

Dune

Auteurs: Mick Uhl en Richard Hamblen

Uitgegeven door Avalon Hill + Descartes, 1992

Een bluff en strategiespel voor 2 tot 6 spelers vanaf 14 jaar (dat 3 uur kan duren).

I. Inleiding

De romans over "De sage van Dune", van Frank Hubert, behoren tot de klassiekers in het sciencefiction genre. Dit gezelschapspel is gebaseerd op het verhaal Dune. Onder de ontelbare planeten in het heelal bestaat er eentje, klein en discreet dat door zijn bewoners Dune genoemd wordt. Het bestaat voornamelijk uit zand en steen. Deze planeet heeft praktisch geen begroeiing en het bevat zo weinig water dat men er in enkele minuten uitdroogt. Het oppervlakte wordt door grote zandstormen geteisterd. De bodem herbergt reuze zandwormen, die alles in hun bereik verslinden. Dune is het slagveld waar de machtigste partijen van de werelden tegenover elkaar staan. Ze is immers de enige plaats waar het "kruid", dat het ouder worden van de mensen tegengaat, te vinden is. Dit "kruid" zorgt er ook voor dat zij die het innemen, de onmisbare krachten, om door de ruimte te reizen, verkrijgen.

Hij die Dune en dus ook het kruid onder zijn toezicht heeft wordt de heerser van het heelal.

Je staat dus aan het hoofd van een van de 6 partijen die strijden om de controle over Dune.

Men kiest naar eigen keuze één van de volgende figuren.

Paul Atréides

wettige erfgenaam van de planeet. Hij wordt bijgestaan door bekwame luitenanten, begiftigd met uitzonderlijke voorkennis. Hij moet echter opboksen tegen machtige en sluwe tegenstanders.

De "Navigator van de Gilde Ednic"

lid van de groep antibanditisme. Hij heeft het monopoly over de transporten, maar zijn bestaan hangt af van de steeds toenemende handel in kruiden.

De Baron Vladimir Harkonnen

een oude en ontaarde meester in verraad en gruwel.

De Keizer Padishah Shaddam IV

een verfijnd en bekwam iemand, die dikwijls blijk geeft van buitensporig zelfzekerheid ten gevolge van zijn eigen macht.

Gaius Helen Mohian

Eerbiedwaardige meesteres van de orde "Bene Gesserit". Erg oud en onvoorspelbaar, bekwam in de kunst van psychische controle, waardoor anderen uitvoeren wat zij verlangt.

Fremen LietKynes

staat aan het hoofd van geduchte inlandse bevolkingen. Gehard door het overleven op deze planeet is hij vast besloten om alle buitenlandse inmengingen, tijdens de ontwikkeling van hun leefwereld op de planeet, te

beletten.

II. Materiaal

1. 2 speelborden: op de eerste staat de planeet Dune afgebeeld. Men herkent er 4 soorten gebieden die van elkaar gescheiden worden door een stippellijn.
 - de woestijn : in geel, oranje of lichtbruine tint
 - de rotsen : in grijs
 - de steden : in het rood
 - het poolgebied : in lichtblauw

De kaart is anderzijds ook verdeeld in 18 sectoren die van het poolgebied tot aan de horizon lopen. De 6 sterretjes duiden de posities van de spelers aan. Op het spelbord zijn er ook 2 plaatsen om de "Epice" kaarten en de "traîtrise" kaarten te plaatsen. Een plaats is voorbehouden voor de pionnen die tijdens het spel sneuvelen (Cuves du Bene Tleilax).

Het 2de spelbord stelt de gevechtsarena voor en wordt slechts gebruikt bij de mogelijke uitbreiding van de spelregels.

2. Speelstukken voor elk van de 6 spelers:
deze bevatten 3 elementen (van eenzelfde kleur per speler):
 1. het schild, een kartonnen doos met de afbeelding van het hoofdpersonnage waarop een korte beschrijving van zijn kwaliteiten staat.
 2. Een kartonnen schijf met daarop het hoofdpersonnage en het getal 10. Daarnaast 5 kartonnen schijfjes, met een diameter van 5 cm., waarop de afbeeldingen van de chefs staan met elk hun eigen gevechtswaarde.
 3. 20 Pionnen (kleine kartonnen schijfjes) die de troepen vertegenwoordigen. (De schijfjes gemerkt met een sterretje zijn van geen belang in het basisspel.)
3. 2 gevechtsschijven.
4. 8 kaartenpakketten bestaande uit:
 - de 21 "Epice"kaarten (kruidenkaarten)
 - de 43 "Traîtrise"kaarten (beïnvloedingskaarten). Hun uitwerking op het spelverloop wordt uiteengezet op het hulpblaadje.
 - de rest van de kaartenpakketten worden enkel gebruikt bij de uitbreiding van de spelregels.
5. Kleine vierkante kartonnen kruidenmerktekens (waarde 1, 2 en 4 rectoverso gedrukt).
6. Merkteken dat de storm voorstelt.
7. 6 merktekens die de verplaatsing van de storm aanduiden met waarden van 1 tot 6 (enkel op één zijde gedrukt).
8. 6 obstakel kentekens (enkel bij de uitbreiding)
9. hulpblaadjes



