

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) 2023/4/14(ver.03)

本ゲームは、カードやマスの効果の組み合わせによって、ルールのカット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。

製品版のルール説明書の関連する部分を、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。

項目名の直後に何も書かれていない項目は「デューン 砂の惑星：インペリウム」の基本ルールの詳細説明です。

項目名の直後や行頭に(IX)と書かれた項目は「イクスの新興」を導入している際のルール詳細説明です。

項目名の直後や行頭に(v03)と書かれた項目は、FAQのver.02から追加・更新された項目です。(IX)も同様に、ver.02から追加・更新された項目です。

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：「水がない状態で帝国カード〈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」ということはできません。
- 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P9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：帝国カード〈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」などということとはできません。

召集：(v03)部隊コマを召集する場合、それは自分の基地にある部隊コマしか召集を行えません。イクス・ボードの交渉エリアに置いた部隊コマは召集することはできません。戦場や駐屯地にいる部隊コマを召集して、駐屯地に置き直すことはできません。

紛争エリアに代行者を派遣した手番中では、その手番中に召集した部隊コマ(弩級戦艦コマ)はプレイしたカード、マスの効果、輸送報酬、策謀カード/陰謀、技術タイルなど、どの方法であっても戦場に直接進軍させることができます。

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）

潜入：(IX)潜入アイコンを使用する場合、他の代行者がいるマスに自分の代行者を派遣できます。これは「必ず他の代行者がいるマスに派遣する」のではなく、通常通りの代行者アイコンとして、他の代行者がいないマスにも代行者を送ることができます。

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。

説得力の行使を行った後にカードを引いた場合：

- ① 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（策謀カード／陰謀^{ボイスン・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）。
- ② (v03)説得力の行使を行った手番終了後から、そのラウンドが終了するまでに何からしらの手段でカードを引いた場合（紛争の報酬結果など）は、それは次のラウンドに持ち越します。

例：紛争〈貿易戦争〉に勝利し、輸送トラックの一番上にいる自分の輸送艦を帰港させ、技術タイル〈宇宙港〉を獲得した時の効果でカードを2枚引きました。これは自分の説得力の行使を行った後なので、その2枚は手札に残したままにします。次のラウンドのフェイズ1：ラウンド開始では通常通り山から5枚引いて、手札が7枚の状態ゲームを進めることになります。

弩級戦艦^{ドレッドノート}について：(IX)基本ゲームのルールでは、紛争に参加（戦力を持ち、策謀カード／戦術を使用し、紛争の報酬を獲得）するには、戦場に1ユニット（部隊コマ）以上がある必要があります。弩級戦艦コマは1ユニットとして扱うので、自分の部隊コマの代わりとして機能します。

なお、駐屯地に弩級戦艦があるときは、それは戦場にはないので、紛争には何も影響を与えません。

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P10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、派閥の影響力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（任意で使わないという選択はできません）。また香料スパイス交易のマスすなわち《大平原グレート・フラット》《帝国インペリアル盆地》《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。

イレサ・エカツ(IX)：〈一歩先〉の「・それ以外なら」は、あなたが脇に置いたカードを公開して手札に加えた手番の間、その公開したカードをプレイしたときのみ見る条件です。

公開して手札に加えたカード以外をプレイした場合は、〈一歩先〉では何も得られません。

（イクスの新興ルール説明書P10「詳細説明」にも掲載）

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 第1刷P13 / 第2刷P14「詳細説明」にも掲載）

大公アルマンド・エカツ(IX)：〈連携〉の使用条件を満たすには、指定されている 3 つの代行者アイコンのうちいずれかがあるマスに、少なくとも 2 体の代行者コマが置かれている必要があります。この条件が満たされているなら、2 体の代行者が同じアイコンのマスにいる必要はありません。

（例：あなたの 3 つの代行者コマが《^{インペリアル}帝国盆地》《カルタゴ》《極秘主義》に派遣されている場合は、〈連携〉の使用条件が満たされている）

（イクスの新興ルール説明書P10「詳細説明」にも掲載）

《姫》ユナ・モリタニ(IX)：自分の手番中、複数のカードや効果によってソラリを複数回獲得する場合、それらの効果ごとに〈密輸業者〉を適用します。

（例：《補助金》に代行者を派遣して 2 ソラリを獲得し、さらに同じ手番中に策謀《^{エラック}棚ぼた》をプレイして 2 ソラリを獲得する場合、《補助金》で追加 1 ソラリ、《^{エラック}棚ぼた》で追加 1 ソラリをそれぞれ獲得する。すなわち《補助金》2 + 1、《^{エラック}棚ぼた》2 + 1 = 合計 6）。

（イクスの新興ルール説明書P10「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（《^{ハイ・カウンシル}最高議会》や《^{ヴォイス}道場》）には、2 回目の派遣はできません。帝国カード〈^{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〈^{エラック}バイパス・プロクトル〉）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。

