

DUNE

GEHEIMNISSE DER HÄUSER SPIELANLEITUNG

Arrakis, Planet des Spice am Rande des Imperiums, voller Konflikte und endlosem Sand.

Dune – der Wüstenplanet – ist gezeichnet von Intrigen, Rebellion und Krieg. Das finstere Haus Harkonnen schmiedet Intrigen, als das Haus Atreides die Kontrolle übernimmt und Beziehungen zu den Einheimischen aufbauen will. Ihr befindet euch auf dieser großen Kugel voller Sand und Spice zwischen den beiden großen Häusern – unter Schmugglern und Arbeitern, Verrätern und Rebellen, Agenten und Soldaten. Was werdet ihr mit den Geheimnissen machen, die ihr aufdeckt?

SPIELÜBERSICHT

DUNE: GEHEIMNISSE DER HÄUSER ist ein kooperatives storybasiertes Spiel, in dem ihr euch dem Widerstand gegen das Haus Harkonnen anschließt und in mehreren Kapiteln in die Welt von Dune eintaucht. Ihr spielt jedes Kapitel, indem ihr eine Reihe von Begegnungen erlebt und versucht, bestimmte Ziele zu erreichen. Eure Möglichkeiten zum Verfolgen von Begegnungen sind zeitlich begrenzt, ihr könnt also nicht alle erleben. Daher müsst ihr viele der Mysterien innerhalb der Geschichte selbst schlussfolgern.

Am Ende jedes Kapitels füllt ihr einen Statusbericht aus mit Informationen, die ihr erhalten habt, und Vorschlägen für das weitere Vorgehen – diese Statusberichte beeinflussen den Verlauf der Geschichte. Es gibt keine Gewinner oder Verlierer. Mit euren Erfahrungen und Entscheidungen erzählt ihr eure ganz eigene Geschichte!

*„Das Mysterium des Lebens ist kein Problem, das gelöst werden muss, sondern eine Realität, die es zu erleben gilt.“
- Ehrwürdige Mutter Gaius Helen Mohiam*


SPIELMATERIAL

WICHTIG: Dune steckt voller Geheimnisse – betrachtet keine Begegnungskarten, Hinweiskarten, Kapiteleinführungen oder Ähnliches, bis das Spiel euch dazu auffordert.

1 Begegnungsdeck
(4 Abdeckkarten und 68 Begegnungskarten)


1 Hinweisdeck
(1 Abdeckkarte und 23 Hinweiskarten)

Prologeinführung (mit P beschriftet)
Kapiteleinführungen (mit I, II oder III beschriftet)






1 Konsequenzenplättchen: 

1 Zeitplättchen: 

1 Spielbrett

5 Konsequenzenmarker: 

27 Ressourcenmarker:

-  6x Waffe:
-  6x Spice:
-  6x Wasser:
-  6x Täuschung:
-  3x Joker:

ANMERKUNG: Ressourcenmarker sind in unbegrenzter Anzahl vorhanden. Falls weitere benötigt werden, dürft ihr einen anderen Gegenstand als entsprechenden Marker verwenden.

1 Klebebogen „Fähigkeiten“

4 Charakter-/Unterstützertableaus

1 Karte von Dune, 1 Karte von Tel Gezer

1 Spielanleitung

SPIELVORBEREITUNG

SPIELAUFBAU

„Zu Beginn muss die größte Aufmerksamkeit darauf gelegt werden, dass alles im richtigen Verhältnis zueinander ist. Das weiß jede Schwester der Bene Gesserit ...“
- Prinzessin Irulan, Das Handbuch des Muad'Dib



- 1 Legt das Spielbrett in die Mitte des Spielbereiches, sodass es alle gut erreichen können, und legt das -Plättchen auf das erste Feld links auf der Konsequenzenleiste.
- 2 Bildet daneben euren gemeinsamen Ressourcenvorrat. Falls ihr das Spiel ab einem bestimmten Kapitel fortsetzt:
 - A. Bereitet den Ressourcenvorrat mit der auf der Fortschrittsseite beim letzten Spiel notierten Anzahl Ressourcen vor.
 - B. Legt die bereits erhaltenen Begegnungen und Hinweise in den Spielbereich.
Trennt dabei die Begegnungen, zu denen ihr vollen Zugang habt, von denen mit teilweisem Zugang (siehe Seite 4: Begegnungen).
- 3 Alle nehmen ihr Charaktertableau. Für den Prolog wählt ihr alle je 1 Charakter für die gesamte Kampagne aus. Alle Charaktere bringen euch je 1 Ressourcenmarker zu Beginn des Prologs. Legt einen entsprechenden Marker in euren Ressourcenvorrat.