BASISREGELS

III Opstellen

1. Leg het speelbord op een vlakke ondergrond.
2. Verzamel alle kruidenmerktekens in één pot de kruidenbank genoemd.
3. De kruiden en de Traître kaarten worden elk apart geschud en gedekt op de voorbehouden plaatsen op het speelbord gelegd. Elke gespeelde kaart wordt zichtbaar naast de desbetreffende stapel gelegd en er wordt opnieuw geschud indien nodig.
4. Elke speler ontvangt een hulpblaadje.
5. Elke speler kiest een personage. Komt men niet overeen dan beslist het lot. Men leest de informatie op zijn schild en plaatst terzelfdertijd zijn strijdkrachten zoals aangegeven.

(Opmerking: elk personage heeft speciale krachten die soms tegen de spelregels ingaan. Deze speciale krachten hebben echter altijd voorrang op de spelregels).

1. Iedere speler plaatst zijn schild zo dicht mogelijk bij zich.
2. Alle schijfjes van de chefs worden gedekt in een bakje gelegd en zorgvuldig gemend. Iedere speler neemt 4 schijfjes op goed geluk en bekijkt ze zonder dat de medespelers meekijken. Op het hulpblaadje omcirkelt men nu één naam van een chef van de tegenpartij (uitgezonderd als men 4 schijfjes van jezelf trekt). Deze chef is een verrader en werkt dus in feite voor jou zonder dat de tegenpartij dit weet. Nadien worden de schijfjes weer samengevoegd en verdeeld aan de desbetreffende spelers.
3. Elke speler krijgt het aantal kruidenmerktekens zoals aangegeven op het schild, waarachter men ze ook bewaart.
4. De pionnen worden volgens de instructies op het schild op het speelbord geplaatst. De overige blijven achter het schild.

IV Doel van het spel

Iedere speler bezit een ganse serie voordelen zowel economische, militaire als strategische. Het doel van het spel is deze voordelen zo goed mogelijk te gebruiken om de controle over Dune te bekomen.

De winnaar is de eerste speler die minstens 3 steden (rode gebieden) bezet en dit met minstens één pion in elk gebied gedurende een ganse ronde.

Speelt men met 2 dan is het doel 4 steden.

V Spelverloop

Een spelletje Dune duurt maximum 15 ronden. Elke ronde is verdeeld in 6 stappen die in de juiste volgorde moeten uitgevoerd worden.

1. de storm

2. de groei van de kruiden
3. het bieden
4. aanwerven en verplaatsen van de troepen
5. gevechtsfase
6. de oogst van de kruiden

VI DE STORM

1. Voor de eerste ronde, wordt de stormaanwijzer op de volgende manier over het bord verplaatst.
De 2 spelers die het dichtst bij het startveld van de storm zitten, kiezen in het geheim een cijfer tussen 0 en 20 op hun gevechtsschijf. De 2 cijfers worden tegelijkertijd bekend gemaakt en de stormaanwijzer wordt evenveel vakjes als de som van beide getallen tegenwijzerzin verplaatst.
2. In elke volgende ronde vormen de 2 rechthebbende spelers een cijfer tussen 1 en 3 op hun gevechtsschijf en wordt de stormaanwijzer tegenwijzerzin de som van beide getallen over het spelbord verschoven.
3. Alle pionnen in een woestijngebied (uitgezonderd Bassin ImpÉrial)waar de storm voorbijraast of stilstaat worden samengebracht in de Cuves du Bene Tleilax. Ook alle kruiden uit deze gebieden gaan terug naar de kruidenbank.

VII GROEI VAN HET KRUID

1. Men draait een kaart om van de kruidenkaarten stapel.
 1. Indien het een kaart betreft die de naam van een gebied aangeeft samen met het aantal kruiden, wordt dit aantal in dit gebied geplaatst uitgenomen als de stormaanwijzer op die plaats staat.
 2. Indien het een kaart betreft van de zandwormen "ShaiHulud", dan worden alle kruiden en alle troepen in dit gebied verwijderd. Men draait opnieuw een kaart totdat men kruiden kan plaatsen in een gebied.
2. Indien een zandwormkaart verschijnt, wordt er een verbond gesloten waardoor troepen kunnen samensmelten of uit elkaar gaan.(zie bondgenoten XII)
3. Wanneer er een zandwormkaart werd gedraaid, worden alle andere zandwormkaarten die volgen niet uitgevoerd.
4. Enkel in de eerste ronde worden alle omgedraaide kaarten met zandwormen terug in de stapel geschud.

VIII OPBOD

1. Eén van de spelers neemt zoveel kaarten van de stapel "Traître" als er spelers zijn die kunnen bieden. Een speler die reeds 4 "Traître" kaarten bezit kan niet meer deelnemen aan het bieden.
2. De getrokken kaarten worden gedekt langs het speelbord gelegd. De eerste kaart wordt nu per opbod verkocht.
 1. de speler die het dichtst bij de stormaanwijzer zit (tegenwijzerzin) doet het eerste bod voor de eerste kaart.

