



D U N E

I M P E R I U M

I M M O R T A L I T Y

# DAS IMPERIUM WIRD ERWEITERT

Die Bene Tleilax, auch Tleilaxu genannt, sind eine mächtige Randgesellschaft im Imperium, die sich auf Gentechnik spezialisiert hat. Die Anführer der Häuser müssen sorgfältig abwägen, inwieweit sie sich mit den Tleilaxu einlassen und welche finanziellen, aber auch ethischen Konsequenzen dies hat. Ersatzorgane der Tleilaxu sind bereits im gesamten Imperium weit verbreitet, doch ihre genetischen Transplantationsprogramme und Hybridkreationen werden weiterhin mit Misstrauen beäugt.

Am umstrittensten von allem sind wohl die mysteriösen Axolotl-Tanks, in denen die Tleilaxu menschliches Leben heranzüchten. Zur Zeit von Herzog Leto Atreides sind Gestaltwandler ein streng gehütetes Geheimnis der Tleilaxu und werden als Spione und Assassinen eingesetzt. Gholas sind neue Versionen von Menschen, die aus deren totem Fleisch hergestellt wurden. Ihnen fehlen zwar die Erinnerungen an ihr früheres Selbst, doch spenden sie ihren Hinterbliebenen mit einer verdrehten Art der Unsterblichkeit etwas Trost ...



# SPIELMATERIAL



**Bene-Tleilax-Spielplan**

(oberer Bereich: Teilaxu-Leiste;  
unterer Bereich: Forschungsleiste)



**30 Imperium-Karten**



**Forschungszentrum-Spielplanaufgabe**



**18 Teilaxu-Karten**

(erkennbar an den grünen  
Würfeln oben rechts auf der  
Vorderseite)



**1 Reservekarte**  
Zurückgewonnene  
Truppen



**15 Intrigenkarten**

## MATERIAL PRO SPIELER



**1 Atom-Plättchen**



**2 Startkarten**  
Experimente



**2 Scheiben**

1 Forschungsmarker  
1 Teilaxu-Marker

Dieses Material (nur in rot  
abgebildet) gibt es in  
verschiedenen Farben für  
alle Mitspielenden.

Nur für das Spiel allein:



**4 Haus-Hagal-  
Karten**

# AUFBAU

Für das Spiel mit *IMMORTALITY* wird der Aufbau in folgenden Punkten verändert oder ergänzt:

- 1 Mischt die 30 Imperium-Karten in den Imperium-Stapel (bevor ihr die Imperium-Reihe auslegt).



- 2 Legt den Bene-Tleilax-Spielplan über die Imperium-Reihe und die Reservekarten.

Legt 2 Spice aus dem Vorrat auf das vierte Feld der Tleilaxu-Leiste.



Ihr erhaltet alle jeweils zwei neue Scheiben in eurer Farbe. Legt eine als Tleilaxu-Marker ganz links auf das erste Feld der Tleilaxu-Leiste und eine als Forschungsmarker ganz links auf das erste Feld der Forschungsleiste.



- 3 Bildet über der Imperium-Reihe eine Tleilaxu-Reihe:

Legt die Karte *Zurückgewonnene Truppen* links neben den Bene-Tleilax-Spielplan.



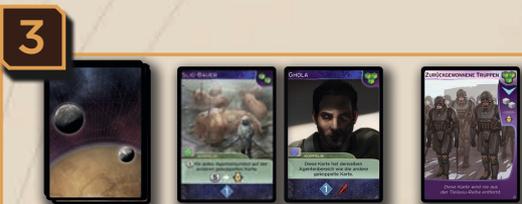
Mischt den Tleilaxu-Stapel und legt ihn verdeckt neben den Imperium-Stapel.

Legt die obersten beiden Karten davon aufgedeckt neben *Zurückgewonnene Truppen*.

Ihr könnt den Bene-Tleilax-Spielplan und die Tleilaxu-Reihe natürlich auch woanders hinlegen, damit alles besser auf euren Tisch passt. Wir empfehlen aber, die Imperium- und die Tleilaxu-Reihe nahe beieinander zu halten.

