

# DUPLICATE デュープン 砂の惑星

インペリウム 血脈



ルール説明書

# ゲームの内容物



帝国カード：32枚

うち5枚はCHOAMモジュールを導入する場合にのみ、2枚は技術モジュールを導入する場合にのみ使用します。



策謀カード：18枚

うち1枚はCHOAMモジュールを導入する場合にのみ、2枚は技術モジュールを導入する場合にのみ使用します。



皇帝のサルダウカー部隊は既知宇宙の中で最強の兵士であり、忠誠心と無慈悲さで知られる。ただし、適切な金さえ積み上げれば、皇帝からその忠誠心を買うことができる……。



指揮官ボード：9枚

うち1枚は技術モジュールを導入する場合にのみ使用します。



紛争カード：2枚

紛争I：1枚  
紛争II：1枚

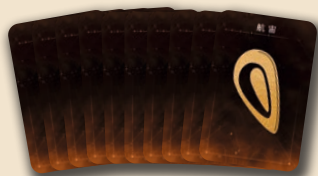


サルダウカー部隊長コマ：14体  
(プラスチック製7体と木製コマ7体  
どちらか一方だけを使用)



サルダウカー部隊長能力タイル：14枚

## 特定の指揮官専用の内容物



宇宙カード：10枚

指揮官〈操舵手 イイルクーン〉専用



《チュエクのシーチ》マスタイル：1枚

指揮官〈エスマール・チュエク〉専用

戦術トークン：1個

(指揮官〈チャニ〉を使用する場合にのみ使用、対応するゲーム人数のマス(開始マス)に置く)



歪んだ策謀カード：12枚

指揮官〈パイター・ド・ブリース〉専用  
(左上のイラストで判別)



技術モジュール関連：6～7ページ参照。

ソロ・2人ゲーム関連：8ページ参照。

## チョアム CHOAMモジュール用内容物



基本セット『デューン 砂の惑星：インペリウム 反乱』(以下『反乱』)のCHOAMモジュールを導入して遊ぶ場合には、ゲームの準備に次の内容物を追加します。



帝国カード：5枚

帝国の山に加えてシャッフルします。

技術モジュール(6～7ページ)も導入する場合

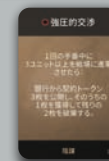


技術タイル〈CHOAM輸送〉：1枚  
他の技術タイルに加えてシャッフルします。



契約トークン：8枚

他の契約トークンに加えてシャッフルします。



策謀カード〈強圧的交渉〉：1枚

策謀の山に加えてシャッフルします。

契約トークン〈いずれかの同盟を得る〉は、次に新たな(その時点で同盟トークンを所有していない派閥の)同盟トークンを獲得したときに履行されます。

破棄する策謀カードがない場合、右の〈即時〉契約トークンは獲得できません。



# ゲームの準備

本拡張を導入して遊ぶ場合には、『反乱』の「ゲームの準備」に次の修正および追加を行ってください。

**1** サルダウカー部隊長コマとしてプラスチック製コマか木製コマのどちらを使うか決めてください。両者を混用することはできません。

選んだ7個のサルダウカー部隊長コマのうち5個を、アラキス・ボード（以下ボード）の《サルダウカー部隊》《献身的奉仕》《資材配送》《最高議会》《支援募集》の5マスに配置します（代行者1体を配置できるスペースを各マスに残して配置してください）。

4人ゲームの場合、6個目のサルダウカー部隊長コマを《議場》のマスに配置します（4人ゲームでないなら、6個目のサルダウカー部隊長コマは箱にしまいます）。

7個目のサルダウカー部隊長コマを銀行に配置します（このコマは帝国カード《サルダウカー部隊旗》で使用します）。

**2** サルダウカー部隊長能力タイル14枚を裏返しにしてシャッフルし、ボードのそばに積み上げてください。その後、その上から4枚を取り、表にして公開します。



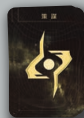
**3** このセットで追加された新しい紛争カードを、すでにある紛争カードに加えます。これによって紛争カードの全枚数は増えますが、それでも紛争の山の構成手段は変わりません。上から紛争Ⅰが1枚、紛争Ⅱが5枚、紛争Ⅲが4枚の計10枚で構成します。



紛争の山に選ばれなかった紛争カードは内容を確認せずに箱にしまいます。

**4** このセットで追加された他の新しいカードも、同じように同種のカードに追加します。

新しい策謀カード15枚（<sup>チョアム</sup>CHOAMモジュールを導入する場合は+1枚、技術モジュールを導入する場合は+2枚）はシャッフルして策謀の山に入れます。



新しい帝国カード25枚（<sup>チョアム</sup>CHOAMモジュールを導入する場合は+5枚、技術モジュールを導入する場合は+2枚）は（帝国の列を公開する前に）シャッフルして帝国の山に入れます。

新しい指揮官ボード8枚（技術モジュールを導入する場合は+1枚）は他の指揮官ボードと同様に扱います。プレイヤーが指揮官ボードを選ぶ際には、新しい指揮官ボードとそれまでの指揮官ボードの中から自由に選択（あるいはランダムに決定）できます。