2. deze speler kan één of meerdere kruiden aanbieden ofwel passen. Het is dan aan de speler rechts van hem om meer te bieden of te passen. Dit gaat zo verder totdat alle spelers passen. De speler met het hoogste bod betaalt de kruiden aan de bank en neemt de desbetreffende kaart en bewaart ze gedekt bij zich.
3. Men kan niet meer kruiden bieden dan dat men in zijn bezit heeft.
4. Op de volgende kaart wordt er door de speler rechts van de eerste geboden, zodat iedereen een eerste bod kan uitbrengen op een kaart.
5. Het bieden stopt van zodra alle kaarten aan bod zijn gekomen of van zodra iedereen past. De overgebleven kaarten worden terug in de stapel "Traître" geschud.
6. Gedurende het bieden moet iedereen het aantal (niet het type) "Traître" kaarten in zijn bezit bekend maken.
7. Men mag niet meer dan 4 van zo'n kaarten in zijn bezit hebben, anders mag men niet deelnemen aan het bieden.
8. Men heeft 5 sec. de tijd om als volgende bidder zijn bod te doen, zoniet wordt het als passen beschouwd.
9. Alle spelers die in het begin van het bieden over geen enkel kruid beschikken kunnen er 2 krijgen van de bank wat de aalmoes van C.H.O.M. genoemd wordt.
10. De beschrijving over het gebruik van de "traître" kaarten vind je op het hulpblaadje.

IX BEWEGING

1. De speler die het dichtst bij de stormaanwijzer zit (tegenwijzerzin) is de startspeler. Hij biedt het eerst en verplaatst als eerste zijn troepen. Wanneer de stormaanwijzer zich precies op de plaats van die speler bevindt dan is hij geen startspeler.
2. Aanwerving van de troepen.

Vooraleer men zijn troepen verplaatst, mag iedere speler tot max. 3 pionnen uit de "Cuves du Bene Tleilax" heropvissen.

1. Een aantal pionnen, aangeduid op het schild, kunnen gratis gerecupereerd worden. Voor elke bijkomende pion betaalt men 2 kruiden aan de kruidenbank.
2. Een speler kan per beurt niet meer dan 3 pionnen aanwerven, uitgenomen bij het gebruik van de "Traître" kaart "Ghola Tleilaxu".
3. De aangeworven pionnen worden bij de reserves achter het schild van de speler geplaatst.
3. De startspeler verplaatst als eerste zijn troepen, vervolgens de speler rechts van hem en zo verder tot iedereen zijn troepen heeft verplaatst.

Het verplaatsen bestaat uit 2 delen:

1. Het ontschepen

1. Elke speler heeft het recht om een willekeurig aantal pionnen uit zijn reserve (dus niet van op de planeet) te laten ontschepen op gelijk

welk gebied van de planeet.

2. Men moet wel transportkosten betalen aan de kruidenbank en dit volgens de volgende barema's:
 - 1 kruid bij het ontschepen in een stad
 - 2 kruiden bij ontschepping in alle andere gebieden
 - de "Fremen"speler hoeft niet te betalen omdat zijn reservetroepen zich reeds op de achterzijde van de planeet Dune bevinden.
3. Men kan niet ontschepen in een gebied waar er een storm heerst of in een stad die reeds door troepen van 2 andere spelers bezet is.
4. Het is niet toegestaan om troepen van de planeet terug te brengen naar zijn reserves.

2. Landbeweging

1. Elke speler mag een willekeurig aantal pionnen van het ene naar het andere gebied verplaatsen op voorwaarde dat dit in groep gebeurt (dus de pionnen vertrekken uit hetzelfde gebied en voltooiën samen hun verplaatsing). Deze pionnen kunnen dus volledig of gedeeltelijk uit juist ontscheepte pionnen bestaan.
 1. De speler die bij het begin van zijn verplaatsing één of meerdere pionnen heeft in Carthag of in Arrakeen (of in beide) kan gebruik maken van vliegende wezens. Dit biedt hem de mogelijkheid om zijn pionnengroep tot max. 3 gebieden te verplaatsen. Het is niet noodzakelijk dat de troepen zelf, zich in Carthag of Arrakeen bevinden om gebruik te maken van dit uitzonderlijk gebeuren.
vb: De troepen van AtrÉides bezetten Arrakeen en de "Sietch de Tuek".Bijgevolg kunnend de troepen uit "Sietch de Tuek" de Mesa Molle en de Mur de Bouclier overschrijden om zo in "Bassin ImpÉrial" te stoppen.
 2. Een speler die bij het begin van zijn verplaatsing noch Carthag noch Arrakeen bezet geeft geen vliegende wezens tot zijn beschikking en kan zijn troepen dus enkel te voet verplaatsen in de aangrenzende gebieden.
2. Elke speler mag slechts één beweging per beurt uitvoeren.
3. De sectoren hebben geen enkele invloed op de beweging van de troepen. De troepen kunnen dus een gebied binnendringen of doorkruisen zonder aandacht te besteden aan de sectoren. Het enige doel van de sectoren is om de verplaatsing en de positie van de storm te kunnen aangeven alsook de oogstplaats van de kruiden. Men kan een sector waar een storm aanwezig is noch binnendringen noch doorkruisen.Veel gebieden strekken zich over meerdere sectoren uit, zodanig dat troepen uit een gebied, waar een sector door de storm wordt getroffen, kunnen vertrekken zolang ze niet door deze sector gaan.
4. Wanneer de troepen hun beweging beëindigen in een gebied dat zich over meerdere sectoren uitstrekt, is het belangrijk dat men ze in een precies afgebakende sector plaatst om alle misverstanden nadien te vermijden.
5. Het poolgebied wordt nooit door de storm geteisterd.

