

U N I M P E R I U M

SPIELPLANÜBERSICHT

In dieser Übersicht werden die Effekte aller Spielfelder in alphabetischer Reihenfolge erklärt.

Kampffelder sind als solche gekennzeichnet. (Erinnerung: Auf dem Spielplan sind die Kampffelder an der Wüstengrafik und den gekreuzten Schwertern zu erkennen.) Entsendest du einen Agenten zu einem Kampffeld, darfst du beliebig viele der Truppen, die du in deinem aktuellen Zug rekrutiert hast, im Konflikt einsetzen. Zudem darfst du bis zu zwei weitere Truppen aus deiner Garnison einsetzen.



Abkommen treffen

Agentensymbol: Spice-Handel
Du erhältst 3 Solaris.



Faltraum

Agentensymbol: Raumgilde
Du erhältst 1 Einfluss bei der Raumgilde.
Erwirb 1 Faltraum-Karte aus der Reserve.



Arrakeen

Agentensymbol: Stadt
Kampffeld
Rekrutiere 1 Trupp und ziehe 1 Karte.
Wer Arrakeen kontrolliert, erhält 1 Solari.



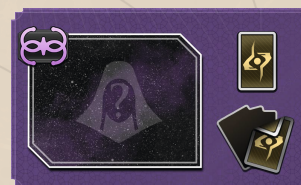
Forschungszentrum

Agentensymbol: Stadt
Kampffeld
Kosten: 2 Wasser
Ziehe 3 Karten.



Carthag

Agentensymbol: Stadt
Kampffeld
Rekrutiere 1 Trupp und ziehe 1 Intrigenkarte.
Wer Carthag kontrolliert, erhält 1 Solari.



Geheimnisse

Agentensymbol: Bene Gesserit
Du erhältst 1 Einfluss bei den Bene Gesserit.
Ziehe 1 Intrigenkarte. Jeder Gegner, der 4 oder mehr Intrigenkarten hat, muss dir eine zufällige davon geben.



Destillanzug

Agentensymbol: Fremem
Kampffeld
Du erhältst 1 Einfluss bei den Fremem.
Du erhältst 1 Wasser.



Hagga-Becken

Agentensymbol: Spice-Handel
Kampffeld
Kosten: 1 Wasser
Du erhältst 2 Spice, plus jegliches Bonus-Spice auf dem Sandwurm-Symbol.



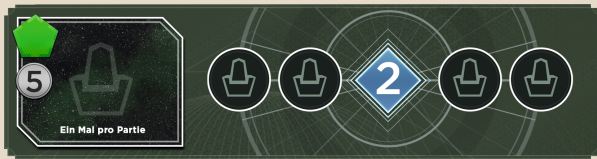
Die Große Ebene

Agentensymbol: Spice-Handel
Kampffeld
Kosten: 2 Wasser
Du erhältst 3 Spice, plus jegliches Bonus-Spice auf dem Sandwurm-Symbol.



Heighliner

Agentensymbol: Raumgilde
Kampffeld
Kosten: 6 Spice
Du erhältst 1 Einfluss bei der Raumgilde.
Rekrutiere 5 Truppen. Du erhältst 2 Wasser.



Hoher Rat

Agentensymbol: Landsraad
Kosten: 5 Solaris

Du darfst nur ein Mal pro Partie einen Agenten hierhin entsenden. Lege deinen Ratsmarker auf einen freien Sitz (rechts neben dem Spielplanfeld). Für den Rest der Partie erhältst du in jedem deiner Aufdeckzüge 2 Überzeugung.



Imperiales Becken

Agentensymbol: Spice-Handel
Kampffeld
Du erhältst 1 Spice, plus jegliches Bonus-Spice auf dem Sandwurm-Symbol. Wer das Imperiale Becken kontrolliert, erhält 1 Spice.



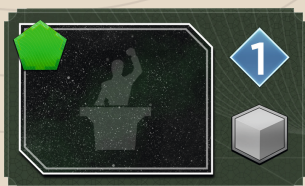
Melange verkaufen

Agentensymbol: Spice-Handel
Kosten: 2 bis 5 Spice
Du erhältst die abgebildete Menge an Solaris entsprechend den Kosten, die du bezahlt hast. Du kannst in einem Zug nicht mehrere Transaktionen durchführen.



Mentat

Agentensymbol: Landsraad
Kosten: 2 Solaris
Ziehe 1 Karte. Falls der Mentat hier auf seinem Feld liegt, nimm ihn und lege ihn auf deine Anführerkarte. Du darfst ihn in dieser Runde als einen deiner Agenten nutzen und in einem Agentenzug entsenden. Lege ihn in *Phase 5: Rückruf* hierhin zurück.



Rednersaal

Agentensymbol: Landsraad
Rekrutiere 1 Trupp. Du erhältst in deinem Aufdeckzug 1 Überzeugung, wenn du einen Agenten hier hast.



Schwertmeister

Agentensymbol: Landsraad
Kosten: 8 Solaris

Du darfst nur ein Mal pro Partie einen Agenten hierhin entsenden. Du erhältst deinen Schwertmeister (deinen dritten Agenten, den du beim Spiel Aufbau neben den Spielplan gelegt hast). Lege ihn auf deine Anführerkarte. Für den Rest der Partie hast du 3 Agenten (auch in dieser Runde).



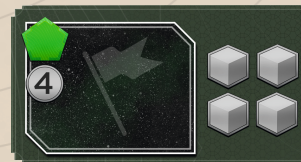
Selektive Züchtung

Agentensymbol: Bene Gesserit
Kosten: 2 Spice
Du erhältst 1 Einfluss bei den Bene Gesserit. Entsorge 1 Karte, um 2 Karten zu ziehen.



Sietch Tabr

Agentensymbol: Stadt
Kampffeld
Voraussetzung: Du musst 2 oder mehr Einfluss bei den Fremden haben.
Rekrutiere 1 Trupp. Du erhältst 1 Wasser.



Truppen sammeln

Agentensymbol: Landsraad
Kosten: 4 Solaris
Rekrutiere 4 Truppen.



Verschwörung

Agentensymbol: Imperator
Kosten: 4 Solaris
Du erhältst 1 Einfluss beim Imperator. Du erhältst 5 Solaris. Rekrutiere 2 Truppen und ziehe 1 Intrigenkarte.



Wohlstand

Agentensymbol: Imperator
Du erhältst 1 Einfluss beim Imperator. Du erhältst 2 Solaris.



Zähre Krieger

Agentensymbol: Fremden
Kampffeld
Kosten: 1 Wasser
Du erhältst 1 Einfluss bei den Fremden. Rekrutiere 2 Truppen.