



WILDCAT



SPIELREGEL

Index

Die Geschichte von Dust	3
Inhalt	4
Überblick	5
Spielaufbau	6
Spielmaterial	10
Die Figuren	10
Die Karten	11
Spielablauf	12
Die Spielrunde	12
Initiative	12
Die Züge der Spieler	12
Die Produktionsphase	12
Die Bewegungsphase	14
Landbewegung	15
Seebewegung	16
Amphibische Bewegung	16
Strategische Bomberbewegung	16
Die Kampfphase	16
Einschränkung erste Runde	17
Angriff auf Hauptstädte	17
Neutrale Einheiten	17
Siegpunktphase	18
Sieg	18
Kampf	19
Landgefechte	19
Seegefechte	21
Amphibische Gefechte	21
Rückzug	21
Spezialangriffe	22
Einschränkung erste Runde	22
Spezialfähigkeiten	22
Epische Regelvariante	23
Credits	24





DIE GESCHICHTE VON DUST

Die Schwabenland-Expedition

Im Jahre 1938 näherte sich das Forschungsschiff Schwabenland – die deutsche Flagge im eisigen, kalten Wind flatternd – auf einer geheimen Mission dem abgelegenen südlichen Polarkreis. Selbst heute weiß niemand genau, wie der ursprüngliche Auftrag des Schiffes lautete, was es allerdings entdeckte verblüffte die ganze Welt.

Und die Welt war nicht mehr dieselbe...

Als die Schwabenland in die Heimat zurückkehrte, brachte sie Überreste eines außerirdischen Raumschiffs mit und ein Besatzungsmitglied... lebend! Während die Welt langsam aber sicher in den Abgrund des weltweiten Krieges stürzte, studierte eine ausgewählte Gruppe von Wissenschaftlern unter strengster Geheimhaltung die potentiellen militärischen Anwendungsmöglichkeiten der antarktischen Schätze. Allerdings sollte ihr Geheimnis nicht lange gewahrt bleiben.

Nuklearer Ausstieg, Außerirdische Technologie

Schon bald kam es zu einem Schattenkrieg, der parallel zum offenen militärischen Konflikt geführt wurde. Spione führten Geheimmissionen durch, um die Kontrolle und das Wissen über die außerirdische Technologie zu erlangen. Die brilliantesten Köpfe dieser Welt beschäftigten sich mit dieser neuartigen Wissenschaft und vernachlässigten dabei jene Forschung, die zur Erfindung von Atomwaffen hätte führen können.

Binnen kürzester Zeit unterstützten Okkultisten und Experten für archaische Religionen die Wissenschaftler bei ihren Untersuchungen. Diese Alternativdenker kamen zu dem Schluss, dass die Funde aus der Antarktis irgendwie mit den uralten Erzählungen über die „Vrill Kultur“ zusammenhängen müssten.

Aber die Spur dieser mystischen, angeblich hoch entwickelten Zivilisation verliert sich rasch in der Geschichte des Altertums.

Die VK-Minen

Der außerirdische Reisende brachte bald mehr Licht in die Studien der Theoretiker. Die Vrill Kultur, so erfuhren sie, war keine Zivilisation, sondern eine unglaublich mächtige Energiequelle. Das „VK“, das nur an ganz wenigen Stellen rund um den Globus gefördert werden konnte, war so selten und wertvoll, dass die Außerirdischen das Wagnis einer interstellaren Reise auf sich nahmen, um es sich zu sichern.

Die neuen Waffen und das Ende der Koalitionen

In der Zeit bis die VK-Vorkommen lokalisiert werden konnten und der Abbau begonnen hatte, hatten die Wissenschaftler schon eine Vielzahl von Möglichkeiten eronnen, wie man das VK auf dem Schlachtfeld einsetzen könnte.

Aber die geografische Verteilung der VK-Vorkommen stellte bestehenden Allianzen und Koalitionen auf den Kopf. Die geopolitische Balance des gesamten Planeten standen auf des Messers Schneide.

Der Beginn von DUST

Die Geschichte wurde neu geschrieben. Dies ist der Beginn einer neuen Ära, mit neuen Strategien, neuen Waffen und neuen Armeen. Dies ist der Beginn von Dust.





INHALT

Spielbrett

Das Spielbrett besteht aus 6 Puzzleteilen, die - zusammengesetzt - eine Weltkarte ergeben. Die Kreise auf dem Spielbrett werden **Gebiete** genannt und sind durch Linien verbunden, die anzeigen, welche Gebiete benachbart sind. Man beachte, dass einige dieser Linien Gebiete am westlichen Kartenrand mit Gebieten am östlichen Kartenrand verbinden. Jedes Gebiet ist entweder ein Land- oder ein Seegebiet. Man beachte, dass Linien, die Land- mit den Seegebieten verbinden, gestrichelt statt durchgängig sind. Sechs dieser Landgebiete sind **Hauptstädte**; sie haben größere, braune Kreise. Schließlich gibt es noch sechzehn Gebiete - einige an Land, und einige auf See - die mit rot-weißen, konzentrischen Kreisen markiert sind. Dies sind **Energiequellengebiete** oder kurz Energiequellen.

Das Spielbrett besitzt außerdem noch eine **Siegpunktleiste** am unteren Rand, auf welcher der Fortschritt der Spieler auf dem Weg zum Sieg festgehalten wird.

Militärische Einheiten

Das Spiel enthält **militärische Einheiten**, in sechs verschiedenen Farben. Jede

Farbe stellt eine Armee dar und besteht aus folgenden Einheiten:

- 60 Panzer
- 20 Mechs
- 20 Jäger
- 15 Bomber
- 15 U-Boote

Die Spieler dürfen nicht mehr als diese Anzahl Einheiten ihrer Farbe ins Spiel bringen.

Produktionszentren

Zusätzlich zu den Plastikfiguren, welche die Armeen der Spieler repräsentieren, gibt es noch 24 Produktionszentren. Alle Produktionszentren haben die gleiche Farbe (braun). Es dürfen nie mehr als 24 Produktionszentren in einer Partie „Dust“ verwendet werden.

Karten

Die 45 im Spiel enthaltenen Karten regeln verschiedene Aspekte des Spieles. Die Karten helfen den Spielern zu bestimmen in welcher Reihenfolge gespielt wird, wie viele Einheiten man in einem bestimmten Zug bauen kann, wie viele Bewegungsaktionen man hat, wie oft man angreifen kann und welche der verschiedenen Spezialfähigkeiten man einsetzen kann.



Würfel

Dust verwendet spezielle sechsseitige Würfel. Zwei Seiten jedes Würfels tragen das „Treffer“ Symbol, während die anderen vier Seiten leer sind. Das Spiel enthält zehn dieser Würfel. Im Spiel kann es vorkommen, dass mehr als zehn Würfel auf einmal gewürfelt werden müssen. In diesem Fall kann der geforderte Wurf natürlich in mehrere Teilwürfel aufgeteilt, und die Ergebnisse addieren werden.

Spielmarken

Es gibt drei verschiedene Arten von Spielmarken, die den Spielern helfen, die Anzahl der Siegpunkte, die sie am Ende jeder Runde erhalten, festzuhalten. Außerdem enthält das Spiel noch drei leere Spielmarken, die genutzt werden können, um verlorene oder zerstörte Spielmarken zu ersetzen.

Energiequellen-Spielmarken (16):

Diese Spielmarken entsprechen den Energiequellengebieten auf dem Spielbrett.



Hauptstadt-Spielmarken (6): Diese Spielmarken entsprechen den sechs Hauptstädten auf dem Spielbrett.



Hoheits-Spielmarken (3): Diese Spielmarken entsprechen den drei „Hoheiten“, die jede Runde neu bestimmt werden: **Produktionshoheit**, **Seehoheit** und **Landhoheit**.



Referenzbögen

Drei identische Referenzbögen fassen alle wichtigen Informationen zusammen, auf welche die Spieler während des Spiels vielleicht zurückgreifen möchten.

Regelheft

Enthält die Standard- und Epischen Regeln.

Kartenübersichtsbögen

Auf diesen beidseitig bedruckten A5-Bögen sind die Spezialfähigkeiten der einzelnen Karten detailliert beschrieben.

Überblick

Eine Partie Dust dauert mehrere Runden. Jede **Spielrunde** beginnt damit, dass jeder Spieler verdeckt eine Karte seiner Hand wählt. Nachdem alle Spieler eine Karte ausgewählt haben, werden diese gleichzeitig aufgedeckt. Die Karte eines Spielers bestimmt, wann er in der aktuellen Runde an der Reihe ist, wie viele Einheiten er bewegen, wie viele Angriffe er durchführen, wie viele Einheiten er bauen und welche der zehn verschiedenen Spezialfähigkeiten er einsetzen darf.

Nachdem die Karten aufgedeckt wurden, führt jeder Spieler seinen **Spielzug** aus. Die Spielreihenfolge wird durch die Karten bestimmt. Der Zug eines Spielers besteht aus drei Phasen: **Produktionsphase**, **Bewegungsphase** und **Kampfphase**. In seiner Produktionsphase bringt der Spieler neue Einheiten auf das Spielbrett. Während seiner Bewegungsphase bewegt er Einheiten auf eigenen und nicht besetzten Gebieten. In seiner Kampfphase greift er Gebiete an, die sich in gegnerischer Hand befinden.

Abschließend, nachdem jeder Spieler seinen Zug beendet hat, erhalten alle Spieler gleichzeitig die ihnen zustehenden **Siegpunkte**, die auf der Siegpunkteleiste am unteren Rand des Spielbretts für jeden Spieler festgehalten werden.

