

デューン 砂の惑星

インペリウム

よくある質問とその解答 (FAQ) 2022/5/5(ver.02)

本ゲームは、カードやマスの効果の組み合わせによって、ルールのカスタムが複雑になることがあるため、ここに個別の説明を公式にまとめました。

製品版のルールブックの関連する部分を、参照ページとして掲載してある項目もありますが、基本的には、この「FAQ」のほうが、より詳しく説明してあります。

●全般

代行者の派遣：

・「代行者を派遣せず、カードをプレイしてカード上段の効果だけを解決する」ということはできません。そのカードで派遣可能なマスがすべて他の代行者で埋まってしまっているような場合、そのカードでは説得力の行使しか実行できません。

・プレイしたカードの上段は、自分の代行者を実際に対応するマスに配置できた場合にのみ効果を発揮します。配置後の効果を先に獲得することはできません。

例：「水がない状態で〈スティルガー〉をプレイし、カード上段の効果で入手する水をコストとして支払って《ハッガ盆地》に代行者を派遣する」など、ということはありません。

・手札のプレイの前に、策謀カードをプレイする機会があります。この場合、策謀によって資源を獲得したなら、その手番で代行者を派遣するマスのためのコストとして使用できます。

(ルール説明書9ページにも掲載)

効果の適用：ボードの各マスやプレイしたカードの効果は、ここで指摘する例外を除き必ず適用されなくてはなりません：

- ・効果に「してもよい」とあるなら、しないことも選択できます。
- ・効果に矢印があるなら、コスト(矢印の左部分)を支払わなければ、その効果を適用しなくて済みます。

ただし策謀カードの場合、コストを支払わずにプレイすることはできません(すなわちプレイしたなら、効果を適用しないということとはできないわけです)。

・「カード1枚を破棄」のアイコンは、その効果を適用しないことを選択できます。

・アイコンではなく、文章でそのカード自身を破棄するよう指示がある場合、必ず破棄しなくてはなりません。

ボード上のベネ・ゲゼリット修道女会の《選択的繁殖計画》では、「カード1枚を破棄」を実行しなければ、コストを支払ったことにはなりません(カードを破棄せずに、新たにカード2枚を引くことはできません)。

コストの支払い：カードのプレイなどで、その効果を適用する際にコストを求められた場合、1回分のコストしか支払うことはできません。「複数回分のコストを支払って、効果を複数回使用する」ということはできません。

(ルール説明書 裏表紙にも掲載)

例：〈ダンカン・アイダホ〉をプレイする際、水1つを支払うなら、1部隊を駐屯地に置き、カード1枚を引くことができます。「水2つを支払って、2部隊を駐屯地に置き、カード2枚を引く」などということはありません。

捨て札：カードを捨てる指示があったら、特記なき限り手札から捨ててください(策謀カードを捨ててはいけません)。プレイ済みのカードは、クリーンナップされるまでは捨て札とはみなしません。

(ルール説明書 裏表紙「捨て札」にも掲載)

同盟トークン：同盟トークンを保持する派閥の影響力が3以下になったら、その派閥の影響力が4以上の他のプレイヤーがいるかいないかで同盟トークンの行き先が変わります：

1. いるなら：その派閥の影響力が最大のプレイヤー(複数ならその中から君が選ぶ)に、その同盟トークンを渡します。
2. いないなら：その同盟トークンを、アラキス・ボードの所定の位置に戻します。

説得力の行使：説得力の行使の際、策謀カードによって、追加でカードを引いた場合(陰謀^{ボイズン・スノーバー}毒物探知機)および(再集中)など)、引かれたカードは直ちに公開し、その手番で公開したものとして効果を適用してください(追加で説得力や戦力が増加する可能性があります)。

任意の数の部隊：カード効果に「任意の数の部隊」の指示があるなら、「0」部隊を選択することもできます。

戦場への進軍：紛争エリア(右下に剣アイコンがあるマス)に代行者を派遣して召集した部隊(マスの効果、手札の上段の効果、策謀カードの効果問わず)は、そのうち任意の数を直接戦場に進軍させることができます(戦場に進軍させない部隊は、駐屯地に配置します)。

それに加えて、駐屯地に元々いた部隊を、0~2部隊、戦場に進軍させることができます。

(ルール説明書 10 ページにも掲載)