In den folgenden Kapiteln spielt ihr mit eurem gewählten Charakter weiter, erhaltet jedoch keinen neuen Ressourcenmarker. Ihr erhaltet neue Ressourcen nur durch Fähigkeitsaufkleber oder durch Begegnungskarten.

- 4 Dreht nicht gewählte Charaktere auf die Unterstützer-Seite. Fügt zu Beginn des Prologs alle angegebenen Ressourcen der Unterstützer zu eurem Ressourcenvorrat hinzu.
- 5 Legt das Begegnungsdeck mit der Abdeckkarte darauf neben das Spielfeld.
- 6 Legt das Hinweisdeck mit der Abdeckkarte darauf neben das Spielfeld.
- 7 Bereitet die Konsequenzen vor, indem ihr alle Konsequenzenmarker mit der Rückseite nach oben mischt und neben das Spielfeld legt.



Rückseite



Vorderseite:
Sicher (x2)



Vorderseite:
Konsequenzen (x3)

- 8 Nehmt euch einen Stift und Papier für Notizen.
- 9 Legt die Karte von Dune neben das Spielbrett, um euch einen Überblick über die Orte auf dem Planeten zu verschaffen.
- 10 Loggt euch auf dune.playdetective.online ein, wählt euer Kapitel, das ihr spielen wollt, und schaut euch das Einführungsvideo an.
- 11 Lest nach dem Einführungsvideo die entsprechende Kapiteleinführung, folgt den Anweisungen und legt sie bereit.

ANMERKUNG: Beginnt eure Geschichte mit dem Einführungskapitel, das ein „P“ in der oberen linken Ecke zeigt. Dune: Geheimnisse der Häuser besteht aus 4 Kapiteln (P, I, II und III), beginnend mit dem Prolog (P). Der Prolog ist nur eine Einführung in das Spiel. Er ist bedeutend kürzer und so gestaltet, dass ihr das Spiel und seine Mechanismen erlernt. Die Kapitel I, II und III bilden das Hauptspiel mit der komplexen Geschichte des Spiels.

GRUNDREGELN

SPIELBRETT



ZEITLEISTE

Die Zeitleiste zeigt die verbleibende Zeit an, bis das aktuelle Kapitel endet. Jede Begegnung, die ihr aufdeckt, verringert euer -Plättchen auf dieser Leiste.

BERATUNGSFELD

Während des Spiels diskutiert ihr gemeinsam eure Entdeckungen und Begegnungen. Das Beratungsfeld ist eine Erinnerung, dass ihr fast keine Zeit mehr habt. Haltet hier kurz an und fasst eure Ideen, Annahmen und Schlussfolgerungen zusammen. Habt dabei immer die Erfüllung eures Kapitelziels vor Augen.

Denkt stets daran, dass ihr ein Team seid und die Meinung aller wichtig ist – Dune ist kein Ort für Engstirnigkeit, nehmt euch die Zeit und hört euch alle Argumente an.

„Denke zuerst daran, dass eine taube Person nicht hören kann. Dann daran, wie taub wir womöglich alle sind? Welche Sinne fehlen uns, dass wir keine andere Welt um uns herum sehen oder hören können?“ – Die Zenchristlichen Schriften des Koranijana

STATUSBERICHT-FELD

Das Statusbericht-Feld zeigt an, dass eure Zeit abgelaufen ist. Ihr müsst die Begegnung, im Zuge derer ihr das -Plättchen auf das Statusbericht-Feld gelegt habt, noch ausführen. Dies ist die letzte Begegnung des Kapitels. Nach dem Ausführen der Karte bereitet ihr den Statusbericht vor (siehe Seite 6: Spielende).

KONSEQUENZENLEISTE

Die Konsequenzenleiste gibt die Erfahrungspunkte an, die ihr am Ende eines Kapitels erhalten könnt (siehe Seite 6: Erfahrung). Konsequenzen stehen für das Wissen der Harkonnen über eure Aktionen und Bewegungen auf Arrakis. Sobald ihr das am weitesten rechts befindliche Feld der Leiste erreicht, loggt euch sofort auf dune.playdetective.online ein, um Zugang zu Geschichte@006 zu erhalten.