Sollte zu diesem Zeitpunkt kein Spieler gewonnen haben, beginnt eine neue Spielrunde.

Auf den folgenden Seiten wird das Grundspiel erläutert. Die hellblau markierten Stellen im Text lassen erkennen, wo die Regel für das epische Spiel verändert werden. Diese Änderungen werden unter dem Titel Epische

Variante (auf S. 23) genauer erklärt.

SPIELAUFBAU

Zur Vorbereitung einer Partie **Dust** sind folgende Schritte erforderlich.

1. Das Spielbrett

Das Spielbrett wird zusammengesetzt und in die Tischmitte gelegt.

2. Der Kartenstapel

Der Kartenstapel wird gemischt und jeder Spieler erhält verdeckt sechs Karten. Jeder schaut sich seine Karten an und wählt dann eine aus. Alle Spieler decken dann die gewählte Karte gleichzeitig auf.

Diese Karten dienen dazu, die **Aufstellungsreihenfolge** der Spieler festzulegen. Der Spieler, dessen Karte den höchsten Kampfwert hat beginnt. Danach ist der Spieler mit dem zweithöchsten Kampfwert an der Reihe, usw. (Auf S. 11 „Kartengliederung“ findet man einen Überblick über die Kartenelemente) Bei gleichen Kampfwerten beginnt der Spieler mit dem höheren Bewegungswert. Ist auch dieser gleich, entscheidet die Anzahl der Sterne am unteren Kartenrand.

Die übrig gebliebenen Karten - jeder Spieler sollte noch fünf haben - bilden die **Kartenhand**, mit der man das Spiel beginnt.

3. Hauptstädte

Nachdem die Aufstellungsreihenfolge bestimmt wurde, wählen alle Spieler in dieser Reihenfolge eine Armeefarbe, nehmen alle Einheiten dieser Farbe aus der Spielschachtel und beanspruchen eine Hauptstadt für sich, indem sie einen Panzer auf diese Hauptstadt setzen.

Bei zwei, drei oder vier Spielern gibt es Einschränkungen, welche Hauptstädte beansprucht werden dürfen. Diese Einschränkungen basieren auf den sechs Hauptstadt-Paaren. Zwei Hauptstädte gelten als Paar, wenn sie direkt nebeneinander liegen.

Zwei-Spieler-Spiel: Der zweite Spieler darf keine Hauptstadt wählen, die ein Paar mit der Hauptstadt des ersten Spielers bildet.

Drei-Spieler-Spiel: Kein Spieler darf eine Hauptstadt wählen, die ein Paar mit der Hauptstadt eines andern Spielers bildet.

Vier-Spieler-Spiel: Sobald Hauptstädte aus zwei unterschiedlichen Paaren gewählt wurden, darf kein Spieler mehr eine Hauptstadt aus dem dritten Paar wählen. (Das bedeutet, dass jede Spielerhauptstadt benachbart zu der eines anderen Spielers liegen muss, und die beiden unbeanspruchten Hauptstädte ein benachbartes Paar sein müssen.)

Nachdem alle Spieler ihre Hauptstädte gewählt haben werden die unbeanspruchten Hauptstädte mit neutralen Armeen aufgefüllt. Hier zu wird auf jede noch freie Hauptstadt jeweils ein Panzer und ein Mech einer noch nicht verwendeten Farbe, **sowie zusätzlich ein Produktionszentrum gesetzt.**

Abschließend setzt jeder Spieler einen seiner Panzer neben die Siegpunkteleiste. Mit dieser Figur wird der aktuelle Siegpunktstand des Spielers während des Spiels angezeigt.

4. Landgebiete

Jetzt setzen alle Spieler reihum einen einzelnen Panzer auf ein freies Landgebiet, solange bis alle Landgebiete mit **einem** Panzer besetzt sind. Die Reihenfolge in der gesetzt wird, entspricht der zuvor festgelegten Aufstellungsreihenfolge.

Jedes mal, wenn ein Spieler einen Panzer auf ein Energiequellengebiet setzt, nimmt er sich einen Energiequellen-Marker und legt diesen neben seinen nicht benutzten Einheiten ab.

Hinweis: Energiequellen sind sehr wichtig um zu gewinnen, da sie Siegpunkte erzeugen und außerdem die Anzahl der Produktionszentren beschränken, die ein Spieler betreiben darf. Es ist normalerweise sinnvoll, so viele Energiequellen wie möglich während dieser Phase zu besetzen!

5. Produktionszentren

Als nächstes setzen alle Spieler nach der Aufstellungsreihenfolge nach reihum ein Produktionszentrum auf ein eigenes Landgebiet, bis jeder Spieler drei Produktionszentren platziert hat.

Es dürfen weder mehrere Produktionszentren im selben Gebiet, noch Produktionszentren auf *Energiequellengebiete platziert werden.*

Hinweis: Bei der Platzierung der Produktionszentren sollte beachtet werden, dass die eigenen Produktionszentren jederzeit während des Spieles von einem Gegner durch Eroberung der Gebiete, in denen sie stehen, übernommen werden können. Ein Produktionszentrum zu verlieren kann ein schwerer Rückschlag sein, deshalb sollte der Standort der eigenen Produktionszentren mit Bedacht gewählt und darauf geachtet werden, dass diese Gebiete gut zu verteidigt sind.

6. Verstärkung

Weiterhin können alle Spieler eine bestimmte Anzahl von Verstärkungseinheiten auf dem Spielbrett platzieren.

Jeder Spieler darf eine Anzahl Einheiten bauen, deren Gesamtkosten nicht mehr als zwölf plus den Produktionswert der Karte, die er in Schritt 2 gespielt hat, betragen. Diese Einheiten dürfen frei auf jenen Gebieten platziert werden, auf denen ein Produktionszentrum des Spielers steht (oder, im Falle von U-Booten, in Seegebieten, die in Nachbarschaft zu diesen Produktionszentren liegen). Es gelten ansonsten die normalen Regeln für das Bauen von Einheiten. Mehr Informationen über Einheitenkosten und das Einsetzen von gekauften Einheiten findet man unter „Die Produktionsphase“, auf S. 12. Jeder Spieler platziert alle seine Verstärkungseinheiten auf einmal. Dies geschieht wieder in der Aufstellungsreihenfolge.

Spieler dürfen keine Verstärkungseinheiten in Gebieten setzen, die schon von einem anderen Spieler

besetzt sind (was nur bei Seegebieten möglich wäre, die an die Produktionszentren anderer Spielern angrenzen). Ebenso dürfen Spieler keine Verstärkungseinheiten in Gebieten platzieren, die von neutralen Truppen besetzt sind.

Sollte das Setzen von U-Booten in diesem Schritt dazu führen, dass ein Spieler ein Seegebiet beansprucht, das eine Energiequelle enthält, erhält dieser Spieler sofort einen Energiequellen-Marker (Genau so wie in Schritt 4 bei den Landgebieten).

Nachdem die Aufstellung der Verstärkungseinheiten abgeschlossen ist, legen alle Spieler die Karte, die sie in Schritt zwei ausgespielt haben, ab und die erste Spielrunde beginnt.

Siehe Seite 8 und 9 für ein Beispiel eines typischen Spieldaufbaus bei Dust.



Typischer Spielaufbau (vier-Spieler-Spiel)

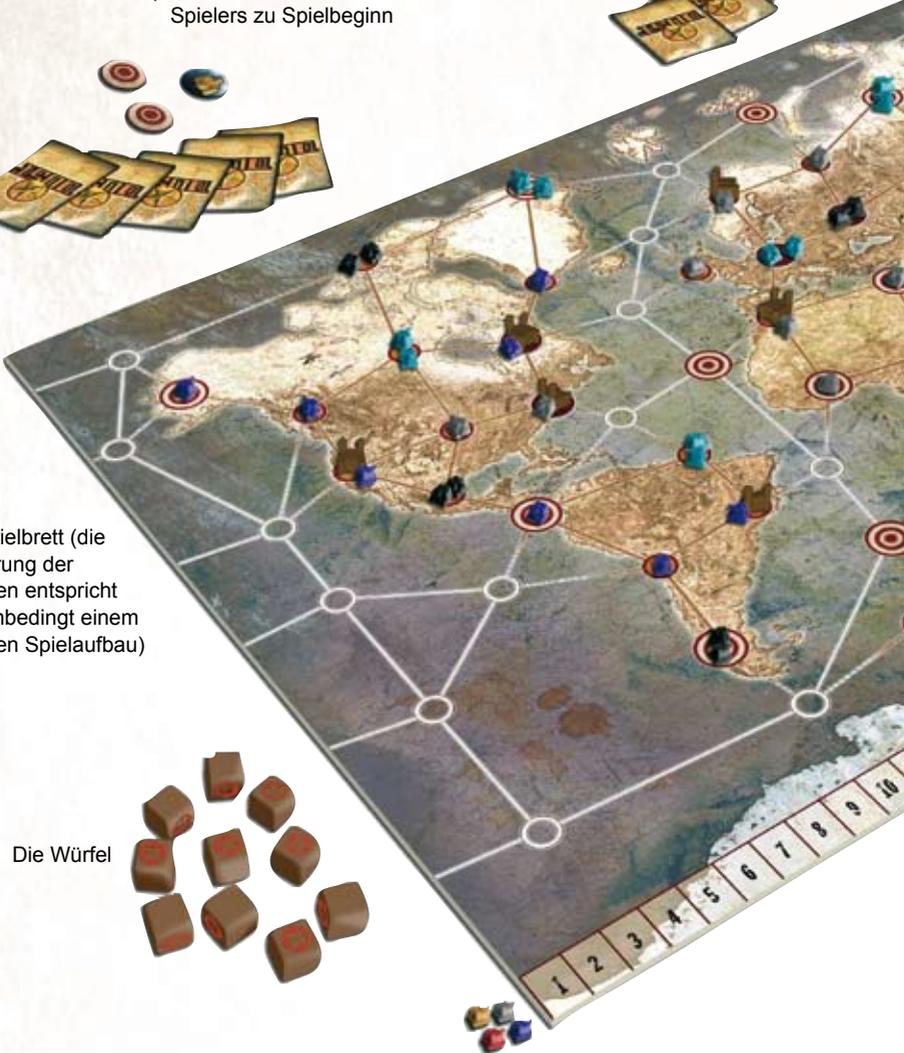
Spielmarken und Karten eines Spielers zu Spielbeginn