**4** Legt die Forschungszentrum-Spielplan-auflage auf das Forschungszentrum-Spielfeld des Spielplans.

**5** Nehmt euch jeweils ein Atom-Plättchen und legt es in euren Vorrat.



**6** Mischt die anderen neuen Karten ebenfalls zu denen aus dem Grundspiel:

Entfernt alle jeweils die beiden Exemplare von *Dune, der Wüstenplanet* aus euren Startdecks (legt sie zurück in die Spielschachtel) und ersetzt sie durch zwei Exemplare von *Experimente*.



Mischt die 15 Intrigenkarten in den Intrigenstapel.



Für Solo-Partien findet ihr zusätzliche Regeln auf Seite 13 (darunter auch die Aufbauschritte für die neuen Haus-Hagal-Karten).

# DER BENE-TLEILAX-SPIELPLAN

Der Bene-Tleilax-Spielplan hält eure Beziehungen zu den zwielichtigen Tleilaxu auf zwei Weisen nach: mit der Forschungsleiste (unterer, großer Bereich) und mit der Tleilaxu-Leiste (oberer Bereich).

## FORSCHUNGSLEISTE

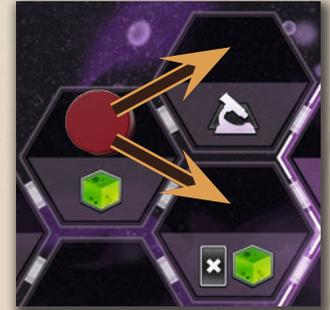
Die Forschungsleiste stellt den wissenschaftlichen Fortschritt der Häuser als Ergebnis ihrer Verwicklungen mit den Tleilaxu dar.



Immer wenn du das **Forschungssymbol** nutzt, bewegst du deinen Forschungsmarker ein Feld nach rechts. Dabei hast du meistens (aber nicht immer) die Wahl zwischen zwei angrenzenden Feldern. Du darfst den Marker niemals gerade nach oben, gerade nach unten oder zurück nach links bewegen.

Immer wenn du auf ein neues Forschungsfeld rückst, erhältst du sofort den dort abgebildeten Bonus.

*Carmen erhält ein Forschungssymbol und bewegt ihren Forschungsmarker vorwärts. Sie darf ihn entweder nach rechts unten bewegen und dadurch eine Karte entsorgen sowie eine Probe generieren, oder nach rechts oben, wodurch sie ein weiteres Forschungssymbol erhält und ihren Marker direkt noch einmal weiterbewegt.*



**Gen-Symbole** stellen signifikante technologische Forschungsdurchbrüche dar, die du durch das Vorrücken deines Forschungsmarkers freischaltest.

Wenn dein Forschungsmarker eine Spalte erreicht, unter der ein Gen-Symbol abgebildet ist, sind für den Rest der Partie alle Effekte auf Karten für dich aktiv, die mit diesem Symbol gekennzeichnet sind. Manche Effekte benötigen nur ein Gen-Symbol, während es für andere nötig ist, dass du das zweite Symbol am Ende der Forschungsleiste erreicht hast.



Zusätzlich darfst du, nachdem du das erste Gen-Symbol erreicht hast, für den Rest der Partie Tleilaxu-Karten, die du erwirbst, oben auf deinen Nachziehstapel legen.



Nachdem du das zweite Gen-Symbol erreicht hast, rückst du deinen Forschungsmarker für den Rest der Partie nicht mehr vorwärts. Stattdessen darfst du eine Karte ziehen, wenn du ein Forschungssymbol erhältst.



# TLEILAXU-LEISTE

Wer auf der Teilaxu-Leiste vorrückt, unterstützt die Teilaxu direkt und fördert ihre verbotenen, widernatürlichen Kreationen.



Immer wenn du ein **Teilaxu**-Symbol nutzt, bewegst du deinen Teilaxu-Marker ein Feld auf der Teilaxu-Leiste nach rechts.



Immer wenn du mit deinem Teilaxu-Marker auf ein Feld mit einem abgebildeten Bonus rückst, erhältst du ihn sofort.

Wer auf dieses Feld rückt, erhält einen Siegpunkt. Wer das Feld **zuerst** erreicht, erhält als zusätzlichen Bonus die 2 Spice, die beim Aufbau hier platziert wurden.

# TLEILAXU-KARTEN

Die einzigartigen Kreationen der Bene Teilax werden durch die Teilaxu-Karten dargestellt.