KAPITELEINFÜHRUNGEN

Jedes Kapitel besteht aus 5 Abschnitten:

EINFÜHRUNG: Die anfängliche Handlung, in der sich euer Team befindet.

Hier befindet ihr euch.

ZIELE: Dies sind die Ziele des aktuellen Kapitels. Es gibt immer mindestens ein Hauptziel, jedoch kann es auch zusätzliche Ziele geben.
Darum seid ihr hier.

ZEIT: Der Zeitwert bestimmt, wie viele Begegnungen ihr in diesem Kapitel haben könnt.

Dies ist eure Einschränkung.

SONDERREGELN: In diesem Abschnitt findet ihr zusätzliche Regeln, die ihr beachten müsst.

Dies sind eure Anweisungen.

ANFANGSBEGEGNUNGEN: Die Anfangsbegegnungen sind die ersten Begegnungen, denen ihr nachgehen dürft (siehe Seite 4: Begegnungen).

Dies sind eure Wege.



CHARAKTERE

Eure gewählten Charaktere wechselt ihr bis zum Spielende nicht mehr. Sie entwickeln sich während des Spiels und erhalten Erfahrungspunkte und neue Fähigkeiten. Alle Charaktere besitzen die Fähigkeit, 2 beliebige Ressourcen in die auf dem Charaktertableau angegebene spezielle Ressource umzutauschen. Außerdem bringen sie euch zu Beginn des Prologs 1 Ressource.

Unterstützer sind Bewohner von Dune, die euch helfen. Sie erhalten auch neue Fähigkeiten, wenn ihr dafür Erfahrungspunkte ausgibt. Außerdem bringen sie euch zu Beginn des Prologs 2 Ressourcen.

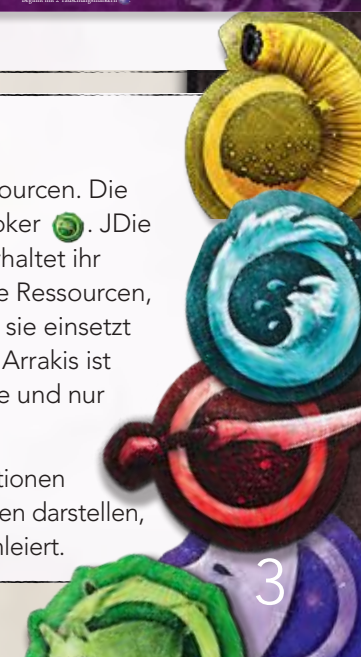
Charaktere und Unterstützer ähneln sich in ihrer Funktion, unterscheiden sich jedoch thematisch.



RESSOURCEN

Um auf Dune zu überleben und eure Ziele zu erreichen, benötigt ihr Ressourcen. Die Ressourcen sind Spice , Wasser , Waffen , Täuschung und Joker . JDIE Joker dürft ihr als beliebige Ressource nutzen. Mithilfe von Ressourcen erhaltet ihr Zugang zu Begegnungen oder aktiviert unterschiedliche Spieleffekte. Alle Ressourcen, die ihr zu Beginn besitzt, befinden sich in eurem Ressourcenvorrat, bis ihr sie einsetzt und zurück in die Schachtel legt. Beachtet, dass Ressourcen selten sind – Arrakis ist kein freundlicher Planet. Ihr erhaltet Ressourcen zu Beginn der Geschichte und nur selten weitere, während ihr euch auf diesem trostlosen Planeten bewegt.

ANMERKUNG: Jede Ressource steht dafür, wie ihr mit bestimmten Situationen umgeht. Ein Wassermarker kann eine Bestechung auf dem trockenen Planeten darstellen, ein Täuschungsmarker könnte bedeuten, dass ihr eure wahre Identität verschleiert.



GRUNDREGELN

SPIELABLAUF

Das Ziel eurer Missionen als Agenten der Rebellen auf Arrakis ist einfach – enthüllt die Geheimnisse und entdeckt die Geschichte.

BEGEGNUNGEN

Das Spiel wird durch das Ausführen von Begegnungen gespielt. Während ihr die Begegnungen durchlest und ausführt, erlebt ihr eine einzigartige Geschichte voller Spannung und Intrigen.