Spielmarken und Karten eines Spielers zu Spielbeginn



Das Spielbrett (die Platzierung der Einheiten entspricht nicht unbedingt einem korrekten Spielaufbau)



Die Würfel



Ein Panzer für jeden Spieler zum markieren der Siegpunkte





Spielmarken und Karten
eines Spielers zu Spielbeginn



Der Kartenstapel



Vorrat an
ungenutzten
Spielmarken



Spielmarken und Karten eines
Spielers zu Spielbeginn
(Karten aufgedeckt)



SPIELMATERIAL

Die Figuren

Die folgenden Abschnitte beschreiben die verschiedenen Kunststoffminiaturen bei Dust. Die Beschreibungen enthalten die folgenden Werte, die alle später in den Regeln genauer erläutert werden:

Kosten: Die Anzahl an Produktionspunkten, die ein Spieler zahlen muss, um diese Figur zu bauen.

Kampfwert: Die Anzahl an Würfeln, mit denen der Besitzer der Einheit in einem Kampf würfeln darf.

Taktische Überlegenheit: Die Anzahl an Punkten, die eine Einheit beisteuert, wenn die taktische Überlegenheit zu Beginn des Kampfes berechnet wird.

Die Einheitenbeschreibungen legen auch fest, ob es sich bei der entsprechenden Einheit um eine Landeinheit, Lufteinheit oder Seeinheit handelt. Diese Unterscheidung wird später erläutert.

U-Boote



Kosten: 4 • **Kampfwert:** 2 • **Taktische Überlegenheit:** n/a

Jede U-Boot-Figur repräsentiert eine komplette Flotte von Schiffen unterschiedlicher Typen. Sie erlauben es den Spielern, Land- und Lufteinheiten über Seegebiete hinweg zu transportieren (siehe „Amphibische Bewegung“, S. 15). Außerdem können sie Spezialangriffe gegen Einheiten durchführen, die sich auf benachbarten Landgebieten befinden (siehe „Besondere U-Bootangriffe“, S. 22). U-Boote besitzen keine taktische Überlegenheit, da diese in Seegefechten keine Relevanz hat. U-Boote sind Seeinheiten.

Mechs



Kosten: 5 • **Kampfwert:** 2 • **Taktische Überlegenheit:** 1

Mechs sind große, an Roboter erinnernde, Eliteeinheiten, die über eine beträchtliche Feuerkraft verfügen, mit der sie das Schlachtfeld dominieren. Mechs sind Landeinheiten.

Panzer



Kosten: 2 • **Kampfwert:** 1 • **Taktische Überlegenheit:** 0

Panzer sind das Rückgrat jeder modernen Armee. Sie sind preiswert und können Mech-Einheiten (welche leistungsfähiger, aber auch teurer als Panzer sind) im Gefecht vor feindlichem Beschuss abschirmen, wenn beide Einheitentypen gemeinsam angreifen. Panzer sind Landeinheiten.

Jäger



Kosten: 3 • **Kampfwert:** 1 • **Taktische Überlegenheit:** 1

Jäger sind die einfachste und auch wirtschaftlichste Einheit im Spiel. Sie tragen nicht nur budgetschonend zur taktischen Überlegenheit der Armee bei, sondern können auch Bomber auf die gleiche Weise beschützen, wie Panzer die Mechs. Jäger sind Lufteinheiten.

Bomber



Kosten: 6 • **Kampfwert:** 2 • **Taktische Überlegenheit:** 1

Bomber sind der teuerste, aber auch mächtigste Einheitentyp. Ihre Beweglichkeit wird nicht durch die normalen Bewegungsregeln eingeschränkt (siehe „Strategische Bomberbewegung“, S. 16) und sie sind in der Lage Spezialangriffe gegen U-Boote durchzuführen. (Siehe „Besondere Bomberangriffe“, S. 22) Bomber sind Lufteinheiten.

Produktionszentren



Kosten: 6 • **Kampfwert:** • **Taktische Überlegenheit:** -

Ein Produktionszentrum ist ein Fabrikkomplex, dessen Aufgabe es ist, neue militärische Einheiten auf das Spielfeld zu bringen.

Produktionszentren an sich haben keinen Kampfwert und keine taktische Überlegenheit, obwohl ein Spieler, der ein Gebiet verteidigt auf dem ein Produktionszentrum steht, drei zusätzliche Würfel erhält (siehe „Landgefechte“,



S. 19). Ein Produktionszentrum ist keine Einheit (also weder Land-, Luft- noch Seeinheit). Produktionszentren dürfen nur auf Landgebieten, und niemals auf Energiequellen gebaut werden.

Produktionszentren sind die einzigen Miniaturen, die keinem Spieler gehören, was durch ihre Farbe angezeigt wird.

Ein Produktionszentrum gehört immer dem Spieler, der das entsprechende Landgebiet kontrolliert. Somit kann der Besitz von Produktionszentren während des Spiels durch Kämpfe um das entsprechende Gebiet zwischen den Spielern hin- und herwechseln.

Produktionszentren können zwar während des Spiels (bis der Figurenvorrat erschöpft ist) neu gebaut, aber nie zerstört werden.

Produktionszentren in nicht kontrollierten Gebieten werden von keinem Spieler kontrolliert und können somit nicht dazu genutzt werden, neue Einheiten ins Spiel zu bringen.

In Spielen mit neutralen Armeen besitzt jede neutrale Hauptstadt ein Produktionszentrum. Diese neutralen Produktionszentren können von jedem Spieler dazu benutzt werden, zusätzliche neutrale Einheiten auf das Spielbrett zu bringen. Siehe „Kauf von neutralen Einheiten“, S. 14.

Die Karten

Alle Karten bei Dust haben den gleichen Aufbau und vermitteln fünf, für das Spiel wichtige Grundinformationen. Siehe die „Kartengliederung“-Box für weitere Informationen.

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit fünf Handkarten. Zusätzliche Karten werden nur dann gezogen, wenn Spieler sich diese während ihrer Produktionsphase kaufen.

Jeder Spieler darf maximal fünf Karten auf der Hand halten. Kein Spieler darf so viele Karten kaufen, dass dadurch das Handlimit überschritten wird. Allerdings darf ein Spieler beliebig viele Karten abwerfen, bevor er neue Karten in seiner Runde kauft. Ein Spieler kann nur einmal pro Runde neue Karten kaufen. Wenn ein Spieler Karten abwerfen will, muss das vor dem Kauf von neuen Karten geschehen. Ebenso muss der Spieler vor dem Kauf ansagen, wie viele Karten er ziehen möchte. Das heißt, er darf nicht zunächst ziehen, dann einen Blick auf die Karte(n) werfen und sich dann entscheiden, weitere zu kaufen. Siehe „Die Produktionsphase“,

Kartengliederung



1 Kampfpunkte: Die Anzahl der einzelnen Angriffe, die ein Spieler in seinem Zug durchführen darf.

2 Bewegungspunkte: Die Anzahl der Bewegungen, die ein Spieler während seines Zugs durchführen darf.

3 Produktionspunkte: Ein Faktor, der zur Anzahl der Einheiten beiträgt, die der Spieler in seinem Zug bauen kann.

4 Sterne: Wenn aufgrund eines Gleichstandes nicht klar ist, welcher Spieler zuerst handeln darf, dann ist der Spieler, auf dessen Karte mehr Sterne abgebildet sind, zuerst am Zug.

5 Illustration der Spezialfähigkeit: Diese Illustration gibt an, welche Spezialfähigkeit der Spieler diese Runde einsetzen darf. (Siehe „Spezialfähigkeiten“, S.22 und Kartenübersichtsbögen.)

S.12 für weitere Informationen. Sobald die letzte Karte vom Kartenstapel gezogen wurde, wird der Ablagestapel gemischt und dient nun als neuer Zugstapel.

SPIELABLAUF

Die Spielrunde

Ein Partie Dust besteht aus mehreren Spielrunden (kurz „Runden“). Jede Runde ist in drei Hauptschritte unterteilt. Zunächst wählen alle Spieler eine Karte für die Initiative. Dann spielt jeder Spieler seinen Zug, der wiederum aus mehreren individuellen Phasen besteht. Abschließend erhalten alle Spieler Siegpunkte und vermerken diese auf der Siegpunkteleiste. Kurz gefasst, sieht die Rundenreihenfolge wie folgt aus:

1. Initiative
2. Spielzug
 - a. Produktionsphase
 - b. Bewegungsphase
 - c. Kampfphase
3. Siegpunkte

Die Phasen werden auf den folgenden Seiten in einem eigenen Abschnitt erläutert.