**2**



1~2人ゲームの場合、8~9ページにある追加ルールと内容物をお読みください。

6人ゲームの場合、10ページにある追加ルールをお読みください。

『デューン 砂の惑星：インペリウム』基本セットに本拡張を導入する場合



基本セット『デューン 砂の惑星：インペリウム』に本拡張を導入する場合には、このページの手順に対して次の修正を加えてください。

ステップ1：5個のサルダウカー部隊長コマを配置するマスは《歎願》《補助金》《宇宙航路》《最高議会》《部隊集結》となります。4人ゲームでは6個目のサルダウカー部隊長コマを《講堂》のマスに配置します。

ステップ2：サルダウカー部隊長能力タイルのうち〈苛烈〉のタイル2枚を使用しません。

ステップ3：このステップは行いません（新しい策謀カードは使用しません）。

ステップ4：すべての<sup>チョアム</sup>CHOAMモジュール用内容物を使用しません。さらに次の各カードを使用しません。

- ・ 策謀カード5枚：〈偽命令〉〈アラキスを手中に〉〈インサイダー情報〉〈砂上の波紋〉〈スリーパー・ユニット〉
- ・ 帝国カード7枚：〈アラキスの<sup>オブザーバー</sup>観測員〉〈同盟排除〉〈聖なる戦い〉〈諜報訓練〉×2 〈道を示す〉〈隠された助言〉
- ・ 指揮官ボード3枚：〈ハシミール・フェンリング伯爵〉〈ガイウス・ヘレネ・モヒアム〉〈リエト・カインズ〉

〈操舵手 イルクーン〉を使用するプレイヤーがいるなら、スパイを配置/回収するカードを宇宙カードから取り除きます。

# サルダウカー部隊長

本拡張では、プレイヤーは新たな種類のユニットを招集できるようになります。皇帝が所有する強力なサルダウカー部隊長です。

## サルダウカー部隊長の使用

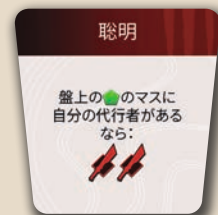
プレイヤーは自分の各手番中に、サルダウカー部隊長コマがあるマスに代行者を派遣したなら、2ソラリを支払うことによって、そこにあるサルダウカー部隊長を獲得し、そしてただちに**招集**することができます(すなわち、そのマスには「2ソラリを支払ってサルダウカー部隊長1体を獲得し、招集できる。これはマスや他の効果と任意の順番で実行できる」の効果があるとみなします)。

マス上のサルダウカー部隊長を獲得したプレイヤーはただちにボード上部に公開されているサルダウカー部隊長能力タイルから1枚を選んで獲得し、自分の基地に表にして配置してください。ただし、すでに自分の基地で公開されているものと同じサルダウカー部隊長能力タイルは選択できません。サルダウカー部隊長能力タイルを獲得したら、サルダウカー部隊長能力タイルの山のいちばん上にあるタイルを公開して補充してください。

招集したサルダウカー部隊長は、他の種類のユニットとほとんど同様に使用できます。

- ・ 招集したサルダウカー部隊長は駐屯地に配備します。また、現在の手番で紛争エリアのマスに代行者を派遣したなら、招集したサルダウカー部隊長を戦場に進軍できます。
- ・ 駐屯地に配備したサルダウカー部隊長は、「自分の駐屯地から戦場に進軍させることができる2ユニット」のうちに含めることが可能です。
- ・ サルダウカー部隊長は「部隊」であり、1体につき2戦力となります。
- ・ 紛争の処理が終わり報酬の獲得が終了したら、サルダウカー部隊長は招集したプレイヤーの基地に戻ります。

アマニの手番(代行者の派遣)です。アマニは代行者を《献身的奉仕》に派遣します。この手番中の他の効果を処理する中で、アマニは2ソラリを支払って《献身的奉仕》にあるサルダウカー部隊長を獲得し、招集しました。そしてサルダウカー部隊長能力タイル〈意欲的〉を選んで獲得し、自分の基地で公開しました。《献身的奉仕》は紛争エリアではないので、サルダウカー部隊長はアマニの駐屯地に配備します。



アマニは次の代行者の派遣で代行者を《支援募集》に派遣しました。そしてここでも2ソラリを支払って、《支援募集》のサルダウカー部隊長を獲得し、招集します。サルダウカー部隊長能力タイルは〈聡明〉を選びました(すでに自分の基地にある〈意欲的〉は選べないため)。このサルダウカー部隊長もアマニの駐屯地に配備します。

その後の代行者の派遣で、アマニは代行者を《アラキーン》に派遣しました。アマニはそこで招集した部隊に加えて、駐屯地に配備しているサルダウカー部隊長2体を戦場へと進軍させました。

自分の基地にあるサルダウカー部隊長は、そのままでは招集できません。その代わりに、自分の各手番中(代行者の派遣、あるいは**説得力の行使**)に1回だけ、2ソラリを支払って自分の基地にあるサルダウカー部隊長1体を招集し、自分の駐屯地に配備できます(その手番中に紛争エリアのマスに代行者を派遣しているなら、戦場に進軍することもできます)。ただし、こうして自分の基地からサルダウカー部隊長を招集した場合、それを獲得したことにはならないので、新たなサルダウカー部隊長能力タイルを獲得することはできません。

ブレンネンの手番(代行者の派遣)です。ブレンネンは代行者を《資材配送》に派遣しました。そして2ソラリを支払ってこのマスにあるサルダウカー部隊長を獲得して招集し、サルダウカー部隊長能力タイル1枚を獲得しました。