Jedes Kapitel beginnt mit einer Einführung, die euch eine Reihe Begegnungen zur Wahl bietet. Jede Begegnung besitzt zur Unterscheidung eine einzigartige Nummer. Begegnungen liefern euch wichtige Informationen über die Geschichte und bestimmen, wie viel Zeit euch noch bis zum Ende des Kapitels bleibt.

BEGEGNUNGSKARTEN

1. Einzigartige KARTENUMMER, verbunden mit dem Zugang zur Karte.

2. HINTERGRUNDTEXT: Dieser Text beschreibt die Situation, in der ihr euch befindet und gibt Informationen, um eure Ziele zu erfüllen.

3. VERSCHIEDENE ANWEISUNGEN: In diesem Fall: Nehmt Hinweiskarte „y“, um die Nachricht zu lesen, und zieht einen Konsequenzenmarker.

4. MÖGLICHE BEGEGNUNGEN, denen ihr nachgehen könnt, mit einer Beschreibung, was geschehen könnte.

Begegnungen stellen euch vor unterschiedliche Herausforderungen wie das Untersuchen verdächtiger Gebiete, das Befragen von Bewohnern von Arrakis oder der Suche nach Hinweisen. Jede Begegnung enthält wertvolle Informationen, also bleibt beim Lesen konzentriert – durch sie könnt ihr eure Ziele erfüllen.

ZEIT


Die Zeitleiste gibt an, wieviel Zeit ihr noch habt, bis ihr euren Bericht an das Rebellenhauptquartier abgeben müsst – ihr könnt euch nicht ewig in feindlichem Gebiet aufhalten.

Bewegt das Zeitplättchen auf der ZEITLEISTE um 1 Feld in Richtung der 0, um eine Begegnung auszuführen.

Zeit entspricht der Anzahl an Begegnungskarten, die ihr in einem Spiel aufdeckt und abführt.

In der Kapiteleinführung wird euch gesagt, an welche Stelle der Leiste ihr das Zeitplättchen legt.

EINE BEGEGNUNG AUSFÜHREN

- 1** Zieht die Begegnungskarte mit der Nummer, die ihr ausführen wollt.
- 2** Bewegt das -Plättchen 1 Feld weiter nach rechts auf der ZEITLEISTE.
- 3** Nehmt die Karte mit der angegebenen Nummer vom Begegnungsdeck, ohne die anderen Karten zu betrachten.
- 4** Lest die Begegnung laut für alle vor. Haltet die Rückseite dabei vor allen verdeckt (außer die Anweisungen sagen etwas anderes).
- 5** Folgt den Anweisungen der Begegnung (*siehe unten*).
- 6** Legt die Begegnungskarte so neben das Spielbrett, dass ihr wisst, zu welchen Begegnungen ihr vollen Zugriff habt und zu welchen nicht (*siehe Seite 5: Umdrehen*).

ANMERKUNG: Organisiert die Begegnungen, damit ihr sicher durch das Kapitel kommt. Wir empfehlen, Begegnungen, zu denen ihr vollen Zugang habt, auf die rechte Seite der Spielfläche und Begegnungen mit begrenztem Zugang auf die linke Seite zu legen.

Macht euch auch Notizen und schreibt die Kartenummer der Begegnung auf, die ihr ausführt.

ANMERKUNG: Eure Notizen sind so wichtig wie Destillanzüge auf Arrakis – Begegnungen und die daraus erhaltenen Informationen sind wie Wasser: Nicht ein einzelner Tropfen sollte verschwendet werden.

Ihr dürft niemals eine Begegnung lesen oder betrachten, solange sie nicht verfügbar ist oder es euch erlaubt wird. Nachdem ihr eine Begegnung ausgeführt habt, dürft ihr sie euch bis zum Ende des Spiels und aller folgenden Kapitel immer wieder ansehen!

*„Hoffnung trübt die Beobachtung.“
- Ehrwürdige Mutter Gaius Helen Mohiam*

4 *Begegnungen (Beschreibung von Begegnungskarten, Ausführung).*

GRUNDREGELN

ANWEISUNGEN

Begegnungen enthalten oft ANWEISUNGEN, denen ihr folgen müsst. Bei einigen Anweisungen werdet ihr vor eine Wahl gestellt, andere weisen euch einfach an, etwas zu nehmen oder zu lesen. Stehen auf einer Karte mehrere Anweisungen, müsst ihr sie in der angegebenen Reihenfolge ausführen.