（第1刷）〈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^{エラック}改定です。

（ルール説明書 第1刷P13 / 第2刷P14「詳細説明」にも掲載）

ボウル・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 第1刷P13 / 第2刷P14「詳細説明」にも掲載）

共用カード

^{スパイス・マスト・フロー}**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。

^{フォールドスペース}**空間転移**：〈空間転移〉のアイコン効果でのみ獲得できます。『^{デューン}砂の惑星：インペリウム』のみで遊んでいる場合、このアイコンがあるのは、アラキス・ボード上の宇宙協会スパーシングギルドの「^{エラック}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。

^{ヴォイス}**声**：使用されて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（〈^{ヴォイス}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）。（第1刷）これは記載の誤りの^{エラック}改定です。このマーカーがある間は、帝国カード〈^{エラック}クイサツツ・ハデラツハ〉や指揮官〈ヘレナ・リチェス〉の〈全体俯瞰〉などであっても、〈^{ヴォイス}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P13「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）。

砲搏翼機：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）。

キャリオール：基本香料とは、直接マスに記載された数字分の香料です。すなわち《帝国盆地》なら1、《ハッガ盆地》なら2、《大平原》なら3）で、それぞれ2倍の2/4/6となるわけです（メイカー・アイコン上に積み上げたものは追加香料と呼び、《帝国盆地》の占拠ボーナスの香料ともども、基本香料ではありません）。

協会ギルドの銀行家：説得力の行使でプレイした手番では、帝国カード〈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〈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、手番プレイヤーの左隣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・ハデラッハ：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》や《道場》）には、たとえ〈クイサツ・ハデラッハ〉であっても、2回目の派遣はできません。また帝国カード〈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）。

メイカー・アイコンがあるマスから代行者を別のマスに派遣し、そのマスが「フェイズ4：メイカー」で空いたままなら、そこには追加で香料が発生します。

（ルール説明書P13「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：手番プレイヤーの左隣の公家から、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P13「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：戦場に部隊があり、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、フレーメン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、（あれば）コストを支払う必要があります。たとえば陰謀（議員特権）をプレイするには《最高議会》に自分の議席が必要です。策謀カード／陰謀（贈賄）なら、2ソラリを支払わなければプレイできません。

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。

策謀の山が尽きたなら（減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。

計画徴用：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P13「詳細説明」にも掲載）

再集中：(v03)これをプレイしたときに自分の捨て山が0枚の時は、自分の山をシャッフルします（その後、山からカード1枚を引いて手札に加えます）。

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（手番プレイヤーの部隊は駐屯地にい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P13「詳細説明」にも掲載）

ポイズン・スヌーパー
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。

（ルール説明書 第1刷P13 / 第2刷P14「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P12「策謀カード／戦術」にも掲載）

敬意を集める：『デューン 砂の惑星：インペリウム』ルール説明書第1刷P13 / 第2刷P14「詳細説明」に記載されているこの項目（カード名は、エラック〈耳目を集める〉の間違いです。これは記載の誤りの改定です）。

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

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

（ルール説明書 第1刷P13 / 第2刷P14「詳細説明」にも掲載）

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、各人とも山および捨て札にある帝国カードスパイス・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・コマを受け取る場合のみ、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）

技術タイル(IX)

技術タイルの効果のうち、使用するタイミングや条件が記載されていないなら、自分の手番中にしか使用できません。

例：技術タイル〈密偵衛星〉には2種類の効果があります。上段の効果（スパイスを3つ払い、この技術タイルを破棄して勝利点を獲得）は、使用するタイミングが指定されていないため、自分の手番中にしか使用できません。下段の効果は、「終盤：」と表記されているので、ゲーム終了時（策謀カード／終盤と同じタイミング）で使います。

技術タイル〈宇宙港〉(IX)：この技術タイルを獲得するタイミングによっては、説得力の行使を行った以降のタイミングで手札が増える可能性があります（紛争の報酬で輸送艦を帰港させ、輸送トラック 3 マス目の効果で技術タイルを購入するなど）。その場合、獲得した手札は次のラウンドまで持ち越します。

FAQ全般「説得力の行使を行った後にカードを引いた」も参照。

ソロプレイ(IX)

公家ハイガルカードを公開したとき、代行者を送る指定マスが 2 つ表示されているカードは、そのライバルの現在の影響力に合致するマスへ代行者を送ります。もしも、指定されたマスに他の代行者がいる場合は、そのカードを捨てて次の公家ハイガルカードを公開します（マスが 2 つあるカードでは、派遣できない場合と同じカードの別のマスに派遣する、ということはありません）。

ライバルの輸送トラックでの行動(IX)：ライバルが輸送トラックの 2 マス目を実行するとき、影響力が最も低い派閥の影響力を + 1 します。影響力が最も少ない派閥が複数ある場合、筆頭公家プレイヤーマーカーを保有しているプレイヤー（ライバルが保有しているなら、その次のプレイヤー）が、その中から影響力を増やす派閥を選びます。