

Dune サマリー

● 目的

「デューン 砂の惑星」のストーリーにならない、派閥として惑星アラキスの覇権を争う。

● 準備

1. ボードをテーブル中央に置く。惑星の地図の実戦で区切られた各エリアを領域、ボードを点線で18分割した扇型1つをセクターと呼ぶ。領域は、要塞(濃い茶色太枠)、岩場(濃いめ茶色二重線枠)、砂漠(黄/黄土色)のいずれかである。
2. 香料(Spice)デッキと策略(Treachery)デッキを各シャッフルし、裏向きにゲームボードの脇に置く。その脇に各々の捨て札パイルの場所を準備し、デッキが切れたら捨て札パイルをシャッフルして再利用する。
3. 各プレイヤーは派閥を1つ選ぶ。ランダムに選んでも任意に選んでもよい。各プレイヤーは対応するプレイヤーシールド、シート、マーカー(丸シンボル)、リーダー(大型丸人物)5つ、兵(丸人シルエット)20個を受け取る。
推奨:プレイヤー数に応じて、順に「アトレイデス」「ハルコンネン」「フレメン」「皇帝」「航宙ギルド」「ベネ・ゲセリット」から選ぶ。
4. 各プレイヤーは自分のマーカーを、ボード上の自分に近いサークル(外周枠上の丸スペース)に置く。
5. 裏切り(Trator)デッキから使用していない派閥のリーダーを全て抜き、残りをシャッフルして各プレイヤーに4枚ずつ配る。各プレイヤーはそこから1枚のカードを選んで自分への裏切り者とする。自分のリーダーを選んでもよい(他の裏切り者にならないことが保証される)。選んだ裏切り者は自分のシールドの内側に置き、残りは全てシャッフルして裏切りデッキの一番下に置く。
6. 香料(丸に数字)をまとめてバンク(ボード右下)に置く。各プレイヤーは自分のシートに示された数の香料をバンクから受け取り、シールドの内側に置く。
7. 各プレイヤーは自分のシートに示された数の兵をボードの指定された領域に置き、残りをシールドの内側に置く。
8. 策略デッキから各プレイヤーにカードを1枚ずつ配る。
9. ターンマーカーをターントラック(ボード左上)の1に置く。

● ゲーム進行

ゲームはターン基準でプレイされ、全10ターンでゲームが終了する。各ターンは9つのフェイズからなる。

○ 1. 嵐

- ◆ 第1ターンの嵐:ボードの「Storm Start」に近い両側の各プレイヤーは、各自秘密裏に戦闘ホイールを0-20の範囲の任意の値にセットし、同時に公開する。嵐マーカー(Storm)を、「Storm Start」から反時計回りに数えて2つのホイールの数値の合計に等しい数進めたセクターの外周上に置く。

- ◆ 嵐の移動:2ターン目以降、最後に戦闘ホイールを使用した2人のプレイヤーはそれぞれ秘密裏にホイールを1-3の範囲の任意の値にセットし、同時に公開する。嵐マーカーを、その合計値に等しいセクター数だけ反時計回りに進める。
- ◆ 損害:砂嵐が通過または到着したセクター内の砂漠(帝国砂盆(Imperial Basin)を除く)にいる兵はすべて死亡しトレイラクス・タンク(ボード左下)に置く。嵐が通過または到着したセクターの香料はバンクに戻す。
- ◆ 開始プレイヤー:最も早く自分のプレイヤーマーカーに嵐が来るプレイヤーは開始プレイヤーとなる。

○ 2. 香料噴気/事象の交点

- ◆ 香料噴気:香料カードの一番上を公開する。それが香料噴気(Spice Blow)だった場合、指定数(カード右下)の香料をバンクから取って、その領域の香料噴気アイコン(渦)のあるセクターに置く。そこが現在嵐の中である場合は置かない。カードは捨て札置き場に表向きに置く。
- ◆ 砂蟲:シャイー=フルード(Shai-Hulud)が公開された場合、現在捨て札置き場の一番上に表向きになっている領域の香料と兵はすべてバンクやトレイラクス・タンクに置かれる。その後、シャイー=フルードカードを捨て札置き場に置き、次のカードを公開する。このターン中、これ以降のシャイー=フルードカードはすべて捨てて次を公開する。これを領域カードが公開されるまで続け、その領域に前述の香料噴気を行う。第1ターンはシャイー=フルードカードはすべて無視し、領域カードが公開されるまでカードを公開し続ける。
- ◆ 事象の交点:2ターン目以降、シャイー=フルードカードが公開された場合、このフェイズの終了時に事象の交点が発生する(後述)。

○ 3. CHAOM の援助

- ◆ 援助:この時点で所有香料が1つ以下のプレイヤーは、CHAOMの援助として所有香料が2つになるまでバンクから香料を受け取る。

○ 4. ビッド

- ◆ 宣言:各プレイヤーは自分が所有する戦略カードの枚数を宣言する。この時点でカードが4枚あるプレイヤーはビッドに参加できない。
- ◆ 準備:ビッドに参加できるプレイヤー数に愛しい枚数の戦略カードを戦略デッキの上から引き、裏向きのまま一列に並べる。
- ◆ 競り:1枚目の競りは開始プレイヤーから、2枚目以降の競りは競り落としたプレイヤーの右隣から競りを開始し、1つ以上の香料をビッドするかパスをする。すでに戦略カードを4枚持っているプレイヤーは自動的にパス。以降ビッドは反時計回りに進め、1人以外が全員パスしたら終了。最高値のプレイヤーはビッド数の香料をバンクに支払い、競りの対象のカードを受け取り、次の競りに進む。全員がカードにビッドをせずパスした場合、残っている全ての戦略カードを山札の上に戻し、このフェイズを終了する。
- ◆ 情報:各プレイヤーが所有する戦略カードの枚数は公開。
- ◆ 時間制限:ビッドするかパスするかは10秒で決める。

○ 5. 復活

- ◆ 兵の復活:各プレイヤーは、プレイヤーシートに書かれている「自動復活(Free Revival)」の分の兵を無条件でトレイラクス・タンクからリザーブに復活できる。さらに追加で香料を支払うことで、香料1つにつき兵を1つ復活できる。復活できる兵の上限は、無条件と香料支払い分合わせて3つまで。
- ◆ リーダーの復活:手元にリーダーディスクが1枚もなくなったプレイヤーは、それ以降1ターンにつきリーダー1人を、その戦力(表記の数字)分の香料を支払うことでトレイラクス・タンクからリザーブに復活できる。
- ◆ 裏切り:復活前に裏切りだったリーダーは、復活後も背進のままである。
- ◆ 再び死亡:復活後に再びリーダーが死亡した場合、そのリーダーはトレイラクス・タンク内で裏向きに置く。このリーダーは、他のリーダーが全て復活して再び手元からなくなるまで復活できない。

○ 6. 輸送と移動

- ◆ 兵の輸送と移動:開始プレイヤーから順に、プレイヤーは兵の輸送と移動を行う。
- ◆ 兵の輸送:惑星外のリザーブに兵がいるプレイヤーは、任意の数のリザーブの兵をマップ上の任意の領域1つに移動できる。輸送の際、要塞への輸送であれば兵1つにつき香料1つを、それ以外の領域であれば兵1つにつき香料2つをバンクに支払う。輸送先の領域が複数のセクターに分かれている場合、実際に兵を置くセクターを1つ選ぶこと。嵐のセクターには輸送できず、他のプレイヤーが2人以上いる要塞にも輸送できない。
- ◆ 兵の移動:兵の移動は、同じ領域にいる任意の数の兵1グループ(のみ)を、他の領域に移動することで行う。通常は隣接する領域にのみ移動可能。移動の開始時点で自分の兵がアラキーン(Arakeen)かカルタグ(Carthag)にいるプレイヤーは3領域先まで移動できる(移動を行う兵がアラキーンやカルタグにいる必要はない)。移動中は他の兵の存在は無視してよいが、すでに他のプレイヤーが2人以上いる要塞には入れない。移動の時点ではセクターは無視してよいが、嵐のセクターには入れない(極陥(Polar Sink)が嵐の影響を受けることはない)。移動終了時点で、それぞれの兵がその領域のどのセクターにいるかを明確にする。

○ 7. 戦闘

- ◆ 戦闘の実行:複数のプレイヤーの兵がいる領域がある場合、その領域で戦闘を解決する(嵐による分断を除いてはセクターは無視)。戦闘はその領域のいずれかの兵が全滅するまで行うが、嵐で領域が分断されていて互いに接触がない兵は戦闘を行わない。また、極陥(Polar Sink)では戦闘は発生しない。
- ◆ 解決順:まず開始プレイヤーが攻撃側となり、自分が関わる戦闘を任意の順番で解決する。その後、その右隣のプレイヤーが攻撃側となり、残っている自分の戦闘を解決し、以下同様に各プレイヤーは自分の戦闘を(あれば)解決する。1つの領域に3人以上のプレイヤーがいる場合、攻撃側はどのプレイヤーの兵と戦闘するかを選んで解決し、これを自分が生き残っている限り続けて行う。

- ◆ 戦闘計画: 戦闘を行う各プレイヤーは戦闘ホイールを受け取り、戦闘に投入する兵の数(最大でその領域の兵の数まで)とリーダーを秘密裏に選ぶ。兵の数はダイアルの値で示し、リーダーのディスクを1つ選んでホイールの穴にはめる。ディスクの代わりに「つまらぬ英雄(Cheap Hero)」カードを選んでもよいが、どちらかがある場合は使う義務がある。ディスクも「つまらぬ英雄」も無い(または使用できない)場合はそのことを宣言する義務がある。
 - ◆ 戦略カード: リーダーか「つまらぬ英雄」を選んだプレイヤーは、追加で武器(Weaponn)と防御(Defence)を1枚ずつまでプレイできる(しなくてもよい)。
 - ◆ 公開と解決: 両方の準備ができたならダイアルとリーダーやカードを公開する。兵の数とリーダーの戦力(「つまらぬ英雄」は0)の合計が大きい側が勝利。同点なら攻撃側が勝利。
 - ◆ 武器: 一方が武器を使用し、もう一方が対抗する防御を使用していない場合、武器を使われた側のリーダーは死亡し、そのリーダーの戦力は合計に含まれない。両方のリーダーが同時に死亡する場合もあり得る。死亡したリーダーはトレイラクス・タンクに置く。その戦闘の勝者は、死亡したリーダー(自分のリーダーを含む)の戦力合計に等しい香料をバンクから得る。
 - ◆ 勝敗: 戦闘の敗者はその領域の自分の兵を全て失い、勝者はその領域からダイアルで示した数の兵を失う。それぞれをトレイラクス・タンクに移動する。敗者は使用した戦略カードを全て捨て、勝者は使用した戦略カードを任意に手札に戻してもよいし捨ててもよい。(勝者も敗者も)生き残っているリーダーはそれぞれのプレイヤーの手元に戻るが、ある領域で使用したリーダーは、そのターン中は他の領域では使用できない(同じ領域で複数回使用することはできる)。戦闘で敗北してもそれを理由にリーダーは死亡しない点に注意。
 - ◆ 裏切り: ある戦闘で、相手が使用したリーダーの裏切りカードを自分が持っている場合、その裏切りカードを公開して「裏切りだ!」と宣言する。裏切りカードを公開したプレイヤーはただちに勝利し、ダイアルした分の兵も含め何も失わない。裏切りリーダーはトレイラクス・タンクに置かれ、勝者はその戦力に等しい香料を受け取る。敗者はその領域の全ての兵を失い、使用したカードを全て捨てる。両方のリーダーが互いに裏切った場合、両者のリーダーとその領域のそれぞれの全ての兵をトレイラクス・タンクに置き、両方が使用したカードを全て捨てる。どちらもこのリーダー死亡による香料は受け取れない。
- 8. 香料回収
- ◆ 香料の回収: ある領域の、香料のあるセクターに兵がいる場合、その兵の持ち主はその香料を回収できる。アラキーン(Arakeen)かカルタグ(Carthag)に兵を持っているプレイヤーなら兵1つにつき香料3つを、そうでないプレイヤーなら兵1つにつき香料2つを回収できる。回収した香料はシールドの背後に置く。回収されなかった香料はそのままボード上に残す。
- 9. 演算能力者休止
- ◆ 勝利判定: この時点で、いずれかのプレイヤー(または同盟)が以下の勝利条件を満たしているかを判定する。満たしていた場合はそのプレイヤー(または同盟)が勝利。

- * 同盟を締結していないプレイヤーが3つの要塞に兵を置いている。
 - * 同盟関係にある2人のプレイヤーが合計で4つの要塞に兵を置いている。
- 上記のいずれかを満たすプレイヤーや同盟が無い場合、ターントラックのマーカーを1つ進め、次のターンに進む。

● 同盟(事象の交点)

2ターン目以降にシャイアー=フルードカードが公開された場合、香料噴気/事象の交点フェイズの最後に事象の交点が発生する。事象の交点では、プレイヤーは同盟の締結や破棄が行える。

○ 同盟

- ◆ 同盟の締結: 事象の交点の間、プレイヤーは新たな同盟を締結できる。同盟は2人のプレイヤー間でのみ締結でき、各プレイヤーは1つの同盟のみ締結できる。同盟関係にあることは公開する義務がある。同盟関係にある場合、互いの同盟カードを交換してそれを示すこと。事象の交点以外では新たな同盟は締結できない。
- ◆ 同盟の破棄: 事象の交点の間、同盟は一方が破棄を宣言することによって破棄できる。互いの同盟カードを持ち主に返すこと。同盟を破棄した事象の交点の間に新たな同盟を締結してよい。事象の交点以外では同盟は破棄できない。

○ 同盟の効果

- ◆ 勝利条件: 同盟がある場合、同盟プレイヤーは合わせて4つの要塞に兵を置くことで勝利できる。
- ◆ 不可侵: 同盟プレイヤーは、同盟相手の兵がいる領域に入れない(極陥(Polar Sink)を除く)。なんらかの理由で同盟締結時にすでに両方の兵が同一領域にいる場合、輸送と移動フェイズにどちらかがその領域を出る義務がある。手番が先のプレイヤーがその領域を出なかった場合、手番が後のプレイヤーがその領域を出る。出ない場合、手番が後のプレイヤーのその領域の兵はトレイラクス・タンクに送られる。
- ◆ 交渉: 同盟プレイヤーは互いに他のプレイヤーに秘密で交渉を行ってよい。
- ◆ ビッド: 戦略カードのビッド中、同盟プレイヤーは互いに同盟相手のビッドにおける香料の支払いを自分の香料で援助してよい。これにより、同盟プレイヤーは所有香料を超えるビッドが可能になる。
- ◆ 輸送: 同盟プレイヤーは互いに同盟相手の輸送コストの香料の支払いを自分の香料で援助してよい。
- ◆ 能力の共有: 同盟プレイヤーは互いに同盟相手の能力による利点を得ることができる(プレイヤーシート参照)。

○ 情報公開

ゲーム中、所有カードの内容、所有香料数、裏切りカードの内容等を公開する義務は無い。任意に公開することは認められる。所有する戦略カードの枚数は、ビッドフェイズ中は公開する義務があるが、それ以外では公開する義務は無い。

○ 賄賂

同盟関係に無いプレイヤーは、口頭による取引を結んでよい。取引の内容が決定したら、その内容を公に宣言する。その取引内容(未来の行動の約束を含む)を裏切るとは認められない。ただし、ルールやプレイヤーの能力に反する取引は結べない。取引の一部として香料を受け渡しできる。戦略カード、リーダー、兵は受け渡しできず、能力による利点も取引では与えられない。

● 上級ゲーム

上級ゲームでは、香料噴出と獲得のルールが変更される。

○ 香料噴出の増加

香料噴出は2ヶ所で発生する。

香料噴出フェイズではまず香料カードを1枚公開する。

- ◆ それが領域ならそこに通常通りに香料が噴出する。その後そのカードを捨て札パイル A に表向きに置く。
- ◆ それがシャイー＝フルード(Shai-Hulud)の場合、捨て札パイル A の一番上のカードの領域のトークンがバンクやトレイラクス・タンクに送られる。シャイー＝フルードカードはその捨て札パイルに置く。その後、香料カードを上から1枚ずつ、領域が出るまで公開し続ける(その間に出たシャイー＝フルードは捨て札パイル A に捨てる)。その領域に香料が噴出し、そのカードを捨て札パイル A に表向きに置く。その後、(2ターン目以降なら)事象の交点が発生する。

これをもう1回、捨て札パイル B に対して実行する。

○ 要塞からの香料

香料回収フェイズ中、カルタグ(Carthag)やアラキーン(Arakeen)にいるプレイヤーはそれぞれ香料を2つ得る。タックの群居洞(Tuek's Sietch)にいるプレイヤーは香料を1つ得る。

○ 上級戦闘

戦闘に香料が必要になる。

戦闘中、香料を1つ支払うことによって、兵1つが額面通りの戦力(通常兵は1、上級兵は2)を発揮する。香料を支払わない場合、兵は額面の半分の戦力(通常は0.5、上級兵は1)になる。

戦闘計画を行う際、支払う香料を勘案してホイールの値を決定する。ホイールを数字と数字の間にした場合、それは中間の0.5の値を意味する(例:2と3の間にホイールを合わせた場合2.5を意味する)。

裏切りが発生した場合、香料は支払わない。

裏切りが発生しなかった場合、戦闘に勝利した側はダイアルした値になるようにどの兵に香料を使うかを決めて兵と香料を失う。例えば、皇帝が3をダイアルした場合、サルダウカー(上級兵:戦力2)に香料1を支払ってサルダウカー1つと(香料を支払わない)通常兵2つ(戦力各0.5)を失って戦力3、あるいは通常兵1つに香料1を支払って通常兵5つ(1つは戦力1、他は各0.5)を失って戦力3とすることができる。

○ 上級カラーマカード

カラーマ(Karama)カードの用途が増える。

通常のカラーマカードの効果とは別に、カラーマカードを使うことで、(ベネ・ゲセリットを除く)派閥は以下の効果を使用できる。これは各プレイヤーがゲーム中に1回のみ実行できる。

- ◆ アトレイデス:いずれか1人のプレイヤーの戦闘計画をすべて見る。
- ◆ 皇帝:兵3つかリーダー1人をコストなしで復活する。
- ◆ フレメン:任意の領域1つに砂蟲を発生させる。これは通常のスズメバチの発生と同様に処理する。
- ◆ 航宙ギルド:いずれかのプレイヤーが惑星外から兵を輸送することを止める。
- ◆ ハルコンネン:いずれか一人のプレイヤーの手札のカードを任意の枚数ランダムに選んで奪い、自分の手札に加える。その後、自分の手札から同じ枚数のカードをそのプレイヤーに渡す。

● 技術トークン

技術トークン(歯車)はある派閥が特定の産業を支配している状態を意味する。ある技術を支配している派閥はそのトークンをシールドの前に置いて示す。

○ 初期支配

ゲーム開始時、「アクスロートル・タンク(Axlotl Tanks)」がトレイラクスが、「ハイライナー(Heighliner)」はイクスが、「香料生産(Spice Production)」はフレメンが支配している。ゲームにその派閥がない場合、ターン順に技術を支配していない派閥がランダムな技術を1つ支配する。

○ 技術トークンの収入

各技術トークンを支配することで、バンクから香料を得る可能性がある。技術トークンにより得た収入はトークン上に置き、そのフェイズの終了時に支配プレイヤーが回収する。

- ◆ アクスロートル・タンク(Axlotl Tanks):いずれかのプレイヤー(自分自身を含む)が自動復活を行った場合、支配プレイヤーは支配している技術トークン1つにつき香料1を得る。ただし、自動復活を行ったのがトレイラクスのみであった場合はこの収入は得られない。
- ◆ ハイライナー(Heighliner):いずれかのプレイヤー(自分自身を含む)が惑星外から兵の輸送を行った場合、支配プレイヤーは支配している技術トークン1つにつき香料1を得る。ただし、輸送を行ったのが航宙ギルドのみであった場合はこの収入は得られない。
- ◆ 香料生産(Spice Production):いずれかのプレイヤー(自分自身を含む)がCHOAMの援助を受け取った場合、支配プレイヤーは支配している技術トークン1つにつき香料1を得る。ただし、CHOAMの援助を受け取ったのがベネ・ゲゼリットのみであった場合はこの収入は得られない。

○ 技術トークンの支配

ある派閥が戦闘で勝利し、相手派閥が技術トークンを持っていた場合、勝利した側はその技術トークンを1つ選んで奪う。

技術トークンを3つ全て持っている場合、勝利条件において要塞を1つ支配しているものとみなす。これは単独のプレイヤーによる場合に限られ、同盟プレイヤーが合わせて技術トークンを3つ支配しているだけでは満たされない。

● 上級カラーマカード

追加の派閥はカラーマの効果を下のように使用することができる。

- ◆ トレイラクス:いずれかのプレイヤーが(兵やリーダーの)自動復活をすることを止める。
- ◆ イクス:自分のターン中、通常の移動に加えて、秘密機動要塞を2領域移動してよい。