karte **benannter Anführer** ist **aufgedeckt**, wenn man ihre **Spezialaktion** lesen kann.

ATREIDES-AUFSTELLUNGSMARKER

Stehen für Truppen, die den **Markonnen** noch nicht bekannt sind. Die **Atreides** dürfen sich die Rückseite jederzeit ansehen.

AUFSTELLEN / PLATZIEREN

- **Aufstellen**: eine Spielkomponente, die sich **im Spiel**, aber nicht auf dem Spielplan befindet, nehmen (außer vom Regenerationstank) und auf den Spielplan stellen.
- **Platzieren**: eine Spielkomponente von egal wo zu nehmen (außer vom Regenerationstank) und auf den Spielplan stellen bzw. dort versetzen.

RAUMGILDE-ERWEITERUNG

Es gibt **3 neue Imperiums-Aktionen**:

- **Raumgilde-Aktion**: Dein Heighliner rückt 1 Feld vor.
- **MAFEA-Aktion**: 1 Raumfregatte auf deine Heighliner-Tafel.
- **Landsraad-Aktion**: 2 Truppen der Großen Häuser (mit deinem Basiring) auf deine Heighliner-Tafel.

DER SPIELPLAN

- Der Spielplan ist in **8 Sektoren** aufgeteilt (4 zentrale, 4 äußere). Der Nordpol (Mitte) ist Teil jedes zentralen Sektors.
- Es gibt 4 Geländearten: **Gebirge** (Gestein), **Plateau (Markonnen-Siedlungen** bei Spielbeginn), **Kleiner Erg** (Dünen-**Gebiet**) und **Wüste** (inkl. **Tiefer Wüste**).

VORHERSEHUNG

Die Vorsehungsmarker rücken immer vor, wenn:

- eine **Markonnen-Siedlung** zerstört wird,
- eine **Atreides-Legion** eine **ÖF** einnimmt,
- **Haus Atreides** eine Vorhersehungskarte wertet.

ZEITFENSTER ZUM WERTEN

Haus Atreides kann maximal 2 der 3 offen ausliegenden Vorhersehungskarten pro Runde werten. Gewertete Vorsehungskarten werden aus dem Spiel entfernt. Diese Karten unterscheiden sich:

- 8 Karten dürfen nur in der **Aktionsphase** gewertet werden, innerhalb des Zuges einer beliebigen Fraktion, sofern ihre Anforderungen erfüllt sind.
- 8 Karten dürfen nur zu Beginn der **Rundenende-Phase** gewertet werden, sofern ihre Anforderungen erfüllt sind.

*Es ist **keine Pflicht** eine Vorhersehungskarte zu werten, selbst wenn die Anforderungen dafür erfüllt sind.*

ABWERFEN ODER ZURÜCKMISCHEN

Am Rundenende darf **Haus Atreides** beliebig viele offen ausliegende Vorhersehungskarten aus dem Spiel (offen) entfernen. Die restlichen werden zurück in den Stapel gemischt.

WEITERE EFFEKTE DER VORHERSEHUNGSLEISTE

- **Stufe 3 & Stufe 6**: Neue benannte Anführer werden freigeschaltet und ersetzen ggfs. die alten.
- **Stufe 8**: Ein beliebiger Marker schaltet die Atomwaffen der Familie frei.

WURMZEICHEN & SANDWÜRMER

- **Haus Atreides**: Bewirkt niemals das Aufdecken eines Wurmzeichen-Markers.
- **Haus Markonnen**: Sobald eine **Legion** ein Wurmzeichen-**Gebiet** betritt, wird der Marker sofort ausgelöst.

*Dies gilt **nicht**, wenn der Marker **direkt** in das **Gebiet** der **Markonnen-Legion** oder Erntemaschine platziert wird.*

Wird dadurch ein Sandwurm platziert, wird die **Markonnen-Legion** nach den üblichen Regeln für den Rückzug verschoben.

Rettung durch Carryalls nur in der Wüstengefahren-Phase!

*Siehe **Gefechte (Rückzug)** & [03] **Wüstengefahren***

SANDWÜRMER

Sandwürmer werden immer nach den Regeln der **Wüstengefahren-Phase** platziert. Mittels der Aktion **Wüstenmacht** kann **Haus Atreides** mit ihnen interagieren.