Hinweis: Ein typische Partie Dust **dauert zwischen fünf und sieben Runden**. Wer zu lange mit Angriffen und Expansion wartet, wird feststellen, dass das Spiel zu Ende ist, bevor seine Kriegsmaschinerie richtig ins Rollen kam!

Initiative

In der Initiativephase wählt jeder Spieler **eine** Karte von seiner Kartenhand. Wenn ein Spieler eine Karte gewählt hat, legt er sie verdeckt vor sich hin. Sobald alle Spieler ihre Karte verdeckt abgelegt haben, werden diese gleichzeitig umgedreht. Ausschlaggebend für die Reihenfolge der Spieler ist der Kampfwert der Karten. Der Spieler mit dem höchsten Kampfwert ist zuerst an der Reihe, danach der Spieler mit dem zweithöchsten Kampfwert, usw. Bei gleichen Kampfwerten entscheidet der höchste Bewegungswert. Sind auch die Bewegungswerte gleich, entscheidet die höhere Anzahl an Sternen, wer zuerst ziehen darf. Die Karten bleiben für den Rest der Runde offen vor den Spielern liegen. Am Ende der Runde werden sie offen neben dem Kartenstapel abgelegt

Achtung: Es darf pro Spielrunde nur eine Karte pro Spieler ausgespielt werden! Man sollte sich also genau überlegen welche Strategie man in dieser Runde verfolgen will und welche Spezialfähigkeit man benutzen möchte.

Sollte ein Spieler im Initiativeschritt keine Karten auf der Hand haben, so zieht er die oberste Karte vom Nachziehstapel und muss diese für die aktuelle Runde verwenden. Das kostet ihn zwar keinen Produktionspunkt, dafür hat er aber auch keine Auswahlmöglichkeit.

Die Züge der Spieler

Sobald die Initiativephase abgeschlossen ist, beginnen die Züge der Spieler. Reihum führt nun jeder Spieler seine komplette Produktions-, Bewegungs- und Kampfphase durch. Sobald ein Spieler seine drei Phasen beendet hat, ist der nächste Spieler an der Reihe, so lange, bis alle Spieler ihren Zug durchgeführt haben.

Die Zugreihenfolge, in der die Spieler an der Reihe sind, wird durch die Karten bestimmt, die in der Initiativephase gespielt wurden. Das bedeutet natürlich, dass die Reihenfolge, in der die Spieler am Tisch sitzen für die Zugreihenfolge nicht entscheidend ist.

Sobald alle Spieler ihren Spielzug beendet haben, folgt noch die Siegpunktphase.

Die Produktionsphase

Während seiner Produktionsphase kann ein Spieler neue Einheiten, Produktionszentren oder Karten kaufen und diese entweder auf dem Spielfeld platzieren (im Falle von Einheiten und Produktionszentren) oder auf die Hand nehmen (im Falle von Karten).

Einheiten, Produktionszentren und Karten werden mit **Produktionspunkten** (oder kurz „PP“) gekauft.

Vor dem Kauf muss der Spieler zunächst die Produktionspunkte für diese Runde ausrechnen. Es gibt drei Faktoren, anhand derer die Punkte berechnet werden.



Produktionskosten- übersicht

Produktionszentren: Jedes Produktionszentrum, das vom Spieler kontrolliert wird, liefert drei Produktionspunkte, *solange er mindestens genauso viele Energiequellen wie Produktionszentren kontrolliert*. Sollte der Spieler weniger Energiequellen kontrollieren, werden die Produktionspunkte auf $PP = 3 \times$ (Anzahl der kontrollierten Energiequellen) reduziert.

Hauptstädte: Für jede Hauptstadt, die ein Spieler kontrolliert, erhält er sechs Produktionspunkte.

Karten: Der Spieler erhält die Anzahl an Produktionspunkten, die auf seiner Karte, die er in der Initiativphase gespielt hat, angegeben sind.

Insgesamt erhält der Spieler also folgende Produktionspunkte:

$$PP = (3 \times \text{Produktionszentren}^*) \\ + (\text{Hauptstädte} \times 6) \\ + \text{Kartenwert}$$

* begrenzt durch Energiequellen

Die minimale Anzahl an Produktionspunkten, die ein Spieler während seiner Produktionsphase erhält, ist sechs. Sollte die reguläre Berechnung also weniger als sechs Produktionspunkte ergeben, erhält der Spieler trotzdem sechs Punkte.

Sobald ein Spieler seine verfügbaren Produktionspunkte ermittelt hat, kann er diese nach belieben für den Kauf von Einheiten, Produktionszentren und Karten ausgeben. Die Kosten der einzelnen Einheiten und Karten sind in der „Produktionskosten Übersicht“ (siehe Infokasten) aufgelistet.

Die Spieler sollten zuerst alle Figuren und Karten die sie kaufen wollen bezahlen und ein wenig abseits ablegen, um Missverständnisse zu vermeiden. Sobald alle Figuren und Karten, die ein Spieler in seiner Runde gekauft hat, klar vom Vorrat getrennt liegen, werden folgende Aktionen ausgeführt ...

- Neu erworbene militärische Land- und Luft-einheiten können auf jedes **eigene** Gebiet, in dem sich ein Produktionszentrum befindet gesetzt werden. Neue See-einheiten können nur auf eigene oder unbesetzte

Einheit	Kosten
	2
	3
	4
	5
	6
	6
	1

Seegebiete gesetzt werden, die in Nachbarschaft zu einem eigenen Produktionszentrum liegen. Es dürfen jedoch nie mehr als fünf neue Einheiten in demselben Produktionszentrum produziert werden. Man beachte, dass ein Spieler, der kein Produktionszentrum in Nachbarschaft zu einem Seegebiet besitzt, keine U-Boote bauen kann.

- Neu gekaufte Produktionszentren können in jedem eigenen Gebiet, das keine Energiequelle und kein Produktionszentrum enthält, gebaut werden.
- Neu gekaufte Karten werden den Kartenhand hinzugefügt.

Die beschriebene Reihenfolge beim Platzieren bedeutet, dass keine neu erworbenen militärischen Einheiten in Gebiete mit neu

gekauften Produktionszentren gesetzt werden dürfen. Außerdem ist zu beachten, dass ein Spieler, der zu Beginn seiner Produktionsphase keine Produktionszentren kontrolliert, keine neuen militärischen Einheiten auf dem Spielbrett platzieren kann und somit auch keine kaufen darf.

Produktionspunkte sind nicht kumulativ. Das bedeutet, jeder Punkt, der in der aktuellen Runde nicht ausgegeben wird, verfällt am Ende der Runde.

Hinweis: Es ist extrem wichtig, die eigenen Produktionszentren zu schützen. Sie sind nicht nur wichtige Quellen für Produktionspunkte, sie sind auch die einzige Möglichkeit, neue militärische Einheiten ins Spiel zu bringen. Wer sein letztes Produktionszentrum verloren hat, steht am Rande einer schrecklichen Niederlage!

Sobald ein Spieler seine neu gekauften Einheiten platziert und seine neuen Karten auf die Hand genommen hat, fährt er mit der Bewegungsphase fort.

Beispiel: Ein Spieler beginnt seine Produktionsphase. Es ist die erste Runde eines Sechs-Spieler-Spiels und er kontrolliert eine Hauptstadt sowie seine drei Produktionszentren, die er während der Aufbauphase platziert hat. Da er in der Aufbauphase erst spät zum Zuge kam, kontrolliert er nur zwei Energiequellen. Der Spieler spielt in dieser Runde eine Karte, die drei Produktionspunkte wert ist und errechnet, dass er 15 PP ausgeben kann. (Er würde drei je Produktionszentrum erhalten, da er jedoch nicht über drei oder mehr Energiequellen verfügt, ist das „Einkommen“ durch seine Fabriken auf drei mal die Anzahl seiner Energiequellen oder sechs Punkte beschränkt. Seine Hauptstadt ist 6 PP wert. Somit ergeben sich: $6 + 6 + 3 = 15$).

Der Spieler legt ein neues Produktionszentrum (6 PP), zwei Panzer (4 PP), ein U-Boot (4 PP) und eine Karte (1 PP) beiseite.

Als nächstes setzt er seine Panzer in seine Hauptstadt (in die er während der Aufbauphase ein Produktionszentrum gesetzt hat) und sein U-Boot in ein Seegebiet in Nachbarschaft zu einem eigenen Produktionszentrum. Anschließend setzt er sein neues Produktionszentrum auf ein eigenes Gebiet, das noch

kein Produktionszentrum enthält. Schließlich nimmt er noch die Karte auf die Hand. Seine Produktionsphase ist damit beendet und er fährt mit der Bewegungsphase fort.

Kauf von neutralen Einheiten

In einem Spiel mit neutralen Hauptstädten haben die Spieler eine zusätzliche Möglichkeit Einheiten zu kaufen: sie können neutrale Militäreinheiten kaufen, um die Befestigung der neutralen Hauptstädte zu verstärken. Neutrale Einheiten haben die gleichen Produktionskosten wie eigene Einheiten, allerdings werden sie in die entsprechenden neutralen Hauptstädte gesetzt und nicht wie sonst in die Gebiete des sie kaufenden Spielers. (Man beachte, dass Spieler keine neutralen U-Boote kaufen können, da neue neutrale Einheiten immer in Hauptstädte gesetzt werden müssen.)