„Die Macht, etwas zu zerstören, bedeutet die absolute Kontrolle darüber. Ihr habt beschlossen, dass ich die Macht darüber besitzen soll. Wir sind nicht hier, um darüber zu diskutieren oder zu verhandeln oder einen Kompromiss zu finden ...“ – Paul Atreides



UMDREHEN

Das -Symbol besagt, dass ihr Zugang zur Rückseite der Begegnungskarte erhaltet. In einigen Fällen müsst ihr dazu einen Marker ausgeben oder ziehen. Meistens ist diese Aktion jedoch kostenlos. Dreht die Karte um, wenn ihr das -Symbol seht.

Falls ihr einen Marker ausgeben oder einen Konsequenzenmarker ziehen müsst, um die Karte umzudrehen, müsst ihr euch dazu entscheiden, bevor ihr weitere Begegnungen ausführt. Ihr dürft niemals zu einer nicht umgedrehten Begegnungskarte zurückkehren, um diese umzudrehen. Entscheidet ihr euch, die Karte nicht umzudrehen, habt ihr dauerhaft nur Zugang zur Vorderseite der Karte. Entscheidet ihr euch dazu, die Karte umzudrehen, habt ihr bis zum Spielende Zugang zu beiden Seiten der Karte.

Der Frau folgen, um die Unterhaltung fortzusetzen



Beispiel, wie genutzt wird:
Zieht 1 Konsequenzenmarker, um die Begegnungskarte umzudrehen.



ZIEHT 1 KONSEQUENZ

Zieht sofort 1 zufälligen Konsequenzenmarker aus dem Vorrat und handelt ihn folgendermaßen ab:



Nichts passiert. Legt den Konsequenzenmarker zurück in die Schachtel.



Legt zuerst das -Plättchen 1 Feld nach rechts auf der Konsequenzenleiste (siehe Seite 6: Erfahrung). Nehmt danach alle Konsequenzenmarker – auch den gerade gezogenen sowie die in die Schachtel gelegten –, mischt sie und bildet damit einen neuen Vorrat.

Konsequenzenmarker stehen dafür, dass eure Aktionen von den Harkonnen bemerkt wurden, und ihr dadurch weniger Möglichkeiten zum Trainieren und Erlangen neuer Fähigkeiten habt.

ANMERKUNG: Der Vorrat an Konsequenzenmarkern wird zu Beginn eines Kapitels neu gebildet.



1 HINWEISKARTE NEHMEN

Bei dieser Anweisung müsst ihr die Hinweis Karte mit dem angegebenen Buchstaben vom Hinweisdeck nehmen.

Beachtet, dass ihr niemals andere Karten aufdecken dürft, solange es euch nicht erlaubt wird.

Manchmal dürft ihr Hinweise nehmen, die ihr bereits besitzt. Dies ist kein Fehler. Einige Hinweise sind wichtig und es gibt mehrere Möglichkeiten, sie zu erhalten. Besitzt ihr bereits den entsprechenden Hinweis, dürft ihr diese Anweisung einfach ignorieren.

BEGEGNUNGEN



Dieser Abschnitt gibt an, zu welchen Begegnungen ihr Zugang erhaltet. Jede Begegnung enthält eine kurze Beschreibung darüber, was euch erwartet. Die Nummer (#003) benennt die Begegnungskarte, zu der ihr nun Zugang habt – ihr dürft sie vom Begegnungsdeck ziehen. Macht euch unbedingt Notizen zu den Begegnungskarten, zu denen ihr Zugang erhaltet.

ANMERKUNG: Einige Begegnungen erfordern das Ausgeben von Ressourcen, um Zugang zu erhalten.



RESSOURCENMARKER AUSGEBEN

Legt die angegebene Ressource von eurem Vorrat zurück in die Schachtel, sobald ihr diese Anweisung seht.



RESSOURCENMARKER ERHALTEN

Legt die angegebene Ressource aus der Schachtel in euren Vorrat, sobald ihr diese Anweisung seht.



GESCHICHTE UND FILME

Loggt euch sofort unter dune.playdetective.online ein, sobald ihr diese Anweisung seht, um die Informationen zu erhalten. Wählt dort



den entsprechenden Typ aus und gebt die angegebene Nummer ein, um die wichtigen Informationen abzurufen (Beispiel: *Geschichte@008* oder *Filmbuch@007*).

