

# U N E

## デューン 砂の惑星

### インペリウム

この宇宙において、メランジという名の香料<sup>スパイス</sup>は極めて貴重な資源であった。したがって唯一の採掘場所である砂の惑星アラキス（別名〈砂丘〉<sup>デューン</sup>）は今、帝国<sup>インペリウム</sup>の大公家<sup>クレート・ハウス</sup>の紛争の中心となっている。そんな諍いのなかでも、互いに同盟を求め、各方面の力を利用し、何とか自身の地位を保っている。帝国評議会<sup>ランドスラード</sup>。メランジの取り引きによって私腹<sup>チョアム</sup>を肥やす<sup>フォールドスペース</sup>CHOAM公社。高みより全てを見渡すベネ・ゲセリット<sup>スパーシング・ギルド</sup>修道女会。空間転移航行技術を独占する宇宙協会。勇猛果敢な〈砂丘〉の先住民<sup>デューン</sup>フレイメン。帝国の皇帝自身ですら、この渦中から逃れることはできない。紛争は続き、いつ終わるとも知れぬ。だが、たったひとつ確かなことがある：

香料<sup>スパイス</sup>を制するものこそが、宇宙を征するのだ。

## ルール説明書

# 帝国のあらまし

この『**デューン 砂の惑星：インペリウム**』は、デッキ構築とワーカプレイスメントが高度に融合したカードゲームです。フランク・ハーバート、ブライアン・ハーバート、ケヴィン・J・アンダースンによって紡がれた原作小説『デューン 砂の惑星』シリーズ、およびレジェンダリー・ピクチャーズの新作映画に基づき、その多くの要素やキャラクターが援用されています。

注意：このゲームでは、各**グレート・ハウス**（略して公家）につき2名の指揮官が収録されています。原作に準拠するなら、同じ公家の2名の指揮官を、同時にゲームに参加させるべきではありません。とはいえ純粋にゲームとしてみるなら、このルールにしたがう必要はありません。原作に準拠にせず、自由に指揮官を組み合わせる「こんな展開もありかも?」という、パラレルワールドとして遊ぶことができます。



公家コリノのシャッドム

四世は、既知宇宙の  
パティシヤール・エンペラー  
大王皇帝。ご機嫌

伺いによって、大量のソラリ（帝国における公式通貨単位）を獲得できます。



スペース・ギルド  
宇宙協会は、  
フォールドスペース  
空間転移という宇宙  
航行技術を独占してい

ます。高額のスライスと引き換えに、協会の大宇宙船は、大部隊を一気に  
ハイライナー  
デューン  
〈砂丘〉の地表へと送り届けてくれます。



ベネ・ゲセリット修道

女会による、表の計略  
と裏の陰謀は数世代も

続き、帝国のいたるところまでいきわたっています。



フレイメンは獰猛な戦

士部族。長年、砂漠で  
の生活による水の節約

術によって、〈砂丘〉の争奪戦において、独自の優位性を保っています。フレイメンの支持を得ることが、貴重な香料収穫の鍵となるのです。



ランドスラード評議会は、皇帝から直に任

を受け、**グレート・ハウス**の代表として帝国を管理  
しています。とはいえソラリさえあれば、融

通を利かせてくれたり、寵愛を得たり、議席の座すら獲得できるのは自明の理です。



人工知能が起こした戦争が人類を滅亡寸前に追いこんだため、この〈砂丘〉の世界では、コンピューター（あるいは思考機械）は数世紀前から禁じられています。かの戦争が終結したあと、一部の人間は肉体と精神を極限まで鍛え上げ、**ヒューマンコンピューター**人間電算機となりました。俗に**メンタート**とも呼ばれています。



コンバイン・オネット・オーバー・アドバンサー・マーカンタイル  
協同公正重商高度推進（略称  
チョアム  
**CHOAM**）は、帝国全域に影響力をおよぼす超大型商業組織です。ソラリが欲しければ、取り引きするのがよいでしょう。



デューン  
〈砂丘〉の都市部は、軍

事作戦を展開するための重要な拠点です。ほと

んどの場所で、部隊を集めることができます。



サンドワーム  
砂漠は、巨大な砂虫

に支配されています。ス

ライスが必要なら、砂虫は避けられない脅威です。虎穴に入らずば虎子を得ず。この収穫が一度でもうまく行けば、諸君の世界は大きく広がることでしょう……



# ゲームの内容物



アラキス・ボード1枚



マス解説シート1枚



水15個

資源トークン62個



ソラリ24個  
大4個(5ソラリ相当)  
小20個(1ソラリ相当)



スパイス  
香料23個  
大3個(5スパイス相当)  
小20個(1スパイス相当)



紛争カード18枚

紛争Ⅰ 4枚  
紛争Ⅱ 10枚  
紛争Ⅲ 4枚



策謀カード40枚



メンタート・コマ1体



同盟トークン4枚



共用カード24枚

〈アラキス連絡員〉8枚  
〈スパイス・マスト・フロア〉  
〈香料こそ流るるべし〉10枚  
〈フォールドスペース〉  
〈空間転移〉6枚



帝国カード67枚



指揮官ボード8枚  
(裏面はラウンドの進行ガイド)



ハウス  
筆頭公家マーカー1個



ハルコンネン男爵トークン4枚  
(ウラディミール・ハルコンネン男爵が指揮官の際にのみ使用)

このルール説明書1冊

## ハウス 各公家専用内容物



ハウス  
公家初期カード10枚ずつ

カードリスト:

〈演説〉2枚  
〈短剣〉2枚  
〈交渉〉1枚  
〈デューン砂の惑星〉2枚  
〈予備偵察〉1枚  
〈手を組む〉1枚  
〈公家の指輪〉1枚

ハウス  
公家初期カードには、  
このアイコンがあります。



影響力キューブ16個



ディスク2枚  
点数マーカー1枚  
議員マーカー1枚



占拠マーカー3枚



代行者3体



戦力マーカー1個

この内容物は、公家ごとに、  
色違いで1セットずつあります。  
ここでは赤のみを示します  
(他は青、黄、緑)。

## 1人～2人ゲーム専用 内容物



ハウス  
公家ハイガル・カード31枚



ハウス  
公家ハイガル・ルールシート1枚

# ゲームの準備

**A** テーブル中央にアラキス・ボードを広げ、さらに次の内容物を配置していきます：

**A1** メンタート・コマを、対応する《人間電算機》マスに置いておきます。



**A2** 4枚の同盟トークンを、各派閥（皇帝、宇宙協会、ベネ・ゲゼリット修道女会、フレイメン）の、影響力トラックの指定の場所に置きます。



**D** 各プレイヤーは、指揮官ボードを1枚受け取って自分の前に置きます（自由に選んでも、ランダムに決めてもかまいません）。各プレイヤーは以降、その指揮官およびその指揮官の公家を担当します（以降プレイヤーのことを公家とも呼びます）。

指揮官の名前の後に、六角形の難易度アイコンが1～3つあります。難易度アイコンの数が多いほど、運用が難しいことを意味しています。したがって**最初のゲームでは、難易度が1の指揮官をお勧めします**：すなわち〈パウル・アトレイデ〉〈グロス“野獣”ラッパン〉〈ムムノン・トールヴァルド伯爵〉〈イルバン・リチェス伯爵〉です。

また各プレイヤーは、ゲームに使用しない指揮官ボード1枚を受け取り、裏向きにして置いておくとも良いでしょう。指揮官ボードの裏面は、ラウンド進行の早見表が書かれています。