6. De vijandelijke troepen blokkeren nooit een beweging op één uitzondering na:

zoals bij een ontscheping kunnen troepen een stad noch binnendringen noch doortrekken, wanneer deze reeds bezet is door strijdkrachten van 2 andere spelers. Buiten dit kunnen de troepen vrij een gebied binnendringen, doorkruisen of verlaten zelfs als dit gebied bezet is door om het even welke hoeveelheid troepen van wie dan ook.

4. De verrijzenis van de chefs.

1. Indien alle 5 de chefs van een speler zich in de "Cuves du Bene Tleilax" bevinden, dan kan die speler per beurt één van die chefs doen verrijzen en dit herhalen tot iedereen weer levend is.
2. Als prijs voor deze verrijzenis betaalt de speler aan de kruidenbank eenzelfde hoeveelheid kruiden als de slagkracht van de persoon die terug tot de levende behoort.
3. Een verrezene chef speelt op een normale manier verder. Indien hij een verrader is blijft hij dit ook na zijn verrijzenis.
4. Het verrijzen kan slechts gebeuren op het einde van de bewegingsbeurt van de speler.
5. Wanneer een verrezene chef opnieuw gedood wordt kan hij slechts tot leven gewekt worden als eerst alle andere reeds gedode chefs herrezene worden en later opnieuw gedood en naar de "Cuves "gevoerd werden.

X HET GEVECHT

1. Beslissing tot het gevecht

1. Spelers waarvan hun troepen eenzelfde gebied bezetten moeten slag leveren met elkaar.
2. De gevechten gaan zolang door totdat er in elk gebied ofwel enkel troepen van één speler ofwel geen enkele troepenmacht overblijft op 2 uitzonderingen na:
 1. Wanneer beide troepen gescheiden worden door een sector dat door de storm is bezet, kan men niet vechten en blijven deze troepen in hetzelfde gebied tot het einde van de ronde.
 2. Men kan niet vechten in het poolgebied, het is dus een soort vredeshaven voor iedereen.
3. De startspeler is de aanvaller. Hij beslist in welke volgorde hij zijn gevechten levert. Indien hij geen gevechten meer kan voeren is het de beurt aan de speler rechts van hem om de aanvaller te zijn en dit zolang totdat alle gevechten geleverd zijn.
4. Wanneer er meerdere troepen zich in één gebied bevinden dan mag de aanvaller beslissen welke van de vijandelijke troepen hij het eerst wil aanvallen, dan als tweede enz. ... en dit zolang hij nog troepen heeft.

2. Gevechtsplan

1. De 2 spelers moeten in het geheim een gevechtsplan opstellen. Elk neemt een gevechtsschijf en vormt een cijfer tussen 0 en het aantal troepen dat

