

DUNE: IMPERIUM - ARRAKEEN SCOUT MODE

Diese Mini-Erweiterung führt zwei neue Spielelemente ein:

- Das Beitreten zu „Subcommittees“ bringt Spielern einmalig Vorteile
- Einen Stapel neuer Karten, die pro Runde besondere Aktionen oder Effekte erlauben/auslösen

Spielmaterial

- [Die 35 Karten von baktubak](#)
- Ein sechseitiger Würfel (1W6)
- Die farbigen Holzwürfel aus dem Grundspiel

Die neuen Karten

Mission-Karten: Aufträge, die im Spielverlauf erfüllt werden können.

Event-Karten: Ereignisse die alle Spieler betreffen, oder allen Spielern weitere Handlungsoptionen eröffnen.

Auction-Karten: Alle Spieler haben die Möglichkeit im Rahmen einer Auktion Dinge (Ressourcen, Karten, den Mentat, Einfluss) zu erwerben. Es gibt zwei Arten von Auction-Karten, „ertragreiche“ (2 und mehr „Dinge“ sind zu erwerben) und „ertragsarme“ (nur ein „Ding“ ist zu erwerben) Auction-Karten.

Sale-Karten: Alle Spieler können einmalig die angebotenen Waren kaufen.

Bieten auf Auction-Karten

Alle Spieler nehmen ihren Vorrat der benötigten Ressourcen (abhängig vom Kartentext) in ihre Hände unter den Tisch. Die Spieler nehmen nun ausschließlich die Menge der Ressource in die rechte Hand, die sie in der Auktion bieten möchten. Auf ein Kommando ziehen nun alle Spieler gleichzeitig die rechte Hand unter dem Tisch hervor und zeigen die gebotene Menge an Ressourcen. Ansonsten werden die Karten wie auf der Karte beschrieben abgehandelt.

Event-Karte „Covert Operations“

Die Spieler wählen (in regulärer Reihenfolge) reihum eine der „Covert Operations“ von der Karte. Die Spieler markieren die gewählte „Covert Operation“ mit ihrem farbigen Würfel. Sobald ein Effekt abgehandelt wurde, wird der entsprechende Würfel wieder entfernt.

„Subcommittees“-Karte

Spieler die einen Sitz im „Hohen Rat“ einnehmen, wählen einen Unterausschuss („Appropriations“, „Development“, „Intelligence“, ...) von der Karte, markieren diesen Unterausschuss mit einem ihrer farbigen Würfel und können dann einmalig den angegebenen Effekt ausführen.

Ermitteln einer „50% Chance“

Um ein, in der „digitalen Version“ von der App simuliertes, Zufallselement in den Aufbau und Spielablauf einzubauen, werden in dieser Anleitung immer wieder Dinge abhängig von einer 50% Chance ausgelöst. Diese wird durch den Wurf eines W6 ermittelt: Ein Würfelerggebnis von 1-3 gilt als „ausgelöst“, 4-6 als „nicht ausgelöst“.

Aufbau

In jedem Spiel wird eine bestimmte Zusammenstellung von 3 Mission-, 4 Event-, 1-2 Auction-, und 1 Sale-Karte verwendet,

um zu garantieren, dass bestimmte Kartentypen zu festen Zeitpunkten ins Spiel kommen.

Auction-Karten sind die einzigen Karten deren Anzahl und Position im Stapel variabel ist, daher sind in der folgenden Liste mehrere mögliche Positionen für sie angegeben.

Dabei werden die Karten wie folgt gestapelt (die obersten Karten der Liste zu oberst im Stapel, usw.), wobei alle Karten verdeckt einsortiert werden.

- ◆ 3 Mission-Karten
- ◆ 2 Event-Karten
- ◆ 1 Auction-Karte (optional, „frühe Karte“)
- ◆ 2 Event-Karten
- ◆ 1 Auction-Karte (optional, „späte Karte“)
- ◆ 1 Sale-Karte
- ◆ 1 Auction-Karte (optional, „letzte Karte“)

Für die Auswahl der Karten gilt:

- ◆ 3 Mission-Karten, zufällig, aber
 - max. 1 „Muster an Army“ Mission-Karte
- ◆ 4 Event-Karten, zufällig, aber
 - jeweils max. 1 „Intrigue Bonus“, „Influence Gain“, „Influence Reduction“ und „Spice Gain“ Event-Karte
- ◆ 1 Sale-Karte, zufällig
- ◆ 1-2 Auction-Karten, zufällig, aber
 - max. 1 „ertragreiche“ Karte (s.o.)
 - max. 1 „ertragsarme“ Karte (s.o.)
 - 50% Chance, dass eine „ertragsarme“ Karte an der Position „frühe Karte“ (s.o.) eingefügt wird, ansonsten wird eine „ertragreiche“ Karte an der Position „späte Karte“ (s.o.) eingefügt.
 - 50% Chance, dass eine weitere Auction-Karte hinzu kommt (wenn die erste Auction-Karte eine „ertragsarme“ war, wähle nun eine „ertragreiche“, und umgekehrt). Diese Karte wird dann an der Position „letzte Karte“ (s.o.) eingefügt.

Spielablauf

Die Karte für die „Subcommittees“ wird in der Nähe des „Hoher Rat“-Feldes positioniert.

Der wie oben beschrieben gebildete Kartenstapel wird neben dem Spielplan bereit gelegt, und dann wird wie folgt vorgegangen:

Runde 1: Es werden keine Karten aufgedeckt.

Runde 2: Mit 50% Chance werden 2 Mission-Karten aufgedeckt, sonst nur eine.

Runde 3: Decke die verbleibenden Mission-Karten auf (1-2).

Runde 4: Decke 1 Event-Karte auf.

Runde 5: Decke 1 Event-Karte auf. Befindet sich eine Auction-Karte an der Position „frühe Karte“, decke sie mit 50% Chance auf.

Runde 6: Decke 1 Event-Karte auf. Wurde die Auction-Karte an der Position „frühe Karte“ noch nicht aufgedeckt, decke sie jetzt auf.

Runde 7: Decke 1 Event-Karte auf.

Runde 8: Mit 50% Chance decke die Auction-Karte auf der Position „späte Karte“ auf (falls die Karte existiert), ansonsten decke die Sale-Karte auf.

Runde 9: Ist eine Sale- oder Auction-Karte übrig, decke diese nun auf.