引き分け（紛争）：最大戦力の公家が複数いる場合（1位が引き分け）、該当者全員は2番目の報酬をもらいます。この時、この紛争に勝利した公家はいないとみなします（4人ゲームにおいて、もし1位が2人で引き分けになった場合、残りの2人は3番目の報酬のために戦力を比べ合ってください）。

2位が引き分けなら、該当者全員は3番目の報酬をもらいます（4人ゲーム以外で2位の引き分けが発生したら、該当者は報酬をもらうことができません）。

3位で引き分けになったら、誰も何ももらえません。

（ルール説明書 P12「引き分け」にも掲載）

得点トラック：FAQ 全般「勝利点」参照。

勝利点：得点トラックは12点までしかマスがありませんが、獲得できる勝利点に上限はありません（13点以上になるのは極めて珍しい事態です）。

ソロプレイ：ソロプレイにおけるライバルは、派閥の影響カトラックから勝利ポイントを獲得します（影響力が2に達した場合と、同盟トークンを持っている場合の両方）。ただし影響力が4に到達した場合の恩恵は獲得しません。

固有名詞：本作に登場する固有名詞は、基本的にはハヤカワ文庫の小説版（矢野徹訳）に準拠しています。したがって2021年公開の映画『DUNE 砂の惑星』での名称とは、多少の差異があります。

●指揮官ボード

アリアナ・トールヴァルド伯爵夫人：〈香料中毒〉は、強制的に適用されます（任意で使用しないという選択はできません）。また香料交易のマスすなわち〈大平原〉〈帝国盆地〉〈ハッガ盆地〉に代行者を派遣した際のみ適用されます。他の手段（カードの効果など）で香料を入手しても、適用されません。

イルバン・リチェス伯爵：〈無慈悲な交渉者〉は、ボード上のマスの配置コストとしてソラリを支払った場合のみ適用されます。プレイしたカードの効果で、コストとしてソラリを支払ったとしても、適用されません。

ウラディミール・ハルコンネン男爵：〈絶妙な一手〉を使うには、まず専用のハルコンネン男爵トークン4枚から2枚を選び、裏向きで指揮官ボードに配置します（選ばれなかった2枚は誰にも見せずに箱に戻します）。報酬を受け取る際には、選んだ2枚を公開してください（1ゲームにつき1回）。

（ルール説明書 P13「詳細説明」にも掲載）

ヘレナ・リチェス：〈全体俯瞰〉であっても、ゲーム中1回しか使えないマス（〈最高議会〉や〈道場〉）には、2回目の派遣はできません。帝国〈声〉に逆らうこともできません（〈声〉で指定されたマスには、代行者を派遣することができません）。

〈人心掌握〉で脇によけられたカードは、他のプレイヤーは獲得できません。君はそのカードを、帝国の列にあるカードを直接獲得できるカード効果（例：策謀〈バイパス・プロトコル〉）で獲得することができます。ただしその場合、説得力の軽減は適用されません。

〈人心掌握〉で脇によけたのに、そのラウンドで購入しなかったカードは、破棄されます。

〈人心掌握〉文中の「影響力の行使」は「説得力の行使」の間違いです。これは記載の誤りの改定です（2022/5/5 追記）。

（ルール説明書 P13「詳細説明」にも掲載）

パウル・アトレイデ：山が尽きているタイミングでは、カードを確認することはできません（新たにカードを引くタイミングになって、捨て札をシャッフルして山を作り直して初めて、山の上を確認できるようになるのです）。

（ルール説明書 P13「詳細説明」にも掲載）

●共用カード

香料こそ流るるべし：このカードを破棄しても、既に獲得した勝利点は減りません。

空間転移：〈空間転移〉のアイコン効果でのみ獲得できます。このアイコンがあるのは、アラキス・ボード上の宇宙協会（宇宙航路）マスのみです。

●帝国カード

暗殺任務：このカードで、このカード自身の破棄はできません。他の手段で破棄されたなら、即座に4ソラリ獲得します。

声：使用されていない占拠マーカーを、選んだマスに配置し、（ラウンド終了までではなく）自分の次の手番に取り除きます（〈声〉で指定されたマスに代行者を派遣することができないのは、1手番だけ）。これは記載の誤りの改定です。

