

ヒュペルボレア

FAQ V2.0

ルールの更新

10 ページ：右段「リセット」の項の第4項目を削除します。

このため、リセット中に技術上に残しておくことができるのは、永続効果を持つ技術の発動スペース上に置かれている駒だけになります。他のすべての駒は袋の中に戻さなければなりません。

FAQ（頻出質問集）

技術

Q. 各技術の発動スペース上には、左から右の順で駒を置かなければなりませんか？

A. いいえ。駒は任意の順番で置くことができます。

Q. ある基礎技術の発動セット1つの全スペースに駒を置いたあと、同じ技術のもう1つの発動セット上に駒を置くことはできますか？

A. いいえ。基礎技術の2つの発動セットは両立しないものなので、一方のセット上に1個でも駒が置かれている限り、もう一方のセット（完全に空いているはずですが）を使うことも、その上に駒を置くこともできません。

Q. 技術を発動させたとき、それらの駒を取り除いて「使わなかった駒エリア」に置くのですか？ それともそのスペースに駒を残しておくのですか？

A. プレイヤーは駒を取り除きません。それらの駒は次のリセットまでその発動スペース上にとどまります。「使わなかった駒エリア」には、上級技術カードを得たときに得た灰色駒や、技術上に置けなかった（または置きたくなかった）駒だけを置きます。

Q. ある技術が都市を発動させたとき、その効果を示されている順番で、または発動させた順番で使わなければなりませんか？

A. いいえ。「ヒュペルボレア」は技術や都市から得た一連の効果について最大限の自由を与えます。このため、プレイヤーは都市を発動させ（そしてその利益を得て）、そのあとセットを完成させることなく文明駒を技術上に1個置き、文明を向上させ、2つ目の都市を発動させ（そしてその利益を得て、まだ使わず）、別の技術上に別の駒を2個置いて発動させ（そして利益を得て、都市から得た利益と共に使い）、遺跡を探検し、最後に手番の終了を宣言して「手番の終了フェイズ」に進むことができます。1回の発動で複数の効果が生み出される場合、プレイヤーはそれらを任意の順番で使うことができ、それ以前に生み出した効果と交互に使うことさえできます（ただし常に、発動させたのと同じ手番中に使わなければなりません）。

Q. 上級技術の「略奪 (Plundering)」を発動させたとき、隣接している他プレイヤーの1人が宝石を持っていない場合、どうなりますか？

A. この場合、この技術はそのプレイヤーに対しては効果を持ちませんが、他の隣接しているプレイヤーには効果を持ちます。隣接しているプレイヤーに適用される効果を持つ他のすべての技術（「外交 (Diplomacy)」など）についても同様です。

Q. あるプレイヤーが「貿易団 (Trading Companies)」を発動させて宝石を2個得て計11個となり、隣接している他のすべてのプレイヤーは宝石を1個ずつ得ました。これによって隣接プレイヤーの1人の宝石が12個になった場合、どうなりますか？ ゲームはどのように終了しますか？

A. ゲームの終了を確定させるのは手番プレイヤーです。次のプレイヤーから始めて、他のすべてのプレイヤーは最後の手番をプレイします。宝石を（自分が生み出したのではない効果によって）12個得たプレイヤーは対応する目的タイルを得ます。この場合、目的タイルを得たプレイヤーも手番をもう1回プレイします。

Q. 「諜報」効果を生み出す上級技術に対して「諜報」効果を使った場合、どうなりますか？ 無限ループが発生しますか？

A. いいえ。「諜報」効果と、「諜報」によって他のカードの効果をコピーして生み出された効果は、「諜報」効果を持つ他のカードを標的とすることはできません。この制限は「駒の返却」効果（「闇市場 (Black Market)」など）にも適用されます。「駒の返却」効果は、「駒の返却」効果を持つ他の技術を標的とすることはできません。

Q. 「買収 (Corruption)」技術を発動させて駒を除去する効果を無視し、単に宝石を1個得ることはできますか？

A. いいえ。駒／ミニチュア／宝石の除去を要求するすべての効果は満たさなければならず、さもなければその技術を発動させることはできません。

Q. リセット中、永続技術上に置かれている駒は、たとえそのセットが完成していなくても残しておくことができますか？

A. はい。

Q. ある効果によって、それまでに完成させた基礎／上級技術から駒を1個取り除いた場合、その技術をもう一度発動させることはできますか？

A. はい。これは駒の返却（「闇市場 (Black Market)」など）や駒の除去（「買収 (Corruption)」など）の効果で駒を取り除いた場合でも可能です。

これは別の駒を生み出すために駒を除去する効果（「錬金術 (Alchemy)」など）には適用されません。この場合、生み出された駒は除去された駒が置かれていた発動スペース上に置かれます（これはあらゆる面で“駒の交換”に過ぎないのです）。

Q. 「新兵徴募 (Recruitment)」の永続効果が発動しているときに「開拓地 (Outposts)」を発動させた場合、追加のミニチュアを置くことはできますか？

A. いいえ。「複製」効果は「ミニチュア」効果とは別なので、「新兵徴募 (Recruitment)」の効果は適用されません。

Q. 複数の「発展」効果を持つ技術を発動させたとき、「長老評議会 (Council of Elders)」の効果は複数回適用されますか？

A. いいえ。「長老評議会 (Council of Elders)」の効果は技術／遺跡の発動1回ごとに一度だけ適用されます。

プレイヤーボード

Q. 発展マーカーがレベル6に到達したとき、そのマーカーをレベル0まで後退させてストックから駒を2個取らなければなりませんか？

A. いいえ。プレイヤーはレベル6に到達したときに発展マーカーを後退させなくてもかまいません（理論上は、ゲーム中ずっとレベル6のまま残しておき、最後の手番で後退させることもできます）。

これに対して、駒の獲得は義務です。このため、いったん発展マーカーをレベル4～6から0に後退させたら、対応する駒を袋の中に入れなければなりません。

ゲームボード

Q. 敵のミニチュアが都市／遺跡の外にあるヘクスにプレイヤーのミニチュアが入った場合、「飛行」移動を使っていない限り、そのミニチュアは移動をやめなければなりません。このミニチュアはこのヘクス内にある空いている都市／遺跡に入ることはできますか？