Nach dem Kauf und dem Setzen der neutralen Einheiten auf das Spielbrett verliert der Spieler die „Kontrolle“ über diese Einheiten. Das bedeutet, dass die Einheiten in jeglicher Hinsicht zu neutralen Einheiten werden: sie können sich im Verlauf des Spiels nicht bewegen. Sie bleiben während des gesamten Spiels in der entsprechenden Hauptstadt und werden nur dann in einen Kampf verwickelt, wenn dieses Gebiet angegriffen wird.

Hinweis: Die Spieler werden in den meisten Dust-Partien höchstwahrscheinlich nicht sehr viele neutrale Einheiten – wenn überhaupt welche – kaufen. Da Hauptstädte allerdings sehr wichtige Quellen sowohl für Sieg- als auch Produktionspunkte sind, kann es durchaus Sinn machen, hin und wieder neutrale Einheiten zu kaufen, um die Verteidigung der neutralen Hauptstädte zu stärken, bevor sie allzu leicht in gegnerische Hände fallen.

Die Bewegungsphase

Während der Bewegungsphase darf der Spieler seine Einheiten **durch unbesetzte und eigene Gebiete** bewegen. (Die Bewegung in Gebiete, die von anderen Spielern kontrolliert werden, werden später in der Kampfphase behandelt.)

Wie zuvor erwähnt, können Gebiete sowohl Land- als auch Seegebiete sein.



Für Bewegungen müssen **Bewegungspunkte** ausgegeben werden. Während seines Zuges kann ein Spieler so viele Bewegungspunkte ausgeben, wie die Karte, die er während des Initiativphase ausgewählt hat, anzeigt. Er muss nicht alle Bewegungspunkte verbrauchen, darf diese aber keinesfalls überschreiten.

Sobald ein Spieler alle seine Bewegungspunkte verbraucht hat (oder sich entschieden hat, keine weiteren mehr auszugeben), setzt er seinen Zug mit der Kampfphase fort.

Achtung: Sobald ein Spieler einen Angriff ansagt und beginnt, gilt seine Bewegungsphase als beendet. Selbst wenn ein Spieler noch Bewegungspunkte übrig haben sollte, verfallen diese sofort.

Hinweis: Vor der Ankündigung eines Angriffs sollte man sich versichern, dass alle Bewegungen durchgeführt wurden.

Bewegungspunkte sind sozusagen das Maß für die augenblickliche logistische Kapazität des Oberkommandos, Armeen neu zu positionieren. Das bedeutet, dass für nur einen Bewegungspunkt – gleichgültig, welche Bewegungsart gewählt wurde – eine Armee von einem Gebiet zu einem anderen befördert werden kann. Die Menge an Einheiten und die zurückgelegte Strecke sind dabei nicht von Belang. Ein Spieler kann also mit einem Bewegungspunkt so viele Einheiten wie er möchte von einem Gebiet in ein Anderes bewegen.

Ein Spieler darf nur eigene Einheiten mit seinen Bewegungspunkten bewegen. Kein Spieler darf neutrale oder feindliche Einheiten bewegen.

Es gibt vier Möglichkeiten Bewegungspunkte auszugeben: Landbewegung, Seebewegung, Amphibische Bewegung oder strategische Bomberbewegung.

Es gibt einige grundsätzliche Regeln, die für alle Bewegungsarten (Land-, See-, Amphibische- und Bomberbewegung) gelten:

- Alle Einheiten, die an **einer** einzelnen Bewegung beteiligt sind, müssen ihre Bewegung im selben Gebiet beginnen.

- Alle Einheiten, die an **einer** einzelnen Bewegung beteiligt sind, müssen ihre Bewegung im selben Gebiet beenden.
- Die Bewegung durch eigene oder unbesetzte Gebiete (Land und See), ist immer erlaubt.
- Gebiete die von gegnerischen oder neutralen Einheiten besetzt sind dürfen nicht betreten oder durchquert werden.
- Das Zielgebiet darf nicht von einem Gegner kontrolliert werden.
- Start- und Zielgebiet einer Bewegung müssen durch eine Kette von Gebieten verbunden sein, die von allen Einheiten in der Armee regelmäßig durchquert werden können.

Je nach dem, welche Bewegungsart gewählt wird, gilt es noch zusätzliche Regeln zu beachten.

Landbewegung

- Nur Land- und Lufteinheiten dürfen an der Bewegung beteiligt sein.
- Es ist erlaubt, Land- und Lufteinheiten im gemischten Verband zu bewegen, solange alle relevanten Beschränkungen beachtet werden.
- Der Weg zwischen Start- und Zielgebiet darf keine See oder vom Gegner besetzte Gebiete enthalten.

Beispiel für Landbewegung



Der rote Spieler kann für einen Bewegungspunkt so viele Einheiten wie er wünscht entlang der Kette von eigenen (oder unbesetzten) Landgebieten bewegen.

Seebewegung

- Nur Seeinheiten dürfen an der Bewegung beteiligt sein.
- Der Weg zwischen Start- und Zielgebiet darf keine Landgebiete enthalten.

Amphibische Bewegung

- Mit einer einzelnen amphibischen Bewegung kann ein Spieler so viele Land- und/oder Lufteinheiten wie er will von **einem** eigenen Küstengebiet zu **einem** anderen eigenen oder unbesetzten Küstengebiet ziehen. (Ein Küstengebiet ist ein Landgebiet, das in Nachbarschaft zu einem Seegebiet liegt.)
- Start- und Zielgebiet müssen aber durch eine ununterbrochene Kette von Seegebieten verbunden sein, die von dem Spieler kontrolliert werden der die Bewegung ausführt.

Strategische Bomberbewegung

- Mit einer strategischen Bomberbewegung dürfen **nur** Bomber bewegt werden. Die Anzahl der bewegten Bomber ist nicht beschränkt.
- Die Bomber müssen nicht auf ihren Bewegungspfad achten. Sie bewegen sich direkt vom Start- zum Zielgebiet. Sie können sich also von einem eigenen Landgebiet zu einem anderen eigenen oder unbesetzten Landgebiet, irgendwo auf dem Spielbrett bewegen.
- Bombern ist es nicht verboten, Land- oder amphibische Bewegungen durchzuführen; die strategische Bomberbewegung ist schlicht eine zusätzliche Bewegungsoption, die nur für Bomber gilt.

Die Kampfphase

Sobald ein Spieler seine Bewegungsphase beendet hat, beginnt seine Kampfphase. Ähnlich wie bei der Bewegung wird die Anzahl der Angriffe, die ein Spieler durchführen kann, durch die Anzahl der Kampfpunkte der Initiative-Karte begrenzt.

Um einen Angriff durchzuführen bestimmt der Spieler eine beliebige Anzahl von Einheiten in einem eigenen Gebiet (dem **Aufmarsch-**

gebiet) als **angreifende Einheiten**. Dann bestimmt er ein angrenzendes gegnerisches Gebiet als **Zielgebiet** für seinen Angriff. Alle Einheiten des Zielgebietes werden zu **verteidigenden Einheiten**.

Es gibt eine Ausnahme, bei der das Aufmarsch- und das Zielgebiet nicht aneinander grenzen müssen: Ein Spieler kann einen **amphibischen Angriff** zwischen zwei Landgebieten durchführen, die durch ein oder mehrere Seegebiete voneinander getrennt sind. Jedoch dürfen sich bei einem amphibischen Angriff auf dem Weg zwischen Aufmarsch- und Zielgebiet keine Landgebiete befinden. Zusätzlich muss jedes Seegebiet auf diesem Weg von einer eigenen Seeinheit besetzt sein.

Für alle Angriffe – amphibische oder andere – gilt: Wenn sich im Aufmarschgebiet noch Einheiten befinden, die nicht als angreifende Einheiten deklariert wurden, sollte der angreifende Spieler seine angreifenden Einheiten ein wenig in Richtung Zielgebiet schieben, damit eindeutig unterschieden werden kann, welche Einheiten am Kampf teilnehmen und welche nicht.

Weitere Einschränkungen, die den Angriff von Einheiten betreffen sind:

- Land- und Lufteinheiten dürfen keine Seegebiete angreifen (Ausnahme: „Besondere Bomberangriffe“, S. 22)
- Seeinheiten dürfen keine Landgebiete angreifen (Ausnahme: „Besondere U-Bootangriffe“, S. 22)

Nachdem angreifende und verteidigende Einheiten bestimmt wurden, wird der Kampf gemäß den Regeln unter „Kampf,“ auf S. 19 abgewickelt. Nachdem der erste Kampf beendet ist, können die verbliebenen Kampfpunkte für weitere Kämpfe ausgegeben werden, sofern der Spieler dies möchte.

Für die weiteren Kämpfe gilt, dass der Spieler den selben Angriff in dieser Runde nicht erneut durchführen darf. Er darf also nicht mehrmals vom gleichen Aufmarschgebiet aus das gleiche Zielgebiet angreifen. Mehrere Angriffe auf dasselbe Zielgebiet sind nur dann erlaubt, wenn diese von unterschiedlichen Aufmarschgebieten aus erfolgen.



Beispiel für einen amphibischen Angriff



Der blaue Spieler kann einen amphibischen Angriff gegen das Küstengebiet des grauen Spielers durchführen und hierbei bis zu fünf Einheiten zu angreifende Einheiten erklären. (Man beachte: Sollte er alle fünf Einheiten auswählen, wäre das Aufmarschgebiet anschließend unbesetzt und er würde die Kontrolle über seine Hauptstadt verlieren!)

Ebenso darf ein Spieler mehrere Angriffe von demselben Aufmarschgebiet aus durchführen, so lange sie unterschiedliche Zielgebiete betreffen.