Beispiele zu Anweisungen auf Begegnungskarten:

409

Mit den Sardaukar sprechen

Ihr müsst 1 Spice ausgeben, um Zugang zur Begegnungskarte #409 zu erhalten.

407

Den Soldaten ins Hauptquartier folgen

Ihr müsst 1 Waffe ausgeben, um Zugang zur Begegnungskarte #407 zu erhalten.

Hinweise stellen wichtige Gegenstände dar, die ihr im Laufe der Geschichte erhaltet. Auf diesen Karten stehen Buchstaben statt Nummern, um sie von den Begegnungen zu unterscheiden. Ihr erhaltet auf verschiedene Weise Zugang zu Hinweisen, zum Beispiel durch Kapiteleinführungen oder Begegnungen.


Für Hinweise gelten die gleichen Regeln wie für Begegnungen:

- Ihr dürft sie erst betrachten und lesen, sobald ihr Zugang dazu erhaltet.
- Einige Hinweise haben Anweisungen, die ihr sofort ausführen müsst, sobald ihr sie erhaltet.
- Sobald ihr einmal Zugang zu einem Hinweis erhaltet, ist die Karte für euch bis zum Spielende verfügbar.

SPIELEND E

KAPITEL ENDE

„Arrakis lehrt einen die Eigenschaften eines Messers –
abschneiden, was unvollständig ist und sagen:
»Jetzt ist es vollständig, denn es endet hier.«
– Prinzessin Irulan, Gesammelte Aussprüche
des Muad'Dib

Ein Kapitel endet, sobald das -Plättchen das
Statusbericht-Feld auf der Zeitleiste erreicht.

Wählt dann den STATUSBERICHT im Menü von
dune.playdetective.online aus.

Beachtet, dass es kein Gewinnen und Verlieren gibt
– euer Kapitelabschluss und Statusbericht an das
Rebellenhauptquartier, um die weitere Handlung zu
beeinflussen, ist der Kernaspekt des Spiels.

Der Statusbericht besteht aus einer Reihe von
Aktionen, die ihr dem Hauptquartier empfiehlt. Wählt
bei jeder Aktion einen Vorschlag aus, der den weiteren
Verlauf des Spiels beeinflusst. Das Ergebnis wird euch
am Ende des Statusberichts angezeigt.

Danach dürfen eure Charaktere neue Fähigkeiten
erhalten, indem ihr Erfahrungspunkte ausgeben.

STOPP!

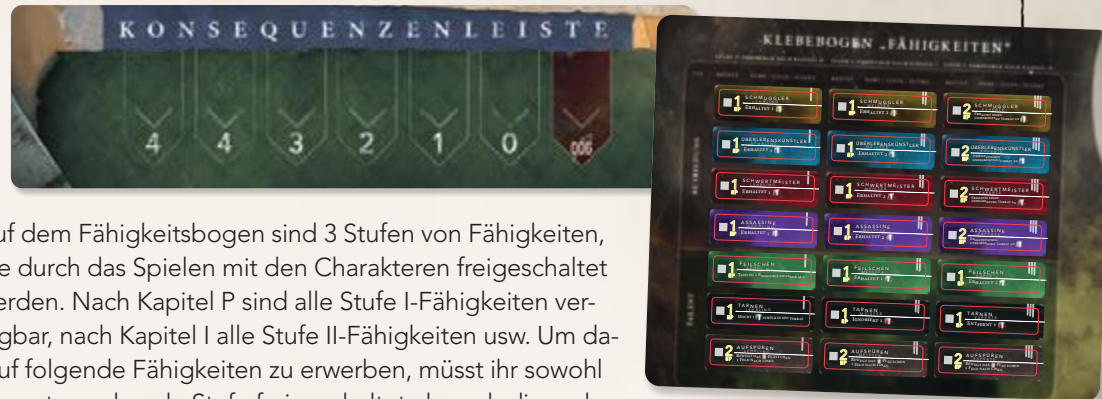
Ihr habt jetzt alles gelernt, um DUNE: GEHEIMNISSE
DER HÄUSER spielen zu können.

Die folgenden Abschnitte der Spielanleitung benötigt
ihr erst nach dem Prolog. Sie enthalten Anweisungen
zu folgenden Themen: Ausgeben von ERFAHRUNG
für neue Fähigkeiten, die SIEGPUNKTLEISTE,
euer FORTSCHRITT, ein NEUES KAPITEL starten,
ein KAPITEL WIEDERHOLEN und das SPIEL
SPEICHERN.