- zich in het gebied bevindt waar het gevecht zich zal afspelen.
2. Vervolgens plaatst men in het geheim een schijf van één van de chefs zichtbaar in de uitsparing op de gevechtsschijf.
 3. Men kan vervolgens, als men dit verkiest, een aanvalskaart of een verdedigingskaart of beide samen op de gevechtsschijf plaatsen. (deze kaarten kiest men uit zijn "Traîtrise kaarten").
3. Het uitvoeren van de gevechten.
1. De overwinnaar van het gevecht is de speler waarvan de som gevormd door het cijfer op de gevechtsschijf en de gevechtswaarde van de chef het hoogst is.
 2. In geval van gelijkheid, wint de aanvaller.
 3. Indien een speler een aanvalskaart gooit zonder dat de tegenspeler een verdedigingskaart gebruikt heeft dan wordt de chef van de tegenstander gedood en telt zijn gevechtswaarde niet meer mee in het totaal. Het is ook mogelijk dat beide chefs gedood worden en dan beslist enkel het cijfer op de gevechtsschijf over de overwinnaar.
 4. De gedode chefs worden onmiddellijk naar de "Cuves du Bene Tleilax" gebracht. De overwinnaar krijgt het aantal kruiden gelijk aan de gevechtswaarde van de chefs (zelfs voor zijn eigen chef als die gedood werd). De overlevende chefs blijven in bezit van hun gebied.
 5. Hij die verslagen werd verliest alle troepen in het gebied en plaatst ze in de "Cuves du Benne Tleilax". Hij moet ook alle "Traîtrise"kaarten afgeven die hij gebruikt heeft in zijn gevechtsplan.
 6. De overwinnaar verliest enkel het aantal troepen dat hij gevormd heeft op zijn gevechtsschijf. Ook deze troepen gaan naar de "Cuves". Hij mag van de, in het gevecht, gebruikte "Traîtrise"kaarten er zoveel bewaren of afgeven als hij zelf wil.
 7. Bemerkings: De overwonnene verliest nooit zijn chef omdat hij een gevecht verloren heeft. Men verliest enkel zijn chef wanneer men geen passende verdedigingskaart op een aanvalskaart kan gooien. Men kan dus zijn chef behouden niettegenstaande een nederlaag, maar ook verliezen bij een overwinning, alhoewel het erg moeilijk is om een overwinning te behalen zonder zijn chef.
 8. Het is verboden om een overlevende chef, in eenzelfde ronde, in een ander gebied te gebruiken. Daarentegen kan men een overlevende chef wel in verschillende (winnende) gevechten gebruiken in hetzelfde gebied.
 9. Wanneer een speler hetzij een beschikbare chef heeft (levend en voordien niet gebruikt in een ander gebied gedurende deze ronde) hetzij een "Traîtrise"kaart held/heldin in bezit heeft, dan is hij verplicht de een of de andere te gebruiken in zijn strijdplan. Hij kan dus niet opzettelijk zijn chef behoeden voor een gevecht.
 10. Wanneer een speler geen chefs kan gebruiken (reeds gebruikt in een ander gebied of allemaal in de "cuves") dan moet hij dit zeggen en mag hij geen enkele "Traîtrise"kaart gebruiken. De sterkte van zijn troepen bestaat dus uit het getal gevormd op zijn gevechtsschijf.
4. Verraad
1. Wanneer tijdens een gevecht een van de spelers in de gevechtsschijf van zijn tegenstander de chef herkent die verraad heeft gepleegd dan kan hij

"verraad" roepen.(dit is hij niet verplicht als hij die verrader geheim wil houden).

Om te bewijzen dat de chef de verrader is toont hij zijn omcirkelde naam op het hulpblaadje. Hij wordt onmiddellijk tot overwinnaar uitgeroepen en de verrade persoon verliest alle aanwezige troepen in het gebied, geeft alle "Traïtrise" kaarten in gebruik voor het strijdplan af en stuurt de verrader naar de "cuves".

2. De overwinnaar door verraad verliest niets wat er ook aangeduid staat op zijn gevechtsschijf. Daarenboven krijgt hij een aantal kruiden gelijk aan de gevechtswaarde van de verrader.
3. Wanneer beide tegenstanders verraad plegen, verliest men alle troepen, alle kaarten van het gevechtsplan en beide chefs. Niemand ontvangt kruiden bij dit dubbel verraad.

XI OOGST

1. De speler waarvan zijn troepen gebieden bezetten die kruiden bevatten kan ze oogsten nml. 3 kruiden per pion.
2. De kruiden die niet geoogst worden blijven ter plaatse.

XII BONDGENOTEN

1. Wanneer tijdens de fase van de groei van de kruiden een zandwormkaart getrokken wordt, ontstaat er een kans op een verbond en het normale verloop van het spel wordt onderbroken.
2. Alle spelers hebben de mogelijkheid om bondgenootschappen te vormen of af te breken of bij reeds bestaande bondgenootschappen aan te sluiten. Wanneer de spelers akkoord gaan om het spel verder te zetten, verslindt de zandworm alle kruiden alsook alle troepen in het bewuste gebied en/of geeft aan Fremem de mogelijkheid tot een extra bewegingszet.
3. Het vormen van een bondgenootschap.
 1. De spelers kunnen vrijuit debatteren over de voor en de nadelen van het bondgenootschap.
 2. Er is geen enkel limiet tot toetreding bij een bondgenootschap.
 3. Een bondgenootschap moet kenbaar zijn en niet in het geheim gevormd worden.
 4. Er kunnen meerdere bondgenootschappen gevormd worden tijdens een verbond, maar elke speler kan slechts tot één toetreden.
 5. Eenmaal gestopt met de vorming, kan men geen nieuwe meer opstarten noch afbreken noch aansluiten bij een ander reeds bestaande alliantie en dit tot het volgende verbond.
4. Breuk van een bondgenootschap.
 1. Elke speler kan tijdens een verbond de alliantie verlaten en dit door het eenvoudig te melden.
 2. Alle spelers die een alliantie verlaten kunnen onmiddellijk een nieuwe vormen of toetreden tot een reeds bestaande.