**B** 紛争の山の構成：

カード裏面の表示で、3つに分けます：すなわち「紛争Ⅰ」「紛争Ⅱ」「紛争Ⅲ」です。

まず4枚の紛争Ⅲをよく混ぜ、指定エリアに**すべて裏向き**で配置します。これを「紛争の山」と呼びます。

10枚の紛争Ⅱカードをよく混ぜ、**5枚**引いて紛争の山の上に裏向きで乗せます。

4枚の紛争Ⅰカードをよく混ぜ、**1枚**引いて紛争の山の上に裏向きで乗せます。

これによって紛争の山は10枚となり、完成しました。山の上から紛争Ⅰが1枚、紛争Ⅱが5枚、紛争Ⅲが最後に4枚の順に並んでいるはずです。

このとき紛争の山として採用されなかった他の紛争カードは、内容を確認せずにゲーム箱の中に戻してください。

**C** 次のカードを準備し、アラキス・ボードの横に置きます：

**C1** 全策謀カードを裏のままシャッフルし、策謀の山としてボード付近に置いておきます。

**C2** 全帝国カード（公家初期カードや共用カードは含まず）を、裏のままシャッフルし「帝国の山」として、ボード付近に置いておきます。この帝国の山の上から5枚公開して「帝国の列」として横一列に並べます。

**C3** 帝国の列の横に、共用カード（アラキス連絡員）〈香料こそ流るるべし〉〈空間転移〉の3種類を、それぞれ別山として表向きに置いておきます（〈空間転移〉だけは、関連する《宇宙航路》のわきに配置してもかまいません）。



**E** 各公家は、同じ構成の10枚の公家初期カードを受け取って裏向きのままシャッフルし、「公家の山」として指揮官ボードの左側に配置します。

公家初期カードリスト：〈演説〉2枚、〈短剣〉2枚、〈交渉〉1枚、〈デューン砂の惑星〉2枚、〈予備偵察〉1枚、〈手を組む〉1枚、〈公家の指輪〉1枚



**F1** 各公家は、水トークン1つを受け取り、自分の手元（この場所を「基地」と呼ぶ）に置きます。

**F2** アラキス・ボードわきに、ソリ、香料、残りの水トークンを集めて、「資源銀行」を作ります。各資源トークンの数に上限はありません。足りなくなったら何か代替品を使ってください。

**G** 各公家は赤・青・黄・緑から別個の好きな色を1つずつ選び、その色の「公家専用内容物」をすべて受け取ります。

**G1** 代行者2体を、自分の指揮官ボード上に置きます。残った代行者（剣士）1体は、まだアラキス・ボードの横に置いておいてください（関連する《道場》マスのわきに配置してもかまいません）。

**G2** ディスク1枚を点数マーカーとして点数トラックに置きます。4人ゲームの場合は、1のマスに配置してください。それ以外なら0のマスに配置します。

**G3** 各公家の戦力マーカーを（右図の面を表にして）戦力トラックの0のマスに配置します。

**G4** 影響力キューブ4個を、1つずつ各派閥の影響力トラックの一番下のマスに置いておきます。

**G5** 残りの12個のキューブは、君の部隊となります（キューブ1個が1部隊です）。そのうち3部隊を、丸く囲まれた別々の駐屯地の1つに置きます（座り位置により近い位置を、その公家の駐屯地にしましょう）。

**G6** 残りの内容物は、誰でも見えるように自分の手元（これを基地と呼ぶ）に置いておきます。



## 公家の基地

**F1, G6**



**E**



**D, G1**



この時点で、各公家の資源の基準数は同一ですが、各指揮官による修正が入ります。

**H** 最初にプレイする筆頭公家を、プレイヤーのなかからランダムに決めます。そのプレイヤーに、筆頭公家マーカーを渡します。

1人もしくは2人用ゲームでは、さらなる追加準備が必要です。

詳細は、単独のルールシート「公家ハイガル」を参照してください。

# ゲームの概要と主要コンセプト

## 目的

諸君は、ランドスラード大<sup>グレートハウス</sup>公家の指揮官のひとりです。紛争で他の公家<sup>ハウス</sup>を倒し、政治的影響力を行使して自分が有利になるようにし、主要4派閥と同盟を結び、その力を手に入れましょう。成功の度合いは勝利点で評価されます。



勝利点を獲得あるいは喪失するたび、点数トラックにある点数マーカーを、その分だけ上下に動かしましょう。ラウンド終了時に、誰かの勝利点が10以上であれば（あるいは紛争の山が尽きたら）、ゲームが終了します。最終的に勝利点が最も多い公家が、ゲームの勝者となります。

## 指揮官

各指揮官には、2種類の特殊能力があります：

左側の能力は、ゲーム中に使用できます。

右側の〈公家の指輪〉アイコンがある能力は、自分の代行者の派遣で〈公家の指輪〉をプレイした場合、起動します。



## デッキ構築

各公家は、同じ10枚で構成された公家初期カード<sup>ハウス</sup>で、ゲームを開始します。この10枚が、各自の最初の「デッキ」となります。各ラウンド、新しくカードを獲得し、各自のデッキに入れていくことになります。カードの効果にはさまざまなものがあるため、ゲームが進むと、各自のデッキ内のカード構成内容も変化していき、それに応じて各公家の戦略も変わっていくことでしょう。

獲得した帝国カードと共用カードは、まず自分の捨て場に置きます。カードを引く際、山が尽きていたら、そのプレイヤーの捨て場にある全カード（捨て札）をシャッフルし、新たな山を作ってから、必要なだけ引いてください。

また破棄によって、デッキから特定のカードを除外することもできます。無用なカードを除外できれば、自分の戦略に合った強いカードを引ける確率が上がります。

カードのなかには、通常のゲームルールを覆す、強力な効果のものもあります！

## 代行者



ゲーム開始時、各公家が使用できる代行者は2体です（プレイ中、3体目を獲得できます）。アラキス・ボード上の各マスに代行者を派遣する（配置する）ことで、ときには資源を集め、ときには資源を支払って、自身の戦略を進めていきます（「フェイズ2：公家の手番」で詳述。ボード上の各マスについては、別冊の「マス解説シート」を参照のこと）。

この『デューン 砂の惑星：インペリウム』では、代行者とカードは密接に関連しています。そのため代行者をボード上の特定のマスに派遣するには、まずはそうできるカードをプレイしなければなりません。

### 代行者としてのメンタート

メンタート・コマは、臨時代行者として、自分の公家に対して1ラウンドだけ加えることができます。詳細は「マス解説シート」の《人間計算機》の説明をご覧ください。



## 効果

各効果は、特記なき限り必ず適用されなくてはなりません。ただし、効果を得るためにコストが必要な場合、コストを支払わなければ、その効果は適用されません。

## 派閥

『デューン 砂の惑星：インペリウム』の世界では、<sup>デューン</sup>〈砂丘〉および<sup>インペリウム</sup>帝 国の隅々にまで、4大派閥が支配力を及ぼしています。それらの派閥に対する影響力を上げ、同盟を結ぶことは、ゲームに勝利する鍵となりえます。各派閥についての紹介は、2ページの「<sup>インペリウム</sup>帝 国のあらまし」をご覧ください。



皇帝



スペーシング・ギルド  
宇宙協会



ベネ・ゲセリット



フレイメン

ゲーム開始時、各公家の各派閥に対する影響力キューブは、各影響力トラックの一番下にあります。ゲームの進行にしたがい、プレイしたカードや実行された効果によって、影響力は上下します。該当のマスに代行者を派遣したら、その派閥の自分の影響力キューブを1段階上昇させてください(影響力+1)。それ以外でも、カードの効果などで影響力は上下します。

特定の派閥に対する影響力が「2」にまで到達すると、1勝利点獲得となります(逆にそこから「1」以下に下がってしまうと、その時点で1勝利点を失います)。影響力が「4」にまで到達すると、トラックで表示されている恩恵を獲得します。この場合、そこから「3」以下になっても「一旦獲得した恩恵を返却する」ということはありません(狙って実行するのは難しいのですが、影響力を下げてから上げ直すことで、同じ恩恵を2回以上獲得することもできます)。

最初にその派閥の影響力が「4」に到達した最初の公家は、その派閥と同盟を結ぶことになります。その影響トラックからその同盟トークンを確保し、自分の基地に置いてください(トークンに表示されている勝利点を獲得します)。その後、影響力トラックで他の公家に追い抜かれたなら(同じ値ではダメ)、その同盟トークンをその公家に渡し、自分は1勝利点を失い、その公家が1勝利点獲得となります。



## 策謀カード



策謀カードは、陰謀、裏取引、そして意外な展開などを表しています。水や香料などの<sup>スパイス</sup>資源を提供したり、特定の派閥への影響力を高めたり、さらには勝利点を獲得することもあります。各策謀カードには、プレイできるタイミング、効果、そしてプレイ条件やプレイのためのコストが記載されています。それらの条件をすべて満たすことができない場合、プレイできません。

策謀カードが獲得できるマスは、主に次の3つ：すなわち《カルタゴ》《嘆願》《極秘主義》です(あるいは策謀アイコンがあるカードのプレイで、獲得することもできます)。獲得した策謀カードは、自分の山や手札とは混ぜず、自分の基地のそばに裏向きで置いておいてください。持ち主はいつでも内容を確認できます。そしてプレイの際に公開してください。一度プレイされた策謀カードは、策謀の山の隣に表のままで捨て、専用の捨て場を作ってください。策謀の山が尽きたら、捨て札をシャッフルし直して新たな山を作ってください。