*Siehe [03] **Wüstengefahren (nur Atreides)***

SANDWÜRMER & LEGIONEN

Weder **Atreides** noch **Markonnen-Legionen** können jemals **Gebiete** mit einem Sandwurm betreten oder angreifen.

SANDWURM-BEWEGUNG

Haus Atreides kann Sandwürmer um **bis zu 2 Wüsten-Gebiete** weit bewegen. Sie können unpassierbare Grenzen nicht überqueren. Das **Zielgebiet** darf **keinerlei Figuren** oder **Marker** enthalten, außer **ÖF**.

***Durchquerte Gebiete** dürfen beliebig viele **Einheiten** oder **Marker** einer beliebigen Fraktion enthalten.*

*Siehe **Ökologische Forschungsstationen (ÖF)***

SANDWURM-ANGRIFF

Haus Atreides wählt ein **Zielgebiet** in bis zu **2 Gebieten** Entfernung. **Ziel**: gegnerische **Legionen** / Erntemaschine.

*Das **Zielgebiet** muss ein **Wüsten-, Plateau- oder Kleiner Erg-Gebiet** sein. **Durchquerte Gebiete** müssen **Wüsten** sein.*

*Der Sandwurm wird dazu vom Spielplan **entfernt!***

ERNTEMASCHINEN ANGREIFEN

Die Erntemaschine sowie der Sandwurm werden entfernt.

Rettung durch Carryalls nur in der Wüstengefahren-Phase!

LEGIONEN ANGREIFEN

Haus Atreides wirft **4/6 Kampfwürfel** für einen **normalen/ Wilden Sandwurm**. Der Angriff verursacht 1 Treffer pro  und X Treffer pro . X ist abhängig vom **Gebiet**:

- **Tiefe Wüste**: 2 Treffer pro ,
- **Wüste**: 1 Treffer pro ,
- **Kleiner Erg / Plateau**: Kein Treffer.

Haus Markonnen muss sofort alle erlittenen Treffer als Verluste abhandeln. 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).

*Sandwürmer können **Markonnen-Siedlungen** nicht zerstören.*

*Siehe [03] **Wüstengefahren (nur Atreides)***

WILDER SANDWURM

Für den **Wilden Sandwurm** gelten **nicht** die gleichen Regeln wie für andere Anführer. Stattdessen gilt er für alle Regeln und Effekte als Sandwurm.

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

ERNTEMASCHINEN

Platzierte Erntemaschinen können nicht bewegt werden, außer durch einen **Carryall** in **Phase 03**. Ihre Anwesenheit in einem **Gebiet** hat keinerlei Einfluss auf Gefechte oder die Bewegung von **Legionen** (beider Fraktionen).

ERNTEMASCHINEN ZERSTÖREN

- Durch Sandwürmer,
- Unverteidigt durch eine **Atreides-Legion** (kein Angriff).

*Wenn **Haus Atreides** 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

Der Marker gilt als **temporärer Aktionswürfel** und kann in der aktuellen Runde beliebig statt eines Würfels eingesetzt werden.

*Ein platzierter **Bene-Gesserit-Marker** gilt für alle Regeln, die **Aktionswürfel** betreffen, als **Aktionswürfel**.*

*Nach der Benutzung werden sie aus dem Spiel **entfernt!***

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

BEWEGUNG & GEFECHTE

BEWEGUNG

Bewege **Legionen** über **Führungs- & Strategie-Aktionen**.

- Eine **Legion** kann sich in ein **angrenzendes freies Gebiet** bewegen, jedoch nicht über unpassierbare Grenzen (außer mit **Truppentransport** der **Harkonnen**).
- Jede Einheit darf sich pro Aktion nur 1x bewegen.
- Truppen großer Häuser: wie generische Anführer.**

Eine **Legion** kann sich auch aufteilen.

Anführer müssen immer von mind. **1 Einheit** begleitet werden!

BEWEGUNG DURCH MEHRERE GEBIETE

Z. B. durch **Sandreiten**, **Truppentransport** oder andere Effekte.

- Die **Legion** darf während der Bewegung keine Truppen aufnehmen oder absetzen.
- Das **Einheitenlimit** ist während der Bewegung **irrelevant**.
- Haus Atreides** kann **ÖF** nur in dem Feld einnehmen, auf dem es die Bewegung beendet.

Siehe **Wurmzeichen & Sandwürmer**

SANDREITEN (NUR ATREIDES)

Bewege eine **Legion** über beliebig viele angrenzende Felder mit Wurmzeichen-Markern bzw. Sandwürmern.

Gebiete mit gegnerischen **Legionen** zu durchqueren ist verboten, **Gebiete** mit **lediglich Erntemaschinen** jedoch nicht. **Truppen der Großen Häuser können nicht Sandreiten.**

Das Zielfeld darf **keinen Sandwurm** enthalten!

TRUPPENTRANSPORT (NUR HARKONNEN)

Entferne **1 Ornithopter** aus einem verbundenen **Flugfeld**, um eine **Legion** um bis zu **2 Gebiete** zu bewegen.

Dieser Truppentransport ermöglicht es einer **Legion**, sich über **unpassierbare Grenzen** sowie durch **Gebiete** mit **gegnerischen Legionen** und **Sandwürmern** zu bewegen.

Eine **Legion** kann **nicht mehr als 1 Truppentransport** pro Zug verwenden!

ÜBERLEGENER TRANSPORT (MIT RAUMFREGATTEN)

Entferne **1 Raumfregatte** aus einem verbundenen **Flugfeld**, um eine **Legion** um bis zu **3 Gebiete** zu bewegen.

Dieser Truppentransport ermöglicht es einer **Legion**, sich über **unpassierbare Grenzen** sowie durch **Gebiete** mit **gegnerischen Legionen** und **Sandwürmern** zu bewegen.

Eine **Legion** kann **nicht mehr als 1 Überlegenen Transport** pro Zug verwenden!

GEFECHTE

Legionen können gegnerische **Legionen** und **Siedlungen** über **Führungs- & Strategie-Aktionen** angreifen.

Wähle **1 gegnerische Legion** / **1 unverteidigte Siedlung** in einem **angrenzenden Gebiet** als Ziel. Die **Legion** bleibt für die Dauer des Gefechts in ihrem **Gebiet**.

Haus Atreides kann per **Sandreiten** angreifen.
Haus Harkonnen kann per **Truppentransport** angreifen.

ABLAUF DER GEFECHTSRUNDEN

Deckt zu Gefechtsbeginn alle verdeckten **Sietch- und Aufstellungsmarker** im **Zielgebiet** auf. Anschließend kann das Gefecht über mehrere Runden verlaufen:

- 01. Angreifer beginnt:** Wirf beliebig viele Planungskarten ab, um je **1 Kampfwürfel** zu erhalten.
- 02. Jede Einheit wirft ihre Kampfwürfel, jedoch max. 6 Würfel:**

- Anzahl der **Einheiten in der Legion**,
- Anzahl der **abgeworfenen Planungskarten**,
- Rang der **verteidigenden Siedlung**.

Überraschungsangriff: Der Angreifer erhält **1** zu seinem Kampfwurf hinzu (nur in der 1. Gefechtsrunde).

- 03. Handelt Verluste ab:**

- Treffer:** 1 Treffer,
- Schild:** Negiert 1 Treffer,
- Spezielsymbol:** abhängig von einem Anführer: **Generischer Anführer/Truppen der Großen Häuser:** 1, **Benannter Anführer:** &, siehe Anführerkarte.

Nur **1** pro **Anführer**. Überzählige verfallen.

- Jede **Sardaukar Fedaykin-Einheit** negiert 1.
- Wählt pro nicht negiertem Treffer eure Verluste:

1 Standard-Einheit/Truppe der Großen Häuser eliminieren, **1 (Spezial-)Elite-Einheit** durch 1 Standard-Einheit ersetzen, **1 Anführer** eliminieren.

Alle Einheiten einer Legion eliminiert?
Eliminiere auch überlebende Anführer!

Eliminierte benannte Anführer -> Regenerationstank.

- 04. Der Angreifer entscheidet das Gefecht fortzusetzen oder nicht. Verteidigt eine Siedlung?** Der Angreifer muss für die Fortsetzung 1 Treffer erleiden.
- 05. Bei Fortsetzung** kann sich der **Verteidiger** zurückziehen.