5. Werking van een bondgenootschap.

1. De steden die bezet worden door de troepen die een alliantie vormen zijn in het bezit van elke speler apart. Dit betekent dat als 3 steden door één bondgenootschap gecontroleerd worden het spel ook gezamenlijk gewonnen wordt.
2. Enkel de leden van het bondgenootschap kunnen zich in het geheim terugtrekken en de strategie bespreken. Alle anderen moeten dit in het openbaar doen.
3. Tijdens de opbodfase kan men elkaar helpen om een deel of alle "Traître" kaarten voor de een of de ander aan te schaffen en kan men dus als lid van een bondgenootschap meer kruiden bieden dan men in werkelijkheid heeft.
4. Tijdens de verplaatsingsfase, kan elk lid van het bondgenootschap de taks voor de ontschepping van een mede geallieerde betalen.
5. De troepen van een speler kunnen niet binnendringen in een gebied dat reeds bezet is door een lid van een bondgenootschap (uitgezonderd het poolgebied), wat dus inhoudt dat de troepen van de alliantie in geen geval slag kunnen leveren met elkaar.
6. De bondgenoten kunnen onderling hulp bieden conform de specifieke regels aangegeven op hun schild.

XIII GEHEIME ONDERHANDELINGEN

1. Enerzijds verplicht er niets de spelers om hun reservetroepensterkte, hun hoeveelheid kruiden die ze bezitten geheim te houden. Ze mogen ook de inhoud van hun "Traître" kaarten bekend maken of de verrader die voor hen werkt. Anderzijds kan er hen niets dwingen om wat dan ook te onthullen. (uitz. VIII F)
2. Het totaal aan reserves en aan kruiden wordt achter het schild bewaard. Het aantal "Traître" kaarten moet bekend zijn tijdens de opbodfase maar mag tijdens elke andere fase van het spel geheim gehouden worden.
3. Alle spelers mogen verbaal handelen en transacties voeren, eenmaal beëindigd moet met luide stem de afspraken bekend gemaakt worden en dan ook gerespecteerd worden. Het is niet toegestaan om terug te komen op gemaakte afspraken. Kruiden kunnen het onderwerp zijn van zo'n akkoord.
4. De gemaakte afspraken kunnen in geen geval invloed hebben op de verplaatsing of de werking van de kaarten, chefs, pionnen of de troepen eigen aan de personages.



DE SCHILDEN

ATREIDES

- Start: 10 pionnen in Arrakeen en 10 in reserve
- Kapitaal: 10 kruiden

- Gratis ontschepen: 2 pionnen
- Troeven: Je hebt een zekere voorkennis
 1. Bij het bieden mag men elke kaart vooraf bekijken, daarbij horen ook de extra kaarten die Harkonnen krijgt.
 2. Bij de beweging mag men vooraf de kaart van de kruidenstapel bekijken.
 3. Gedurende een gevecht, wanneer het strijdplan van je stegenstander klaar is, mag je hem vragen een van de 4 volgende elementen te tonen : chef, aanvalskaat, verdedigingskaart of het gevormde cijfer op de gevechtsschijf, zodanig dat je jou strategie kan aanpassen zonder dat de tegenstander nog mag veranderen. Wanneer je een element aanvraagt dat niet gebruikt wordt door je tegenstander mag je geen ander element vragen om in te zien.
- Bondgenootschap: Je kan je bondgenoten helpen door aan hun tegenstanders een element van het strijdplan bekend te laten maken.

FREMEN

- Start: 10 pionnen kunnen volgens eigen goeddunken verdeeld worden tussen "Sieth Tabr", "le Faux MurSud" en "Le Faud Mur Quest" + 10 reserve pionnen (achterzijde van Dune)
- Kapitaal: 10 kruiden
- Gratis ontschepen: 3 pionnen (men moet niet bijbetalen voor het bijplaatsen)
- Troeven: Je bent een bewoner van Dune en je kent dan ook goed haar geheimen.
 1. Je mag je pionnen 2 gebieden verplaatsen i.p.v. 1.
 2. Je mag een deel of al je reserves in een gebied toevoegen dat zich op minder dan 3 gebieden van de "Grande Plaine" bevindt. (Men houdt zich natuurlijk aan de regels van bezetting en storm) Je kan slechts op deze manier nieuwe troepen aanvoeren.
 3. Wanneer er een zandworm verschijnt in het gebied waar je pionnen staan, worden deze niet verslonden, maar op het einde van het verbond, kunnen ze zich naar gelijk welk gebied (één gebied) op de kaart begeven.
 4. Indien op het einde van het spel niemand gewonnen heeft en er geen enkele tegenspeler noch "Seitch Tabr" noch de "Sietch de la ChoÛre de Habbanya" bezet en anderzijds noch Harkonnen noch AtrÉides noch de Keizer de "Sietch de Tuek" in bezit heeft, dan word je als overwinnaar uitgeroepen.
- Bondgenootschap: Je bondgenoten worden niet verslonden door de reuze zandwormen. Zij winnen samen met jou in de laatste ronde als de voorwaarden zoals hierboven beschreven werden, vervuld zijn.

GUILDE

- Start: 5 pionnen in de "Sietch de Tuek" + 15 reserve pionnen
- Kapitaal: 5 kruiden
- Gratis ontschepen: 1 pion
- Troeven: Je controleert de transporten van en naar Dune.