このマーカーがある間は、帝国〈クイサツ・ハデラッハ〉や指揮官〈ヘレナ・リチェス〉の〈全体俯瞰〉などであっても、〈声〉で指定されたマスには代行者を派遣できません。（ルール説明書 13 ページ「詳細説明」にも掲載）

裏切り：影響力が0の派閥を選んで「影響力を1失う」効果を適用することはできません。影響力を失うのと獲得するのを、同じ派閥にしてもかまいません(その場合、最終的にその派閥の影響力が1上がります)。

ガン・ソフター

砲撃機：駐屯地に部隊コマがなければ、このカードの影響を受けません(戦場にあるコマは基地に戻す必要はありません)。

キャリアール：基本 ^{スパイス}香料とは、直接マスに記載された数字分の ^{スパイス}香料です。すなわち《帝国 盆地》なら1、《ハッガ盆地》なら2、《大平原》^{グレート・フラット}なら3)で、それぞれ2倍の2/4/6となるわけです(メーカー・アイコン上に積み上げたものは追加 ^{スパイス}香料と呼び、《帝国 盆地》の占拠ボーナスの ^{スパイス}香料ともども、基本 ^{スパイス}香料ではありません)。

ギルド

協会の銀行家：説得力の行使でプレイした手番では、^{スパイス・マスト・フロー}〈香料こそ流るるべし〉の獲得コストは、全て3軽減されます(獲得コスト6)。すなわち説得力が 12 あれば ^{スパイス・マスト・フロー}〈香料こそ流るるべし〉を2枚獲得できるのです。

教母モヒアム：他のプレイヤーは、君の左側から時計回りの順に、手札から2枚選んで捨てます。

FAQ 全般「捨て札」も参照のこと。

クイサツ・ハデラツハ：プレイすると、すでにマスに派遣されている代行者を、別のマスに派遣することができます(基地に代行者が残っている必要はないのです)。また、元々いたマスにもう一度派遣することもできます。新たに派遣するマスに配置するためのコスト(水や香料など)は、別途支払う必要があります。

ただしゲーム中1回しか使えないマス(《最高議会》^{ハイ・カウンスル}や《道場》)には、たとえクイサツ・ハデラツハ)であっても、2回目の派遣はできません。また帝国^{ヴォイス}〈声〉に逆らうこともできません(^{ヴォイス}〈声〉で指定されたマスには、代行者を派遣することができます)。

メーカー・アイコンがあるマスから代行者を別のマスに派遣させ、そのマスが「フェイズ4:メーカー」で空いたままなら、そこには追加で ^{スパイス}香料が発生します。

(ルール説明書 13 ページ「詳細説明」にも掲載)

チャニ：FAQ 全般「任意の数の部隊」参照。

帝国の密偵：プレイの際にのみ、このカードを破棄して策謀カード1枚を引くことができます。他の手段で破棄されても策謀カードは引けません。

人間性テスト：君の左隣の公家から、時計回りでひとりずつ選択していきます。どの公家も、必ずできることを選ばなければなりません。手札がなければ「手札を捨てる」選択肢は選べず、戦場に部隊がいなければ「部隊を減らす」選択肢は選べません。手札を捨てるなら、その公家のプレイヤーが捨てるカードを選びます(ランダムではありません)。

(ルール説明書 13 ページ「詳細説明」にも掲載)

例 1：戦場に部隊がおらず、手札があるなら、必ず手札から1枚を選んで自分の捨て札に置かなくてはなりません。

例 2：戦場に部隊がおり、既に説得力の行使を行っている(手札が0枚の)プレイヤーは、必ず戦場の1部隊を基地に戻さなくてはなりません。

例 3：手札がなく、戦場にも部隊がいなければ、何もすることはありません。

例 4：ソロ&2人ゲームの際には、ライバルには手札がないため、必ず戦場の1部隊を基地に戻します(戦場に部隊がない場合は何もしません)。

FAQ 全般「捨て札」も参照のこと。

リエト・カインズ：このラウンドで君がプレイしたカードと、説得力の行使で公開したカードは、すべて「プレイ済み」となります。このプレイ済みの全カード(このカード自身も含む)を確認し、プレーメン1枚につき、説得力2を獲得します。

(ルール説明書 裏表紙「プレイ済み」にも掲載)