Weiterhin ist zu beachten, dass dieselbe Einheit theoretisch in mehrere Kämpfe verwickelt sein kann, wenn sie ihren ersten Kampf überlebt und dann an weiteren Kämpfen teilnimmt, die vom ehemaligen Zielgebiet aus beginnen. Unbesetzte Gebiete können niemals angegriffen werden.

Hinweis: Sollte der Angreifer alle Einheiten im Aufmarschgebiet zu angreifenden Einheiten erklären, ist das Aufmarschgebiet – auch im Falle eines Sieges – anschließend unbesetzt. Auf diese Weise kann man unbeabsichtigt die Kontrolle über wichtige Energiequellen oder Produktionszentren verlieren! Um sicher zu stellen, dass man die Kontrolle über das Aufmarschgebiet behält, sollte mindestens eine Einheit nicht am Kampf teilnehmen.

Einschränkung erste Runde

Während der ersten Runde dürfen Spieler keine Energiequellen, Hauptstädte oder Gebiete mit Produktionszentren angreifen.

Angriff auf Hauptstädte

Ein Spieler darf erst dann eine gegnerische Hauptstadt angreifen, wenn er mindestens die Hälfte der Siegpunkte errungen hat, die zum Gewinnen des Spieles notwendig sind (siehe „Sieg,“ S. 18). Sobald jedoch ein Spieler, der dieses Kriterium erfüllt, eine feindliche Hauptstadt angreift, dürfen auch alle anderen Spieler gegnerische Hauptstädte angreifen, unabhängig davon, wie viele Siegpunkte sie besitzen.

Neutrale Einheiten

Da ein Spieler nur von einem eigenen Gebiet aus angreifen kann, können neutrale Einheiten niemals angreifen (auch nicht, wenn der Spieler die neutralen Einheiten gekauft hat). Selbstverständlich können sie aber als verteidigende Einheiten in einen Kampf verwickelt werden. (Weitere Informationen unter „Kampf“, S. 19)

Siegpunkt-Phase

Sobald alle Spieler ihren Spielzug beendet haben, zählen sie gleichzeitig ihre Siegpunkte und bewegen ihre Panzerfigur entsprechend der Punktezah entlang der Siegpunktleiste. Siegpunkte sind kumulativ, dass heißt, die Siegpunkte der aktuellen Runde werden zu den zuvor erreichten Siegpunkten addiert. Somit ist für jeden Spieler sichtbar, wie viele Siegpunkte die anderen Spieler insgesamt bereits erreicht haben.

Es gibt drei Möglichkeiten Siegpunkte zu erhalten: für die Kontrolle über Hauptstädte, für die Kontrolle über Energiequellen und für das Erringen von Hoheiten. Jede Möglichkeit wird noch einmal detailliert beschrieben, aber die folgende Formel fasst es zusammen:

$$SP = 1 \text{ je Hauptstadt} + 1 \text{ je Energiequelle} + 1 \text{ je Hoheit}$$

Um das Zählen der Siegpunkte in der Siegpunktphase zu beschleunigen, gibt es für jede Hauptstadt, Energiequelle und Hoheit eine entsprechende Spielmarke. Da Hauptstädte und Energiequellen während des Spieles öfters den Besitzer wechseln, sollten die entsprechenden Marken jeweils umgehend dem neuen Besitzer übergeben werden (Hoheits-Spielmarken sollten nicht während der Züge der Spieler gewechselt werden, siehe „Hoheiten,“ S. 18 für weitere Details). Sobald auch die Hoheiten geklärt wurden, kann jeder Spieler einfach die vor ihm liegenden Spielmarken zählen, um die Gesamtsumme seiner in dieser Runde errungenen Siegpunkte zu bestimmen. Sobald die Spieler damit fertig sind, beginnt die nächste Spielrunde.

Hauptstädte

Jeder Spieler erhält für jede Hauptstadt, die er kontrolliert, einen Siegpunkt. (Neutrale Einheiten erhalten niemals Siegpunkte, auch wenn sie eine Hauptstadt besetzen)

Energiequellen

Für jede Energiequelle, die ein Spieler kontrolliert, erhält er einen Siegpunkt.

Hoheiten

Ein Spieler erhält für jede der Hoheits-Spielmarken, die er besitzt – Produktion, See oder Land – einen Siegpunkt.

Um zu ermitteln, wer in der aktuellen Runde eine bestimmte Hoheit besitzt, zählt jeder Spieler die entsprechenden Figuren oder von ihm kontrollierten Gebiete. Für die Produktionshoheit werden alle Produktionszentren gezählt. Für die See- und Landhoheiten werden dementsprechend alle See- und Landgebiete gezählt. Der Spieler mit der höchsten Anzahl erhält die entsprechende Hoheits-Spielmarke.

Im Falle eines Gleichstandes bei einer bestimmten Hoheit gibt es zwei Möglichkeiten. Hat einer, der am Gleichstand beteiligten Spieler, schon in der letzten Siegpunktphase diese Hoheit besessen, so behält er sie auch weiterhin. Sollte allerdings ein Spieler der nicht am Gleichstand beteiligt ist oder gar kein Spieler diese Hoheit in der vorangegangenen Runde besessen haben, erhält sie in dieser Runde niemand.

Sieg

Eine Partie der Standard-Version von Dust wird solange gespielt, bis eine bestimmte Anzahl an Siegpunkten errungen wurde. Diese Zahl ist abhängig von der Spielerzahl:

Anzahl Spieler	benötigte Siegpunkte
2	50
3-4	40
5-6	30

Wenn ein Spieler am Ende der aktuellen Siegpunktphase diese Marke erreicht oder überschreitet, gewinnt er das Spiel, wenn er noch im Besitz mindestens einer Hauptstadt ist. Wenn mehrere Spieler die benötigte Zahl an Siegpunkten erreicht haben, gewinnt derjenige, der die meisten Siegpunkte besitzt. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler, der die meisten Hauptstädte besitzt. Sollte auch hier ein Gleichstand bestehen, gewinnt der Spieler, der die meisten Gebiete - sowohl Seegebiete als auch Landgebiete - besitzt. Sollte es nun immer noch keinen alleinigen Sieger geben, wird der Sieg



geteilt. Sollte kein Spieler die Siegbedingung erfüllen, beginnt eine neue Spielrunde.

Hinweis: Sobald sich abzeichnet, dass ein

bestimmter Spieler den zum Sieg benötigten Siegpunktwert erreichen wird, ist die einzige Chance, ihn noch vom Gewinnen abzuhalten, alle seine Hauptstädte zu erobern.

KAMPF

Wenn ein Spieler einen anderen Spieler, wie unter „Kampfphase“, S. 16 beschrieben, angreift, beginnt ein Kampf. Wie bereits erwähnt besteht ein Kampf aus einer Anzahl angreifenden und verteidigenden Einheiten. Die angreifenden Einheiten kommen aus einem Aufmarschgebiet und greifen das Zielgebiet an.

Obwohl grundsätzlich alle Kämpfe ähnlich durchgeführt werden, unterscheidet man drei Arten: Landgefechte, Seegefechte und amphibische Gefechte.

Ein Landgefecht findet dann statt, wenn Aufmarsch- und Zielgebiet benachbarte Landgebiete sind. Ein Seegefecht findet dann statt, wenn Aufmarsch- und Zielgebiet

Seegebiete sind. Amphibische Gefechte sind Sonderfälle und treten dann auf, wenn Aufmarsch- und Zielgebiet Küstengebiete sind, und der Angriff über ein oder mehrere Seegebiete hinweg stattfindet. (Siehe „Kampfphase“, S. 16 für mehr Informationen)

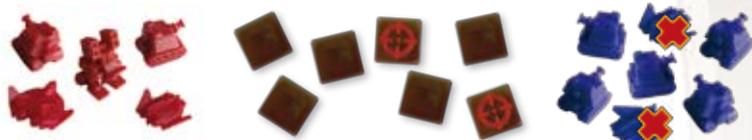
Landgefechte

Sobald ein Landgefecht beginnt, müssen die Spieler ermitteln wer von beiden die taktische Überlegenheit hat. Sollte das Zielgebiet eine Hauptstadt sein, erhält der verteidigende Spieler automatisch die taktische Überlegenheit. Sollte sich im Zielgebiet keine Hauptstadt befinden, addiert jeder Spieler einfach die Werte

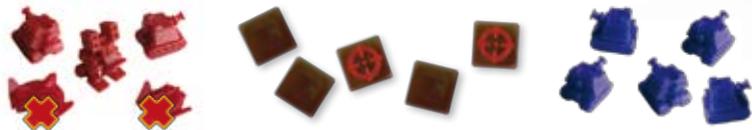
Kampfbeispiel

Der rote Spieler ist der Angreifer. Er hat zwar weniger Einheiten, aber seine Mechs, Jäger und Bomber geben ihm die taktische Überlegenheit gegenüber dem Jäger-Paar des Gegners (3 Punkte vs. 2 Punkte).

Der rote Spieler addiert die Kampfwerte seiner Einheiten und wirft sieben Würfel. Er landet zwei Treffer und entschließt sich, die zwei Jäger des blauen Spielers zu zerstören.