1. Je hebt telkens de keuze uit 3 transportmogelijkheden om je troepen te ontschepen:
 1. het ontschepen van een deel of alle reserves op Dune.
 2. het verplaatsen van een deel of alle pionnen uit een gebied naar gelijk welk ander gebied.
 3. het terughalen van een deel of alle pionnen uit Dune naar je reserves.
 2. Je betaalt slechts de helft aan transportkosten voor je eigen pionnen. (1 kruid per 2 pionnen.)
 3. Je ontvangt de kruiden die de spelers moeten betalen voor de ontschepping van hun troepen.
 4. indien er geen overwinnaar is op het einde van het spel, ben je er in geslaagd om te verhinderen dat wie dan ook de controle over Dune bezit en word je zelf uitgeroepen tot overwinnaar.
- Bondgenootschap: jou bondgenoten genieten van dezelfde transportmogelijkheden en transportkosten. Ze zijn medewinnaars indien je de overwinnaar bent.

KEIZER

- Start: 20 pionnen in reserve
- Kapitaal: 10 kruiden
- Gratis ontschepen: 1 pion
- Troeven: Je bent de rijkste van allemaal
Telkens een speler (behalve jezelf) een Traîtrise kaart koopt, wordt het verschuldigde bedrag aan kruiden aan jou betaald en niet aan de bank.
- Bondgenootschap: je kan kruiden aanbieden aan jou bondgenoten.

HARKONNEN

- Start: 10 pionnen in Carthag + 10 pinnen in reserve
- Kapitaal: 10 kruiden
- Gratis ontschepen: 2 pionnen
- Troeven: Je munt uit in verraad
 1. In het begin van het spel zijn alle chefs die je omdraait verraders in jou voordeel.
 2. Je mag 8 Traîtrise kaarten in je bezit hebben. Je begint met 2 kaarten i.p.v. 1 en telkens je één kaart koopt krijg je er een tweede gratis bij. (Behalve wanneer je er reeds 8 bezit.)
- Bondgenootschap: De verraders die voor je rekening werken kunnen ook voor jou bondgenoten werken als je dit wil.

BENE GESSERIT

- Start: 1 pion in het poolgebied + 19 pionnen in reserve
- Kapitaal: 5 kruiden
- Gratis ontschepen: 1 pion

- Troeven: Je bent een meesteres in de psychische controle
 1. In het begin van het spel (voor de keuze van de Traître kaarten) noteer je op je hulpblaadje de naam van een speler alsook de ronde waarin je denkt dat hij gaat winnen. (Je mag echter niet de automatische overwinning van de Gilde of van Fremen in de laatste ronde voorspellen). Indien de betrokken speler (alleen of in bondgenootschap; zelf die met jou) wint en dit in de ronde die je voorspeld hebt, dan toon je de voorspelling en ben je alleen overwinnaar; je kan natuurlijk ook op de gewone manier winnen.
 2. Telkens een ander speler troepen op het oppervlakte van Dune ontscheept, mag je gratis 1 pion uit je reserve op het poolgebied plaatsen. Je mag natuurlijk ook op de gewone manier met je troepen ontschepen.
 3. Je mag gebruik maken van je "stem", tijdens een gevecht met je tegenstaander, wat inhoudt dat je hem ofwel belet ofwel verplicht een kaart te gebruiken in zijn strijdplan, bv. het wel of niet gebruik maken van gifdruppels, het wel of niet gebruik maken van het schild enz... Indien je tegenstander niet kan voldoen aan je wil dan mag hij naar eigen goeddunken reageren (je hoeft dit niet te zeggen)
- Bondgenootschap: Je mag je stem gebruiken tegen de tegenstanders van jou bondgenoten.



DE KAARTEN

A. Deze 31 kaarten kunnen enkel gebruikt worden in een gevecht.

1. Projectiles armes (=aanvalswapen) 5 stuks
2. Projectiles défense (= verdedigingswapen) 5 stuks
3. Poison arme (=aanvalsgif) 5 stuks
4. Poison défense (= verdedigingsgif) 5 stuks
5. Laser: een speciaal wapen waartegen geen enkel verweer mogelijk is. Dit betekent dat de chef van de tegenstander dadelijk gedood wordt. Als samen met die "laser" ook een schildkaart wordt uitgespeeld dan volgt er een nucleaire ontploffing. Dit betekent dat alle pionnen (zelfs zij die niet deelnemen aan het gevecht) alsook alle kruiden in dit gebied vernietigd worden en naar de " Cuves" afgevoerd worden.(de kruiden gaan terug naar de kruidenbank) Ditzelfde gebeurt ook met beide chefs van de oorlogsvoerende spelers.(niemand ontvangt kruiden voor hun dood). Alle Traître kaarten in dit gevecht zijn verloren en moeten teruggelegd worden.
6. Helden/heldinnen van niks 3 stuks Deze kaart vervangt een chef bij een gevecht.(het is de enige keer dat een speler 3 kaarten in één gevecht mag uitspelen, 1 held van niks, één aanvalswapen en één verdedigingswapen). Deze held van niks heeft geen enkele waarde. Deze kaart moet teruggelegd worden eenmaal gespeeld.
7. Kaarten zonder waarde 7 stuks Kulon, Voyage & Gamont, La La la, Balisette, cape jubba, Ya! Ya! Yawm!, Kull Wahad!