●策謀カード：全般

策謀カードをプレイするには、記載の条件を満たし、コストを支払う必要があります(あれば)。たとえば陰謀(議員特権)をプレイするには《最高議会》^{ハイ・カウンスル}に自分の議席が必要です。陰謀《贈賄》なら、2ソラリを支払わなければいけません。

策謀カードは、自分の手番中であれば(「代行者の派遣」もしくは「影響力の行使」のどちらを実行していても)プレイできます。「代行者の派遣」の場合、手札をプレイする前に、策謀カードをプレイしてもかまいません。

策謀の山札が尽きたなら(滅多にないことですが)、策謀の捨て札をすべてまとめてシャッフルし直し、新しい山札を作ってください。

▽策謀カード：陰謀

カリスマ：FAQ「策謀カード:全般」参照。

緊急動員：FAQ 全般「任意の数の部隊」参照。

計画微用：メンタート・コマが《人間電算機》^{ヒューマン・コンピュータ}のマスにない(既に誰かに取られている)場合は、使用できません。

(ルール説明書 13 ページ「詳細説明」にも掲載)

招集任務：このカードの効果は、そのラウンドの「影響力の行使」の際にのみ適用されます（「代行者の派遣」中に獲得したカードを、山の一番上に置くことはできません）。影響力の行使の際、複数のカードを獲得する場合、獲得のたびに、山の上に置くか、捨て札置き場に置くか、選んでください（それぞれのカードで、異なる選択を行ってもかまいません）。

寝返り：プレイするには、いずれかの他のプレイヤーの部隊が戦場にいる必要があります（君の部隊は駐屯地にいかなくてもかまいません）。

ビンドゥー・サスペンション：自分の手番で、何もせずに最初にプレイしなければなりません。プレイしたら山の上から1枚引き、ただちに手番を終了してもかまいません。

（ルール説明書 13 ページ「詳細説明」にも掲載）

ポイズン・スノーバー
毒物探知機：山が尽きているタイミングでは、カードを確認することはできません（新たにカードを引くタイミングになって、捨て札をシャッフルして山を作り直して初めて、山の上を確認できるようになるのです）。

FAQ 全般「説得力の行使」も参照のこと。

（ルール説明書 P13「詳細説明」にも掲載）

▽策謀カード：戦術

「勝利したら」との記述がある場合、その紛争で1位の報酬を受け取った場合のみプレイできます。戦力が最大のプレイヤーが複数なら、受け取る報酬が2位のものなので、プレイできません。

紛争の1位報酬で策謀カードを獲得し、それに「勝利したら」という記述があったなら、即座にプレイできます。

（ルール説明書 12 ページ「策謀カード：戦術」にも掲載）

敬意を集める：紛争の報酬に スパイス 香料があり、それを獲得できる場合、受け取った報酬の スパイス 香料を消費して、この戦術カードをプレイできます（あるいは戦術〈勝者のために……〉をプレイして スパイス 香料を獲得し、それを〈敬意を集める〉に使うという手もあります）。

（ルール説明書 P13「詳細説明」にも掲載）

仕組まれた出来事：他の戦力を増やす戦術カードをととは逆に、減らしたのに対応させて、自分の戦力を下げてください。

耳目を集める：FAQ「策謀カード：全般」参照。

勝者のために……：FAQ「策謀カード：戦術」を参照。

▽策謀カード：終盤

策中の策：各派閥の影響力トラックのマスは、すべて6つです。最初に勝利点を獲得するマスの、1つ上のマスに到達すると、影響力3を獲得したことになります。

市場独占：プレイしたら、各人とも山札および捨て札にある スパイス・マスト・フロー 〈香料こそ流るるべし〉の枚数を全て合計し、その数を宣言します。君が単独最多だった場合にのみ、2番目の条件を満たします（他の対戦相手が単独最多だったり、君が最多でも他の誰かも同枚数だった場合、2番目の条件は満たせず、追加の勝利点は獲得できません）。

●紛争カード

混沌を正す：紛争の報酬としてメンタートを受け取る場合にのみ、どこからでも獲得でき、次のラウンドに持ち越すことができます（現在のラウンドが終了しても、ボードに戻してはいけません）。

（ルール説明書 裏表紙「メンタート」にも掲載）