

# 878 - VIKINGS F.A.Q.

BGG のこれらの質問全部をまとめ、回答してくれた Ken Shogren に心からの感謝を。

## 増援フェイズ F.A.Q.

イングランドの〈増援〉配置は強制ですか？

はい、ユニットがあるなら、イングランドの〈増援〉は必ず配置してください。すべての〈増援都市〉に配置できるだけの〈増援〉ユニットがない場合、イングランド〈派閥〉のプレイヤーがどの〈増援都市〉がユニットを受け取るかを決定できます。

参照：2.1 および 2.2 節の「ユニット数の上限」囲み

アルフレッドはどこからゲームに登場できますか？

アルフレッドはイングランドが支配する任意の〈都市州〉に配置できます。イングランドが支配する〈都市州〉がない場合、これ以降、配置できるようになったらすぐに、配置することができます。アルフレッドは第Ⅴラウンド以降のイギリスの〈増援フェイズ〉に配置できます。

参照：「2.2 アルフレッド大王」および「カード説明」の「アルフレッドの〈軍〉」

アルフレッドがゲームに登場する際に、カードの上に配置するイングランドの〈増援〉が足りない場合、何が起るのでしょうか？

アルフレッドのカードの上にできるだけユニットを置き（ユニットがあるなら、最大で指定された数まで置きます）、配置ルールに従いアルフレッドを配置します。〈増援〉ユニットがない場合、アルフレッドは少なくとも1個のイングランド・ユニットがいるイングランドの支配する〈都市州〉に配置しなくてはなりません。アルフレッドはユニットなしに配置することができないことに注意してください。さもないと、ルール 5.2 に従い、アルフレッドは除去されてしまいます。

参照：「2.2 アルフレッド大王」（改定）および「ユニット数の上限」囲み

〈逃亡〉したノース人ユニットはどこに配置できますか？

ヴァイキングの〈逃亡〉ユニットは、プレイの場に出ている任意の〈リーダー〉カード上、または、ヴァイキングが支配する海岸沿いにある任意の〈州〉に配置できます。

参照：「2.3 〈逃亡〉ユニット」（改定）

〈派閥〉は自分の〈移動〉カードをいつプレイするのでしょうか？ プレイする〈移動〉カードは何枚ですか？

〈増援フェイズ〉の終了時、アクティブ〈派閥〉は〈移動〉カードを1枚プレイしなくてはなりません（プレイ可能なのは1枚だけです）。このラウンド中にその〈派閥〉が移動させる全〈リーダー〉と〈軍〉に対して、この1枚の〈移動〉カードを利用することになります。

参照：「2.4 〈移動〉カードのプレイ」

手札にある唯一の〈移動〉カードが〈和議〉カードである場合、それをプレイしなくてはならないのでしょうか？

はい、唯一の〈移動〉カードが〈和議〉カードであるなら、必ずそのカードをプレイしなくてはなりません。たとえ一方の陣営の両方の〈派閥〉が第Ⅴラウンドよりも前に双方の〈和議〉カードをプレイしていたとしても、第Ⅴラウンドの終了時まで、ゲームは継続されます。

参照：「2.4 〈移動〉カードのプレイ」および「〈和議〉カード」の「カード説明」











## 会戦フェイズ F.A.Q.

### フルド・カードがドロースされるのはいつですか？

イングランドが少なくとも1個の近衛軍または貴族軍ユニットがいる〈都市州〉を防御しているときは、いつでもドロースされます。1回目の会戦ダイスをロールするよりも前に、ただしフルドを阻止する〈イベント〉カード（例、「ヴァイキングの恐怖」-狂戦士〈イベント〉カード 09番&15番）がプレイされたあと、カードはドロースされます。

参照：「4.7 フルド」+「カード説明：ヴァイキングの恐怖」

### フルド・デッキは枯れた後に再度シャッフルするのでしょうか？

はい！ 基本ゲームの場合であっても、エクспанションを使用している場合であっても、フルド・デッキが枯れたなら、デッキを再度シャッフルし直し、新たなデッキを作ります。「大会戦」エクспанションを使用している場合、フルド・デッキを再度シャッフルし直す際、フルド・デッキに入れる〈大会戦〉カードは変更されます。