Anschließend addiert der blaue Spieler die Kampfwerte seiner verbliebenen Einheiten und wirft fünf Würfel. Auch er erzielt zwei Treffer. Er darf aber nicht den gegnerischen Mech als Ziel auswählen, denn dafür müsste er zunächst den Begleitschutz aus Panzern zerstören. Deshalb entscheidet er sich, den Jäger und den Bomber zu zerstören (die Zerstörung des Bombers ist aber erst nach der Vernichtung des Jägers erlaubt).



für die taktische Überlegenheit seiner am Kampf beteiligten Einheiten. Der Spieler, mit dem höheren Wert, erhält die taktische Überlegenheit und darf den ersten Schlag führen. Haben beide Spieler denselben Wert, erhält der verteidigende Spieler die taktische Überlegenheit.

Wichtig: Die taktische Überlegenheit wird nur einmal pro Kampf ermittelt. Wer also zu Beginn des Kampfes die taktische Überlegenheit hat, behält sie, bis der Kampf beendet ist.

Der Spieler mit der taktischen Überlegenheit nimmt nun genau so viele Würfel, wie es der Summe der Kampfwerte seiner beteiligten Einheiten entspricht. Spieler, die Hauptstädte oder Gebiete mit Produktionszentrum verteidigen, erhalten zusätzlich Bonuswürfel: fünf für die Hauptstadt oder drei für das Produktionszentrum. (Diese Boni sind nicht kumulativ. Eine Hauptstadt mit einer Produktionsstätte erhält trotzdem nur fünf Bonuswürfel.)

Wenn der Spieler die Anzahl der ihm zustehenden Würfel ermittelt hat, würfelt er. Jedes Treffersymbol, das er wirft bedeutet, dass eine am Kampf beteiligte, gegnerische

Einheit getroffen und zerstört wurde. Der Spieler, der den Wurf durchgeführt hat, entscheidet auch welche gegnerische Einheit zerstört wird. Dabei gelten folgende Einschränkungen:

- Ein Bomber darf nie zerstört werden, wenn stattdessen ein Jagdflugzeug zerstört werden kann.
- Ein Mech darf nie zerstört werden, wenn stattdessen ein Panzer zerstört werden kann.

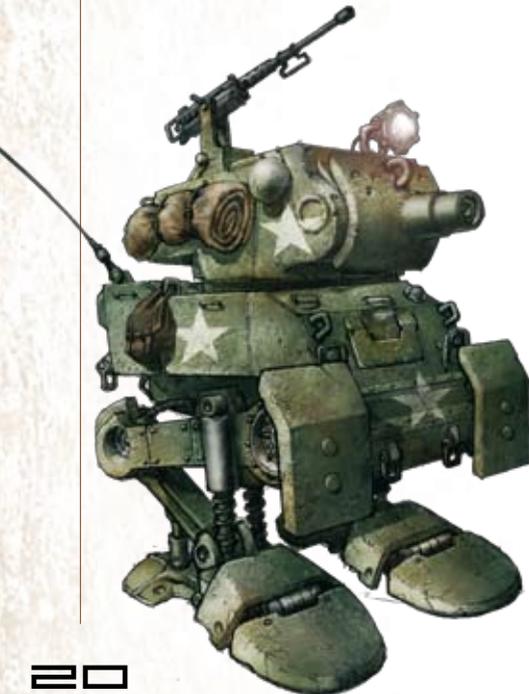
Sobald Einheiten entsprechend der Anzahl der Treffer zerstört wurden, darf der andere Spieler seinen Gegenschlag, wie oben beschrieben, ausführen. Wichtig: Bereits zerstörte Einheiten werden bei der Berechnung der Würfelanzahl nicht mehr berücksichtigt.

Hinweis: Taktische Überlegenheit ist wichtig! Einem Spieler, der nicht über die taktische Überlegenheit verfügt kann es passieren, dass seine Einheiten bereits zerstört sind, bevor er die Chance zum würfeln hatte.

Gerade wenn man selbst einen Angriff startet, sollte man nach Möglichkeit die taktische Überlegenheit besitzen, aber man sollte auch die taktische Überlegenheit der Einheiten im Auge haben, die sich in leicht anzugreifenden Gebieten befinden.

Jedes Mal, wenn ein Spieler würfeln darf, kann er sich dafür entscheiden, maximal die Hälfte seiner Einheiten (aufgerundet) vor dem Wurf aus dem Kampf zurückzuziehen. Allerdings darf der Verteidiger sich nicht vor seinem ersten Würfelwurf zurückziehen, gleichgültig ob er die taktische Überlegenheit hält oder nicht. Siehe „Rückzug“, S. 21 für weitere Informationen, wie Rückzüge durchgeführt werden.

Sollten die Spieler dreimal in Folge keinen Treffer erzielt haben (z.B. wirft zunächst der Angreifer keinen Treffer, dann der Verteidiger und anschließend noch einmal der Angreifer), wird dies **Waffenstillstand** genannt und *alle* an diesem Kampf beteiligten angreifenden Einheiten *sind gezwungen*, sich zurück zu ziehen (näheres siehe S. 21 „Rückzug“). Einheiten, die sich zurückziehen, verlassen den Kampf endgültig und werden in ein





anderes Gebiet als das Zielgebiet gezogen. Dies beendet sofort den Kampf, wenn eine Seite die letzte Einheit aus dem Kampf zurückgezogen hat. Abgesehen von Waffenstillstand und Rückzug würfeln die Spieler solange abwechselnd, bis eine Seite ausgeschaltet ist.

Sollten die Einheiten des Angreifers entweder alle zerstört worden sein oder sich zurückgezogen haben, dann endet der Kampf und der angreifende Spieler kann – sofern er noch über weitere Kampfpunkte verfügt – andere Angriffe durchführen (sollte er keine Kampfpunkte mehr haben, beginnt entweder der Zug des nächsten Spielers oder aber die Siegpunktphase). Sollten allerdings alle verteidigenden Einheiten zerstört worden sein oder sich zurückgezogen haben, dann zieht der Angreifer alle übrig gebliebenen angreifenden Einheiten in das Zielgebiet. Befindet sich ein Produktionszentrum im Gebiet, erlangt der angreifende Spieler umgehend die Kontrolle darüber. Anschließend geht das Spiel wie bereits beschrieben entweder mit weiteren Angriffen, dem Zug eines anderen Spielers oder aber mit der Siegpunktphase weiter. Wie bereits zuvor erwähnt, können siegreiche Einheiten sofort einen weiteren Angriff von dem gerade eroberten Gebiet aus starten – vorausgesetzt sie verfügen noch über Kampfpunkte.

Seegefechte

Seegefechte werden, genau wie Landgefechte, ausgewürfelt. Allerdings mit einem gravierenden Unterschied: Es wird keine taktische Überlegenheit ermittelt.

Seegefechte werden simultan entschieden, das heißt beide Spieler ermitteln ihre Kampfwerte, werfen gleichzeitig ihre Würfel und die Verluste werden zeitgleich ermittelt und entfernt.

Ein Waffenstillstand findet nur dann statt, wenn drei Würfelpaare mit keinem Treffer geworfen wurden. (Wenn also weder Angreifer noch Verteidiger drei Mal hintereinander keinen Treffer erzielen.)

Amphibische Gefechte

Amphibische Gefechte werden genauso abgehandelt wie normale Landgefechte, mit einer Ausnahme: der Angreifer darf sich nicht zurückziehen, selbst wenn es zu einem Waffenstillstand kommen sollte. In diesem Fall werden alle seine Einheiten vernichtet.

Hinweis: Wer einen amphibischen Angriff startet, sollte genügend Truppen schicken, um den Gegner zu überrollen. Andernfalls könnte mit einem Schlag die komplette Streitmacht durch ein paar unglückliche Würfelwürfe vernichtet werden.

Rückzug

Einheiten, die an Kämpfen beteiligt sind – sowohl Angreifer als auch Verteidiger – ziehen sich mitunter zurück. Dies kann freiwillig, oder unfreiwillig geschehen.

Sobald klar ist, dass sich eine bestimmte Einheit zurückzieht, muss ermittelt werden, was mit dieser Einheit passiert. Man geht die folgenden Punkte durch und stoppt sofort, wenn einer davon zutrifft.

1. Handelt es sich um ein amphibisches Gefecht und der Angreifer zieht sich auf Grund eines Waffenstillstandes zurück, dann wird die gesamte Angriffstreitmacht zerstört.
2. Zieht sich der Angreifer zurück, wird die Einheit in das Aufmarschgebiet gesetzt.
3. Zieht sich eine verteidigende Einheit zurück, wird sie in ein benachbartes eigenes Gebiet nach Wahl des Verteidigers platziert. („Benachbart“ bedeutet „benachbart zum Zielgebiet“.)
4. Hat eine sich zurückziehende verteidigende Einheit kein benachbartes eigenes Gebiet, zu dem sie sich regelkonform zurückziehen kann, darf sie stattdessen in ein benachbartes unbesetztes Gebiet – wieder nach Wahl Verteidigers – zurückgezogen werden. Der Verteidiger darf sich aber unter keinen Umständen in das Aufmarschgebiet des Angreifers zurückziehen.
5. Kann sich eine verteidigende Einheit nicht gemäß den Schritten 3 und 4 zurückziehen, wird sie zerstört.

Es versteht sich von selbst, dass Land- und Lufteinheiten sich niemals in Seegebiete und Seeinheiten sich niemals auf Landgebiete zurückziehen dürfen.

Spezialangriffe

Neben dem Kampf, haben die Spieler noch einige andere Möglichkeiten, die Einheiten ihrer Gegner zu zerstören. Bomber und U-Boote können unter bestimmten Umständen spezielle Angriffe durchführen, und die „Ballistische Rakete-Spezialfähigkeit“ (eingesetzt durch die entsprechende Karte) kann genutzt werden, um weit entfernte gegnerische Einheiten zu vernichten. Die Spezialangriffe werden im Folgenden detailliert beschrieben.