„Muad'Dib lernte schnell, denn seine erste Aufgabe
bestand darin, wie man lernt. Und die erste Lektion von
allen war das Urvertrauen, dass er lernen konnte.“
– Prinzessin Irulan, Die Menschlichkeit des Muad'Dib

ERFAHRUNG

Indem ihr Erfahrungspunkte ausgeben, könnt ihr die Charaktere verbessern. Ihr klebt
dazu Aufkleber auf die entsprechenden Felder der Charakter- und Unterstützertableaus.
Fähigkeiten werden nur durch Erfahrungspunkte erworben.



Auf dem Fähigkeitsbogen sind 3 Stufen von Fähigkeiten,
die durch das Spielen mit den Charakteren freigeschaltet
werden. Nach Kapitel P sind alle Stufe I-Fähigkeiten ver-
fügbar, nach Kapitel I alle Stufe II-Fähigkeiten usw. Um da-
rauf folgende Fähigkeiten zu erwerben, müsst ihr sowohl
die entsprechende Stufe freigeschaltet als auch die vorher-
igen Fähigkeitsstufen aufgeklebt haben.

*Beispiel: Bevor ihr „Training: Schmuggler, Experte“ erhalten könnt, müsst ihr sowohl Kapitel II beenden
haben als auch „Training: Schmuggler, Lehrling“ sowie „Training: Schmuggler, Meister“ aufgeklebt haben.*

Erfahrung wird unter allen im Team geteilt, ihr entscheidet, wie ihr diese aufteilt. Ihr dürft keine
Erfahrungspunkte aufheben und verliert sämtliche davon, die ihr nicht ausgeben.

Jede Fähigkeit, die ihr erhaltet, hat einen einmaligen Effekt,
den ihr im Spiel aktivieren dürft. Hakt dazu das Kästchen
bei der Fähigkeit ab und folgt den Anweisungen.



*Beispiel: Am Ende von Kapitel II befindet sich der Erfahrungspunktemarker
auf dem Feld mit 3 EP der Konsequenzenleiste. Ihr erhaltet daher 3 Erfahrungs-
punkte zum Ausgeben. Ihr entscheidet euch dazu, 2 davon für eine Stufe I-Fähigkeit
für eure Charaktere und 1 für eine Stufe I-Fähigkeit für einen Unterstützer auszugeben.*

SIEGPUNKTLEISTE

Auf der Rückseite des Spielbretts ist eine Siegpunktleiste statt einer Konsequenzenleiste. Diese
benötigt ihr nur in Kapitel III.

Die Regeln zum Bewegen des Plättchens auf der Siegpunktleiste sind identisch mit den Regeln für
die Konsequenzenleiste. Sobald ihr einen Konsequenzenmarker mit der roten Seite zieht, bewegt
ihr das Plättchen 1 Feld nach rechts auf der Siegpunktleiste.

Durch einige Begegnungskarten könnt ihr auch Siegpunkte erhalten. Bewegt in diesem Fall das
Konsequenzenplättchen um so viele Felder, wie im Text angegeben.

*Beispiel: Ihr lest die Anweisung „2 SP erhalten“. Bewegt das Konsequenzenplättchen sofort 2 Felder nach
links auf der Siegpunktleiste.*

Denkt daran, dass es auch hier
kein Gewinnen oder Verlieren
gibt. Die Siegpunktleiste wird
nur genutzt, um den positiven
Einfluss eurer Aktionen in
Kapitel III anzugeben.



NEUES SPIEL, IMPRESSUM

FORTSCHRITTSSEITE

Die letzte Seite der Spielregeln enthält eure Fortschritte. Tragt auf dieser Seite alle relevanten Informationen zwischen den Kapiteln ein. Nehmt euch am Ende jedes Kapitels die Zeit, um auf der Fortschrittsseite alle erforderlichen Einträge vom Statusbericht, Begegnungen, zu denen ihr Zugang habt, sowie die Anzahl und den Typ eurer Ressourcen einzutragen.

KAPITEL

NEUES KAPITEL

Sobald ihr bereit seid, das nächste Kapitel zu beginnen, müsst ihr nur den Anweisungen zum Spielaufbau folgen (*siehe Seite 2: Spielaufbau*) und die Kapiteleinführung mit der entsprechenden Nummer in der oberen linken Ecke nehmen.