策謀カードは次の3種類に細分されます：

- ・陰謀は、公家の手番(代行者の派遣および説得力の行使)でのみプレイできます。
- ・戦術は、紛争の際にのみプレイできます。
- ・終盤は、ゲームの終了時にのみプレイできます。



# ラウンド構成

この『デューン 砂の惑星：インペリウム』は、終了条件が満たされるまで、何度もラウンドを繰り返します（最大10ラウンド）。各ラウンドでは、次の5フェイズを順番に進めていきます：



## フェイズ1：ラウンド開始

ラウンドを開始時、紛争の山の上から新たに1枚公開し、山の隣にある該当マスに配置してください(以前のラウンド開始時に公開されたカードがあれば、それを覆って上に置く)。



次に各公家は、**自分の山**の上から5枚引き、このラウンドで使用する手札とします。



## フェイズ2：公家の手番

筆頭公家から時計回りの順で、1回ずつ手番を実行します。

手番の公家は「**代行者の派遣**」か「**説得力の行使**」のどちらを選んで実行します。これらの手番の詳細は、次からの3ページにまとめられています。基本的には、代行者を使いきるまでは代行者の派遣をして、その次に説得力の行使をします（ヒント：代行者の派遣は、単なる選択肢のひとつです。望むなら、代行者を使いきる前に説得力の行使をしてもかまいません）。

一旦説得力の行使をしたなら、このフェイズが終了するまで、自分の手番は飛ばされます。全員が説得力の行使をしたら、このフェイズも終了となります。

このフェイズ中（代行者の派遣でも説得力の行使でも）、任意のタイミングで策謀カードの「陰謀」をプレイできます。

## カードの見方

各帝国カードの効果は、2つの欄に分けられています。すなわち代行者の派遣の際に使用される上段と、説得力の行使の際に使用される下段です。

- A** カード名
- B** 派閥(ないカードもあります)
- C** 代行者アイコン
- D** 上段(代行者の派遣用)
- E** 下段(説得力の行使用)
- F** 説得コスト
- G** 獲得効果(ないカードもあります)



獲得効果の詳細については、このルール説明書の裏表紙をご覧ください。

# 公家の手番：代行者の派遣



代行者の派遣では、手札1枚をプレイし、自分の前に公開します（指揮官ボードの上側に置くとよいでしょう）。そのカードにあるのと同じ代行者アイコンが左上にある、アラキス・ボード上の他の代行者のいないマス1つに、自分の代行者1体を、自分の指揮官ボード上から派遣します。



そのカードに複数の代行者アイコンがあるなら、そのうち1つを選んでください（アイコンが複数あるからといって、1枚のプレイで複数の代行者を派遣することはできません）。

すでに他の代行者（自分の代行者を含む）のいるマスに、さらに代行者を派遣することはできません。

なお、派遣したいマスにコストが設定されているなら、それも支払う必要があります。さらには前提条件を満たさなければ代行者を派遣することができないマスもあります。

続いて、そのカードの上段に記載の効果を起動します（代行者の派遣では、下段の内容は無視されます）。

代行者アイコンがないカードは、代行者の派遣でプレイすることはできません。それは説得力の行使でのみ使えるカードです。



代行者のアイコンは次の7種類：

-  皇帝
-  スペースギルド 宇宙協会
-  ベネ・ゲセリット修道女会
-  フレーメン
-  ランドスラード評議会
-  都市部
-  <sup>スパイス</sup>砂漠／香料交易



例：〈サルダウカー軍団〉には、2つの代行者アイコンがあります。皇帝アイコンによって2つの皇帝マスのいずれかに、ランドスラード・アイコンによって5つのランドスラード評議会マスのいずれかに、代行者を派遣することができるのです。

## マスのコスト

一部のマスでは、代行者の派遣のために支払うべきコストがあります。ただしに（そのマスやプレイしたカードの効果を解決する前に）コストを支払えないのなら、そのマスに代行者を派遣することはできません。

例：アラキス・ボード上には、皇帝のマスが2つあります。

上段の《嘆願》マスに代行者を派遣するには、<sup>スパイス</sup>4香料の支払いが必要です。

下段の《補助金》マスには、追加コストはかかりません。



## 《タブルのシーチ》の影響力

《タブルのシーチ》に代行者を派遣するには、特殊条件を満たさなくてはなりません。

すなわちフレーメン派閥への影響力が2以上必要なのです。



カードをプレイし、代行者をいずれかのマスに派遣したら、①そのマスの効果と、②カード上段の効果の両方を起動します。そのマスが4派閥のいずれかに属するのであれば、③対応する影響カトラックにある自分のキューブを1段階上昇させます。この3つは、任意の順で実行してかまいません。

カードの効果には、文字で書かれているものもありますが、その多くはアイコン化されています。なおこのルール説明書の裏表紙は、アイコンやゲーム用語の一覧となっていますので、ご活用ください。

カードやボード上の矢印（  ）は、その効果（矢印の右もしくは下）を獲得するためには、支払わなければならないコスト（矢印の左もしくは上）があることを示しています。コストが足りない場合は、支払わないこともできますが、支払わなければ効果も得られません。支払うなら、コストはちょうど指定された数だけ支払わねばならず、「2倍支払って2倍の効果を得る」などということとはできません。

例：〈フレーメンの野営地〉をプレイすると、<sup>スパイス</sup>2香料支払って、<sup>スパイス</sup>3部隊招集するかどうか選択できます（<sup>スパイス</sup>4香料支払って6部隊招集することはできません）。



# 公家の手番：代行者の派遣（承前）

## 部隊の召集と戦場への進軍

各ラウンドの開始時、新たな紛争カードが公開されると、その紛争結果の成績（順位）に応じて得られる報酬が提示されます。

 このキューブアイコンが、カードやマスの効果の欄にあったら、1部隊召集となります。すなわち**基地**から自分の1部隊を取り、アラキス・ボード上の自分の**駐屯地**へと配備させます。基地に部隊コマがない（全12部隊が駐屯地や戦場に置かれている）場合、基地に部隊が帰投するまで、追加部隊の召集はできません。

なお駐屯地にいるだけでは紛争に参加できないため、戦力としては数えません。駐屯地の部隊を戦場へと進軍させるには、紛争エリアへの代行者の派遣が必要です。紛争エリアとは、イラストが砂漠で、右下に交差剣アイコンのあるマスのことです。ほとんどの紛争エリアは〈**砂丘**〉上ですが、派閥にも3つだけあります。すなわち**宇宙協会**の《大宇宙船》のマスと、**フレイメン**の《極地戦部隊》および《**蒸還服**》の2マスです。



代行者を紛争エリアに派遣したなら、自分の駐屯地の部隊を、戦場に進軍させることができます。戦場とは、アラキス・ボード上の、4つの駐屯地の中心にあるエリアのことです。この手番で（マスの効果やプレイしたカードによって）召集した部隊なら、**その全てでも任意の数でも**、戦場に進軍させることができます。さらに追加で、駐屯地から**2部隊まで**戦場に進軍させることができます（召集しても戦場に進軍させない部隊は、駐屯地に配備します）。



## 占拠ボーナス

一部の紛争カード（詳細は「フェイズ3：紛争」を参照）の報酬は、〈**砂丘**〉上のマスの占拠となっています。すなわち《アラキーン》《カルタゴ》もしくは《**帝國盆地**》の3か所です（カード名による）。これらの占拠の報酬を獲得したら、自分の基地から**占拠マーカー**をとり、対応マスの左下の該当覧に配置します。



誰か（自分も含む）が、君の占拠マーカーのあるマスに代行者を派遣したら、対応する恩恵を獲得します。《アラキーン》と《カルタゴ》なら1ソラリ、**帝國盆地**なら1香料です。

公開された紛争カードで指定されたマスが、すでに占拠されているなら、占拠者はただちに守備ボーナスとして「基地から戦場に1部隊を直接進軍」させることができます。

## スパイス 香料の収穫

アラキス上には、香料を収穫できるマスが3つあり、それぞれメイカー・アイコンがあります。すなわち《**大平原**》《**ハッガ盆地**》《**帝國盆地**》です。これらのマスに代行者を派遣すると、マスで指定された分量の香料を獲得します。そこに追加で置かれている香料もあれば、それも獲得します。（詳細は「フェイズ4：メイカー」を参照）