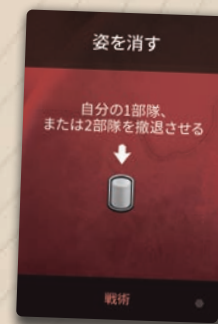
ブレンネンはすでに自分の基地に2体のサルダウカー部隊長があり、ここでさらに2ソラリを支払ってそのうちの1個を招集することにしました(自分の基地のサルダウカー部隊長を招集できるのは各手番中に1回だけなので、4ソラリを支払って両方を招集することはできません)。また、これはサルダウカー部隊長の獲得ではないため、新たなサルダウカー部隊長能力タイルを獲得することはできません。

## サルダウカー部隊長能力タイル

戦場に1体でもサルダウカー部隊長をもつプレイヤーは、自分の基地にあるすべてのサルダウカー部隊長能力タイルの効果を適用します。サルダウカー部隊長能力タイルは、自分の手番:**説得力の行使**でボーナスを与えるか、あるいは紛争の解決で追加の戦力を与えます。なお、たとえ戦場に複数のサルダウカー部隊長をもっているとしても、各タイルは1回の紛争中に一度だけしか効果を適用しません。

アマニの手番(説得力の行使)です。アマニは〈意欲的〉によって香料<sup>スパイス</sup>1個を獲得しました(アマニは戦場にサルダウカー部隊長2体をもっていますが、タイルの効果は一度だけ適用します)。

紛争フェイズ中、アマニは策謀カード〈姿を消す〉をプレイしました。これによりアマニはサルダウカー部隊長の一方あるいは両方を撤退させることができます(なぜならサルダウカー部隊長は「部隊」だからです)。ただし両方を撤退させた場合、アマニは戦場にサルダウカー部隊長をもたない状態になるため、〈聡明〉で追加の戦力を得ることはできなくなります。



# その他の新しいゲームの要素

## 完全偽装スパイ



左のアイコンは、通常のルールによってスパイの配置を行えることを表しますが、そのマスにある対戦相手のスパイをすべて無視して配置することが可能です（ただし自分のスパイがすでにあるマスには配置できません）。

代行者の派遣で〈アラキスの観測員<sup>オブザーバー</sup>〉をプレイした場合、カード1枚を捨て札にすることによってスパイ1個を「スパイの配置されていないマス」あるいは「対戦相手のスパイが配置されているマス」に配置できます（自分のスパイがあるマスには配置できません）。



## 指令

帝国カードのいくつかには、下段に「指令 (6+)」という表現をもった効果テキストがあります。この表現は、自分の**説得力の行使**の手番で自分がすでに説得力を6以上獲得しているなら、その効果を使用できるということ意味します。

〈私は信じる〉をプレイしたとき、すでに説得力を6以上獲得しているなら（これには〈私は信じる〉のもたらす1説得力も含めます）、2部隊を招集します（これらの部隊は、戦場に進軍させる手段がないなら自分の駐屯地に配置することになります）。



## 紛争



『デューン 砂の惑星：インペリウム拡張 不滅の命』(以下『不滅の命』)で登場したこのアイコンは、紛争エリアに自分の代行者を派遣しているかのように部隊を戦場に進軍可能であることを表します。この手番中に招集したユニット、および自分の駐屯地にある2ユニットまでを進軍させることができます。ただし、このアイコンが2個以上あったとしても、駐屯地から進軍できるユニットの数は2ユニットまでです。

**説得力の行使**で〈破壊戦術〉をプレイしたとき、そのカードを破棄することを選んだなら、自分の駐屯地から2ユニットまでを戦場に進軍させることができます。すなわち、この手番中に〈私は信じる〉などの効果で部隊を招集したなら、それらを戦場に進軍できます。



## 「ワイルド」の戦闘アイコン

基本セット『反乱』では、ワイルドの戦闘アイコン (?シンボル) が付いた紛争カードが1枚だけ登場したために、「任意の種類戦闘アイコンをもつカード1枚と一致するものとして～」というルールになっていましたが、このセットではワイルドの戦闘アイコンをもつ紛争カードがさらに追加されたため、ルールを次のように修正します。

ゲーム終了時にのみ、任意の種類戦闘アイコンをもつカード1枚と、ワイルド、もしくは同じ戦闘アイコンをもつカード1枚の2枚を裏返して1勝利点を獲得できます。

ゲーム終了時、ステーブは基地に〈プロパガンダ戦〉と〈南方の嵐〉が配置されていました。ステーブはこの両者を一組として裏返し1勝利点を獲得することもできますし、それぞれを通常の戦闘アイコンとみなすことで他の紛争カードと組にして得点することもできます。



# 技術モジュール

本拡張では、イックス人の技術やマシンを入手可能にする小型拡張ルール「技術モジュール」が登場します。技術モジュールのルールは、『反乱』(CHOAMモジュールの導入も可)および『デューン 砂の惑星：インペリウム』のどちらの基本セットにも導入可能です。

## 技術モジュール専用の内容物



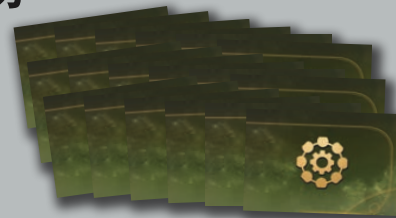
イックス大使館ボード：1枚



帝国カード：2枚  
策謀カード：2枚

指揮官ボード〈イックスのコタ・オダックス〉：  
1枚

技術モジュール専用のカード類にはこのシンボルが付いています。



技術タイル：18枚

ソロゲーム用の内容物  
(8~9ページ参照)



公家ヘイガル・カード：4枚  
ライバルカード：1枚

## 技術モジュールのゲームの準備

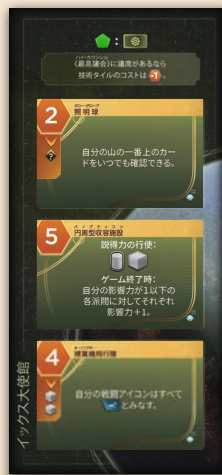
ゲームの準備を次のように修正します。

**A** ボードの横にイックス大使館ボードを配置します。

技術タイル18枚を裏向きでシャッフルしてから、技術タイル6枚の山を3個作り、それぞれをイックス大使館ボードにある3ヶ所のスロットに配置します(これらを「技術タイルの山」と呼びます)。その後、各技術タイルの山の一番上のタイル1枚を公開します。

導入するルールによってシャッフルの前に特定の技術タイルを取り除くことがあります。その場合も3個の山はできるだけ均等な枚数になるようにタイルを分けてください。

- CHOAMモジュールを導入しない場合には、〈CHOAM輸送〉の技術タイルを取り除きます。
- (『反乱』ではなく)基本セット『デューン 砂の惑星：インペリウム』に導入して遊ぶ場合には、〈高度データ分析〉〈禁断の武器〉〈オースロフターオーニソフター機飛行隊〉〈パンフレティオンパノフレティオン機飛行隊〉〈円周型収容施設〉〈スパイ・ドローン〉を取り除きます。



**B** 追加の策謀カード2枚をシャッフルして策謀の山に入れます。




**C** 追加の帝国カード2枚をシャッフルして帝国の山に入れます。



**D** プレイヤーは指揮官ボード〈イックスのコタ・オダックス〉を選択することができます。



## 技術タイルの獲得

技術獲得アイコンが技術タイルを入手する唯一の方法です。そのためのもっとも一般的な方法はイクス大使館ボードによるもので、 シンボルのあるマスに代行者を派遣したプレイヤーはその手番中に（コストを支払うなら）イクス大使館ボードの効果を使用できます。プレイヤーが保有できる技術タイルの枚数に上限はありません。



イクス大使館ボードの効果を使用したら、まず技術タイルのうちのひとつを選び、その山の一番上に公開されている表向きの技術タイルに記されている香料コストを支払い、そのタイルを自分の基地に公開した状態に移します。その後、いま獲得した山の一番上のタイルを新たに公開します（その山が空になったら、それ以降は残っている山からしかタイルを獲得できません）。

技術タイルの獲得コストを軽減する2種類の手段があります。ただし、獲得コストは最低でも0です（マイナスにはできません）。

イクス大使館ボード記載の効果：<sup>ハイ・カウンシル</sup>《最高議会議席》をもつプレイヤーは技術タイルを獲得するための香料コストがそれぞれ1個だけ減ります。

技術割引：このようなアイコンがいくつかのカードに記されています。このアイコンを使用すれば、技術タイル1枚（だけ）を獲得するための香料コストが1個だけ減ります。この割引とイクス大使館ボード記載の割引効果を導入することはできますが、複数の技術割引アイコンの効果を導入することはできません。



ブレンネンの代行者派遣の手番です。ブレンネンは（必要な5ソラリを支払って）<sup>ハイ・カウンシル</sup>《最高議会議席》に代行者を派遣しました。これによりブレンネンは<sup>ハイ・カウンシル</sup>《最高議会議席》に議員を配置し、議席を獲得しました。<sup>ハイ・カウンシル</sup>《最高議会議席》は<sup>香料コスト</sup>シンボルのあるマスなので、ブレンネンはイクス大使館ボードの効果<sup>香料コスト</sup>を適用し、技術タイル1枚を獲得できます。しかも<sup>ハイ・カウンシル</sup>《最高議会議席》に議席をもつため、獲得のための香料コストが1個軽減されます。ブレンネンは香料1個を支払って<sup>照明球</sup>〈照明球〉を獲得し、自分の基地に配置しました。この技術タイルの効果によってブレンネンはただちに任意の派閥に対して影響力を1獲得します。また、これ以降ブレンネンはいつでも自分のデッキの一番上のカードを確認できるようになります。



## 技術タイルの見方



- A** <sup>香料コスト</sup>香料コスト
- B** 名前
- C** 獲得時効果：この技術タイルを獲得したときに、ここに描かれたアイコンを即座に実行します。これはこのタイルの獲得時にしか使用できません。また、描かれていないタイルもあります。
- D** 能力詳細
- E** ライバル技術アイコン：ここにアイコンがある技術タイルは、1人ゲームでライバルが獲得できることを表しています（9ページを参照）。

## 技術タイルの使用

技術タイルには様々な能力があり、それぞれの特定のタイミングで効果を発揮します（プレイヤーの手番中、紛争に勝利した時、ラウンドの開始時あるいはゲーム終了時、等々）。



左のアイコンが記された能力は、プレイヤーの手番中、1ラウンドに1回しか使用できません。このような技術タイルの能力を使用したら、裏返してください（裏返っているタイルの能力は使用できません）。次のフェイズ1：ラウンド開始で、裏返っている技術タイルをすべて表に戻してください（これによってまた使用可能となります）。

### 技術モジュールと『デューン 砂の惑星：インペリウム拡張 イクスの新興』（以下『イクスの新興』）を導入する場合

技術モジュールと『イクスの新興』を組み合わせることによって、ゲームの準備で用意する技術タイルの枚数を増やすこともできます。この場合も、3個の山はできるだけ均等な枚数になるようにタイルを分けてください。

『イクスの新興』の内容物のうち、その技術タイルだけを使用する場合：その中から〈爆発装置〉と〈兵隊輸送〉を取り除き、残りの16枚だけを本拡張の技術タイルに加えてください。

『イクスの新興』の内容物すべてを使用する場合：本拡張のイクス大使館ボードは使用しません。技術タイルの山は『イクスの新興』のルールにしたがってイクス・ボードに配置します（これによりイクス・ボードの技術交渉アイコンによる割引が使用できるようになります。イクス大使館ボードの効果（<sup>ハイ・カウンシル</sup>《最高議会議席》の議席による割引）は使用できなくなります）。

『イクスの新興』をすべて使用すると、サルダウカー部隊長コマを配置する2マスが<sup>チョアム</sup>CHOAM公社追加ボードによって覆われます。その代わりに、そのうちの1個を<sup>ドレッドノート</sup>《弩級戦艦》のマスに配置してください。もう1個は、4人ゲームなら《技術交渉》のマスに配置し、そうでないなら箱にしまします。



# ソロ & 2人ゲームの追加内容

本拡張の要素とソロゲーム(『反乱』では1人ゲーム)および2人ゲームに登場するライバルの関係を定義するルールです。

ソロゲームで技術モジュールを導入する場合には、ライバルがどのようにして技術タイルを獲得するかを説明する次ページのルールも確認してください。2人ゲーム、あるいは技術モジュールを使用しない場合には、このページのルールだけを確認してください(次ページのルールは不要です)。

## ゲームの準備

本拡張で追加されるライバルカードは、『反乱』のライバルカードに選択肢を加えるものとなっています。

・ライバルカード〈イクスのコタ・オダックス〉は、ソロゲームで、かつ技術モジュールを導入して遊ぶ場合にのみ使用します。

6枚の新しい公家ヘイガル・カードは、次の条件でのみ、該当するカードを公家ヘイガルの山に混ぜてください。

・〈チュエクのシーチ〉2枚：プレイヤーが〈エスマール・チュエク〉指揮官ボードを使用する場合。

・〈技術獲得〉4枚：ソロゲームで技術モジュールを導入して遊ぶ場合(ただし『イクスの新興』も導入する場合には使用しません)。

## ルールの明確化



ライバルが完全偽装スパイのアイコンを使用した場合、ライバルは派閥優先順リストで優先順位の高い派閥の監視所に(対戦相手のスパイを無視して)優先して配置します。

ライバルが自分のスパイを移動しなければならない場合、派閥優先順リストにしたがって別の監視所に配置するものとして扱います(移動前の監視所の派閥を除いた中で派閥優先順リストで優先順位の高い派閥の監視所を選びます)。移動前の派閥を除いた全派閥の監視所にスパイが配置されているなら、移動することになったスパイは失われます。

ライバルが部隊を失うことになったら、失う部隊としてサルダウカー部隊長よりも通常の部隊を優先して選びます。また、可能なら戦場にある部隊よりも駐屯地の部隊を優先して選びます。

## 追加される内容物



公家ヘイガル・カード：6枚  
うち4枚は技術モジュールを導入する場合にのみ使用



ライバルカード：6枚  
うち1枚は技術モジュールを導入する場合にのみ使用

## サルダウカー部隊長コマ

ライバルは、自分が剣士を獲得するまではサルダウカー部隊長を獲得しません。剣士を獲得した後は、ゲームに2人ゲーム用バリエーションルール「無抵抗のライバル」(『反乱』のライバルルール説明書4ページ)を採用しているかどうかによって次のように変化します。



「無抵抗のライバル」を採用している場合：

・ライバルがサルダウカー部隊長のあるマスに代行者を派遣したら、そのマスのサルダウカー部隊長をゲームから取り除いて箱にしまいます。

「無抵抗のライバル」を採用していない場合：

・ライバルがサルダウカー部隊長のあるマスに代行者を派遣したら、ライバルが2ソラリ以上を保有しているのであれば、2ソラリを支払ってサルダウカー部隊長を招集します。

・ライバルが戦場に部隊を進軍可能な場合、通常の部隊よりもサルダウカー部隊長を優先して進軍させます。

・ライバルはサルダウカー部隊長能力タイルを獲得しません。その代わりに、ライバルのサルダウカー部隊長は紛争において1体につき4戦力とみなします。加えて、紛争の解決後、ライバルがその紛争に参加させたサルダウカー部隊長はゲームから取り除いて箱にしまいます(つまり、使い捨てとなります)。

## 『デューン 砂の惑星：インペリウム』基本セットに本拡張を導入する場合

ライバルカードは使用しません。その代わりに、以下の指揮官がソロゲームの場合ライバルとして選択できます。

〈エスマール・チュエク〉：ライバルがこの指揮官を使う場合には《チュエクのシーチ》のマスタイルは配置しません。このライバルが公家の指輪能力を使用したら、もっとも多くの香料が配置されているひとつのメイカー・アイコンがあるマス(『反乱』ではメイカーマス)を選んで、そこに配置された香料1個を獲得します。追加された香料があるマスが存在しないなら、この能力は無視します。

〈パイター・ド・ブリース〉：公家の指輪能力はそのまま適用します。

サルダウカー部隊長：ソロゲームでは、ライバルは上記「無抵抗のライバル」を採用していない場合のルールに従います。2人ゲームでは、ライバルは(剣士を得ているかどうかに関係なく)「無抵抗のライバル」ルールを採用している場合のルールに従います。



## ソロゲームでのライバルと技術モジュール

ソロゲームで技術モジュールを導入する場合、ライバルも技術タイルを獲得する可能性があります。ただし、ライバルが獲得できる技術タイルは、右下(本拡張を示すシンボルのそば)に公家ヘイガルのシンボルがあるものだけです。ゲーム中、任意のタイミングですべての技術タイルの山の一番上で公開されているタイルのいずれにもこのシンボルがない状態が出現したら、ただちにもっとも残り枚数の多い山の一番上で公開されている技術タイルを捨て、新しい技術タイルを公開してください。残り枚数が同点なら、その中でボードの上側にある山を任意に選びます。



ライバルは、自分が<sup>スパイス</sup>剣士を獲得するまでは技術タイルを無視します。剣士を獲得した後は、ライバルは技術タイル獲得のために<sup>スパイス</sup>香料を保存しはじめます。現在の紛争カードが紛争川である場合を除き、香料による勝利点への交換(香料7個で1勝利点)を行いません。

ライバルの**代行者の派遣**で公家ヘイガル・カード(技術獲得)が公開されたら、ライバルは獲得可能な技術タイルのうち、もっとも獲得コストの大きいものを獲得します(コストが同点なら、その中でボードの上側にある山のタイルを選びます)。なお、ライバルが技術タイルを獲得する際にはコストが香料1個ぶんだけ割り引かれます(獲得可能かどうかを判定する際にもこれを適用します)。〈イクスのコタ・オダックス〉が公家の指輪能力によって技術タイルを獲得するときも、これと同じ処理を行ってください。

ライバルが獲得した技術タイルは、ほとんどがプレイヤーが獲得した場合と同じ働きをしますが、次のタイルは効果が異なります。

〈配送区画〉：ライバルは獲得時効果を無視します。

〈配送区画〉(円周型収容施設)〈訓練施設〉：毎ラウンド、ライバルはこれらの「説得力の行使」の効果を最後の**代行者の派遣**を完了した直後に使用します。指令の条件がある場合、ライバルはその条件を無視して常に効果を得ます。

〈遺伝子ロック式保管庫〉(照明球)〈自壊式メッセージ〉〈サーボ・レシーバー〉：ライバルは獲得時効果だけを使用します(〈遺伝子ロック式保管庫〉では策謀カードを1枚引きます)。

〈高速ドロップシップ〉：ライバルは、各ラウンド中で初めて自分の代行者を紛争エリアではないマスに派遣したときに、このタイルを裏返して能力を使用します。

〈スパイ・ドローン〉：ライバルは、ラウンド中の自分の手番(このタイルを獲得した手番も含む)で最初にこれを使用する機会が発生したら、ただちにこのタイルを裏返して能力を使用します(1ソラリを獲得するだけで、カード破棄による能力は無視します)。

2人ゲームでは、ライバルは技術タイルを無視します。このページにある技術タイルに関するルールは適用しません。

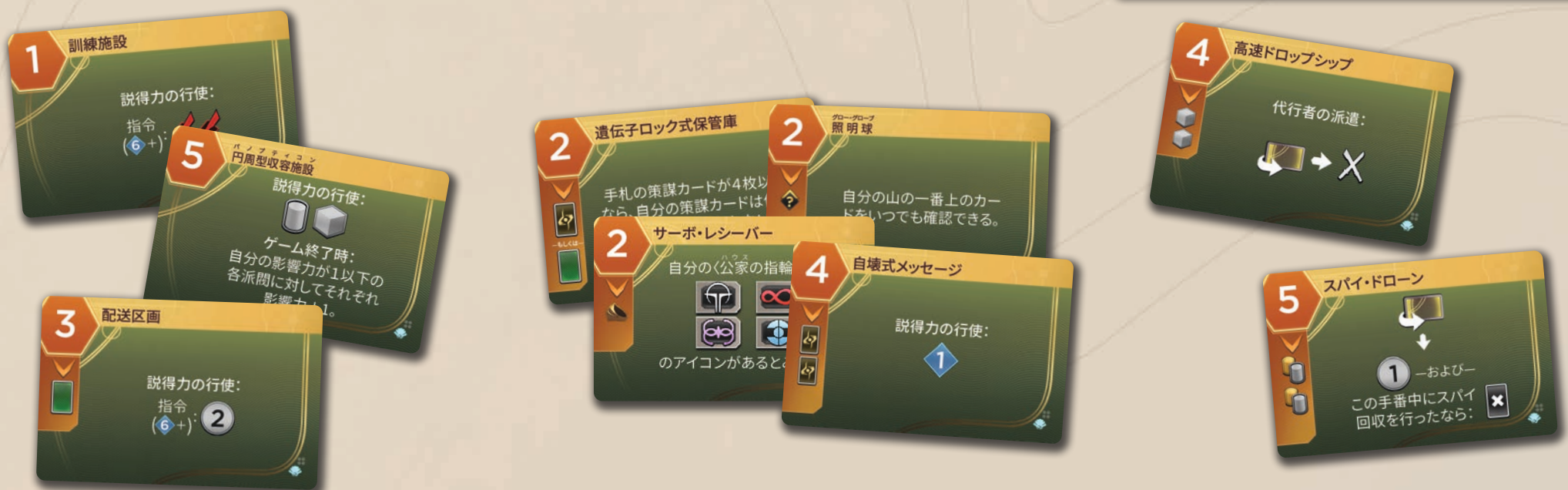


### 『イクスの新興』をソロゲームに導入する場合

ライバルが技術タイルを獲得する機会は、対応する『イクスの新興』に同梱される公家ヘイガル・カードによって決まります。



ただし、ライバルは剣士を獲得するまで技術タイルを無視する点は変わりません。



# 6人ゲームへの追加内容

このページの修正を加えることにより、『反乱』の6人ゲームルールで本拡張を導入して遊べるようになります。

## ゲームの準備



サルダウカー部隊長5体は《軍事支援》《資材配送》<sup>ハイ・カウンシル</sup>《最高議会》<sup>ハイ・カウンシル</sup>《議場》《支援募集》に1体ずつ配置します。

6体目のサルダウカー部隊長は、皇帝の司令官用派閥ボードの《サルダウカー部隊》のマスに配置し、7体目のサルダウカー部隊長は通常どおり銀行に配置します。

サルダウカー部隊長能力タイルのうち、〈苛烈〉の2枚を取り除きます。

指揮官〈リエト・カインズ〉には<sup>サンドフォーム</sup>砂虫に関する制限があるため、6人ゲームでの使用はお勧めしません。それ以外の指揮官は、どのような組み合わせでも同盟者プレイヤーが選択できます。原作にしたがった指揮官の振り分けは次のとおりです。



### ムアドディブ司令官側

〈チャニ〉  
〈ダンカン・アイダホ〉  
〈エスマール・チュエク〉

### 皇帝司令官側

〈ハシミール・フェンリング伯爵〉  
〈ガイウス・ヘレネ・モヒアム〉  
〈パイター・ド・ブリース〉

### どちらのチームでも可能

〈操舵手 イイルクーン〉  
〈イクスのコタ・オダックス〉

## サルダウカー部隊長について

ムアドディブ司令官側はサルダウカー部隊長の獲得や招集ができません。その代わりに、ムアドディブ司令官あるいはその同盟者プレイヤーは、サルダウカー部隊長のあるマスに代行者を派遣したら、香料2個(2ソラリではありません)を支払うことによって、<sup>スパイス</sup>策謀カード1枚を引き、さらにそのマスにあるサルダウカー部隊長をゲームから取り除く(箱にしまう)ことができます。また、ムアドディブ司令官あるいはその同盟者プレイヤーは、帝国カード〈サルダウカー部隊旗〉を破棄しても何も得られません。

〈シャッドム・コリノ四世〉プレイヤーがサルダウカー部隊長を獲得した場合、そのコマは選任プレイヤーが招集したことになります。その選任プレイヤーがサルダウカー部隊長能力タイルを選び、自分の基地に配置してください。以降、そのサルダウカー部隊長はこの同盟者プレイヤー(獲得時に選任されていたプレイヤー)のものとなり、それが基地に戻った後に招集するためにはその同盟者プレイヤーが自分の手番でコストを支払わなければなりません(皇帝〈シャッドム・コリノ四世〉プレイヤーが支払うことはできません)。

## ルールの明確化

司令官は自分の司令官用派閥ボードの同盟トークンしか獲得できません。したがって、司令官が契約トークン〈いずれかの同盟を得る〉を履行できるのはこれを獲得したときだけです。

技術モジュールを導入する場合：

〈<sup>オーニソプター</sup>搏翼機飛行隊〉：司令官は自分の基地に紛争カードを配置しないため、この技術タイルが影響を与える戦闘アイコンは存在しません。

〈プラスチール・ブレード〉〈サルダウカー最高司令部〉：ムアドディブ司令官側チームもこれらの技術タイルを獲得できます(獲得時効果を得られます)。皇帝司令官がこれらの技術タイルを獲得した場合、その効果が得られるのはサルダウカー部隊長を獲得したときだけとなります(なぜなら、獲得したサルダウカー部隊長は選任プレイヤーのものになるからです)。

# クレジット

## DIRE WOLF DIGITAL

### ゲームデザインと開発

Paul Dennen,  
Phil Amylon, Andy Clautice, Caleb Vance

### エグゼクティブ・プロデューサー

Scott Martins

### アートディレクション

Clay Brooks, Nate Storm

### グラフィックデザイン

Leah Falin, Julianne Stone

### カード絵

Derek Herring, Kenan Jackson, Raul Ramos

### 制作

Evan Lorentz

### 追加の開発

Corey Burkhardt, Justin Cohen, Kevin Spak, Jay Treat

## GALE FORCE 9

### プロデューサー&ブランドマネージャー

Joe LeFavi  
Genuine Entertainment

### 協力プロデューサー

John-Paul Brisigotti

### Special thanks to all those involved in the creation of this game:

Brian Herbert, Kevin J. Anderson, Byron Merritt, and the Herbert Properties, LLC

Our partners at Legendary Entertainment

All of the awesome Dire Wolf Digital team members, and their friends and families,

who helped to playtest *DUNE: IMPERIUM*.

And Frank Herbert, author and creator of the *Dune* Universe, whose singular vision and imagination have inspired us all.

## 株式会社アークライト

### 翻訳・DTPワーク

すざきあきら

### 編集

黄 冠境

### 監修

工藤 雅之

### アートディレクション

Namiki

Ver.1.0



[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



Published by: Dire Wolf Digital


© 2025 Dire Wolf Digital, Inc. All rights reserved.

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

DUNE © 2025 Legendary. All rights reserved.

# 新しいアイコンと用語



**技術獲得：**イクス大使館ボードにある技術タイルの山の上で公開されているいずれかの技術タイル1枚を獲得できます。香料コストを支払い、そのタイルを自分の基地に移してから、その山の一番上のタイルを公開します（手番中に  のあるマスに代行者を派遣したプレイヤーに対してイクス大使館ボードがこのアイコンをもたらします）。



この技術獲得アイコンは、技術タイルを獲得するための香料コストが軽減されることを表します。



**血脈：**この拡張セットに含まれる内容物には右下隅にこのシンボルがあります。ルール上の意味はもちません。



**紛争：**紛争エリアに代行者を派遣したかのように、この手番中に招集した部隊を戦場に進軍させることができます。

**指令 (6+)：**自分の説得力の行使の手番で、自分がすでに記された数字以上の説得力を獲得しているなら使用できる効果であることを表します（このアイコンの場合は6以上）。



**捨て札にする：**手札からカード1枚を選んで捨ててください（特に指定されていない限り、このアイコンやその他の効果で捨て札を指示されたときに策謀カードを捨てることはできません）。



**技術タイルを裏返す：**この技術タイルを裏返し、能力を起動します（これにより1ラウンド中に1回しか能力を使えないことを表します）。裏返った技術タイルは次の「ラウンド開始」で表に戻します。



**ライバル技術アイコン：**技術モジュールを導入するソロゲームでのみ意味をもつアイコンです。ライバルが獲得可能な技術タイルであることを表します（9ページ参照）。



**完全偽装スパイの配置：**自分の基地にあるスパイトークン1体をボード上の監視所に配置します。このとき、対戦相手のスパイを無視することができます（自分のスパイがある監視所には配置できません）。



**技術モジュール：**技術モジュールを導入するゲームでのみ使用する内容物であることを表します（6～7ページ参照）。



**策謀カード1枚を破棄：**自分の基地にある策謀カードから1枚を選んで破棄します。



**歪んだ策謀カード：**これは指揮官ボード（パイター・ド・ブリース）を使用するゲームでのみ使用する策謀カードであることを表します。

## 詳細説明

**指揮官〈チャニ〉：**ゲームの準備で、戦術トークンをこの指揮官ボードにあるトラックの開始マス（該当するプレイヤー人数が記されたマス）に配置します。戦術トークンが右端のマスに到達したら、上記の開始マスに戻します。

撤退／帰投させた部隊の数のぶんだけ移動させる途中で戦術トークンが右端のマスに到達した場合は戦術トークンに対応する開始マスに戻し、そこで移動を終了します（余りは無視します）。

**指揮官〈ハシミール・フェンリング伯爵〉：**策謀カードを破棄してもソラリは得られません。

**指揮官〈エスマール・チュエク〉：**ゲームの準備で、《チュエクのシーチ》マスタイルをボードの横に配置します。このタイルのマスはメイカーマスであり、メイカーマスのルールにしたがって銀行から香料1個を配置します。

（一手番のうちに）公家の指輪能力を使用して《チュエクのシーチ》のメイカーマスに香料を配置し、それから《チュエクのシーチ》に代行者を派遣してそこにある香料を獲得することもできます。

**指揮官〈操舵手 イルクーン〉：**裏返して配置している航空カードはいつでも確認できます。影響力を失ってから獲得することにより同一の派閥に対する影響力が「2」に到達することがありますが、この場合もそのたびにスロットにあるもっとも左の航空カード1枚をプレイします。プレイした航空カードは箱に戻します。

**技術タイル〈禁断の武器〉：**上段の選択肢を選んだ場合、可能なら自分が1以上の影響力をもつ派閥ひとつに対する影響力を1減らさなければなりません。

**技術タイル〈<sup>オーニソフター</sup>搏翼機飛行隊〉：**自分の基地に配置している紛争カードの戦闘アイコンは、ワイルドの戦闘アイコンを含めてすべて搏翼機の戦闘アイコンとみなします。これによって、ただちに戦闘アイコンの一致による勝利点の獲得の判定が発生します。この技術タイルを保有している限り、あなたは得点条件がクリスナイフやカンガルー鼠の戦闘アイコンの策謀カードを達成できなくなり、勝利点を獲得できません。