参照：「4.7 フルド」

### フルド・ユニットだけで防御することはできますか？

配置されたフルド・ユニットは、〈逃亡〉するまで、除去されるまで、あるいは、会戦が終了するときまで、その会戦にとどまり続けます。フルド・ユニットをプレイの場に配置するためには、イングランド陣営は〈都市州〉を防御していて、かつ、少なくとも1個のイングランド・ユニットがそこに存在してはなりません。会戦が行われているあいだに、すべてのフルド・ユニットが取り除かれる前に、存在しているイングランド・ユニットが、〈逃亡〉したり、〈指令〉で移動して出て行ったり、あるいは、除去されたりする可能性があります。こういった事態になった際にも、その会戦が行われているあいだは、フルド・ユニットは会戦にとどまり続けます。

参照：「4.7 フルド」

### 〈リーダー〉は会戦から逃げ出すために〈指令〉を使用することができますか？

はい、ただし、〈リーダー〉とともにいる最後のユニットが〈指令〉結果をロールし、〈指令〉で移動できる場所が存在している場合に限りです。最後のユニットは、〈リーダー〉カード上のものでも、〈州〉にいるものでも構わない点に注意してください。

例：ヴァイキングの〈リーダー〉の〈リーダー〉カード上に1個のノース人が置かれていて、その〈リーダー〉がいる〈州〉には1個の狂戦士がいます。これらのユニットは会戦を行い、会戦ダイス・ロールの結果は、1個のノース人の〈逃亡〉と1個の狂戦士の〈指令〉となります。狂戦士が〈リーダー〉とともにいる最後のユニットであり、このユニットが〈指令〉結果を出しているため、そのユニットと〈リーダー〉は、移動できる場所があるならば、〈指令〉でこの会戦から離脱することができます。

参照：「5.2 〈リーダー〉の会戦」

### 陣営はロールする権利のある会戦ダイスはすべてロールしなくてはならないのでしょうか？

はい。各〈派閥〉は、会戦に参加しているユニット数に対応した数だけ会戦ダイスをロールします。〈派閥〉は会戦に参加しているユニットによって許される最大個数のダイスをロールしなくてはなりません。ダイスの最大数は〈派閥〉が所有するダイスの数によって制限されます。

参照：「4.0 会戦」







荒野への逃走（貴族軍〈イベント〉09&15）

貴族軍はヴァイキング〈派閥〉のターンの任意の会戦中にこの〈イベント〉をプレイできます。プレイしたのち、その会戦に参加しているすべてのイングランド・ユニットは、ヴァイキング・ユニットが占有していない1つの隣接する〈州〉へと移動します。ヴァイキング〈リーダー〉の〈軍〉が1回目の攻撃ロールを行う前にプレイしたなら、ヴァイキング〈軍〉は移動のペナルティを受けません。このカードでは、〈湿地州〉への移動はできません（シナリオで〈湿地州〉への移動が許可されている場合は除きます）。

デーモン税（貴族軍〈イベント〉09&15）

ヴァイキング〈軍〉に1つのヴァイキング〈派閥〉しかない場合、ヴァイキングはその場にいる〈派閥〉を除去しなくてはなりません。例：ヴァイキングは0個の狂戦士と2個のノース人から構成されています。ノース人の〈派閥〉しか存在していないので、ヴァイキングは2個のノース人を除去しなくてはなりません。

王の財産（近衛軍〈イベント〉11&17）

近衛軍の〈増援フェイズ〉中、近衛軍プレイヤーは近衛軍の〈増援〉置き場から最大3個の近衛軍ユニットを取ります。これらの0-3個のユニットを少なくとも1個の近衛軍ユニットがいる任意の〈州〉に配置することができます。例：1個のユニットを3つの異なる〈州〉に配置する、あるいは、2個のユニットを1つの〈州〉に配置する、あるいは、3個のユニットを1つの〈州〉に配置することができます。