KAPITEL WIEDERHOLEN

Falls ihr ein Kapitel erneut spielen wollt, sortiert alle Begegnungen offen und nach ihrer Nummerierung zurück ins Begegnungsdeck. Die Begegnungen der jeweiligen Kapitel sind an der ersten Ziffer ihrer Nummerierung erkennbar (0, 1, 2 oder 3), ein „B“ steht für die Rückseite.

Beispiel: Ihr habt gerade Kapitel 2 beendet und wollt es erneut spielen. Legt alle Begegnungen, deren Nummer mit einer 2 beginnen, in der richtigen Reihenfolge und Orientierung zurück ins Begegnungsdeck.

Setzt dann das Kapitel auf dune.playdetective.online zurück. Beachtet, dass dadurch alle Informationen, die ihr erhalten habt, und der gesamte Kapitelfortschritt entfernt wird. Nutzt diese Option daher nur mit großer Vorsicht.

DAS SPIEL SPEICHERN

DUNE: GEHEIMNISSE DER HÄUSER besteht aus einem Prolog und 3 Kapiteln, die eine zusammenhängende Geschichte erzählen. Es ist sehr wahrscheinlich, dass ihr das Spiel daher über mehrere Abende spielt. Durch die enthaltene Einlage wird der Fortschritt gespeichert. Legt dazu alle Karten, die ihr gelöst habt, in den rechten Abschnitt der Einlage und alle noch unvollständigen Begegnungen in den linken Abschnitt der Einlage.

IMPRESSUM

PORTAL GAMES

SPIELDESIGN: Ignacy Trzewiczek, Weronika Spyra, Jakub Poczęty

STORY: Przemysław Rymer

GRAFIKDESIGN: Mateusz Kopacz, Rafał Szyma

TITELBILD: Mateusz Lenart

ILLUSTRATIONEN: Mateusz Bielski, M81 Studio, Maciej Janik, Tomasz 'Morano' Jędruszek, Hanna Kuik, Maciej Simiński

SPIELANLEITUNG: Joanna Kijanka

LEITUNG: Grzegorz Polewka

DEUTSCHE ÜBERSETZUNG: Alexander Lauck & Frank Thuro (Board Game Circus)

Die Autoren danken allen Spieltestern und Spieltesterinnen sowie Lektoren und Lektorinnen des Spiels.

Im Besonderen danken wir: Marek Spsychalski, Joanna Kijanka, Joanna Wareluk, Grzegorz Polewka, Michał Kulasek, Rafał Szyma, Olga Nowak-Zawiślińska, Damian Mazur, Iwona Idec, Marzena Trzewiczek, Patryk Pajgjs, Iza Skowron, Piotr Skupień, Zuzanna Zalewska, Aleksander Kafarski, Zbyszek, Kuba, Eric, David, Luke und allen anderen, die dieses Spiel verbessert haben.

Unsere Spiele werden mit größter Sorgfalt gefertigt. Sollte in deiner Ausgabe irgendetwas fehlen, bedauern wir das sehr und entschuldigen uns dafür. Bitte kontaktiere unseren Kundenservice, um deine Probleme zu beheben: portalgames.pl/en/customer-service

GALE FORCE 9

PRODUZENT UND MARKENMANAGER: Joe LeFavi | Genuine Entertainment

CO-PRODUZENT: John-Paul Brisigotti

Ein besonderer Dank gilt allen, die an der Entwicklung dieses Spiels beteiligt waren: Brian Herbert, Kimberly Herbert, Byron Merritt, Kevin J. Anderson und Herbert Properties, LLC

John-Paul Brisigotti und Peter Simunovich von Gale Force 9

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

Und natürlich Frank Herbert, Autor und Schöpfer des Dune-Universums, dessen Vision und Vorstellungskraft uns alle inspiriert hat.



Veröffentlicht von: Portal Games Sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13, 44-190 Knurów, Polen.
© Copyright 2021 PORTAL GAMES Sp. z o.o.
Alle Rechte vorbehalten.



LEGENDARY



Dune: Geheimnisse der Häuser ist offiziell unterlizenziiert von Gale Force Nine, ein Unternehmen der Battlefront Group.

Dune © 2021 Legendary. Alle Rechte vorbehalten.

FORTSCHRITTSSEITE

PROLOG (P)

Anmerkungen:



KAPITEL II

Anmerkungen:



KAPITEL I

Anmerkungen:



KAPITEL III

Anmerkungen:

