

Dune Imperium: Sandwurm-Variante

Diese Variante soll das Problem beheben, dass es zu wenig „Bewegung“ in der Kartenauslage gibt und somit der Markt oft durch Karten blockiert wird, die kein Spieler erwerben möchte.

Vgl. auch

[Dune Imperium - Sandwurm Variante](#)

Setup

Beim Aufbau werden wie gewohnt fünf *Imperial*-Karten ausgelegt. Platziere den Nachziehstapel an einem Ende der Auslage (idealerweise oben oder links), und einen Sandwurm-Marker (z. B. eine Kopie des [Startspieler](#)-Markers) am anderen Ende. Um zu vermeiden, dass in der Anfangsphase des Spiels die teuersten und im Regelfall besseren Karten zu schnell aus dem Spiel entfernt werden, wird die initiale Auslage nach Kosten (teuerste Karte neben dem Nachziehstapel und dann nach absteigenden Kosten bis zum Sandwurm-Marker) sortiert.

Karte kaufen

Immer wenn ein Spieler eine Karte aus der Auslage kauft, wird der Platz der gekauften Karte nicht direkt ersetzt. Stattdessen werden alle Karten erst einmal sofort in Richtung des Sandwurm-Markers verschoben. Dann wird die nun entstandene Lücke direkt neben dem Nachziehstapel aufgefüllt.

Optionale Regel: Spieler, die in dieser Runde keine Karte erworben haben, können, (nachdem alle anderen Spieler die Möglichkeit hatten Karten zu kaufen), beginnend mit dem [Startspieler](#), optional die neben dem Sandwurm-Marker liegende Karte aus der Auslage entfernen. Nach jedem Entfernen werden die Karten wie gewohnt sofort verschoben und die entstandene Lücke neben dem Nachziehstapel wird aufgefüllt.

Sandwurm-Phase/ Makers Phase

Während der Sandwurm-Phase frisst ein Sandwurm zusätzlich zur normalen Sandwurm-Phase die neben ihm liegende Karte. Anschließend werden alle Karten in Richtung des Sandwurm-Markers verschoben und es wird die nun entstandene Lücke direkt neben dem Nachziehstapel aufgefüllt.

Alternativ kann die Karte, die gefressen wird auch mit einem 6-seitigen Würfel (W6) ermittelt werden. Hierbei beginnt die Kartenauslage mit der Karte 1 neben dem Nachziehstapel und endet mit der Karte 5 neben dem Sandwurm-Marker. Bei einem Würfelergebnis von 6 wird keine Karte entfernt.