Teilaxu-Karten funktionieren ganz ähnlich wie Imperium-Karten. Du erwirbst sie in deinem Aufdeckzug (und legst sie auf deinen Ablagestapel, um sie später mit in dein Deck zu mischen). Du spielst sie während eines Agentenzugs aus oder deckst sie in einem Aufdeckzug auf. Allerdings kommen Teilaxu-Karten aus der Teilaxu-Reihe und es kostet Präparate statt Überzeugung, um sie zu erwerben.



Immer wenn du ein Präparat-Symbol auf einer Karte oder einem Spielplanfeld nutzt, erzeugst du ein Präparat: Nimm einen Trupp aus deinem Vorrat und lege ihn in den Axolotl-Tank des Bene-Teilax-Spielplans (unten links).



Du kannst deine Präparate aus dem Axolotl-Tank ausgeben, um eine Teilaxu-Karte aus der Teilaxu-Reihe zu erwerben (bezahle die Präparatskosten, die in der oberen rechten Ecke abgebildet sind) oder um für einen Effekt mit Präparatskosten auf einer deiner Karten zu bezahlen. Immer wenn du ein Präparat ausgibst, legst du es aus dem Axolotl-Tank zurück in deinen Vorrat.



Du darfst Präparate jederzeit in deinen Vorrat zurücklegen. Sie sind dann wieder Truppen. (Dies kann sinnvoll sein, wenn du Truppen rekrutieren willst, aber dein Vorrat leer ist.)

Die Teilaxu-Reihe besteht immer aus zwei Karten plus *Zurückgewonnene Truppen*. Ersetze fehlende Karten sofort durch neue vom Teilaxu-Stapel. Die Karte *Zurückgewonnene Truppen* wird nie aus der Teilaxu-Reihe entfernt. Wenn du sie „erwirbst“, wählst du einen ihrer Effekte (rekrutiere zwei Truppen ODER rücke deinen Teilaxu-Marker auf der Teilaxu-Leiste ein Feld vor), lässt die Karte aber an ihrem Platz liegen.



Du kannst Teilaxu-Karten **nicht** durch Effekte erwerben, mit denen du üblicherweise Karten aus der Imperium-Reihe erwerben kannst. Da Teilaxu-Karten keine Überzeugung kosten, kannst du sie auch nicht mit Effekten erwerben, die sich auf Überzeugungskosten beziehen oder sie modifizieren.

# KOPPELN

Manche der neuen Karten haben einen geänderten Agentenbereich mit besonderem Hintergrund und dem Schlüsselwort **Koppeln** darüber. Diese Karten lassen sich mit anderen Karten auf deiner Hand kombinieren, um besondere Züge durchzuführen, die sonst nicht möglich wären.



- Wenn du eine Koppeln-Karte in einem Agentenzug ausspielst, kannst du sie nicht alleine spielen. Du musst dann genau zwei Karten (nicht mehr) in diesem Zug spielen.
- Du darfst entweder zwei Koppeln-Karten zusammen spielen oder eine Karte mit dem Schlüsselwort Koppeln und eine ohne.
- Du darfst ein Agentensymbol von einer beliebigen der beiden Karten nutzen, um deinen Agenten auf ein Spielplanfeld zu entsenden.
- Beide ausgespielten Karten werden behandelt, als hätten sie den Agenten „entsendet“, egal von welcher der Karten das Agentensymbol genutzt wurde.
- Du erhältst die Effekte **beider Karten** zusätzlich zu den Effekten des Feldes, in beliebiger Reihenfolge.
- Du darfst Koppeln-Karten wie gewohnt in deinen Aufdeckzügen aufdecken, um den Effekt in ihrem Aufdeckbereich zu erhalten.



*Kris spielt Übernatürliche Reflexe aus und koppelt sie mit Aus den Tanks. Er darf seinen Agenten zu einem beliebigen Spielplanfeld mit  oder  entsenden. Er wählt das Imperiale Becken und sammelt Spice.*

*Da sein Forschungsmarker das erste Gen-Symbol auf der Forschungsleiste erreicht hat, zieht er als Effekt von Übernatürliche Reflexe zwei Karten.*

*Er rekrutiert außerdem durch den Effekt von Aus den Tanks zwei Truppen. Da er seinen Agenten zu einem Kampffeld entsendet hat, darf er diese Truppen direkt im Konflikt einsetzen (zusammen mit zwei anderen aus seiner Garnison).*

Wenn du zwei Karten durch Koppeln ausgespielt hast, gelten beide Karten als „gekoppelt“. Auf manchen Karten können zusätzliche Effekte ausgelöst werden, wenn sie gekoppelt wurden.

*Carmen koppelt Ghola und Corrino-Gene. Sie kann nun ihren Agenten zu einem Spielplanfeld mit  oder  entsenden. Sie entscheidet sich für Wohlstand. Durch das Spielplanfeld erhält sie 2 Solari und 1 Einfluss beim Imperator. Sie rückt außerdem ihren Teilaxu-Marker zwei Mal auf der Teilaxu-Leiste vorwärts: ein Mal durch Corrino-Gene und einmal durch Ghola, da Ghola den Agentenbereich von Corrino-Gene kopiert und beide Karten gekoppelt sind.*



Wenn sich eine Karte auf „die andere gekoppelte Karte“ bezieht, meint dies die Karte, mit der sie gekoppelt ist.

*Candice spielt Stuhlhund gekoppelt mit Arrakis-Kontakt und entsendet ihren Agenten zu dem Spielplanfeld Mentat. Zu Beginn ihres Aufdeckzugs in dieser Runde nimmt sie Arrakis-Kontakt zurück auf ihre Hand (und deckt ihn direkt auf).*

# ATOM-PLÄTTCHEN

Aufgrund traumatischer historischer Ereignisse verbietet die Große Konvention den Einsatz von Atomwaffen gegen Menschen. Nichtsdestotrotz haben die Großen Häuser einige Sprengköpfe als Familienerbstücke an geheimen Orten gelagert, um ihre Macht zu sichern.



Ihr erhaltet beim Spielaufbau jeweils ein Atom-Plättchen. Ein Mal pro Partie darfst du in deinem Zug dein Atom-Plättchen ausgeben (und zurück in die Schachtel legen), um alle Karten aus der Imperium-Reihe zu entfernen und neue Karten vom Imperium-Stapel aufzudecken.

## VARIANTEN

### ***IMMORTALITY* mit dem epischen Spielmodus aus *RISE OF IX***

Falls ihr *IMMORTALITY* mit dem epischen Spielmodus aus *RISE OF IX* spielen wollt, ersetzt ihr keine eurer 10 Startkarten durch *Kontrolliere das Spice*. Stattdessen legt ihr zu Beginn der Partie jeweils ein Exemplar von *Kontrolliere das Spice* auf den eigenen Ablagestapel.



### **Spiel bis 11**

Mit *IMMORTALITY* könnt ihr ganz neue Deckbau-Optionen entdecken. Es könnte also für eure Spielgruppe interessant sein, eine etwas längere Partie zu spielen, um spannende Teilaxu-Kreationen zu züchten. Solchen Gruppen (und besonders erfahrenen und kompetitiven Gruppen) empfehlen wir, bis 11 Siegpunkte zu spielen. (Beginnt im Spiel zu viert bei 0 und spielt bis 10.)

# ERGÄNZUNGEN ZU SOLO-PARTIEN

Diese neuen Regeln erklären, wie Rivalen in Solo-Partien mit den Komponenten aus *IMMORTALITY* interagieren. Beachtet, dass diese Regeln nicht für das Spiel zu zweit gelten.

## AUFBAU

Entferne die drei *Carthag*-Karten aus dem Haus-Hagal-Stapel des Grundspiels.

*IMMORTALITY* enthält 4 neue Haus-Hagal-Karten, die mit in den Haus-Hagal-Stapel gemischt werden: drei neue *Carthag*-Karten und eine *Forschungszentrum*-Karte.



Lege für jeden Rivalen einen Teilaxu-Marker an den Anfang der Teilaxu-Leiste. Lege für deine Rivalen keine Marker auf die Forschungsleiste. Rivalen verwenden diese nicht.

Falls du in deinen Solo-Partien gerne etwas mehr Zeit für ausgeklügelte Pläne und Manöver hättest, kannst du die „Spiel bis 11“-Variante auf Seite 12 ausprobieren.

## NEUE HAUS-HAGAL-KARTEN

Die neuen Haus-Hagal-Karten entsenden Agenten der Rivalen zu dem neuen Spielplanfeld und verändern den Effekt eines anderen.



**Teilaxu-Leiste** – Falls ein Rivale einen Agenten mit einer Haus-Hagal-Karte entsendet, auf der ein oder mehrere Teilaxu-Symbole abgebildet sind, rückt er pro Symbol ein Feld auf der Teilaxu-Leiste vor und erhält den Bonus auf dem neuen Feld (falls vorhanden).



**Teilaxu-Reihe** – Diese Symbole auf einer Haus-Hagal-Karte beziehen sich auf die zwei Karten in der Teilaxu-Reihe neben *Zurückgewonnene Truppen*. Immer wenn ein Rivale einen Agenten mit einer Karte entsendet, auf der dieses Symbol abgebildet ist, entferne und ersetze die im Symbol angekreuzte Karte (entweder die linke oder die rechte Karte).

# KLARSTELLUNGEN

**Geheimes Treffen** - Um diese Karte in einem Agentenzug auszuspielen zu können, musst du ihr irgendwie mindestens ein Agentensymbol hinzufügen (zum Beispiel durch Koppeln).

**Gesandten entsenden** - Falls du in diesem Zug zwei miteinander gekoppelte Karten ausspielst, um einen Agenten zu entsenden, wählst du aus, welche der beiden Karten die Agentensymbole erhält.

**Ghola** - Wenn du diese Karte mit *Machtkämpfe* koppelst, um einen Agenten zu einem Feld einer Fraktion zu entsenden, erhältst du insgesamt nur 2 Einfluss bei dieser Fraktion, also genauso viel, wie wenn du *Machtkämpfe* alleine ausgespielt hättest.

*Ghola* kopiert den gesamten Agentenbereich der Karte, mit der er gekoppelt wird, einschließlich Effekte wie „Entsorge diese Karte“.

Wenn du *Ghola* mit einer Bene-Gesserit-Karte koppelst, die einen Effekt hat, der eintritt, „falls du eine weitere Bene-Gesserit-Karte im Spiel hast“ (wie die *Ehrwürdige Mutter Mohiam*), zählt für den *Ghola* und seinen Effekt die andere Bene-Gesserit-Karte als im Spiel. Der *Ghola* selbst kann allerdings von anderen Karten nicht als Bene-Gesserit-Karte gezählt werden, da er keine Bene-Gesserit-Karte ist und diese Eigenschaft nicht kopiert.

Falls du *Ghola* mit *Geisterkünste des Kampfes* (aus *RISE OF IX*) koppelst, darfst du zwei Extrazüge hintereinander ausführen.

**Ilesa Ecaz** - Wenn du mit der Fähigkeit dieser Anführerin (aus *RISE OF IX*) eine Karte beiseitelegst und diese dann später koppelst, erhältst du weiterhin 1 Spice oder 1 Solari, je nach den Symbolen auf der beiseitegelegten Karte (auch wenn du deinen Agenten mit einem Agentensymbol der anderen gekoppelten Karte entsendest).

**Kwisatz Haderach** - Der Agenteneffekt dieser Karte ersetzt die normalen Regeln für das Entsenden eines Agenten zu einem Spielplanfeld. Wenn du eine andere Karte mit dieser koppelst, entsendest du in diesem Zug weiterhin nur einen Agenten. Auch *Ghola* erlaubt es dir nicht, einen zweiten Agenten in einem einzigen Zug zu entsenden.

**Machtergreifung** - Du darfst diese Karte auch mit einer anderen Karte aus deiner Hand koppeln, statt mit einer Karte aus der Imperium-Reihe. Eine aus der Imperium-Reihe gekoppelte Karte gilt nicht als „im Spiel“.

Eine Karte mit *Machtergreifung* zu entsorgen, löst Effekte wie auf *Ersatzaugen* und auf Karten mit Entladen-Symbol (aus *RISE OF IX*) aus.

**Raumhafen** - Dieses Tech-Plättchen (aus *RISE OF IX*) erlaubt es dir, Tleilaxu-Karten, die du erwirbst, oben auf dein Deck zu legen, auch wenn dein Forschungsmarker noch nicht das erste Gen-Symbol erreicht hat.

Die neuesten Regel-Updates und Erklärungen findet ihr unter: <http://www.duneimperium.com/FAQ>

# MITWIRKENDE

## DIRE WOLF DIGITAL

### Autor

Paul Dennen

### Leitender Produzent

Scott Martins

### Gestaltung und Grafik

Clay Brooks, Nate Storm

### Kartenillustrationen

Clay Brooks, Atilla Guzey, Derek Herring,  
Kenan Jackson, Raul Ramos, Dan Taylor

### Produktion

Evan Lorentz

### Spielentwicklung

Justin Cohen, Paul Dennen

### Zusätzliche Spielentwicklung

Phil Amylon, Julia Duga, Evan Lorentz,  
Kevin Spak, Yuri Tolpin, Jay Treat, Caleb Vance

## GALE FORCE 9

### Produzent & Markenmanager

Joe LeFavi

Genuine Entertainment

### Co-Produzent

John-Paul Brisigotti



[www.direwolfdigital.com](http://www.direwolfdigital.com)

 /direwolfdigital

 @direwolfdigital



LEGENDARY

Veröffentlicht von: Dire Wolf Digital

© 2022 Dire Wolf Digital, LLC. Alle Rechte vorbehalten.

DUNE: IMPERIUM wird unter Lizenz von Gale Force Nine, einem Unternehmen der Battlefront Group, veröffentlicht.

DUNE © 2022 Legendary. Alle Rechte vorbehalten.

## DEUTSCHE AUSGABE - ASMODEE GERMANY

[www.asmodee.de/dune-imperium](http://www.asmodee.de/dune-imperium)

### Übersetzung

Veronika Stallmann

### Redaktionelle Bearbeitung

Simon Blome, Christian Kox, Veronika Stallmann

### Satz und Layout der Anleitung

Vanessa Löhr

### Besonderer Dank geht an alle, die an der Entwicklung dieses Spiels beteiligt waren:

Brian Herbert, Kevin J. Anderson und das Herbert Properties Team.

Unsere wunderbaren Partner bei Legendary und die außergewöhnlichen Filmemacher, ohne die dieses Spiel nicht möglich gewesen wäre.

Alle Mitglieder des großartigen Teams von Dire Wolf Digital sowie deren Freunde und Familien, die beim Testspielen von *DUNE: IMPERIUM* mitgeholfen haben.

Und Frank Herbert, Autor und Erschaffer des Universums von *Dune*, dessen einzigartige Vision und Fantasie uns alle inspiriert hat.



GENUINE  
ENTERTAINMENT

# NEUE SYMBOLE UND BEGRIFFE



**Entsorge eine Intrigenkarte** deiner Wahl von deiner Hand.



**Forschung** - Bewege deinen Forschungsmarker auf der Forschungsleiste ein Feld *nach rechts*. Dabei hast du meistens (aber nicht immer) die Wahl zwischen zwei angrenzenden Feldern. Du darfst den Marker niemals gerade nach oben, gerade nach unten oder zurück nach links bewegen.



**Gen-Symbole** - Effekte mit diesen Symbolen sind erst dann aktiv, wenn dein Forschungsmarker die entsprechende Spalte auf der Forschungsleiste erreicht hat.

Nachdem du das erste Gen-Symbol erreicht hast, darfst du für den Rest der Partie Teilaxu-Karten, die du erwirbst, oben auf deinen Nachziehstapel legen.



Nachdem du das zweite Gen-Symbol erreicht hast, rückst du deinen Forschungsmarker für den Rest der Partie nicht mehr vorwärts. Stattdessen darfst du eine Karte ziehen, wenn du ein Forschungssymbol erhältst.



**Immortality** - Dieses Symbol findet ihr in der unteren rechten Ecke aller Karten aus dieser Erweiterung.



**Kampf** - Du darfst in diesem Zug Truppen im Konflikt einsetzen, als hättest du deinen Agenten zu einem Kampffeld entsendet.



**Präparat** - Nimm einen Trupp aus deinem Vorrat und lege ihn in den Axolotl-Tank des Bene-Tleilaxu-Spielplans. Um für eine Karte oder einen Effekt mit Präparat-Kosten zu bezahlen, legst du einen eigenen Trupp aus dem Axolotl-Tank zurück in deinen Vorrat.



**Tleilaxu** - Bewege deinen Tleilaxu-Marker auf der Tleilaxu-Leiste ein Feld nach rechts. Erreichst du ein Feld mit einem Bonus, erhältst du ihn sofort.

# GEÄNDERTES SPIELPLANFELD



## Forschungszentrum

Agentensymbol: Stadt

Kampffeld

Kosten: 2 Wasser

Ziehe zwei Karten und Forschung.