A. はい。都市／遺跡内に入ることは移動ではないので、敵ミニチュアによって制限されません。

Q. 32番の中央ヘクスにある都市を発動させた場合、灰色駒を除去することはできますか？

A. いいえ。この都市では色付きの駒（つまり灰色以外の任意の駒）だけを除去することができます。

Q. 「飛行」移動力を持つ利点は何ですか？

A. 主として以下の2つです。

a) 敵のミニチュアが都市／遺跡の外にあるヘクスに「飛行」移動を使ってミニチュアが入った場合、このミニチュアは“通常の”移動を使ってこのヘクスを出ることができます。

b) 敵のミニチュアが都市／遺跡の外にあるヘクスに“通常の”移動を使ってミニチュアが入った場合、このミニチュアは「飛行」移動を使ってこのヘクスを出ることができます。

Q. 最終得点計算中、地域の支配において亡霊も考慮に入れますか？

A. はい。あるヘクスに各プレイヤーのミニチュアと同じかそれ以上の数の亡霊ミニチュアがある場合、そのヘクスからは誰も勝利点を得ません。

氏族能力

Q. エメラルド王国のタイルAの効果や、ゴールデン男爵領のタイルBの効果は何回使うことができますか？

A. これらの効果は手番中いつでも使うことができますが、リセットごとに1回しか使えません。

具体的に言うと、これらのタイルを選んだプレイヤーはタイル上に要塞トークンを1枚置き、そのトークンを手番中の任意の時点で支払って、対応する効果を生み出すことができます。このトークンはリセット中に戻ってくるので、これら2枚のタイルによる効果は、次のリセットまでに1回だけ使うことができます。

Q. セレスティアル君主国のタイルBの効果はいつ発動しますか？基礎技術の「科学」を発動させたときだけでいいですか？それとも同様の効果を生み出す他の技術でも発動しますか？

A. セレスティアル君主国のタイルBの効果は、「上級技術カード」効果を生み出すすべての基礎／上級技術と共に発動します。

Q. パープル家母長国でタイルAを選んでプレイし、亡霊を攻撃したとき、交換された新たなミニチュアはどこに置きますか？

A. その亡霊が倒されたヘクス内の、都市／遺跡の外側に置きます。

Q. パープル家母長国でタイルAを選んでプレイした場合、「遠距離攻撃」で倒した亡霊を交換することはできますか？

A. いいえ。この効果は“通常の”攻撃にのみ適用されます。

Q. レッド公爵領のタイルA能力は任意ですか、それとも常に発動していますか？任意の場合、基礎技術で「攻撃」を行うために赤駒1個だけを使い、あとでまったく同じ技術に任意の色の駒を追加して再び発動させることができますか？また、この効果は「攻撃」の効果を変更する（つまり“=”や矢印がある）上級技術にも適用されますか？

A. この能力は常に発動しています。このため、同じ技術を2回発動させることはできません。この効果は、それ自体が「攻撃」効果を生み出し、かつ多色の発動スペースを1つ以上持っている基礎／上級技術にのみ適用されます。確定した色（赤や緑など）の発動スペースには適用されず、多色の発動スペースにのみ適用されます。

その他

Q. 持っている駒を確認するために袋の中を見ることはできますか？

A. いいえ。袋の中の駒は（デッキ内のカードと同じく）ゲーム中に確認することはできません。その代わりに、（デッキ内のカード枚数を数えてもいいのと同じく）袋の中に残っている駒の数を確認することはいつでもできます。

Q. すでにすべての他プレイヤーのミニチュアを1体ずつ倒して持っている場合、それ以降に倒した敵ミニチュアからゲーム中に宝石を得ることができます。これによって、宝石の獲得に関連する効果も発動しますか？それとも、何体のミニチュアを倒したかに応じてゲーム終了時に宝石を得るのですか？

A. プレイヤーはゲーム中に宝石を得ますが、これは「宝石」効果ではありません。

このため、セットを完成させたあとでミニチュアを倒したことによる宝石は即座に得られますが、宝石の獲得に関連する効果は発動しません。そのような効果は基礎／上級技術や遺跡の発動から得た宝石によってのみ発動します。

Q. 駒を生み出したとき、その駒はどこに置きますか？

A. 駒を生み出すすべての効果（プレイヤーボード上の発展エリアの各段や、技術／遺跡の効果）では、生み出した駒を袋に入れます。唯一の例外は、他の駒を除去して駒を生み出したときです（「錬金術 (Alchemy) など）。この場合、新たな駒は取り除いた駒があった場所（使用可能な駒エリア、使わなかった駒エリア、技術の発動スペースなど）に置きます。

Q. 遺跡トークンをすでに持っているときに2枚目を得た場合、1枚を使わなければなりませんか？ その場合、どちらを使わなければなりませんか？

A. はい。すでに持っているトークンを使う（または捨て札にすることも、新たに得たトークンを即座に使うこともできます。

この FAQ 作成を手助けしてくれた Ben Hodgson に心から感謝します。