Hebben geen enkele waarde in het spelverloop, maar ze kunnen uitgespeeld worden in de plaats van een aanvals of een verdedigingskaart of beide. Het is de enige mogelijkheid om zich te ontdoen van deze kaarten.

B. Deze 12 kaarten kunnen op bepaalde ogenblikken van het spel gebruikt worden, en worden nadien afgegeven..

1. Transes de Vérité (2)

Kan men gelijk wanneer uitspelen. Ze verplicht een tegenspeler naar waarheid te antwoorden met ja of nee op de vraag die hen gesteld wordt i.v.m. het spelverloop.

2. Contrôle climatique (1)

Wanneer deze kaart uitgespeeld wordt voor de stormfase, mag je beslissen de stormaanwijzer te verplaatsen. Je mag hem naar eigen inzicht tussen 0 en 10 sectoren tegenwijzerzin verplaatsen.

3. Hajr. (1)

Wanneer deze kaart uitgespeeld wordt tijdens de bewegingsfase mag men 2 i.p.v. 1 type beweging uitvoeren op het oppervlakte van Dune.

4. Gholatleilaxu (1)

Kan men gelijk wanneer uitspelen. Ze laat je onmiddellijk toe om gratis een chef uit de "cuves" te halen of om max. 5 troepen naar je reserve terug te halen.

5. Atomiques de Famille (1)

Mag enkel gespeeld worden tussen het ogenblik dat de verplaatsing van de storm "gevormd" is en het ogenblik dat de verplaatsing bekend gemaakt wordt. Deze kaart mag enkel gespeeld worden door een speler waarvan zijn troepen de Mur du Bouclier of een aanpalend gebied bezetten. De atoombom vernietigt de Mur du Bouclier (en alle pionnen die zich daar bevinden) op zo'n manier dat Carthag, Arraken en de Bassin ImpÉrial niet meer beschermd zijn tegen de storm. De gespeelde kaart wordt dicht bij de muur gelegd om te herinneren dat deze vernietigd is.

6. Moissonneuse (1)

Wanneer deze kaart gespeeld wordt na de groei van de kruiden, verdubbelt het aantal kruiden in dit gebied.

7. Thumper (1)

Gebruikt voor de groei van de kruiden heeft deze kaart dezelfde uitwerking als een zandwormkaart. Het laat de spelers toe om de eerste kaart van de kruidenstapel om te draaien;

8. Cône de Silence (1)

Mag gelijk wanneer uitgespeeld worden en tegen zoveel spelers als je zelf wilt (uitgenomen je bondgenoten) Vanaf dit ogenblik af en dit tot de volgende ronde kunnen zij die het ondergaan geen Traîtrise kaarten kopen noch bondgenootschappen vormen.

9. Poison Résiduel (1)

Men mag deze kaart op elk ogenblik voor het schild van een tegenpartij plaatsen. Deze speler moet je een losgeld betalen van 1 tot 4 kruiden naargelang je eis en dit zolang de kaart blijft liggen. Bij gebrek aan betaalmiddelen draai je de kaart om en verliest hij een chef naar jou keuze

10. Karama (2)

1. verhindert AtrEides om de toekomst te zien.
2. verhindert dat Harkonnen gratis een 2de Traître kaart krijgt.
3. verhindert Bene Gesserit een ontschepping bij te wonen of gebruik te maken van de stem gedurende een gevecht.
4. verhindert Fremmen om een zandworm te bedwingen (hun pionnen in het gebied gaan ook naar de cuves)
5. geeft een speler de toelating om voor een Traître kaart te bieden en hem te kopen zonder te betalen.
6. geeft het recht aan een speler om zijn reservetroepen te laten ontschepen aan de helft van de prijs (zoals de guide).

chefs

- 1 Stilgar7
- 2 Chani6
- 3 Otheym5
- 4 Shadout Mapes3
- 5 Jamis2

1 FeydRautha6
2 Rabban la Bête4
3 Piter de Vries3
4 Iakin Nefud2
5 Umman Kudu1

1 Staban Tuek5
2 Esmar Tuek3
3 Maître Bewt3
4 SooSoo Sook2
5 Représentant de la Guilde1

KEIZER

- 1 Comte Hasimir Fenring6
- 2 Capitaine Aramsham5
- 3 Burseg3
- 4 Caïd3
- 5 Bashar2

ATREIDES

- 1 Thufir Hawat5
- 2 Dame Jessica5
- 3 Gurney Halleck4
- 4 Duncan Idaho2
- 5 Dr. Wellington Yueh1

BENE GESSERIT

- 1 Princesse Irulan5
- 2 Révérende MÈre Ramallo5
- 3 Alia5
- 4 Margot Dame Fen ring5
- 5 Wanna Marcus5



Date Last Modified: 06-03-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief