

DUNE^{TM*}

ABENTEUER-SPIEL

Für 2 bis 4 Spieler/ab 10 Jahren

Spielregeln © Parker Brothers, Beverly, MA 01915, Gedruckt in Frankreich
* A trademark of Dino de Laurentiis Corporation and licensed by Merchandising Corporation of America, Inc.

| 1. INHALTSÜBERSICHT | SEITE | | SEITE |
|---|-------|---|-----------|
| 1. INHALTSÜBERSICHT | 2 | 7.1 Ziehen | 7 |
| 2. WAS DAMALS GESCHAH | 3 | 7.2 Der Kampf | 9 |
| 3. ZIEL DES SPIELS | 4 | 7.21 Kampf und Überfall | 9 |
| 4. SPIELMATERIAL | 4 | 7.22 Ein Kampf wird ausgetragen . | 9 |
| 5. WAS MAN WISSEN MUSS, UM DIE REGELN ZU VERSTEHEN | 4 | 7.23 Folgen eines Kampfes | 10 |
| 5.1 Der Spielplan | 4 | 7.24 Der Kampf mehrerer Figuren . | 10 |
| 5.2 Die Kämpferkarten | 4 | 7.3 Kauf | 10 |
| 5.3 Spice | 5 | 7.4 Investition | 11 |
| 5.4 Harvester | 5 | 8. KARTEN | 12 |
| 5.5 Kanly- und Ausrüstungskarten ... | 6 | 8.1. Ausrüstungskarten | 12 |
| 5.6 Würfel | 6 | 8.2. Kanly-Karten | 13 |
| 6. SPIELVORBEREITUNGEN | 7 | 9. NOCH EIN PAAR WICHTIGE EINZELREGELN | 14 |
| 7. DER SPIELABLAUF | 7 | 10. DIE DUNE-KÄMPFER | 15 |

2. WAS DAMALS GESCHAH ...

Irgendwann im zehntausendsten Jahrhundert ...

Auf Befehl des Emperors Shaddam IV verließen die Atrieden-Sippen ihren üppigen Heimatplaneten Caladan und machten sich auf die Suche nach dem Wüstenplaneten Dune. Dort sollten sie ihre Feinde, die Harkonnen, besiegen. Doch ihre Aufgabe war zugleich eine tödliche Falle. Shaddam nämlich lebte in der ständigen Furcht, die Atrieden könnten im Laufe der Zeit immer mächtiger werden und schließlich seine Herrschaft bedrohen. Deshalb verstärkte er heimlich das Heer der Harkonnen durch die ihm treu ergebenden, mitleidlosen und hinterhältigen Truppen vom Stamme der Sardaukar.

Die Atrieden begriffen bald, daß sie von ihrem Herrscher verraten worden waren. Sie versuchten geschickt, sich ihrer neuen, ausgedörrten Umwelt anzupassen. Nur wenn es ihnen gelang, sich mit den scheuen Ureinwohnern des Planeten, den Fremten, zu verbünden, hatten sie eine Chance zu überleben. Mit Hilfe von tieffliegenden Ornithoptern lernten sie, wie mit riesigen Erntemaschinen, den Harvesters, die seltenen, aber lebenswichtigen Spices gewonnen wurden. Bald trugen sie auch Still-suits; Anzüge, die die verdunstende Feuchtigkeit zurückgewannen. Sie waren ständig auf der Hut vor den verheerenden Sandstürmen, die häufig über den Planeten hinwegrasten. Und auch den unvorstellbaren Schrecken der gefräßigen Riesenwürmer wußten sie auszuweichen.

So reifte schließlich die Zeit für die große, alles entscheidende Schlacht der Mächtigen heran. Unübersehbare Heere prallten in der Auseinandersetzung von Kraft und Macht aufeinander, bei der aber nur die eine, die wahre Idee bestehen konnte ...

3. ZIEL DES SPIELS

Es geht darum, alle gegnerischen Figuren in harten Zweikämpfen vom Planeten Dune zu vertreiben, selbst aber bei Spielende noch mindestens eine Figur zu besitzen. Zur Verstärkung der eigenen Kampfkraft setzt man Spices (Gewürzpflanzen) als Tausch- und Stärkungsmittel, Harvesters (Mähmaschinen), Kanly- und Ausrüstungskarten ein.

4. SPIELMATERIAL

- Spielbrett
 - 12 Kämpferkarten
 - 12 Kämpfer-Scheiben, die auf dem Spielfeld bewegt werden
 - 12 Clips, mit denen die "Strength" (die Kampfkraft) auf den Kämpferkarten angezeigt wird.
- 52 Kanly- und Ausrüstungskarten
24 Harvesters, also Erntemaschinen
70 Spices; das sind wertvolle Gewürzpflanzen
6 sechs-seitige Würfel
6 acht-seitige Spezial-Würfel
1 Spielübersichtskarte

5. WAS MAN WISSEN MUSS, UM DIE REGELN ZU VERSTEHEN

5.1 DER SPIELPLAN

Der Spielplan zeigt den ausgedörrten Wüstenplaneten DUNE. Der innere Ring mit den blauen Spielfeldern ist die Burg der Harkonnen, der Herrscher von DUNE. Der Ring von roten und gelben Spielfeldern, der die äußeren Mauern der Burg umgibt, stellt das gefährvolle, sandige Gelände von DUNE dar. Die vier Felder, die mit "Sietch" bezeichnet sind (rot, blau, gelb, grün) sind die Startfelder der Spieler. Nur über solche Felder kann man Ringe betreten oder verlassen. Vor den Sietches liegen noch je drei Felder. Sie werden im Spielverlauf nie von den Kämpferscheiben betreten und dienen nur zur Kennzeichnung von Investitionen.

5.2 DIE KÄMPFERKARTEN

Jeder Spieler erhält drei Kämpferkarten mit gleicher Randfarbe, die auch mit der Farbe seines Sietch-Feldes (Ausgangsfeld) übereinstimmen muss. Sie werden offen vor dem Spieler ausgelegt.

"Guile" bezeichnet die List und den Einfallsreichtum einer Figur. Die Zahl auf dem linken Rand einer Karte bestimmt die Höhe des Guiles. Der Guile ist in einer Reihe von besonderen

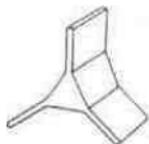
Spielsituationen wichtig; zum Beispiel im Sandsturm, beim Einsatz von Gift oder bei dem Angriff des Wurms.

"Strength" hingegen bezeichnet die Kampfkraft. Sie kann im Spielverlauf zwischen 6 Punkten und 1 Punkt schwanken. Sinkt der Wert auf 0, so ist die Figur vernichtet und scheidet aus dem Spiel aus. Veränderungen der Kampfstärke werden durch den Clip sichtbar gemacht, der entweder nach oben oder nach unten verschoben wird. Bei Spielbeginn wird der Clip auf die Zahl mit dem Wert Strength gesteckt.

Am Ende dieser Spielregel findet **sich eine Charakterisierung** der einzelnen Personen.

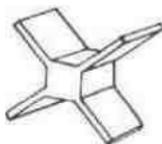
5.3 SPICE

Spice ist eine merkwürdige Pflanzenart, die nur auf DUNE gedeiht. Weil es sehr selten ist, ist es sehr wertvoll und ersetzt als Tauschmittel das Geld auf DUNE.



Spice

Harvester



5.4 HARVESTER

Ein Harvester ist eine riesenhafte Spezial-Erntemaschine, mit der Spice ausgegraben wird.



5.5 KANLY- UND AUSRÜSTUNGSKARTEN

Sie verstärken die Figuren.

Die Ausrüstungskarten werden jeweils so unter eine der Kämpfer-Karten geschoben, daß die Kopfzeile lesbar bleibt. Die Karte ist damit dieser Figur zugeordnet und nicht auf eine andere Figur übertragbar-

Kanly-Karten hingegen werden verdeckt neben die Kämpfer-Karten gelegt. Der Spieler kann, wenn er an der Reihe ist, eine seiner Kanly-Karten ausspielen.

Man erwirbt die Karten, indem man sie vom Stapel kauft, wenn man an der Reihe ist. Man kann aber auch jederzeit von einem Mitspieler Karten zu einem frei vereinbarten Preis kaufen oder auch tauschen.

Welche Vorteile die Karten bieten und wie sie eingesetzt werden, ist direkt darauf vermerkt.

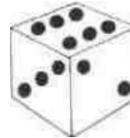
Die Zuordnung erfolgt unmittelbar nach dem Kauf oder nach dem Erwerb, wenn man einen Gegner besiegt hat. Jeder Kämpferkarte kann aber jeweils nur eine Ausrüstungskarte von einer Art zugeordnet werden. Doubletten, die nicht zugeordnet werden können, behält der Spieler verdeckt und ordnet sie dann einer Kämpferkarte zu, wenn er die entsprechende Ausrüstungskarte eingebüßt hat.

Die einmal gewählte Zuordnung kann nachträglich nicht mehr verändert werden.

Wer am Zug ist, darf jeweils nur eine Kanly-Karte ausspielen. Erst dann kann gekauft und investiert werden.

5.6 WÜRFEL

Es werden 6-seitige und 8-seitige Würfel eingesetzt. Was jeweils gelten soll, ergibt sich im Spielverlauf von selbst aus den jeweiligen Anweisungen.



6. SPIELVORBEREITUNGEN

6.1 Jeder Spieler sitzt vor einem Ausgangsfeld (Sietch),

6.2 Die Kanly- und Ausrüstungskarten werden gründlich gemischt und als verdeckter Stapel in die Mitte des Spielbretts gelegt. Karten, die im Spielverlauf zurückgegeben werden, kommen unter den Stapel.

6.3 Jeder Spieler bekommt die drei Kämpferkarten seiner Sietch-Farbe.

6.4 Jeder Spieler erhält 3 Clips und steckt sie rechts auf die Kämpfer-Karte (Strength). Die Zahl, die damit verdeckt wird, ist die Kampfkraft der Figur zu Beginn des Spiels.

6.5 Die 12 runden Bilder werden von der Folie gelöst und auf die Spielsteine gedrückt. Die Scheiben werden auf die gleichfarbigen Startfelder gesetzt (Sietch).

6.6 Jeder Spieler bekommt 3 Harvesters und 6 Spices. Der Rest steht als Vorrat neben dem Spielbrett.

6.7 Es wird ausgewürfelt, wer beginnt. Das Spiel wird im Uhrzeigersinn gespielt. Die Figuren werden auf dem Brett stets im Uhrzeigersinn fortbewegt.

7. DER SPIELABLAUF

Jeder Zug besteht aus 4 Schritten, Der erste Schritt ist zwingend; die Schritte 2 bis 4 sind freiwillig.

7.1 Ziehen

- Man wirft zwei 6-seitige Würfel
- und bewegt eine oder zwei Spielfiguren.

Wer nur eine Figur ziehen will, kann die Augenzahl von einem der beiden Würfel oder die Summe der Augenzahlen ziehen. Jedes Feld auf dem Plan verbraucht einen Würfelpunkt. Beispiel: Gewürfelt 4 und 6. Eine Figur wird entweder 4 oder 6 oder 10 Felder weit im Uhrzeigersinn bewegt.

Wer zwei Figuren bewegen will, verwendet **je** einen Würfel für jeweils eine Figur. Der Spieler kann selbst entscheiden, welche Figur er zuerst bewegt, weil er die auf dem Zielfeld angegebenen Aktionen abwickeln muß, ehe er die zweite Figur bewegt.

- Die Aktion, die zu dem Feld gehört, wird durchgeführt. Einzelheiten zu den Feldern:

Siehe Übersichtskarte.

7.2 Kampf/Überfall (Wird später erklärt)

7.3 Kauf von bis zu drei Kanly- bzw. Ausrüstungskarten. Kauf von bis zu drei Harvestern.

7.4 Investition von Spices

Achtung: Sie können eine Kanly-Karte nach dem Ziehen und bevor einem Kauf ausspielen.

Wer am Zug ist, muß also mindestens eine Figur ziehen und der Anweisung folgen, die zu dem Feld gehört. Alle folgenden Aktionen sind freiwillig. Wer nicht kämpft, kann trotzdem eine Kanly-Karte ausspielen. Wer nicht kauft, kann trotzdem investieren. Die Reihenfolge dieser Schritte darf aber nicht verändert werden.

Es ist dem Spieler freigestellt, ob er eine Figur in der Wüste oder in der Burg bewegt. Der Wechsel von einem Ring zum anderen geht nur über ein (eigenes oder fremdes) Sietch-Feld. Die Bewegung in der Burg ist allerdings kostspielig. Wird ein Zug auf einem Burg-Feld beendigt, so zahlt der Spieler ein Spice in die Vorratskasse.

Nun kann man bereits mit dem Spiel beginnen. Alle weiteren Feinheiten werden leichter verständlich, wenn man sich Schritt für Schritt auf dem Planeten Dune vortastet und für den jeweiligen Einzelfall nachliest, welche Aktionen erforderlich sind. So begreift man das Spielprinzip schneller. Nach kurzer Zeit genügt die Übersichtskarte vollauf, um das Spiel zügig ablaufen zu lassen.

7.2 KAMPF

7.21 Kampf und Überfall

Landet eine Figur auf einem Feld, das von einer gegnerischen Figur besetzt ist, **so gibt es drei** .. Möglichkeiten:

* Der Spieler sagt dem Gegner den Kampf an, befolgt aber zuerst die Anweisung dieses Feldes und trägt dann den Kampf aus

oder

* Der Spieler befolgt die Anweisung des Feldes, verzichtet auf den Kampf und geht zum nächsten Schritt über

oder

* Der Gegner ruft "Überfall", ehe der Spieler weitere Schritte unternehmen kann. Dann muß sofort der Zweikampf ausgetragen werden, auch wenn der Spieler gar nicht vorhatte, zu kämpfen.

Werden "Kampf" und "Überfall" gleichzeitig angemeldet, so hat der Überfall Vorrang. Es wird also zuerst gekämpft und dann erst die Anweisung auf dem Feld befolgt - wenn die Spielfigur dann noch im Spiel ist.

Der Kampf wird mit Würfeln ausgetragen. Ausrüstungskarten, die einer kämpfenden Rgur

zugeordnet sind, also sichtbar unter der Kämpferkarte liegen, können die Kampfkraft wirksam verstärken.

7.22 Ein Kampf wird ausgetragen

Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe **zu** würfeln. Man wirft einen Würfel für jeden "Strength"-Punkt auf der Kämpferkarte. Ein Spieler kann also höchstens mit sechs Würfeln werten. Die höchste Augenzahl eines einzelnen Würfels entscheidet die Runde des Kampfes. Der Verlierer setzt seine Strength um einen Punkt herab.

Beispiel: Chani (5 Strength-Punkte) greift Gurney (3 Strength-Punkte) an. Chani wirft 5 Würfel und erreicht 2, 3, 3, 3 und 5. Sein höchster Einzelwürfel zeigt also 5. Nun ist Gurney an der Reihe. Er wirft nur mit 3 Würfeln und erreicht: 1, 2 und 6. Da 6 höher ist als 5, hat Gurney diese Runde gewonnen. Chani schiebt den Clip auf vier und darf in der nächsten Runde, die sich unmittelbar anschließt, nur noch vier Würfel einsetzen.

Ist die höchste Augenzahl bei beiden Spielern gleich, so wird die Runde wiederholt.

Der Kampf geht solange, bis eine der beiden Figuren ausscheidet, weil die Strength auf 0 gesunken ist.

7.23 Folgen eines Kampfes

Die besiegte Figur wird vom Brett genommen und scheidet aus dem Spiel aus. Die zugehörige Kämpferkarte wird ebenfalls beiseite gelegt.

Der Sieger erhöht seine Strength um einen Punkt, aber nicht über 6 hinaus.

Der Sieger nimmt alle Ausrüstungskarten der besiegten Figur an sich und ordnet sie der Figur zu, die den Kampf gewonnen hat. Nur solche Karten, die dann doppelt vorhanden wären, muß er entweder einer seiner anderen Figuren zuordnen oder sie verdeckt behalten und zu einem späteren Zeitpunkt hinter eine Kämpferkarte stecken. Er kann die hinzugewonnenen Ausrüstungskarten aber erst einsetzen, wenn die Würfel an den nächstfolgenden Spieler weitergegangen sind.

Scheidet eine Figur des Spielers aus, der gerade am Zug ist, so kann der Spieler trotzdem noch Kaufen und Investieren.

Scheidet die letzte Figur eines Spielers aus, so gehen seine Spices und seine Harvester in den Vorrat.

7.24 Der Kampf mehrerer Figuren.

Es kann vorkommen, daß ein Spieler zwei Figuren auf einem Feld stehen hat. In diesem Fall

arbeiten Figuren gleicher Farbe zusammen. Die Strength-Punkte werden zusammengezählt, können aber 6 nicht überschreiten. Außerdem muß vor dem Kampf festgelegt werden, bei welcher Figur die Strength herabgesetzt wird, wenn eine Runde verlorenght.

Hat der Sieger mit zwei Figuren gekämpft, so erhöht sich bei beiden die Strength um je einen Punkt.

7.3 KAUF

Ob der Spieler nun eine oder zwei Figuren bewegt hat, er darf nur

* 1, 2 oder höchstens 3 Karten vom verdeckten Stapel in der Spielplanmitte

und

* 1, 2 oder höchstens **3 Harvester aus dem Vorrat kaufen.**

Jede Karte und jeder Harvester kosten 1 Spice. Der Kaufpreis wird in den Vorrat gezahlt. Wenn der Vorrat keine Harvestersteine mehr enthält, so können auch keine Harvester gekauft werden. Das gleiche gilt für den Kartenstapel.

Während eines Zuges darf der Spieler nur einmal Kaufen bzw. Investieren, auch wenn er mit zwei Figuren zieht.

7.4 INVESTITIONEN

Als letzten Teil eines Zuges kann man Spice investieren, um noch mehr Spice zu bekommen.

Investiert wird auf den drei Feldern, die an das Sietch-Feld angrenzen. Man kann eine beliebige Menge von Spice einsetzen, riskiert allerdings, diesen Einsatz zu verlieren. Ob ein Spieler alles auf ein Feld setzt oder *offer* das Risiko verteilen möchte, ist ihm selbst überlassen.

Die Würfel entscheiden, ob die Investition erfolgreich war. Jeder Spieler eröffnet seinen Zug, indem er zwei Würfel wirft. Ist die Summe der Augenzahlen gleich einer der aufgedruckten *großen* Zahlen, so bedeutet das einen Gewinn.



Beispiel: Der rote Spieler hat vier Spices auf das mittlere Feld gesetzt. Der gelbe Spieler wirft 3 und 5. Die Summe ist 8, also kein Gewinn. Nachdem Gelb seinen Zug beendet hat, ist Blau an der Reihe. Er wirft 4 und 6. Die Summe ist 10.

Das bedeutet Gewinn. Die Auszahlungsquote beträgt 3:1. Der Spieler bekommt für jedes eingesetzte Spice 3 Spices aus dem Vorrat. Außerdem muß er seinen Einsatz zurücknehmen. Er bekommt also $3 \times 4 = 12$ Spice aus dem Vorrat und 4 aus seinem Einsatz.

In einem Zug können natürlich mehrere Spieler einen Gewinn machen. In diesem Fall wird erst der Spieler ausgezahlt, der gewürfelt hat, dann weiter im Uhrzeigersinn. Die Reihenfolge ist dann von Bedeutung, wenn nicht genügend Spices im Vorrat sind, um allen Spielern ihren Gewinn auszuzahlen.

Die Investitions-Chance bleibt solange erhalten, bis die Würfel einmal die Runde gemacht haben und der investierende Spieler wieder am Zug ist. Nachdem er gewürfelt hat, kassiert er entweder seinen Gewinn oder gibt die Einsätze, die nicht gewonnen haben, an die Vorratskasse ab.

8. KARTEN

8.1 AUSTRÜSTUNGSKARTEN

Was die Ausrüstungskarten bewirken und wie sie eingesetzt werden, ergibt sich aus dem aufgedruckten Text. Der folgende Abschnitt dient nur zur Ergänzung.

SCHWERT: Statt 6-seitiger wird im Kampf die gleiche Anzahl 8-seitiger Würfel eingesetzt.

Eine sehr wirksame Verbesserung der Kampfkraft. Kämpfer, die ein Schwert führen, ohne ein anderes Schwert anzugreifen, sind fast chancenlos!

GOM-JABBAR: Erhöht im Kampf die Zahl der Würfel um einen zusätzlichen 8-seitigen Würfel. Insgesamt können aber höchstens 6 Würfel eingesetzt werden.

LASGUN: Der Laser zielt in Spielrichtung, also im Uhrzeigersinn, auf einen Gegner, der ein oder zwei Felder weit entfernt ist. Bei zwei Feldern darf keine andere Figur dazwischen stehen.

Damit können Gegner angegriffen werden, ohne daß man selbst in einen Kampf verwickelt wird.

SCHILD: Schützt vor dem Angriff des Lasgun.

GIFT: Wird im Kampf eingesetzt, wenn der Gegner eine Runde verloren hat.

Diese Waffe ist vor allem dann von Vorteil, wenn ein schwächerer Kämpfer eine Runde für sich verbuchen konnte, weil sie die Chance gibt, auch einen stärkeren Gegner mit einem Schlag loszuwerden.

Die Gift-Karte muß nach Verwendung unter den Stapel zurückgelegt werden - gleich, ob sie erfolgreich eingesetzt wurde oder nicht.

STILLSUIT: Ein Schutzanzug, der die verdunstete Feuchtigkeit zurückgewinnt. Durch diese Karte erhöht sich der Guile-Wert der Kämpferkarte um einen Punkt.

Sie hilft auf dem Wüstenring bei einem Angriff durch den Wurm oder den Sandsturm.

ORNITHOPTER: Vogelähnliches Ruggerät mit Rügelschlag. Man kann mit dieser Karte auf jedes beliebige Feld springen.

Man kann diese Karte auch verwenden, anstatt zu würfeln. Man kann sich damit einer drohenden Gefahr entziehen, wenn ein starker Gegner näherrückt. Eine Figur mit schwacher Strength kann man auf das eigene Sietch-Feld zurückbringen, wo sie die ursprüngliche Strength zurückerhält. Oder man zieht auf "Training", um zusätzliche Strength zu erlangen.



Legen Sie die Ausrüstungskarten so hinter Ihre Kämpfer-Karten, daß die Titel zu lesen sind.

8.2 KANLY-KARTEN

Im Gegensatz zu den Ausrüstungskarten werden die Kanlykarten nicht den einzelnen Kämpfern zugeordnet. Kanlykarten legt man verdeckt vor sich ab.

GEHEIMSILO: Ein geheimes Getreidesilo, in dem gestohlenen oder illegal erworbenes Spice gehortet wird. Man würfelt, um Spice von der Bank zu bekommen.

HUNTER-SEEKER: Eine sehr scharfe Spitze aus Metall, die durch eine Steuerungskonsole gelenkt wird.

HARVESTER-RAUB: Ein Überfall auf den Maschinenpark.

Wer am Zug ist, kann jeweils nur **eine** Kanlykarte ausspielen, und zwar bevor man Karten oder Harvester kauft.

9. NOCH EIN PAAR WICHTIGE EINZELREGELN

TAUSCH: Es ist zulässig, eigenen Figuren durch Tauschgeschäfte Sicherheit zu geben. Man kann mit Spice, Harvestern, Kanly- und Ausrüstungskarten, aber auch mit dem Versprechen, nicht anzugreifen, handeln, Nicht-Angriffspakte müssen mindestens eine vollständige Runde lang eingehalten werden.

AUSVERKAUF: Es gibt nur eine begrenzte Menge an Spices, Harvestern, Kanly- und Ausrüstungskarten. Sind keine Spices oder Harvester mehr im Vorrat oder keine Karten mehr auf dem Tisch, dann sind auch keine mehr erhältlich. Ein Spieler kann niemals Guthaben bei der Vorratskasse haben.

VERKAUF: Man kann jederzeit Karten oder Harvester verkaufen. Man bekommt 1 Spice für

- 2 Karten oder
- 2 Harvester oder
- 1 Karte und 1 Harvester.

STÄRKUNG DES GUILÉ-WERTS: Durch Zahlung von je 3 Spices in den Vorrat erhöht sich der Guile-Wert einer Figur um je einen Punkt. Der Höchstwert sind 6 Punkte, Nach einem Angriff, bei dem es um den Guile-Wert ging, ist der Schutz verfallen. Es gilt dann wieder der aufgedruckte Wert. Der Schutz kann jederzeit gekauft werden; auch wenn der Angriff durch

den Wurm, den **Sandsturm oder das Gift** unmittelbar bevorsteht.

SCHUTZ DER HARVESTER: Für je 1 Spice ist ein Harvester gegen einen Angriff durch den Wurm oder den Sandsturm geschützt. Nach dem Angriff ist der Schutz verfallen.

SOZIALPLAN: Wer am Zug ist und weder einen Harvester noch ein Spice mehr besitzt, bekommt ein Spice aus dem Vorrat, und zwar bevor mit der Figur gezogen wird.

DAS SPIEL ZU ZWEIT: Der Spielablauf ist der gleiche, wie beim Spiel zu viert. Jeder Spieler spielt jedoch mit zwei Figurensätzen; rot und blau spielt gegen gelb und grün.

DAS SPIEL ZU DRITT: Grün wird weggelassen.

ENDE DES SPIELS: Das Spiel hat gewonnen, wer als letzter eine oder mehrere Figuren auf dem Spielbrett stehen hat.



General Mills Inc., Deutsche Zweigniederlassung, 6054 Rodgau 3

DIE FELDER DES SPIELPLANS

Die Anweisungen auf einem Feld müssen sofort befolgt werden, sobald eine Figur dort landet, es sei denn, sie wird überfallen.

DIE BURGELDER

Ein Zug auf einem Burgfeld kostet 1 Spice (an Spice Bank)

SCHUTZBUND DER RAUMFAHRER: Ziehen Sie auf irgend ein anderes Feld der Burg oder der Wüste und befolgen Sie die dort gegebene Anweisung.

SCHMUGGLER: Trehmen Sie sovielen Spice aus dem Vorrat, wie Sie mit einem Wurf mit einem 8-seitigen Würfel erreichen.

VERRÄTER: Werfen Sie einen 6-seitigen Würfel. Wählen Sie einen beliebigen Gegenspieler aus und nehmen ihm für jeden Würfelpunkt eine Ausrüstungs- oder Kanly-Karte. Die Karten dürfen nicht vorher angesehen werden! Es dürfen auch nur solche Karten genommen werden, die nicht bereits einer bestimmten Figur zugeordnet sind. Auf diese Weise erbeutete Ausrüstungskarten müssen der Figur zugeordnet werden, die auf das Verräter-Feld gekommen war.

BENE GESSERIT: Sie dürfen einem beliebigen Mitspieler eine Ausrüstungs- oder eine Kanly-Karte wegnehmen. Sie dürfen sich die Karten Ihres Gegners vorher ansehen.

DIE WÜSTENFELDER

SIETCH: Eine Figur auf dem Sietch-Feld der eigenen Farbe ist vor allen Angriffen und Gefahren geschützt, einschließlich Wurm und Sandsturm. Wenn eine Spielfigur mit angeschlagenem Strength-Wert im Spielverlauf auf ihr Ausgangs-Sietchfeld zurückkommt, erhält sie wieder die ursprüngliche Kraft zurück.

SPICE: Für jeden eigenen Harvester darf man ein Spice aus dem Vorrat nehmen.

DUELL: Holen Sie eine beliebige gegnerische Figur auf das Feld und bekämpfen sie. Geschützt sind nur Figuren auf ihrem eigenen Sietchfeld. Es gelten die Regeln für den Kampf (siehe dort).

WURM: Wählen Sie einen beliebigen Gegenspieler aus. Entscheiden Sie, ob Sie eine seiner Figuren oder seine Harvester angreifen wollen. Benützen Sie den 6-seitigen Würfel.

ANGRIFF AUF EINE FIGUR: Ist der Wurf höher, als der Guile-Wert, so ist die Figur besiegt und scheidet aus. Alle

GIFT: Wählen Sie eine Kämpferkarte eines beliebigen Gegners. Würfeln Sie mit dem 6-seitigen Würfel. Ist die Zahl der Würfelaugen höher als der Guile-Wert der angegriffenen Figur, so war der Gift-Anschlag erfolgreich. Werfen Sie den 6-seitigen Würfel noch einmal, um die Giftwirkung festzustellen. Die Strength wird um die Zahl der Würfelaugen herabgesetzt. Wird die Strength dadurch 0, so scheidet die Figur aus. Sie dürfen eine der Ausrüstungskarten, die der besiegten Figur zugeordnet waren, übernehmen. Weitere Karten kommen unter den Stapel zurück.

SPICE RAUB: Wählen Sie einen Mitspieler aus, dessen Spice-Lager Sie plündern wollen. Sie werfen einen 8-seitigen Würfel, der überfallene Gegner nur einen 6-seitigen Würfel. Bei höherer Augenzahl dürfen Sie dem Gegner die Differenz der Würfelaugen in Spice abnehmen. Bei Gleichstand wird noch einmal gewürfelt. Würfeln Sie aber eine kleinere Augenzahl, so ist der Plünderungsversuch missglückt.

TRAINING: Erhöhen Sie den Strength-Wert um einen Punkt (aber nicht über 6 hinaus).

ihr zugeordneten Ausrüstungskarten werden unter den Kartenstapel zurückgelegt.

ANGRIFF AUF DIE HARVESTER: Ein Wurf für jeden Harvester. Ist die Augenzahl 5 oder 6, so ist der Harvester zerstört (Zurück in den Vorrat).

SANDSTURM: Alle Spieler - außer Ihnen! - werfen einen 6-seitigen Würfel für jeden einzelnen Harvester, den sie besitzen. Ist die Augenzahl 5 oder 6, so ist der Harvester zerstört (Zurück in den Vorrat).

Anschließend greift der Sandsturm alle - also auch Ihre eigenen - Figuren an, die auf dem Wüstenring stehen. Ausgenommen sind nur Figuren auf dem eigenen Sietch und auf dem Sandsturm-Feld. Zeigt der Wurf mit dem 6-seitigen Würfel einen höheren als den Guile-Wert der jeweiligen Figur, so ist sie im Sandsturm umgekommen und scheidet aus. Die Ausrüstungskarten, die der Figur zugeordnet waren, werden dann **unter** den Kartenstapel zurückgelegt.



SPIEL-ÜBERSICHT

WAS IN EINEM ZUG ALLES GETAN WERDEN MUSS

(Schritt 1)

Die folgenden Schritte (2 bis 4) dürfen, müssen aber nicht gemacht werden. Die Reihenfolge der einzelnen Schritte darf aber nicht verändert werden!

1. ZIEHEN

Werfen Sie zwei 6-seitige Würfel und prüfen Sie Ihre Investitionsfelder.

- Sie dürfen eine oder zwei Ihrer Spielfiguren im Uhrzeigersinn auf dem Spielplan bewegen.
- Es soll nur eine Figur bewegt werden: Augenzahl des einen oder des anderen Würfels oder Summe beider Würfelaugen ziehen.
- Es sollen zwei Figuren bewegt werden: Ein Würfel für eine Figur. Dann andere Figur um die Augenzahl des zweiten Würfels bewegen.
- Führen Sie die Anweisung auf dem (den) Feldfern) aus, auf dem (den) Sie landen.

2. KAMPF/ÜBERFALL

Kampf: Erst Anweisung auf dem Feld ausführen (evtl. zweite Figur bewegen), dann Kampfausfechten.

Überfall: Muß vom Gegner, der bereits auf dem Feld steht, sofort **angewagt werden. Erst kämpfen, bevor Irgend ein weiterer Schritt ausgeführt wird.**

Eine Runde eines Kampfes: Der Angreifer wirft einen 6-seitigen Würfel (Ausnahmen durch Ausrüstungskarten möglich) für jeden Strength-Punkt der kämpfenden Figur. (Mehr als 6 Würfel sind nicht zulässig!) Würfeln, höchste Augenzahl merken. Dann würfelt der Gegenspieler nach dem gleichen Muster. Ist seine höchste Augenzahl gleich der höchsten Augenzahl des Angreifers: Unentschieden, Kampfrunde wiederholen. Würfelte ein Spieler mit einem Würfel höher, als alle Würfel des Gegners, so hat er diese Runde des Kampfes gewonnen. Seine Strength bleibt erhalten, der andere verliert einen Strength-Punkt und würfelt in der folgenden Runde mit einem Würfel weniger.

Folgen eines Kampfes: Es werden nacheinander so viele Runden ausgetragen, bis eine Figur ausscheidet, weil die Strength auf 0 gesunken ist. Die besiegte Figur kommt vom Spielplan, die Kämpferkarte des Spielers wird beiseite gelegt. Der Sieger erhöht den Strength-Wert seiner Figur um einen Punkt. Außerdem nimmt er alle Karten, die der besiegten Figur zugeordnet waren, an sich.

3. KAUF

In jeder Runde können Sie bis zu 3 Kanly- oder Ausrüstungskarten und 3 Harvesters kaufen. Jede Karte oder Harvester kostet 1 Spice, zahlbar an die Bank.

- INVESTITION** Einsatz von beliebig vielen Spices auf eines oder mehrere eigene Investitionsfelder.

Gewinn auf einem Investitionsfeld: Würfelrunde für Würfelrunde können Sie gewinnen - bis jeder Mitspieler einmal am Zug war und die Würfel zu Ihnen zurückgekehrt sind. Wenn die Summe der Würfelaugen (irgend eines Spielers) mit einer der beiden großgedruckten Zahlen auf dem Investitionsfeld übereinstimmen, bekommen Sie Ihren Einsatz zurück und außerdem einen Gewinn nach dem angegebenen Verhältnis. (3:1 bedeutet: 3 Spices aus dem Vorrat für jedes eingesetzte Spice).

Wenn Sie wieder an der Reihe sind und Sie nach Ihrem Wurf immer noch keinen Gewinn gemacht haben, ist der Einsatz verloren und wird in den Vorrat gelegt.

Sie dürfen eine Kanly-Karte nach dem Ziehen und vor einem Kauf ausspielen.