例：代行者を《ハッガ盆地》に派遣するなら、銀行から2香料獲得し、さらにそのマスに配置されている追加の香料も獲得します。



例：ジョンは〈**デューン砂の惑星**〉をプレイし、代行者を《**帝國盆地**》に派遣して、香料を収穫しました。このカードの代行者欄（上段）に、追加効果はありません。



《**帝國盆地**》は紛争エリアです。とはいえそのマスにも、ジョンがプレイしたカードにも、部隊召集の効果はありません。さしいわい、ジョンの駐屯地には3部隊いました。他の公家と張り合おうと決めたジョンは、駐屯地から2部隊を戦場まで進軍させました。これはルール上、この手番でジョンが進軍できる最大部隊数でした。



アビーは〈**ダンカン・アイダホ**〉をプレイし、代行者を《**カルタゴ**》に派遣しました。《カルタゴ》にはジョンの占拠マーカーがあった（以前のラウンドで占拠していた）ので、ジョンはこのタイミングで銀行から1ソラリ獲得します。

《カルタゴ》の効果によって、アビーは1部隊を召集し、策謀カードを1枚引きました。また〈**ダンカン・アイダホ**〉の効果によって、1水を支払い、追加で1部隊召集し、さらに自分の山の上から1枚引きました。この手番で新たに召集した2部隊は、駐屯地に配備することもできますが、《カルタゴ》は紛争エリアでもあるし、きな臭いにおいがします。そこでアビーは、この手番で召集した2部隊以外に、すでに駐屯地にいたもう1部隊を戦場へと進軍させました（駐屯地にもう1部隊いれば、それも進軍できたのですが）。

ネッドは、この手番では戦力を集めるだけにして、後のラウンドで運用するつもりです。〈**ベネ・ゲセリットの入信者**〉をプレイし、《**部隊集結**》に代行者を派遣しました。まずは配置コストとして4ソラリ支払います。〈**ベネ・ゲセリットの入信者**〉効果で、山の上から1枚引きます。《**部隊集結**》の効果は4部隊召集です。《**部隊集結**》は紛争エリアではないので、戦場には進軍できません。代わりに召集した4部隊を、すべて駐屯地に配備しました。



# 公家の手番：説得力の行使

手持ちの代行者をすべて派遣し終わったか、残った代行者を派遣しないと決めたなら、説得力の行使をしなくてはなりません。説得力の行使では、順に次の行動を処理します。すなわち手札公開、下段の効果の解決、戦力の確定、クリーンナップです。

## 手札公開

手札として残っている全カードを公開し、自分の手前に置きます（代行者の派遣でプレイした他のカードとは、混ざらないようにしてください）。

## 下段の効果の解決

ここで公開した全手札の下段の効果を解決します（代行者の派遣でプレイしたカードでは、下段の効果は解決してはいけません）。

下段の効果の解決順は、自由に決めてかまいません。いずれかのカードの下段の効果を解決する前、その最中、解決後に、獲得した説得力を使って、新たなカードを獲得することができます。



## 戦力の確定

このラウンドでの戦力を算出します。

戦場にいる1部隊につき2戦力とします（駐屯地と基地にいる部隊は戦力になりません）。

公開されたカードにある赤刃アイコン1つにつき1戦力とします。

戦力を計算する大前提として、戦場に少なくとも1部隊はいなくてはなりません。戦場に部隊がない場合、戦力は0になります（公開したカードにある赤刃アイコンはすべて無効になり、どんな手段を使っても戦力を上げることはできません）。

戦力を算出したら、自分の戦力マーカーを、戦力トラックでその戦力をあらわすマスに配置します（通常は「+20」の面が隠れるよう置きますが、戦力が21以上になったら「+20」の面を上にし、実際の戦力から20を引いた数字のマスに配置してください）。



## クリーンナップ

目の前にある（代行者の派遣と説得力の行使で使われた）プレイ済みの全カードをまとめて、捨て場に置きます。

## カードの獲得

1 このラウンド中に獲得した説得力は、説得力の行使にて、新規のカードの獲得の際に使用します。帝国の列にある5枚、あるいは共用カードの〈アラキス連絡員〉および〈香料こそ流るべし〉を、説得力を消費して入手することができます。（〈空間転移〉は、《宇宙航路》マスの効果によってのみ獲得できます。詳細はマス解説シートをご覧ください）。

獲得のために消費すべき説得力の量は、各カードの右上に表示されています。説得力が残っている限り、何枚でも獲得できます。1枚獲得するのに、複数のカードやマスから得た説得力を合算できます。また1つのカードやマスから得た説得力を分割し、複数のカードを獲得することもできます。説得力は、次のラウンド以降に持ち越すことはできないため、トークンなど物理的なものでは表現しません。使われなかった説得力は、説得力の行使の終了時、すべて消えてなくなります。このとき獲得したカードは、表向きで捨て場に置かれます（指揮官ボードの右側）。

したがって、獲得した新しいカードは、すぐに使うことはできません。山札がなくなり、捨て場にある他の全カードと一緒にシャッフルされ、新しい山が作られてから、やっと使えるようになるのです（手札に来ればですが）。

帝国の列は、常に5枚のまま維持されます。獲得されて列が4枚以下になったら、すぐ帝国の山の上から新たにめくり、5枚になるように補充してください。帝国の列からカードを獲得し、その空きスペースに補充された新たなカードも、すぐさま獲得することができます（説得力が残っているなら）。

例：ジョンは既に全代行者を派遣していたので、説得力の行使をしました。残った手札3枚は〈帝国の密偵〉〈密輸業者のソフター搏翼機〉〈スティルガー〉です。

〈密輸業者のソフター搏翼機〉の下段の効果で、銀行から香料<sup>スパイス</sup>獲得します。それを含め3枚には、説得力と赤刃アイコンがあります。

すなわちジョンが獲得する説得力は4で、そのうちの3消費して、帝国の列から〈航空輸送〉を獲得し、捨て場に置きました（帝国の山から新たに1枚公開して5枚に補充するのを忘れずに）。残りの説得力は1ですが、それで獲得できるカードはありませんでした。

次に戦力を算出しましょう。戦場に2部隊いるため戦力は4。説得力の行使で公開されたカードから、さらに戦力4が加算されます（赤刃アイコンは〈帝国の密偵〉に1つ、〈スティルガー〉に3つ）。したがってジョンの最終的な戦力は8であり、戦力マーカーを戦力トラックの「8」のマスまで移動させました。

最後にジョンは、自分の前にある全カードを取り、捨て場に置きました。

この公家の手番フェイズはまだ続き、アビーとネッドも同じように説得力の行使をします。ジョンは紛争フェイズが始まるまで、しばし待機です。



# フェイズ3：紛争

紛争の行方は、このフェイズで決まります。紛争解決前に、紛争を有利に進める策謀カードのうち「戦術」をプレイするチャンスがあります。

## 策謀カード／戦術

筆頭公家から時計回りの順に、戦場に1部隊でもいる各公家は、任意の枚数の戦術をプレイするか、パスを宣言できます。紛争フェイズでは、一度パスしたとしても、また順番が回ってきたら、戦術をプレイできます。全公家が連続してパスしたら、紛争を解決します。

プレイしたカードによって、戦場の部隊数が増えたり減ったり（またはカードで戦力が直接増減したら）、それに伴って戦力トラック上の戦力マーカーの位置を変更してください（注意：戦場に1部隊もない場合、戦力は強制的に0になります）。

一部の戦術には「勝利したら」という文面があります。これらのカードは、紛争の解決前にはプレイできません。紛争の処理の後、次のフェイズに移る前にプレイできます。紛争の勝利によって、この手のカードを獲得した場合（勝利したのですから）すぐさまプレイしてかまいません。

例：紛争フェイズ開始時、ジョンの戦力は8、アビーの戦力は6でした。ジョンは筆頭公家でしたが、すでに戦力上リードしているためパスを宣言し、戦術はプレイしませんでした。

次はアビーの番で、〈待ち伏せ〉の戦術をプレイすることで戦力が4上昇しました。アビーの戦力は10になります。

次はネッドの番ですが、戦場にネッドの部隊はいません。その戦力は0で固定され、このフェイズではなにもできません。

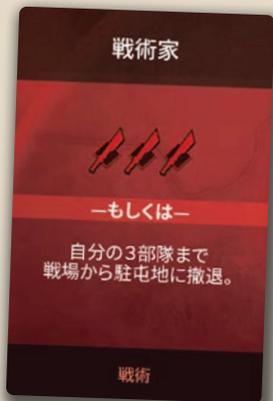
再びジョンの番が回ってきました。最初の番ではパスを選びましたが、ここでもう一度戦術を出す機会があります。ところが手持ちの策謀に、戦術カードはありませんでした。しかたなく再度パスを選びました。

勝利に満足したアビーも、パスを宣言します。

紛争の勝者は戦力10のアビー。紛争〈アラキーン包囲戦〉の1位報酬は、勝利点1の他に、《アラキーン》の占拠権でした。アビーは点数マーカーを1マス上に進ませ、自分の占拠マーカーを《アラキーン》マスの左下に配置しました。

ジョンは2位報酬として、銀行から4ソラリ獲得します。

ネッドはこの紛争から何も得られません。だいたい戦力は0でした。そもそも3人ゲームでは、3位への報酬はありません。



## 紛争の処理

紛争カードの報酬は、戦力が大きい順（戦力トラックでの数字が大きい順）に、各公家に与えられます。

戦力最大の公家が、このラウンドで「紛争に勝利」したことになり、紛争カードの一番上の報酬を獲得します。同様に戦力2位の公家が2番目の報酬をもらいます。4人ゲーム時のみ、戦力3番目の公家が3番目の報酬をもらいます。

戦力が0の公家は何の報酬ももらえません。

紛争カードのアイコンの説明は、本ルール説明書の裏表紙に記載されています。

全報酬を受け取ったら、各公家は戦場にいる部隊を、それぞれの（駐屯地ではなく）基地へと帰投させます。その後で、全公家の戦力マーカーを、戦力トラックの「0」のマスに戻します。

### 引き分け

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。



# フェイズ4：メイカー

このフェイズでは、特定のマスに香料が発生します。すなわち、メイカー・アイコンのある《大平原》《帝国盆地》《ハッガ盆地》の3マスです。代行者が置かれていなければ、メイカーたる砂虫が描かれた六角形のマスに、銀行から香料配置します。既に他の香料が置かれていたら、その上に重ねます。



例：《帝国盆地》に代行者がいました（このラウンドで、ジョンが代行者を派遣していました）。《大平原》《ハッガ盆地》には代行者がいなかったため、それぞれに香料配置します。《大平原》には、すでに1香料あったため、合計2香料になりました。

# ↑ フェイズ5：回収

このタイミングで、誰かの勝利点が10以上、あるいは紛争の山が尽きていたら、ゲーム終了の処理に進みます。

そうでなければ、次のラウンドの準備をします。

- ・メンタート・コマをランドスラード評議会の《<sup>ヒューマン・コンピューター</sup>人間電算機》のマスに戻します。
- ・各公家は、ボード上の全代行者を回収し、指揮官ボード上に戻します。
- ・筆頭公家マーカーを、時計回り順で次の公家に渡します。そして新たなラウンドを、その公家を筆頭としてフェイズ1から再開します。

例：誰も勝利点10に達していなかったため、メンタートと代行者はそれぞれ指定の場所に戻り、筆頭公家マーカーは時計回りの順でアビーに渡されました。新しいラウンドのフェイズ1を実行します。

## 戦略のヒント



水はとても貴重な資源であり、<sup>スパイス</sup>香料の収穫には必須です。欲しければ、プレーメンに会いにいけばいいのです。

<sup>スパイス</sup>香料は万能で、さまざまな使い道があります。余ったとしても買い手がつかず、《<sup>チョアム</sup>CHOAM公社》と皇帝は、喜んでソラリと交換してくれます。宇宙協会は大量取引しませんが、その要望に合わせられるなら、《<sup>ハイライオン</sup>ハイライオン》で大部隊を<sup>デューン</sup>砂丘へと送りこむことができます。



ソラリは<sup>インペリウム</sup>帝国の通貨で、ランドスラード評議会の動かすきっかけにもなります。《道場》や《<sup>ハイ・カウンシル</sup>最高議会》の議席を手に入れたいとき、部隊を増強したいとき、メンタートの助言が必要なおときには、ランドスラードと相談してみるべきでしょう。手ぶらは禁物です。

新しいカードを獲得すれば、派閥や地方に代行者を派遣する、新たな方法を獲得することにもなります。重要なマスに代行者を派遣するのに、最適なカードを獲得していきましょう。



各派閥には2つずつマスがあります。配置コストがあるマスが1つと、コスト不要のマスが1つです。コストなしのマスであっても、代行者を派遣するだけで影響力が1上がります。



戦術カードがあるため、紛争の行方の予測は難しく、いつでも均衡が破られる可能性があります。

## ゲームの終了

各公家は、「終盤」の策謀カードを、好きな順番で好きな数だけプレイし、その効果を解決します。最終的に最大勝利点となった公家が、ゲームの勝者となります。

引き分けの場合、その時点で所持していた<sup>スパイス</sup>香料がより多い公家の勝利です。それでも勝者が決まらない場合、よりソラリの多いほう、それでも決まらないなら、より水の多い方。それでも決まらないなら、駐屯地の部隊数がより多い方が勝者となります（万が一それらもすべて同じ場合、該当の公家たちで勝利を分かち合ってください）。

いずれかの派閥と同盟を結ぶことができれば、勝利に近づくための強力な武器となります。他の公家が自分より高い影響力を狙っているのなら、さらに高い影響力になることも狙いましょう！



秘密主義のベネ・ゲセリット修道女会との接触では、策謀カードを獲得できます。これで他の公家に待ち伏せできます。ベネ・ゲセリットには、デッキからカードを破棄させる能力もあります。うまく使いこなすと、強力なカードを、より早くより多く山から引けるようになるでしょう。

紛争で勝利するには、ポジションが何よりも重要です。自分の部隊の進軍を遅らせれば遅らせるほど、相手の情報がより多く得られますし、相手も対応しにくくなります。より少ないコストでの最小限の勝利こそが、ハイコストで1回圧勝するよりも重要です。



# 詳細説明

## 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」ことはできません。手札にある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場合は、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」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。その結果獲得した資源は、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すぐに使用できます。

**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、以下の例外を除き、必ず適用しなければなりません。

- 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、策謀カードの数を減らすために、効果を適用しないでプレイする、ということはありません）。

• 「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。

ただし、コストの場所に「カード1枚の破棄」が書かれているなら、手札・捨て札・プレイ済みからカードを破棄しないと、コストを支払ったことになりません（ボード上のベネ・ゲゼリット修道女会の《選択的繁殖計画》など）。

またアイコンではなく、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。

**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**：説得力の行使の最中、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〈毒物探知機 [ルビ；ポイズン・スヌーパー]〉および〈再集中〉など）、引い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。

## 指揮官ボード

**指揮官〈アリアナ・トールヴァルド伯爵夫人〉の〈香料中毒〉**：ボードのマスの効果で香料を入手したときのみ、必ず適用します（適用しないという選択はできません）。

**指揮官〈イルバン・リチェス伯爵〉の〈無慈悲な交渉者〉**：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します（プレイしたカードの効果でソラリを支払っても、これは適用しません）。

**指揮官〈ウラディミール・ハルコンネン男爵〉の〈絶妙な一手〉**：ゲーム開始前に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（残りは誰にも見せずに箱に戻します）。条件を満たして報酬を受け取る際には、指揮官ボードにあるこの2枚を全員に公開します（1ゲームにつき1回）。

**指揮官〈ヘレナ・リチェス〉の〈全体俯瞰〉**：「ゲーム中に1回」のマスの2回目の派遣はできません。また帝国カード〈声〉の効果下にあるマスにも派遣できません。

**指揮官〈ヘレナ・リチェス〉の〈人心掌握〉**：脇によけたカードは、ラウンド中であれば「説得力の行使」以外の効果（策謀カード／陰謀〈バイパス・プロトコル〉など）でも獲得できます。脇によけたカードが「説得力の行使」が終わるまでに獲得されなかった場合、破棄します。

**指揮官〈ポウル・アトレイデ〉の〈先見の明〉**：自分の山が0枚の間、山の一番上のカードは確認できません。

## 帝国カード

**帝国カード〈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、自分の次の手番中に取り除きます（〈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）。このマーカーがあるマスは、いかなる手段を用いても、他プレイヤーは代行者を派遣できません。

**帝国カード〈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と同じ派閥にしてもかまいません。

**帝国カード〈砲擲翼機〉**：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（戦場にある部隊コマを基地に戻す必要はありません）。

**帝国カード〈キャリオール〉**：基本香料とは、マスに記載された数字分の香料を指します。カードの効果で獲得できる分／メーカー・アイコンにある追加の香料／占拠ボーナスで獲得できる分は増加しません。

**帝国カード〈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（手札が1枚の時はすべて捨て、手札が無いときは何も捨てません）。

**帝国カード〈クイサッツ・ハデラッハ〉**：これをプレイすると、すでにマスに派遣されている代行者コマ1つ（基地にあるものでも可）を別のマスに、代行者アイコンと他の代行者（コマ）を無視して派遣できます。代行者アイコン以外のコスト（水や香料）は別途支払い、配置条件があるならそれを満たしている必要があります。

ただし、「ゲーム中に1回」のマスの2回目の派遣はできず、また、帝国カード〈声〉の効果下にあるマスにも派遣できません。

**帝国カード〈人間性テスト〉**：君の左隣の公家プレイヤーから、時計回りでひとりずつ、必ず出来ることを選択します。手札がなければ「手札を捨てる」ことはできず、戦場に部隊がいなければ「部隊を減らす」ことはできません（両方ともないなら、何もしません）。手札を捨てるなら、そ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）。

**帝国カード〈リエト・カインズ〉**：このラウンド中にあなた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、そのうちの派閥部分（カード名の下に書かれた派閥名。8ページ参照）に「フレイメン」と書かれている1枚につき、説得力2を獲得します。

## 策謀カード

**策謀カード／陰謀〈計画徴用〉**：メンタート・コマが《人間電算機》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。

**策謀カード／陰謀〈寝返り〉**：戦場に他プレイヤーの部隊が1つ以上なければ、使用できません（あなたの部隊コマが駐屯地にある必要はありません）。

**策謀カード／陰謀〈ビンドゥー・サスペンション〉**：自分の手番で「代行者の派遣／説得力の行使」の選択前にプレイしなければなりません。このカードの効果で（山からカードを引いた後）ただちに手番の終了を選択できます。

**策謀カード／陰謀〈毒物探知機〉**：自分の山が0枚の間、山の一番上のカードは確認できません（カードは確認できないので、それを引いたり捨てることはできません）。

**策謀カード／戦術〈敬意を集める〉**：紛争の報酬として香料を獲得した直後に、その報酬を消費して、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……〉をプレイして香料を獲得し、それを〈敬意を集める〉に使うこともできます）

# クレジット

## DIRE WOLF DIGITAL

ゲームデザイン

ポール・デネン

エグゼクティブ・プロデューサー

スコット・マルティス

アート&グラフィックデザイン

クレイ・ブルックス、ブレット・ニーンブルク、ネイト・ストーム

カード絵

クレイ・ブルックス、アティリア・グジー、

デレク・ヘリング、ケナン・ジャクソン、

ブレット・ニーンブルク、ラウル・ラモス、ネイト・ストーム

制作

エヴァン・ロレンツ

開発

ジャスティン・コーヘン、ポール・デネン

追加開発

コーリー・バークハート、エヴァン・ロレンツ、サム・パーディ、

ルイス・スコット=ヴァーガス、ケビン・スパック、ユーリ・トルピン

## GALE FORCE 9

プロデューサー&ブランドマネージャー

ジョー・レファビ

Genuine Entertainment

協力プロデューサー

ジョン=ポール・ブリジゴッティ

## 株式会社アークライト

翻訳

周驥昀

編集

鷹海和秀

監修

健部伸明

DTPワーク

すぎきあきら

協力

HAL99

このゲームの制作に関わったすべての人々に感謝します：

ブライアン・ハーバート、ケヴィン・J・アンダースン、

バイロン・メリット そしてHerbert Properties LLC

Legendary Entertainmentのパートナーたち

『デューン 砂の惑星：インペリウム』のプレイテストに協力してくれた

Dire Wolf Digitalチームのメンバーとその友人、家族の皆さん。



[www.direwolfdigital.com](http://www.direwolfdigital.com)

[f/direwolfdigital](https://www.facebook.com/direwolfdigital)

[@direwolfdigital](https://twitter.com/direwolfdigital)



〒101-0052

東京都千代田区神田小川町1-2

風雲堂ビル2F

アークライトゲームズ公式サイト

※ルールの質問、不良交換などはこちら

<https://arclightgames.jp/>



LEGENDARY



GENUINE  
ENTERTAINMENT

Published by: Dire Wolf Digital

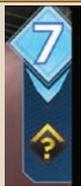
© 2021 Dire Wolf Digital, LLC. All rights reserved.

DUNE: IMPERIUM is published under license from Gale Force Nine, a Battlefront Group company.

DUNE © 2021 Legendary. All rights reserved.

※このゲームはフィクションです。実在の人物、団体、事件などとは一切関係ありません。

# アイコンガイドと追加用語



**獲得：**一部のカードには、コスト表示の下に、特別な獲得欄があります。この効果は、カード獲得時に1度だけ起動します（手札からプレイしても、起動しません）。後にこのカードが破棄されても、獲得効果で得られた恩恵は、消えることはありません。



共用カードから〈<sup>フォルドスペース</sup>空間転移〉を獲得。



**代行者：**《道場》マスから（もしくはゲーム準備時にアラキス・ボードの隣に用意しておいた）3人目の代行者を獲得でき、それ以降ずっと使用できるようになります。

**同盟：**この効果を起動するには、表示の派閥の同盟トークンが必要です（右は宇宙協会の同盟トークンと派閥マークです）。



**占拠：**《アラキーン》《カルタゴ》《帝<sup>インペリアル</sup>国盆地》での紛争では、勝者は自分の占拠マーカーを、そのマスの左下に配置し、占拠したことを表します（すでにほかの公家のマーカーがあったら、それと入れ替えます）。既に自分が占拠しているマスをさらに占拠する紛争カードがめくられたら、守備ボーナスとして、ただちに基地から戦場に、直接1部隊を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。



**自分の山の上から1枚引く：**山が尽きていたら、捨て札をすべて裏にしてシャッフルして新たな山をつくり、そこから引いてください。



**策謀の山の上から1枚引く：**プレイするまでは裏向きで自分の基地のそばに置いておいてください。自分の策謀は、いつでも内容を確認できます。

**フレーメンの絆：**自分の場に他のフレーメン・カードがプレイ済みなら、この効果を起動できます。説得力の行使の際、フレーメンの絆があるカードを2枚プレイすると、プレイ順に関係なく、両方の効果を起動できます（プレイ済み参照）。

**プレイ済み：**代行者の派遣でプレイしたカードと、説得力の行使で公開したカードは、説得力の行使が終わってクリーンナップされるまで、すべて「プレイ済み」とみなします。指揮官ボードの上側に置いておいてください（破棄されたカードはプレイ済みではありません）。

**影響力：**この効果を起動するには、指定の派閥への影響力が一定値以上必要です（右図の場合、フレーメンへの影響力が2以上必要です）。



**影響力+1：**皇帝、宇宙協会、ベネ・ゲセリット修道女会、フレーメンのいずれか。



**影響力+1/+2、もしくは-1：**4つの派閥から1つ選んで獲得するか失います（2獲得の場合、必ず1つの派閥でのみの獲得となります）



**メイカー：**メイカー・アイコンがある3つのマスは「フェイズ4：メイカー」のタイミングで代行者がいなければ、1香料を追加します。これらのマスに代行者を派遣するなら、そこに配置されている香料をも獲得します。



**メンタート：**アラキス・ボードのランドスラード評議会の最初のマス《人間電算機》に置かれている、メンタート・コマを獲得します（あるなら。既に他の公家の指揮官ボードにあったり、誰かが使用してマスに配置されているなら、獲得できません）。獲得したメンタートは、自分の指揮官ボードに置きます。自分の他の代行者と同様、代行者として派遣できます。ただし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）。



**コストの支払い：**このような矢印は（矢印の左か上にある）コストと、（矢印の右か下にある）効果を関連づけています。このコストは1手番に1回しか支払うことができません。コストを支払わない限り、効果が起動することはありません。カード効果のコストの支払いは、強制ではありません（コストを支払わず起動しないことも選べます）。



**説得力（表示の値）：**ほとんどの説得力は、カードの下段の効果で獲得します。帝国カードや共用カードは、カード右上に表示されている説得力コストを支払うことで獲得できます。

**回収：**回収された代行者は、指揮官ボード上に置きます。そのラウンド、再び代行者の派遣で使うことができます。



**資源（ソラリ、香料、水）：**資源は、ときに銀行から獲得され、ときにコストとして銀行に支払われます（ソラリと香料は、表示の数字と同数のトークンを獲得もしくは支払う）。

**撤退：**撤退させる場合、部隊は戦場から駐屯地に戻ります。

**帰投：**部隊が帰投した場合、基地に戻します（駐屯地にはありません）。



**公家の指輪：**代行者の派遣で〈公家の指輪〉をプレイしたら、その指輪能力を起動できます（指揮官ボードの右側にある〈公家の指輪〉アイコンの能力）。



**策謀盗み：**保持する策謀カードが4枚以上の各公家から、ランダムに1枚ずつ奪います。



**赤刃：**各赤刃アイコンは、紛争用の戦力+1となります。



**カード1枚を破棄：**手札、捨て場、あるいはプレイ済みから破棄してください。破棄とは、そのカードをゲームから除外し、以降使わなくなることを意味しています。共用カードを破棄したら直ちに対応する山に戻します。それ以外のカードを破棄したらゲームの箱の中に戻してください。コストとして使ったカードが破棄されたり、そのカード自身を破棄する効果もあります。



**部隊：**1部隊を招集：基地からアラキス・ボードの駐屯地へと配備させます（ただし代行者を紛争エリアに派遣した手番で、部隊を招集した場合、基地から直接戦場に進軍させることができます）。



**勝利点：**勝利点を獲得したら、点数トラックにある自分の点数マーカーを、その数だけ数字が大きくなるように動かします。勝利点を失ったら、逆に数字が小さくなるように動かしてください。

# デューン 砂の惑星

## インペリウム

## ハウス 公家ハイガル —— ソロ&2人ゲーム

この公家ハイガルでは、ソロゲームや2人ゲームにおける対戦相手(以下、ライバル)を、自動的に行動させるために必要な専用のカード(およびそれからなる山札)を導入します。すなわち代行者をマスに派遣して邪魔したり、部隊の招集や配備で紛争に参加したりします。

### 代行者

「フェイズ2:公家の手番」において、ライバルも代行者の派遣をします(説得力の行使はしません)。

ライバルの手番になったら、公家ハイガルの山の上から1枚公開します。そのカードで指定されたマスに既に他の代行者がいたのなら、代行者がないマスが公開されるまで、山の上から公開を続けてください。そのマスに、ライバルは代行者を派遣します。

ライバルが代行者をマスに派遣する際、マスに置くためのコストや条件、マスに置いたときの効果は無視されます。

その代わりに、公開されたカードの効果を起動します。



ライバルは、指定の派閥の影響力を+1します。影響カトラックからの恩恵は得ませんが、可能であれば派閥との同盟を結びます。



ライバルはこのアイコン1つにつき、1部隊を招集します。公開されたカードが紛争エリアであれば、その部隊を戦場に進軍させます。そうでなければ、その部隊は駐屯地に配備します。ライバルが代行者を紛争エリアに派遣するたび、駐屯地から最大2部隊、戦場に進軍させます(可能な限り)。カード自体が部隊を招集しない場合でも、これは実行します(例:〈香料の収穫〉)。

## 2人ゲーム

2人ゲームでは、3人目のライバル・プレイヤーである公家ハイガルが、君たち2人のプレイヤーと競い合い、お邪魔者の役割を果たします。公家ハイガルは、独自のルールで動きます。ハイガルは資源を集めず、デッキ構築もせず、報酬も求めず、勝利点も獲得しません。ただし前述のように公家ハイガル・カードを使用し、代行者を派遣してマスを占めたり、部隊を招集/配備して紛争に参加します。

### 準備

公家ハイガル用に、未使用の1色を指定します。影響力キューブを、4つの派閥の影響カトラックの一番下のマスに、1つずつ配置します。残りのキューブはハイガルの基地に置いておきます。ハイガルは、駐屯地に部隊がない状態でゲームを始めます。

公家ハイガルの戦力マーカーを戦カトラックの0のマスに配置します。

公家ハイガルのカードから、右上に「1P」と書かれた〈アラキーン〉3枚を除外します。

残りのハイガル・カードをシャッフルして「ハイガルの山」を作り、その山と公家ハイガルの3人の代行者を、ハイガルの基地付近に置いておきます。使用しないディスク2枚と占拠マーカー3枚は、ゲームの箱の中にしめてください。

### 紛争

「フェイズ3:紛争」では、戦場に1部隊以上あるライバルごとに、公家ハイガルの山の上から1枚公開します(シャッフル・カードなら、指示に従ってシャッフルし、新たな山の上から再度公開してください)。ここでは、カードの下部の赤刃アイコン以外は無視します。戦カトラック上のライバルの戦闘マーカーを、公開された赤刃アイコンの数だけ前進させます。プレイヤーのほうは、戦闘が解決される前に戦術カードをプレイできます。

#### スパイス 香料の収穫カード

〈香料の収穫〉が公開されたら、そのカードの指示に従います。このカードがライバルの代行者を香料の収穫に向かわせた場合、そのマスにある全追加香料を取り除きます(2人用ゲームなら、銀行に戻します。ソロゲームなら、ソロゲームの香料の収穫のルールに従います)。



### ゲーム中

公家ハイガルは、筆頭公家にはなりません。筆頭公家が代行者の派遣を実行したら、常にその次に自分の代行者を派遣します(まだあるなら)。これによって、各ラウンドでの公家ハイガルの手番数が異なってきます。たとえばプレイヤーのひとりには3人目の代行者コマがあり、もうひとりにはない場合、公家ハイガルは各ラウンドで、3手番プレイすることもあれば、2手番で終わることもあるのです。

シャッフル・カードが公開されたら、ただちに公家ハイガルの全カードをシャッフルし直し、新しい山を作ります。

公家ハイガルは、紛争から報酬を受け取らないため、マスを占拠することはありません。ただし公家ハイガルがマスの占領に関わる紛争に勝ち、そのマスが別のプレイヤーに占拠されていたなら、そのプレイヤーの占拠マーカーを取り除きます。

# ソロゲーム

ソロゲームでは、君は通常のゲームルールに従わない2人のライバルを相手にします。2人はデッキ構築などしない代わりに、強力なアドバンテージがあり、そのくせ目的は君と全く同一です。帝国の四大派閥と親近関係を結び、アラキスにおける香料の取り引きを支配するのです！ どちらかが10以上の勝利点を獲得すると、ゲーム終了の引き金となり、君は打ち負かされる可能性があります。

## 準備

右の表から難易度を選んでください。



ライバルとして指揮官2名を選びます。ゲーム中、ライバルたちは〈公家の指輪〉の能力のみを使用し、左側の能力は無視してください。〈パウル・アトレイデ〉と〈ヘレナ・リチェス〉は、ライバルとしては選択できません(最初のソロゲームのライバルは〈メムノン・トールヴァルド伯爵〉と〈グロッセ「野獣」ラッパン〉がお勧めです)。

2人のライバルそれぞれに、1色ずつ割り当てます。2人のライバルとも、ディスク1個を点数トラックの「0」の欄に配置します。もう1個のディスクは使用しないのでゲームの箱の中に戻してください。4つの派閥の影響トラックの一番下のマスに、2人のライバルのキューブを1つずつ置きます。選択した難易度にあわせて、駐屯地に部隊を配置し、残りは全部基地に置きます。各ライバルの戦力マーカーを、戦力トラックの0のマスに配置します。ライバルの代行者2人は基地に置きます。3人目の代行者コマは、難易度にしたがって、紛争の山から何番目に仕込むかが決まっています。

公家ヘイガルのカードから、右上に「2P」と書かれた〈シャッフル〉1枚と〈アラキーン〉3枚を除外します。残りをシャッフルし、公家ヘイガルの山を作って(仮想的)ライバル付近に置いておきます。

難易度がサルダウカー以上なら、5ソラリ・トークンを《人間電算機》マスに置きます。つまりこの難易度のゲームでは、このマスのコストが、2ソラリではなく5ソラリになるのです！

君および全ライバルは、それぞれ1水と、選択した難易度に応じた追加資源や策謀カードを持ってゲームを開始します。

君の左隣のライバルが、筆頭公家マーカーを取ります。

## 難易度

選ぶ難易度によって、ゲームの準備が異なってきます：

	傭兵 (初心者)	サルダウカー (中級者)	メンタート (上級者)
君の追加資源	1ソラリ 1香料	—	—
《人間電算機》に 5ソラリ	置かない	置く	置く
ライバルの開始時の 駐屯地の部隊数	0部隊 (置かない)	3部隊	3部隊
ライバルの3人目の 代行者コマの上にある 紛争カードの枚数	5枚	4枚	3枚
ライバルの開始時の 策謀カード	0枚	1枚	1枚

クイサツツ・ハデラツハ(超越者)：メンタート(上級者)の条件に加え、君はボード上、ランドスラード評議会の《道場》を使用できない。

## ライバルの手番

「フェイズ2：公家の手番」の際、君のライバルは、基地に代行者が残っている限り、順番に代行者の派遣をします(前ページの「代行者」のルールに従い、公家ヘイガルカードを公開して代行者を派遣してください)。

ライバルが(香料の収穫)を使って代行者をマスに派遣すると、そこにある全香料(基本の香料と追加の香料)を獲得します。貯まった資源は、ライバルの基地に置きます。

公家ヘイガルの山が尽きたら、ただちに公家ヘイガルの全カードをシャッフルし直し、新しい山を作ります。

ライバルは、紛争と、派閥の影響トラックから勝利点を獲得します(影響力「2」の際と、同盟トークンを獲得した時。影響力4になったとき、影響トラックに描かれた資源はもらわないのに注意)。

## 紛争

ライバルは、マスからは獲得できないとしても、紛争では勝利点以外に、次のような1位と2位の報酬は獲得します：

- ・ソラリ、香料、水、策謀カードを獲得し、そのライバルの基地に置きます(左下のように勝利点と交換します)。
- ・マスの占拠を獲得したなら、占拠マーカーをその下の旗に置きます。以降の手番では、君やライバルがそこに代行者を送るたび、占拠の恩恵を獲得します(ソラリ、香料を獲得します)。紛争カードが公開されたときに、ライバルが指定のマスに占拠していたなら、守備ボーナスとしてそのライバルはただちに「基地から戦場に1部隊を直接進軍」させます。
- ・メンタート・コマをもらいます。次のラウンドに追加の代行者として使用します。

## 勝利点への交換

ゲーム中いつでも、ライバルが次のように何かを集めたら、勝利点と交換します。



## ライバルの追加ルール

特定の資源を持っていれば、このライバルもまた、プレイヤーに影響を与えるカードやマスの影響を受けます。

剣士：ライバルの3人目の代行者コマの上にある最後の紛争カードを公開したら、ライバルはそれぞれ3人目の代行者を受け取り、現在のラウンドを含め、それを追加の代行者として使用します。

選択：ライバルが影響力を得るために何か選択をしなければならない場合、より影響力が少ない派閥を選びます。それも引き分けの場合(または影響力に関係ない選択の場合)、君がライバルに代わって決定してください。

策謀カード/終盤(市場独占)：この策謀カードについて、各ライバルは〈香料こそ流るべし〉をそれぞれ2枚持っているものとします(2勝利点を得るには、3枚必要です)。

メンタート難易度での部隊配備：メンタート以上の難易度でプレイするなら、君のライバルは戦場に部隊を進軍させる際、選択肢が増えます。「紛争Ⅰ」および「紛争Ⅱ」で、ライバルが既に2部隊以上リードしている場合、さらなる部隊は戦場には進軍させません(駐屯地に残します)。重要な「紛争Ⅲ」をめぐる争うとき、ライバルはできる限りの部隊を戦場に進軍させます。

# コウノエ デューン 砂の惑星 インペリウム

## マス解説シート

各マスの詳細は、このシートで説明します。

紛争エリアは、特別なデザインになっています（背景のイラストが砂漠で、交差する剣のアイコンがあります）。紛争エリアに代行者を派遣すると、それによって招集した部隊を任意の数、戦場に進軍させることができます（カードの効果で招集した部隊も、直接進軍できます）。さらに追加で、自分の駐屯地にいる2部隊までも、戦場に進軍させられます。



### 嘆願

代行者アイコン：皇帝

コスト：4香料

皇帝に対する影響力+1。

5ソラリ獲得し、2部隊招集し、策謀カードを1枚引く。



### 極秘主義

代行者アイコン：ベネ・ゲセリット修道女会

ベネ・ゲセリット修道女会に対する影響力+1。

策謀カード1枚を引く。

策謀カードが4枚以上の全対戦相手は、それぞれ1枚ランダムに君に渡す。



### 補助金

代行者アイコン：皇帝

皇帝に対する影響力+1。

2ソラリ獲得。



### 極地戦部隊

代行者アイコン：フレイメン

紛争エリア

コスト：1水

フレイメンに対する影響力+1。

2部隊招集。



### 大宇宙船

代行者アイコン：宇宙協会

紛争エリア

コスト：6香料

宇宙協会に対する影響力+1。

5部隊招集し、2水獲得。



### 蒸還服

代行者アイコン：フレイメン

紛争エリア

フレイメンに対する影響力+1。

1水獲得。



### 宇宙航路

代行者アイコン：宇宙協会

宇宙協会に対する影響力+1。

共用の(空間転移)カード1枚を獲得。



### メランジ売却

代行者アイコン：香料交易

コスト：2~5香料

レートに基づき、支払ったコストに対応するソラリを獲得。

1回の手番で複数回の交換はできない。



### 選択的繁殖計画

代行者アイコン：ベネ・ゲセリット修道女会

コスト：2香料

ベネ・ゲセリット修道女会に対する影響力+1。

1枚を破棄して、自分の山の上から2枚引く。



### 契約締結

代行者アイコン：香料交易

3ソラリ獲得。



### グレート・フラット 大平原

代行者アイコン：香料交易

紛争エリア

コスト：2水

3香料獲得し、メイカー・アイコンに積み上げた追加香料を獲得。



### ハッガ盆地

代行者アイコン：香料交易

紛争エリア

コスト：1水

2香料獲得し、メイカー・アイコンに積み上げた追加香料を獲得。



### インペリアル 帝国盆地

代行者アイコン：香料交易

紛争エリア

1香料獲得し、メイカー・アイコンに積み上げた追加香料を獲得。

帝国盆地の占拠者は1香料獲得。



### タブルのシーチ

代行者アイコン：都市部

紛争エリア

条件：フレイメンへの影響力2以上。

1部隊招集し、1水獲得。



### 研究所

代行者アイコン：都市部

紛争エリア

コスト：2水

自分の山の上から3枚引く。



### カルタゴ

代行者アイコン：都市部

紛争エリア

1部隊招集し、策謀カード1枚を引く。

カルタゴの占拠者は1ソラリ獲得。



### アラキーン

代行者アイコン：都市部

紛争エリア

1部隊招集し、自分の山の上から1枚引く。

アラキーンの占拠者は1ソラリ獲得。



### ハイ・カウンシル 最高議会

代行者アイコン：ランドスラード評議会

コスト：5ソラリ

各公家とも、このマスに代行者を派遣できるのは、ゲーム中1回のみ。自分の基地にあるディスクを、議員として、空いている議席に置く(マスの右側の円形部分)。それ以降、君は説得力の行使の際、説得力+2。



### 講堂

代行者アイコン：ランドスラード評議会

1部隊招集。

説得力の行使の際、このマスに代行者がいるなら、説得力+1。



### ヒューマン・コンピューター 人間電算機

代行者アイコン：ランドスラード評議会

コスト：2ソラリ

自分の山の上から1枚引く。

メンタート・コマがこのマスにあるなら受け取り、自分の指揮官ボード上に置く。このラウンド中、メンタート・コマを自分の代行者として派遣できる。

「フェイズ5：回収」の際、メンタート・コマをこのマスに戻す。



### 部隊集結

代行者アイコン：ランドスラード評議会

コスト：4ソラリ

4部隊招集。



### 道場

代行者アイコン：ランドスラード評議会

コスト：8ソラリ

各公家とも、このマスに代行者を送付できるのは、ゲーム中に1回のみ。

剣士の雇用(ゲームの準備の際、このマスもしくはアラキス・ボードのわきに用意しておいた3体目の代行者を指揮官ボード上に置く)。

以降のゲームでは(このラウンドも含む)、代行者が3人になる。