RÜCKZUG

Zieht sich eine **Legion** zurück, bewegt die **gegnerische Fraktion** sie in ein angrenzendes **Gebiet** ihrer Wahl. Wähle ein **leeres Gebiet** oder ein (für die versetzte **Legion**) **freies Gebiet**.

Gibt es kein solches **Gebiet**, ist **kein Rückzug** möglich!

ENDE UND FOLGEN DES GEFECHTS

- Beide Legionen wurden eliminiert:** Niemand ist siegreich.
- Nur Angreifer wird eliminiert bzw. stellt Angriff ein:** Der Verteidiger ist siegreich.
- Nur Verteidiger wird eliminiert bzw. flieht:** Der Angreifer ist siegreich. Handelt in diesem Fall folgendes ab:

- Die **Legion darf** in das eroberte **Gebiet** ziehen.
- Siedlungen** werden zerstört.
- Atreides** Erntemaschinen werden zerstört.

Führe sofort eine **Imperium-Aktion** durch.

- 04. Harkonnen:** Wurmzeichen-Marker werden abgehandelt.

SIEDLUNGEN ZERSTÖREN

Um eine Siedlung zu zerstören, muss man sie **mit einer Legion** angreifen und das Gefecht gewinnen. Ist die Siedlung **unverteidigt**, gewinnt der Angreifer automatisch.

Spezielle Angriffe (z. B. **Sandwürmer**, **Coriolisstürme** oder **Planungskarten**) können **Siedlungen nicht** zerstören.

- Sietch** zerstört: **Haus Harkonnen** erhält sofort **Herrschaftspunkte** entsprechend des Rangs.
- Harkonnen-Siedlung zerstört:** **Haus Atreides** rückt sofort jeden **Vorhersehungsmarker** entsprechend des Rangs vor.

Sobald eine **Siedlung zerstört** wird, gilt das entsprechende **Gebiet** nicht mehr als **Gebiet mit Siedlung**, trotz Aufdruck.

ZERSTÖRUNG VON ARRAKEEN

Haus Atreides: Überprüfe nach dem Verschieben aller Vorhersehungsmarker, ob die auf der geheimen Zielkarte angegebenen Punktwerte erreicht sind. Ist dies der Fall, gewinnt **Haus Atreides** sofort (statt am Ende der Runde).

DER REGENERATIONSTANK

Benannte Anführer sterben nicht, sie werden links im Regenerationstank ihres Tableaus platziert.

- Immer wenn 1 Aktionswürfel oder Bene-Gesserit-Marker auf das Feld „**Benutzte Aktionswürfel**“ gelegt wird, schiebst Du alle Figuren deines Tanks um 1 Feld nach rechts.

Nur 1 Figur pro Tank-Feld. Ist ein Feld besetzt, schiebt die neue Figur die bestehende 1 Feld nach rechts (mehrfach möglich).

Wüstenmacht-Aktionen aktivieren den Tank nicht!

- Verlässt eine Figur den Tank, steht sie ab der nächsten Runde wieder zum Aufstellen und Platzieren zur Verfügung.

Benannte Anführer im Tank sind **inaktiv**. Entferne ihre Anführerkarten vom Tableau. Der Status der Karten (erschöpft) bleibt.

ATOMWAFFEN DER FAMILIE

Das Zünden einer Atomwaffe ist einmalig in der Partie als Freie Aktion für die **Atreides** möglich und verändert den Spielplan dauerhaft durch entsprechende Atomschlag-Plättchen. **Legionen** im **Zielgebiet** werden nach üblichen Regeln für den Rückzug verschoben.

Siehe **Gefechte (Rückzug)**

UMWANDLUNG DURCH EINEN ATOMSCHLAG

Ein Atomschlag wandelt ein **Gebirgs-** in ein **Wüsten-Gebiet** um. Dadurch werden **Wurmzeichen-Marker**, **Sandwürmer** sowie **Coriolisstürme** in diesem **Gebiet** möglich. Folgende Gefahren ergeben sich für **Haus Harkonnen**:

- Splitterfelsen:** Hagga-Becken gefährdet,
- Loch-im-Fels:** Imperiales Becken gefährdet,
- Westlicher Randwall:** Imperiales Becken/Arrakeen gef.

ÖKOLOGISCHE FORSCHUNGSSTATIONEN (ÖF)

Beendet eine **Atreides-Legion** ihre Bewegung in einem **Gebiet** mit **ÖF**, wird der Marker ausgewertet und entfernt.

SPIELABLAUF

- Beide Seiten ziehen je **1 Planungskarte** von **beiden** Decks.
- Legt **3 Vorhersehungskarten** offen aus.

[01] FAHRZEUGE PLATZIEREN (NUR HARKONNEN)

- Der **unterste Imperium-Marker** auf der **Spice-Tafel** bestimmt die **aktive Reihe**.
- Lege 1 Aktionswürfel auf das leere Feld der 1. Spalte der **aktiven Reihe** und jedes **darüber**. Diese Würfel sind **nicht verfügbar**. Alle Würfel **unterhalb der aktiven Reihe** werden entfernt und sind in dieser Runde wieder verfügbar.
- Erhalte Fahrzeuge wie in der **aktiven Reihe** angezeigt.

PLATZIERUNG DER FAHRZEUGE

- **Erntemaschinen** werden in **freien Wüsten-Gebieten** platziert, max. 1 pro **Gebiet**. Sie bewegen sich nicht selbst.
- **Ornithopter**, **der Gildennavigator** und **Carryalls** werden in **Flugzonen** platziert, max. 1 Figur pro Zone.

Haus Harkonnen kann Fahrzeuge in **Flugzonen** ersetzen.

[02] AKTIONEN AUSFÜHREN

01. Aktionswürfel werfen:

Werft **Aktionswürfel** (siehe **Spice-Tafel**/ **4 Würfel**) und platziert diese auf passenden Feldern eurer Tableaus.

Keine passenden Würfelfelder mehr? Wählt ein **Ergebnis nach Wahl**. Ergebnisse mit den **meisten leeren Feldern** müssen zuerst gewählt werden. Erst **Harkonnen**, dann **Atreides**.

02. Haus Harkonnen beginnt:

Ihr dürft **1 Bene-Gesserit-Marker** (sofern vorhanden) als temporären Aktionswürfel einsetzen. Es **muss** einer der Aktionsbereiche mit den **wenigsten Würfeln** gewählt werden.

03. Haus Atreides beginnt:

Beide Fraktionen führen abwechselnd Aktionen aus. **Wähle 1** der folgenden **3 Optionen** und führt beliebig viele **Freie Aktionen** zusätzlich aus.

- I. Gib 1 Aktionswürfel aus, um 1 der **Aktionen** auszuführen, die **mit diesem Würfelergebnis verknüpft** sind. Bei mehreren Möglichkeiten musst Du dich für **1 Option** entscheiden.

Siehe **Fraktionstableau & aktive Anführerkarten**

- II. Gib 1 **beliebigen** Aktionswürfel aus, um **1 Planungskarte** von der Hand zu spielen und anschließend abzulegen.
- III. **Nur Haus Atreides:** Falls **Haus Atreides** weniger unbenutzte Aktionswürfel hat als **Haus Harkonnen**, darf es **1 Wüstenmacht-Aktion** ausführen.

Effekte von Aktionen abhandeln: Die Effekte einer Aktion sind nie verpflichtend. Besonders wichtig bei Planungskarten.

Ausgegebene Aktionswürfel werden immer auf die Felder für Benutzte Aktionswürfel des eigenen Tableaus versetzt.

Diese Phase endet, wenn **Haus Harkonnen** alle Aktionswürfel eingesetzt hat! **Haus Atreides** ist dafür **nicht relevant!**

FREIE AKTIONEN

Führt beliebig viele **freie Aktionen** zusätzlich aus.

- **Auskundschaften:** Du darfst jederzeit im eigenen Zug **1 Ornithopter/Gildennavigator** vom Spielplan entfernen, um alle **Sietch- & Aufstellungsmarker** in **1 Gebiet** eines **verbundenen/beliebigen** Sektors aufzudecken.
- **Guerrilla-Training:** Du darfst jederzeit im eigenen Zug beliebig viele Aufstellungsmarker durch entsprechende **Einheiten** ersetzen.

Entferne den Marker anschließend aus dem Spiel!

- **Atomwaffen der Familie** (einmalig, sobald freigeschaltet)
- **Luftbombardement (mit Raumfregatten):** Entferne **1 Raumfregatte** aus ihrer **Flugzone**, um **1 gegnerische Legion/Erntemaschine** in einem verbundenen Sektor anzugreifen (3 Kampfwürfel). **Unverteidigte Erntemaschinen** werden zerstört (dies gewährt **keine** Imperium-Aktion).

Der Angriff verursacht **1 Treffer** pro -Ergebnis.

Ein Luftbombardement kann **keine Siedlung zerstören!**

[1] AKTIONSWÜRFEL NUTZEN

Kosten: **1 entsprechender Aktionswürfel**. Bei mehreren Möglichkeiten musst Du dich für **1 Option** entscheiden.

Siehe **Fraktionstableau & aktive Anführerkarten**
Siehe **Spielkonzepte im Detail**

SPEZIALAKTIONEN DER ANFÜHRER

Die Spezialaktionen sind Alternativen zu den Standardaktionen.

Die erweiterte bzw. verstärkte Spezialaktion erkennt man an der **grünen Schrift** bzw. der **roten Schrift**.

Nachdem Du die Spezialaktion eines Anführers durchgeführt hast, **drehst Du dessen Karte um** (=erschöpft). Die Spezialaktion steht bis zur nächsten Runde nicht zur Verfügung.

[II] PLANUNGSKARTEN SPIELEN

Kosten: **1 beliebiger Aktionswürfel**. Spiele **1 Planungskarte** von der Hand und lege sie anschließend ab.

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

[III] WÜSTENMACHT-AKTION (NUR ATREIDES)

Falls **Haus Atreides** weniger unbenutzte Aktionswürfel hat als **Haus Harkonnen**, darf es **1 Wüstenmacht-Aktion** ausführen.

Siehe **Fraktionstableau**

ENDE DER AKTIONSPHASE

Entfernt alle **Raumfregatten** vom Spielplan.

[03] WÜSTENGEFAHREN (NUR ATREIDES)

Platziere **1 Wurmzeichen-Marker** verdeckt in jedes Wüsten-Gebiet mit **Harkonnen-Legion / Erntemaschine**, in dem sich noch kein Sandwurm oder Wurmzeichen-Marker befindet. Deckt dann zuerst alle Wurmzeichenmarker auf dem Spielfeld auf und handelt sie anschließend in beliebiger Reihenfolge ab:

- **Sand:** Fehalarm. Wirf dann diesen Marker ab.
- **Sandwurm:** Platziere 1 Sandwurm in dem **Gebiet** und wirf dann diesen Marker ab.
- **Wühlender Sandwurm:** Platziere nur dann 1 Sandwurm in dem **Gebiet**, wenn es sich um ein **Tiefe Wüste-Gebiet** handelt. Wirf dann diesen Marker ab.

Platziere so viele Sandwürmer wie möglich. Werden mehr benötigt, **musst Du sie vom Spielplan nehmen. Mischt anschließend alle Marker im Wurmzeichen-Vorrat verdeckt.**

EFFEKTE PLATZIERTER SANDWÜRMER

- Unverteidigte Erntemaschinen werden sofort zerstört und der **Sandwurm anschließend vom Spielplan entfernt**.
- **Harkonnen-Legionen** müssen sich zurückziehen. Falls nicht möglich, greift der Sandwurm an und wird dadurch vom Spielplan entfernt. Erntemaschinen werden bei Rückzug/Eliminierung der **Legion** zerstört.

CARRYALL ZUR RETTUNG

Nur in dieser Phase: **Haus Harkonnen** darf **nur in dieser Phase** Carryalls auf dem Spielplan verwenden, um Erntemaschinen zu retten: Entferne den Carryall aus einer **verbundenen Flugzone**, um die Zerstörung einer Erntemaschine zu verhindern. In diesem Fall wird die Erntemaschine nicht entfernt (dies geschieht in der folgenden Phase), es sei denn, der Sandwurm hat eine **Harkonnen-Legion** in diesem **Gebiet** angegriffen und wird **aufgrund dessen** vom Spielplan entfernt.

CORIOLISSTÜRME ABHANDLEN

Haus Atreides würfelt 1x für jedes **Plateau-, Kleiner Erg- und Wüsten-Gebiet**, in dem sich eine **Legion** der **Harkonnen** befindet, **2 Kampfwürfel** für die **Coriolisstürme**.

Alle **Gebiete** außer den 5 zentralen, von Gebirge umgebenen **Plateau-Gebieten**. **Atreides-Legionen** sind nicht betroffen.

Der Sturm verursacht **1 Treffer** pro und X Treffer pro . X ist abhängig vom **Gebiet**:

- **Tiefe Wüste:** 2 Treffer pro
- **Wüste:** 1 Treffer pro
- **Kleiner Erg / Plateau:** Kein Treffer.

[04] SPICE-ERNTEN (NUR HARKONNEN)

01. Entfernt alle Erntemaschinen vom Spielfeld. Erzeuge Spice:

- **Tiefe Wüste:** 2 Spice,
- **Wüste:** 1 Spice.

02. Gib **sämtliches** Spice sofort für die **Spice-Tafel** aus:

- **3 Spice:** 1 Stufe steigen – max. 1x pro Marker (**führe zusätzlich 2x die entsprechende Imperium-Aktion** aus),
- **2 Spice:** Stufe halten (**führe zusätzlich 1x die entsprechende Imperium-Aktion** aus),
- **Andernfalls:** 1 Stufe sinken.

1 Spice darf als Reserve gespeichert werden. Lege als Erinnerung den Spice-Reservemarker auf die Spice-Tafel.

Herrschaftsmarker ≤ Stufe 5? Du darfst zusätzlich 1x pro Spice-Ernte-Phase 3 Spice für 1 Herrschaftspunkt ausgeben!

03. Alle **Imperialen Verbote** der Imperium-Marker der niedrigsten Stufe auf der **Spice-Tafel** werden automatisch aktiviert.

04. **Ist mind. 1 Imperiums-Marker gesunken?** Aktiviere alle Imperialen Verbote der gesunkenen Marker.

Haus Harkonnen muss aktive Verbote jederzeit in der kommenden Runde anwenden, wie auf den Karten beschrieben!

05. **Beide Heighliner bewegen sich um 1 Feld.** Sobald ein Heighliner **Arrakis** erreicht, wird die **Landephase** abgehandelt. Der Heighliner kehrt automatisch zum Start zurück.

LANDEPHASE DER HEIGHLINER

Falls beide Heighliner **Arrakis** gleichzeitig erreichen, wird die **Landephase der Harkonnen** zuerst abgehandelt.

- **Raumfregatten:** Platziere alle Fregatten in verschiedenen unbesetzten **Flugzonen** deiner Wahl.
- **Truppen der Großen Häuser:** Platziere alle Truppen mit deinem Basising in einem leeren **Gebiet** deiner Wahl, das **nicht an gegnerische Legionen/Siedlungen** angrenzt.

Beachte das **Einheitenlimit!**

[05] RUNDENENDE

01. **Haus Atreides:** Ist mind. **1 Ziel einer Rundenende-Vorhersehungskarten erfüllt?** Führe die Anweisungen der Karten aus, die gewertet werden sollen (max. 2 pro Runde).

Sind die Punkte der geheimen Zielkarte erfüllt? Das Haus Atreides gewinnt sofort!

02. Entfernt **Ornithopter, den Gildennavigator** und **Carryalls**.

03. **Haus Harkonnen** beginnt: Ihr dürft **benannte Anführer** auf dem Spielplan durch **generische Anführer** ersetzen.

04. Deckt alle „erschöpften“ Anführerkarten auf und legt sie zurück in die passenden Aktionsbereiche.

Letzteres gilt **nicht** für Anführer in **Regenerationstanks**.

05. Überprüft euer **Planungs-Handkartenlimit** (6).

06. **Haus Atreides:** Wähle, welche noch nicht gewerteten **Vorhersehungskarten** aus dem Spiel entfernt oder stattdessen zurück in den Stapel gemischt werden.

07. Beide Fraktionen nehmen **genutzte Aktionswürfel** von ihren Tableaus zurück.

08. Beginnt eine **neue Runde** (am Anfang dieser Seite).