偽装退却（ノース人〈イベント〉08&14）

このカードによって、会戦が始まる前に、イングランドはこの〈イベント〉による会戦ダイス・ロールを1回行うことができます。フルドを含むその会戦に参加するすべてのイングランド・ユニットは、この〈イベント〉による会戦ダイス・ロールを行います。この〈イベント〉による会戦ダイス・ロールの場合、イングランドは〈逃亡〉結果だけを適用します。この〈イベント〉を解決し終わったなら、イングランドを防御側としたロールから、通常どおりに会戦を始めます。

チェオルウルフ（狂戦士〈イベント〉11&17）

このカードは狂戦士の〈増援フェイズ〉中にプレイされます。ヴァイキングはチェオルウルフ〈州〉（リッチフィールド(Lichfield)、レスター(Leicester)、または、リンカン(Lincoln)）の1つがヴァイキングに支配されているなら、別のチェオルウルフ〈州〉の1つにいる全イングランド・ユニットを除去します。さらに、マップ上の任意の場所から2個のヴァイキング・ユニットをその空になった〈州〉に移動させても構いません。

ノーサンブリアの不和（ノース人〈イベント〉11&17）

ノース人ターンに発生した1つの会戦の前に、ヴァイキングは北部の〈州〉（カーライル(Carlisle)、ダラム(Durham)、ヨーク(York)、または、マンチェスター(Manchester)）の1つを選びます。貴族軍と近衛軍の〈派閥〉は、各々自分の会戦ダイスを1回ロールします。すべての〈命中〉結果を同時に適用し、その後、同時に〈逃亡〉結果を適用し、そして最後に同時に〈指令〉結果を適用します。

イングランドの裏切り者（ノース人〈イベント〉09&15）

ノース人の〈増援フェイズ〉中、1つの〈州〉を選び、その〈州〉にいる最大2個の貴族軍ユニットをノース人〈増援〉置き場にある同数のノース人ユニットと置き換えます。

ヴァイキングの恐怖（狂戦士〈イベント〉09&15）

狂戦士プレイヤーがイングランド〈都市州〉または〈増援都市州〉を攻撃したとき、狂戦士プレイヤーはフルド・カードがドローされる前にこの〈イベント〉カードをプレイし、イングランドがフルド・カードをドローすることを阻止できます。〈イベント〉カードやヴァイキング・エクスパンションの特殊能力によってドローされるフルド・カードは、変わらずドローできます。

偽装退却（ノース人〈イベント〉08&14）

フルド・カードがドローされたあと、ただし防御側が1回目の会戦ダイス・ロールを行う前に、フルドを含むすべてのイングランド〈派閥〉が会戦ダイス・ロールを行い、〈逃亡〉結果のみを適用します。







## ◉ 雑多な F.A.Q ◉

ヨーク(York)とロンドン(London)は海岸沿いの〈州〉でしょうか？

はい、ヨークもロンドンも、ヴァイキングの〈侵略〉とヴァイキングの〈増援〉の際には海岸沿いの〈州〉とみなしてください。



箱の中に入ってきたプラスチック製のスリーブのような物はなんのでしょうか？

トレイは7つの保管用トレイへと分割できるようにデザインされています。透明なプラスチック製のスリーブを6個の小さなトレイにカバーとして取り付けることで、中身が外に飛び出さないようにできます。



「追加」の「密偵」〈イベント〉カード（〈イベント〉12番&18番）がなぜ入っているのでしょうか？

印刷に問題があり、これらのカードの裏面はデッキのほかのカードと違って見えます。「追加」カードはこの不適當な裏面をしたカードに置き換えるために同梱されています。もっとも適當な2枚の〈イベント〉カードを選んで使用してください。ほかの2枚のカードは必要ありません（そして使用すべきではありません）。