Auch wenn für den Einsatz eines solchen Spezialangriffs ein Kampfpunkt eingesetzt werden muss, handelt es sich nicht um einen Kampf. Demzufolge wirken Regeln und Fähigkeiten, die im Kampf nützlich sind – wie z.B. die Fähigkeit der Krankenschwester zum Rückzug – nicht gegen Spezialangriffe.

Besondere Bomberangriffe

Ein oder mehrere Bomber in einem Landgebiet, in Nachbarschaft zu einem Seegebiet in dem feindliche U-Boote liegen, können einen Spezialangriff gegen diese durchführen. Der Spieler, der den oder die Bomber kontrolliert, erklärt einen Angriff, gibt einen Kampfpunkt aus und wirft zwei Würfel für jeden am Angriff beteiligten Bomber. Jeder Treffer zerstört ein U-Boot.

Hinweis: Der Angreifer darf nicht wie bei einem normalen Kampf mehrmals würfeln, und die U-Boote dürfen gar nicht würfeln. Der Spieler, der die Bomber kontrolliert, wirft also einmalig seine Würfel, die Verluste werden entfernt und der Spezialangriff ist vorüber.

Besondere U-Bootangriffe

Ein oder mehrere U-Boote in einem Seegebiet, das an ein Landgebiet mit feindlichen Einheiten angrenzt, können einen Spezialangriff auf diese durchführen. Der Spieler, der die U-Boote kontrolliert, erklärt einen Angriff, gibt einen Kampfpunkt aus und wirft einen Würfel für jedes am Angriff beteiligte U-Boot. Jeder Treffer zerstört eine gegnerische Einheit. Der Spieler, der die U-Boote kontrolliert, bestimmt entsprechend der regulären Kampfbeschränkungen, welche Einheit zerstört wird. Das bedeutet, dass zunächst alle Jäger bzw. Panzer zerstört werden müssen, bevor Bomber bzw.

Mechs als Verluste entfernt werden können. Besondere U-Bootangriffe können nicht gegen Hauptstädte durchgeführt werden.

Hinweis: Ebenso wie bei besonderen Bomberangriffen würfelt der Spieler, der einen besonderen U-Bootangriff durchführt, nur einmal und es gibt keinen Gegenschlag der angegriffenen Einheiten.

Ballistische Rakete-Spezialangriff

Ein Spieler, der in der Initiativphase die Karte „Ballistische Rakete“ gewählt hat, darf irgendwann innerhalb seiner Kampfphase einen besonderen Angriff mit einer ballistischen Rakete durchführen. Um dies zu tun, erklärt er seinen Angriff, wählt ein beliebiges Gebiet (Land oder See) als Ziel, gibt einen Kampfpunkt aus und wirft drei Würfel. Für jeden Treffer wählt er eine beliebige Einheit im Zielgebiet aus und zerstört sie. Das bedeutet, der Spieler muss nicht erst Jäger oder Panzer entfernen, um Bomber oder Mechs zu zerstören. Ballistische Raketen dürfen nicht gegen Hauptstädte eingesetzt werden.

Einschränkung erste Runde

Während der ersten Spielrunde dürfen Spieler keine besonderen Angriffe gegen Gebiete mit Energiequellen, Hauptstädten oder Produktionszentren durchführen.

Spezialfähigkeiten

Jede Karte gewährt dem Spieler Zugriff auf eine Spezialfähigkeit, die von diesem Spieler einmal in der Runde, in der sie ausgewählt wurde, benutzt werden darf. (Obwohl die Effekte einiger Spezialfähigkeiten länger andauern, als nur in dem Moment, in dem sie aktiviert wurden, ändert das nichts an der Tatsache, dass die Karte nur einmal – eben bei der Aktivierung – pro Runde benutzt werden darf.)

Jede Spezialfähigkeit muss zu einem bestimmten Zeitpunkt der Spielrunde aktiviert werden, welcher je nach Fähigkeit variiert. Die einzelnen Spezialfähigkeiten werden auf den beigelegten Übersichtsbögen im Detail beschrieben.



VARIANTE: EPISCHES SPIEL

Der folgende Abschnitt ist für Spieler gedacht, die Spielerfahrung mit Dust gesammelt haben, oder die von vornherein auf eine epische Herausforderung aus sind.

Für diese Spielvariante werden einige Mechanismen des Spiels geändert. Die Änderungen werden im Folgenden unter der Überschrift des Kapitels/Abschnittes der Grundregel aufgelistet, auf den sie sich beziehen. Außerdem sind in der Grundregel die Abschnitte, die im Epischen Spiel geändert werden, hellblau eingefärbt.

Spielübersicht

Ein Spieler gewinnt, wenn er 40 Siegpunkte (oder mehr) erreicht.

Spielaufbau

3. Hauptstädte

Auf neutrale Hauptstädte wird kein Produktionszentrum gesetzt.

4. Landgebiete

Beginnend mit dem ersten Spieler beanspruchen die Spieler der Reihe nach die Energiequellen an Land, indem sie reihum je einen ihrer Panzer darauf setzen. Sobald alle Spieler zwei Energiequellen für sich beansprucht haben, werden die restlichen Energiequellen an Land mit je einem neutralen Panzer und Mech besetzt.

Jetzt setzen die Spieler, gemäß der Startreihenfolge, reihum einen eigenen Panzer auf ein freies Landgebiet, bis jeder Spieler fünf Landgebiete für sich beansprucht hat. Auf alle noch freien Landgebiete wird je ein neutraler Panzer und Mech gesetzt.

Am Ende dieser Phase haben also alle Spieler eine Hauptstadt, 2 Energiequellen und 5 Landgebiete unter ihrer Kontrolle.

6. Verstärkungen

Diese Einheiten dürfen auf jedes Feld gestellt werden, das ein Produktionszentrum des Spielers enthält, wie unter Bau von Einheiten beschrieben (siehe S. 12)

Es dürfen in dieser Phase keine Einheiten auf Seegebieten platziert werden.

Die Figuren

Produktionszentren

In dieser Spielvariante gibt es keine neutralen Produktionszentren.

Die Spielrunde

Eine Partie dauert ca. 7-10 Spielrunden.

Kauf von neutralen Einheiten

In dieser Spielvariante können keine neutralen Einheiten gekauft werden.

Die Bewegungsphase

In der Bewegungsphase bewegen die Spieler ihre Einheiten zwischen eigenen Gebieten, oder in leere Gebiete.

Landbewegung

Der Weg vom Startgebiet zum Zielgebiet darf keine gegnerischen und unbesetzten Gebiete, oder Seegebiete enthalten.

Seebewegung

Der Weg zwischen Startgebiet und Zielgebiet darf kein gegnerisches, wohl aber eigene oder unbesetzte Gebiete enthalten.

Die Kampfphase

Hauptstädte angreifen

Die Spieler dürfen keine Hauptstädte angreifen, solange kein Spieler 20 oder mehr Siegpunkte erreicht hat. Sobald ein Spieler diesen Wert erreicht, dürfen Hauptstädte angegriffen werden.

Siegpunktphase

Formel zur Siegpunktberechnung: $VP = 2 \text{ pro Hauptstadt} + 2 \text{ pro Hoheit} + 1 \text{ je } 3 \text{ Energiequellen}$

Hauptstädte

Für jede Hauptstadt die ein Spieler kontrolliert, erhält er zwei Siegpunkte.

Energiequellen

Für je drei Energiequellen die ein Spieler kontrolliert, erhält er einen Siegpunkt.

Hoheiten

Für jede Hoheit die ein Spieler kontrolliert, erhält er zwei Siegpunkte.

Spielende

In dieser Variante von Dust gewinnt der Spieler, der am Ende der Siegpunktphase einer Runde 40 Siegpunkte erreicht hat und mindestens eine Hauptstadt kontrolliert.

CREDITS

Autoren

Spartaco Albertari und Angelo Zucca

Art Director

Paolo Parente

Illustrationen

Paolo Parente, Alessia Zambonin
und Davide Fabbri

Grafik-Design

Ray D. Tutto und Alessia Zambonin

Bearbeitung

Leo Cook

Artwork Spielplan

Nicolas Fructus

Produktionsmanager

David Preti und William Yau

Spieltester

Ketto Pelan

Herausgeber Englische Ausgabe

Christian T. Petersen

Deutsche Übersetzung

Michael Woycke

Textbearbeitung Deutsche Ausgabe

Christoph Lipsky und André Winter

Layout & Umsetzung Deutsche Ausgabe

Heiko Eller

Besonderer Dank an:

Mink, Christian T. Petersen, John Grams, Jeremy Stomberg, Jose M. Rey, Gilles Garnier, Takashi Kono, Kunitaka Imai, Sigrid Thaler, Clement Boen, Anastasiya Tymofeyeva, Vincent "Nipple" Fontaine, Matthias Haddad, Roberto Scazzuso, Edouard Guiton, Juan Navarro Pérez, Fabio and Filippo Zanicotti, und Mario "Wir vermissen dich sehr!" Braghieri

In Erinnerung an Riccardo Mazzoletti

Dust ist eine Schöpfung
von Paolo Parente.

Dust Games "nach einer Idee von" David,
Ketto, Paolo, William.

Dust is property of
Dust Ltd., Hong Kong.

Exklusive Distribution der Deutschen Ausgabe:

Heidelberger
Spieleverlag

