

〈概要〉

インヴィクタスは、
2人用対戦型カードゲームです。
プレイヤーは一国の王となり、
自国の民を兵士・国民・支援部隊
として使い分け、
敵国との戦いに挑みます。

王は戦いだけでなく自国の繁栄にも
力を注がなくてはなりません。
戦場では相手を倒すことだけでなく、
上手く捕獲し、自国に受け入れ、
国の発展の為に協力させましょう。

戦場と王国、
2つのエリアを上手く支配し、
自国の民を見事勝利に導くことは
できるでしょうか。

〈内容物〉

- ・兵士カード: 50枚
(5種類のカードが各10枚)
- ・リーダーカード: 5枚
(5種類のカードが各1枚)

〈カードの説明〉



(1)攻撃力:

このカードの攻撃力です。

・「数字」:書かれている数字が攻撃力になります。

・「X」:自分の手札の枚数と同じ値になります。

(2)攻撃範囲:

このカードの攻撃範囲です。白い部分がこのカードの位置、色が濃くなっている部分が攻撃可能な範囲です。攻撃可能な範囲が複数ある場合でも、一度に1枚のカードしか攻撃することはできません。

(3)体力:

このカードの体力です。盾のアイコン1つにつき、1体力になります。

カードが縦向き(アクティブ状態)の場合、カードの上部にある盾のアイコンの数が、カードが横向き(レスト状態)の場合、カードの右側にある盾のアイコンの数が、このカードの体力になります。

(4)背景の色:

カードの色です。王国でカードを並べる時や別のバージョンと合わせて遊ぶ際に使います。

(5)カード名:

カードの名前です。

(6)後方支援:

このカードの後方支援の能力です。(詳細はp.12をご覧ください)

• エリアの説明 •

(1) 戦場



(2) 待機列



各プレイヤー、戦場・待機列・王国・墓地・山札・手札があります。山札と手札以外のカードは、基本的に全て表向きで置かれます。

(1) 戦場

各プレイヤー、前列3マス、後列3マスの計6マスで構成された戦場があります。各マスには、それぞれ1枚のカードを置く事ができます。自分の戦場にあるカードを使って、相手の戦場にあるカードをアタックし、ダメージを与えた後、「破壊」や「捕獲」をする事ができます。

(2) 待機列

※詳細は p.5

待機列にあるカードは、横向き且つ左詰めで置いていき、**最大5枚**のカードを置く事ができます。基本的に置かれた順番を変える事はできません。1番左にあるカードが先頭のカード、1番右にあるカードが最後尾のカードになります。ゲーム中、待機列からカードを出す時、基本的に先頭のカード(1番左のカード)から出します。待機列からカードが出された場合、待機列にある残りのカードを左に詰めます。

(3) 王国

※詳細は p.6

王国には、「入国」や「捕獲」したカードを置きます。王国のカードは色ごとに分け、相手の王国にある同じ色同士で枚数を比較します。

相手の王国より、1枚でも多い色1色につき、
1KP(キングダムポイント)獲得します。

相手より枚数が少ない、もしくは枚数が同じ色からは、
KPを獲得できません。KPは、王国にあるカードの枚数が変化する事で、

隨時増減し、1人のプレイヤーが4KP以上獲得した瞬間、
そのプレイヤーがゲームに勝利します。

王国に「リーダー」カードを置く事はできません。

(4) 墓地

破壊された自分のカードを表向きに置きます。

ゲーム中、「捕獲」や「後方支援」により奪った相手のカードも自分のカードとして扱い、それらが破壊された場合も自分の墓地に置きます。

待機列の説明

王国の説明

(1)



(2)



(3)



(4)



(5)



- (1)アーチャーの「後方支援」を使用したので、アーチャーを待機列に置く。
- (2)プリーストの「後方支援」を使用したので、プリーストを待機列の最後尾(この場合、アーチャーの右隣)に置く。
- (3)ウィザードの「後方支援」を使用したので、ウィザードを待機列の最後尾(この場合、プリーストの右隣)に置く。
- (4)「進軍」する際、アーチャーが待機列の先頭にある為、アーチャーを待機列から戦場に移す。
- (5)待機列に残っているプリーストとウィザードを順番を変えないまま左に詰め、プリーストが新たな先頭になる。

プレイヤーA
2KP

プレイヤーB
1KP

1KP獲得



2 : 1



1 : 3



1KP獲得

1KP獲得



1 : 0



2 : 2



0 : 0



上記の場合、

プレイヤーAは、青カードと赤カードが相手よりも多い為、2KP(キングダムポイント)獲得している。

プレイヤーBは、緑カードが相手よりも多い為、1KP(キングダムポイント)獲得している。

黄色カードは枚数がお互い同じである為、KPは発生していない。

紫カードはお互い0枚の為、KPは発生していない。

《ゲームの準備》

「インヴィクタス」で使うデッキは、20枚の「兵士」カード（背景が青、緑、赤、黄、紫）と1枚の「リーダー」カード（背景がグレー）の計21枚で構成されます。

※各プレイヤー、自分のゲームセットを持っている場合、

それぞれ自由にデッキを作成し、(3)から始めます。

(1) カードを分ける

各プレイヤー、「兵士」カードを25枚（各種類5枚ずつ）と裏向きの「リーダー」カードをランダムに2枚受け取ります。余った「リーダー」カードは裏向きのまま、箱に戻します。

(2) デッキを作る

選んだ「リーダー」カードは裏向きでテーブルの上に置き、選ばなかった「リーダー」カードは裏向きのまま箱に戻します。「兵士」カードを20枚選びます。

(3) セットアップ

各プレイヤー、20枚の「兵士」カードから最初の手札となる3枚のカードを選び、「リーダー」カードと共に裏向きで、テーブルの上に置きます。残りの17枚の「兵士」カードを裏向きのままシャッフルし、自分の山札とします。お互い準備ができたら、お互いが使う「リーダー」カードを表にし、相手に見せます。お互いに相手が使用する「リーダー」カードを確認したら、自分の使う「リーダー」カードと事前に選んでおいた3枚の「兵士」カードを持ち、最初の手札とします。

次にジャンケンをし、勝ったプレイヤーが先攻になります。

先ず、先攻のプレイヤーは、手札からカードを1枚アクティブ状態（縦向き）で、自分の戦場の前列の任意のマスに置きます。（※ゲーム中、手札と山札以外のカードは、基本的に全て表向きになります。）それを見て、後攻のプレイヤーは、手札からカードを1枚アクティブ状態（縦向き）で、自分の戦場の前列の任意のマスに置きます。

次に、先行のプレイヤーは、手札からカードを1枚、自分の待機列に置きます。その後、後攻のプレイヤーは、手札からカードを1枚、自分の待機列に置きます。

最後に、先行のプレイヤーは、手札から「兵士」カードを1枚、自分の王国に置きます。その後、後攻のプレイヤーは、手札から「兵士」カードを1枚、自分の王国に置きます。

各プレイヤー、戦場・待機列・王国・手札それぞれにカードが1枚ずつあれば、セットアップ完了です。

《ゲームの流れ》

各ターン、3つのフェイズで構成されています。

(1) ドローフェイズ

ターンプレイヤーは、先ず自分の山札からカードを1枚引き、自分の手札に加えます。次に、自分の戦場内の全てのカードを、アクティブ状態（縦向き）にします。次に、目の前のマスにカードが無い後列のカードがある場合、そのカードを目の前のマスに移します。上記の行動を行ったら、次のフェイズに移行します。

(2) メインフェイズ（詳細は p.9 - 12）

ターンプレイヤーは、
「攻撃」(p.9 - 10 & p.19 - 20)

または

「進軍」(p.11)
を行う事ができます。どちらか一方を行ったら、同じターン中にもう一方を行う事はできません。
「攻撃」と「進軍」のどちらも行わずに、ターンを終えることも可能です。
フリーアクションの「入国」(p.12)や「後方支援」(p.12)や
トリガーアクションの「陽動作戦」(p.12)を行う事も可能です。

「攻撃」する場合、自分の戦場内のカードを使い、相手戦場内のカードを攻撃する事ができます。

「進軍」する場合、自分の戦場に待機列や手札からカードを加えたり、
自分の戦場のカードを待機列や手札のカードと入れ替える事ができます。
任意の行動を任意の回数行った後、他にする事がなければ、
次のフェイズに移行します。

(3) エンドフェイズ

ターンプレイヤーは、このターン「入国」を行っておらず、尚且つ手札が6枚以上の場合、手札からカードを1枚選び、自分の王国に置きます。他にする事がなければ、ターンを終了し、相手のターンになります。
※ターンを終了すると、カードに蓄積していたダメージは全て「0」になり、
後方支援(p.12)の効果で、変化していた攻撃力や攻撃範囲は、
全て元の値に戻ります。

{攻撃}

メインフェイズ:「攻撃」

自分の戦場のカードを使って相手の戦場のカードを「アタック」し、ダメージを与える、「破壊」したり、「捕獲」したりします。

「アタック」するには、先ず自分の戦場から「アタック」を行いたいカードを1枚選び、そのカードをレスト状態(横向き)にします。この瞬間、この「アタック」によるこのカードの攻撃力は確定し、この「アタック」が終了するまで増減しません。また、【メイン】もしくは【エンド】と書かれている後方支援の能力は、この「アタック」が終了するまで使用する事はできません。

次にそのカードの攻撃範囲内にある相手の戦場のカードを1枚指定します。指定された「アタック」を受ける相手カードがアクティブ状態(縦向き)の場合、カードの上部分の盾のアイコンの数が、レスト状態(横向き)の場合、右側の盾のアイコンの数が、そのカードの体力になります。

「アタック」を行ったら、以下(1)～(3)の、どれかの結果になります。

(1)「アタック」をする自分のカードの攻撃力分のダメージを相手カードに与えます。ダメージは、ダメージを受けたターン中、蓄積します。

(2)ダメージが「アタック」を受けている相手のカードの体力に達した(2a)、もしくは上回った場合(2b)、「アタック」を受けている相手カードは「破壊」となり、そのカードを相手の墓地に移します。

※後方支援でも、相手のカードにダメージを与えた「破壊」する事ができますが、「アタック」には含まれません。

(3)「アタック」をする自分のカードの攻撃力が、「アタック」を受ける相手カードの体力と同じ値で、尚且つ「アタック」を受ける相手カードがこのターンまだダメージを受けない場合、相手カードは「破壊」にならず、「捕獲」となり、攻撃をしたプレイヤーの王国に移します。

※「捕獲」ができるのは、「アタック」した時のみです。後方支援によるダメージでは、相手カードを「捕獲」する事はできません。

(4)味方のカードを「アタック」することはできません。また攻撃範囲内に相手のカードがない場合、「アタック」を行うことはできません。

「アタック」はターン中、可能な限り何回でも行うことができますが、レスト状態(横向き)のカードを使って、「アタック」することはできません。「アタック」可能なカードでも、「アタック」をせずにアクティブ状態(縦向き)のままターンを終了しても構いません。



(1)プリースト(攻撃力1)で相手のプリースト(体力2)をアタック。
相手プリーストに1ダメージを与える(残り体力1)。

(2a)アーチャー(攻撃力1)で相手のプリースト(残り体力1)をアタック。
相手プリーストの受けているダメージの合計が相手のプリーストの体力に達したので、「破壊」となる。
(2b)手札が2枚の時、ウォリアー(攻撃力2)で相手のウィザード(体力1)をアタック。

相手のウィザードの受けているダメージが体力を上回ったので、「破壊」となる。
(3)攻撃力が2のキングで相手のレスト状態のガーディアン(体力2)をアタック。
相手のガーディアンは、このターンまだダメージを受けておらず、キングの攻撃力と相手のガーディアンの体力が同じ値なので、「捕獲」となる。
(4)ガーディアンの攻撃範囲内(目の前のマス)に
相手のカードが無い為、このカードでアタックを行うことはできない。

・進軍・

メインフェイズ:「進軍」

自分の戦場に待機列や手札からカードを置いたり、戦場にあるカードを待機列や手札のカードに入れ替えたりします。「進軍」には4つのパターンがあり、ターン中一度しかできません。

※「進軍」を行った場合、同じターン中に「攻撃」を行うことはできません。

待機列にカードがある場合:

(1) 自分の待機列の先頭のカードを、自分の戦場の空いているマスに置く。

もしくは、

(2) 自分の待機列の先頭のカードを、

自分の戦場の既にカードが置かれているマスに置き、

戦場に置かれていたカードを待機列の

最後尾(この場合、ウィザードの右隣)に置く。

待機列にカードがない場合:

(3) 自分の手札からカードを1枚、自分の戦場の空いているマスに置く。

もしくは、

(4) 自分の手札からカードを1枚、自分の戦場の既にカードが

置かれているマスに置き、置かれていたカードを手札に戻す。

※「後方支援」や「陽動作戦」によって戦場にカードを置く場合、「進軍」にはなりません。



・特殊アクション・

特殊アクションには、ターンプレイヤーが任意のタイミングで行える「フリーアクション」と、ある条件下で強制的に行う、「トリガーアクション」の2種類があります。

入国(フリーアクション)

ターンプレイヤーは、ターン中一度だけ、手札からカードを1枚自分の王国に置くことができます。※リーダーカードを「入国」する事はできません。

後方支援(フリーアクション)(詳細は p.21 -)

各カード、後方支援という支援能力を持っています。各後方支援には使用できるタイミングがあり、そのタイミング以外では、その能力を使用することはできません。

【メイン】と書かれている場合、自分のターン中のメインフェイズに、

【エンド】と書かれている場合、自分のターン中のエンドフェイズに使用することができます。

※アタック中、【メイン】と書かれた後方支援は、使用できない。

《ブロック》と書かれている場合、相手が攻撃してきた時に、

《ネゲート》と書かれている場合、相手が後方支援を使用した時に、使用することができます。

《ブロック》と《ネゲート》は、相手のターン中でも使用することができます。

後方支援を使用する場合、手札から使用したい後方支援を持つカードを1枚、

自分の待機列に置きます(詳細は p.5)。置かれたカードを見て、相手がその後方支援を防がなければ、その後方支援の能力を発動することができます。

自分の待機列にカードが5枚ある場合、後方支援を行うことはできません。

基本的に後方支援を使用せずに手札のカードを待機列に置くことはできません。

相手の後方支援により、強制的に手札のカードを待機列に置くことがあります。その時、後方支援の能力は発動しません。セットアップ時も発動しません。後方支援を使用する為にカードを待機列に置ぐ行為は、「進軍」や「攻撃」ではありません。「進軍」の前後に後方支援を使用する事もできだし、相手のカードをアタックし、後方支援を使用し、その後またアタックしたり後方支援を使用する事も可能です。

陽動作戦(トリガーアクション)(詳細は p.13 - 14)

ターンプレイヤーは、アタックや後方支援により相手の戦場にあるカードが0枚になった場合、即座に新たなカードを2枚、相手の戦場に置かなければなりません。

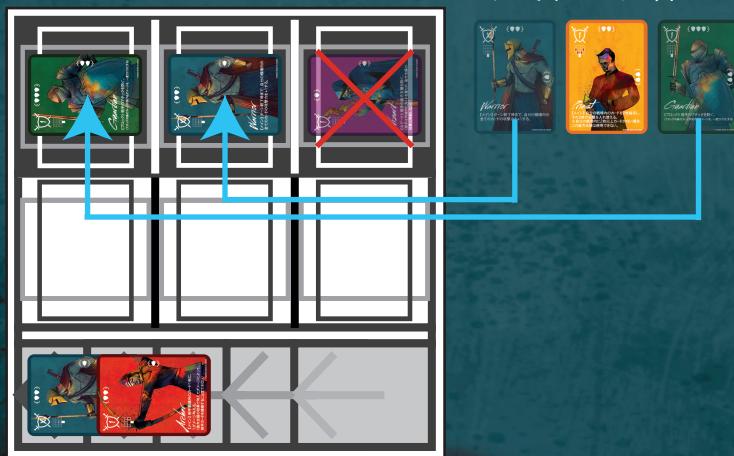
相手の王国からカードを2枚選び、相手の戦場の前列の任意のマスに

レスト状態(横向き)で置きます。この時、相手の王国にカードが無い、もしくは王国にカードが1枚しかない場合、足りない分のカードを相手の待機列の先頭から順番に取り、相手の戦場の前列の任意のマスにレスト状態(横向き)で置きます。相手の王国からカードを選ぶ際、相手が「捕獲」したカードを選ぶことも可能です。カードを2枚、相手の戦場の前列のマスにレスト状態(横向き)で置いたら、ターンプレイヤーはターンを継続します。この時、相手の王国と待機列に合計2枚以上カードが無い場合、ターンプレイヤーが勝利します(詳細は p.15)。

※カードを置ぐマスを選択するのは、ターンプレイヤーです。

〔陽動作戦〕

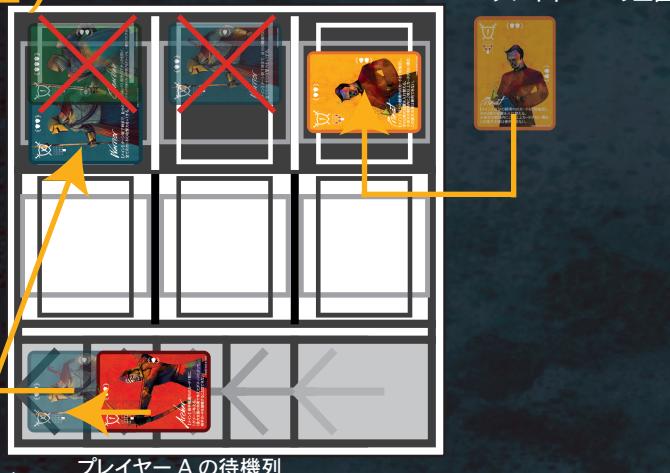
(1)



(3)



(2)



(1) プレイヤー A のウィザードが「破壊」や「捕獲」等により、プレイヤー A の戦場内のカードが 0 枚になった。ターンプレイヤーのプレイヤー B は、

プレイヤー A の王国からウォーリーとガーディアンを選び、プレイヤー B が選んだプレイヤー A の戦場の前列の任意のマスに、レスト状態で置いた。

その後、プレイヤー B のターンを継続する。

(2) プレイヤー A のガーディアンとウォーリーが「破壊」や「捕獲」等により、プレイヤー A の戦場内のカードが 0 枚になった。ターンプレイヤーのプレイヤー B は、プレイヤー A の王国からプリーストを選び、プレイヤー B が選んだプレイヤー A の戦場の前列の任意のマスに、レスト状態で置いた。プレイヤー A の王国にカードが 1 枚しか無かった為、足りない分の 1 枚をプレイヤー A の待機列の先頭（この場合ウォーリー）から取り、プレイヤー B が選んだプレイヤー A の戦場の前列の任意のマスに、レスト状態で置いた。

その後、プレイヤー B のターンを継続する。

(3) プレイヤー A のウォーリーとプリーストが「破壊」や「捕獲」等により、プレイヤー A の戦場内のカードが 0 枚になった。プレイヤー A の王国にカードが無い為、ターンプレイヤーのプレイヤー B は、プレイヤー A の待機列からカードを 2 枚選び、プレイヤー A の戦場の前列のマスに置かなければならぬが、プレイヤー A の待機列にカードが 2 枚以上無い為、

プレイヤー A の敗北（詳細 p.15）となる。

・{終了条件}・

以下の4つの条件のうち1つでも満たされれば、ゲームは終了します。

(1)追放

一方のリーダーカードが「破壊」、または「捕獲」された場合、ゲームは終了します。

相手リーダーカードを「破壊」、または「捕獲」した
プレイヤーが勝利します。

(2)建国

一方のプレイヤーが王国で

4KP(キングダムポイント)獲得した場合、ゲームは終了します。
4KP獲得したプレイヤーが勝利します。

(3)滅亡

「陽動作戦」を行うプレイヤーが、相手の王国と待機列に
合計2枚以上のカードが無く、戦場にカードを2枚
置けなかった場合、ゲームは終了します。

「陽動作戦」を行っていたプレイヤーが勝利します。

(4)終戦

先攻のプレイヤーのターン開始時に、山札にカードが
無い場合、**そのターンを行わず**、ゲームは終了し、
王国で獲得しているKPの多いプレイヤーが勝利します。
KPが同じ場合、王国にあるカードの枚数の多いプレイヤーが
勝利します。

王国にあるカードの枚数が同じ場合、
自分の墓地にあるカードの枚数が少ないプレイヤーが
勝利します。
墓地にあるカードの枚数も同じ場合、引き分けとなります。

・{その他}・

インヴィクタスには幾つかのバージョンがあり、
他のバージョンと合わせて遊ぶこともできます。
また通常とは異なるルールも用意しましたので、
是非一度遊んでみて下さい。

異国との対戦

他のバージョンと対戦する場合でも、相手カードを「捕獲」した際、
王国で色ごとにわけ、通常通りお互いの枚数を比べます。
「捕獲」した相手カードが自分の戦場や手札にくることが
ありますが、ゲーム中は自分のカードとして使用できます。

多国籍軍

幾つかのバージョンを混ぜて、デッキを作ることも可能です。
その場合、各色ごとに1種類のカードしか使用できません。
兵士カード20枚+リーダーカード1枚を自由に組み合わせ、
自分だけの多国籍軍を作ってみましょう。
(例)ウィザードを使用する場合、他の紫のカードは使用できない。

ショートマッチ

デッキの枚数をリーダーカード1枚+兵士カード10枚の
計11枚にして遊びます。その他のルールは通常通りです。
初めて遊ぶ場合や引き分けの後などに行うと良いでしょう。

チャレンジマッチ

一方のプレイヤーの待機列に置けるカード枚数の上限を減らして
遊びます。経験値の違うプレイヤー同士が遊ぶ場合などに
行うのも良いでしょう。

(4枚:手練れ 3枚:百戦錬磨 2枚:王者 1枚:インヴィクタス)

{連合軍}

このルールは、4人プレイ用です。2人対2人のチーム戦になります。

チーム毎に戦場、待機列、墓地が1つずつあります。

プレイヤー毎に手札、山札、王国があります。

このルールでは、現在ターンを行っているプレイヤーをアクティブプレイヤー、次にターンを行うプレイヤーをアクションプレイヤーと呼びます。

セットアップ

各プレイヤー、「リーダー」カード1枚と「兵士」カード10枚の、合計11枚のデッキを作り、最初の手札となる「兵士」カード2枚と「リーダー」カードを裏向きにし、テーブルの上に置きます。

4人のプレイヤー全員の準備ができたら、各プレイヤーが使用する「リーダー」カードを表にします。適当な方法で、どちらのチームが先攻か後攻かを決めます。

先攻となったチームは、どちらのプレイヤーが先にターンを行つかを決めます。

後攻のチームは、相手チームのどちらのプレイヤーが先にターンを行つかを聞いた後、どちらのプレイヤーが先にターンを行つかを決めます。

ゲームは、先攻チームの1人目のプレイヤー(A)、

後攻チームの1人目のプレイヤー(B)、

先攻チームの2人目のプレイヤー(C)、

後攻チームの2人目のプレイヤー(D)の順に

ターンを行い、進めていきます。

行動順が決まったら、各プレイヤー最初の手札となるカードを手札に加え、先ず、先攻チームの1人目のプレイヤー(A)が、自分の手札からカードを1枚、自分のチームの戦場の前列の任意のマスに置きます。

それを見て、

後攻チームの1人目のプレイヤー(B)が、自分の手札からカードを1枚、

自分のチームの戦場の前列の任意のマスに置きます。

続いて、先攻チームの2人目のプレイヤー(C)が、

自分の手札からカードを1枚、自分のチームの待機列に置きます。

それを見て、後攻チームの2人目のプレイヤー(D)が、

自分の手札からカードを1枚、自分のチームの待機列に置きます。

そして、A→B→C→Dの順に、自分の王国にカードを1枚置きます。

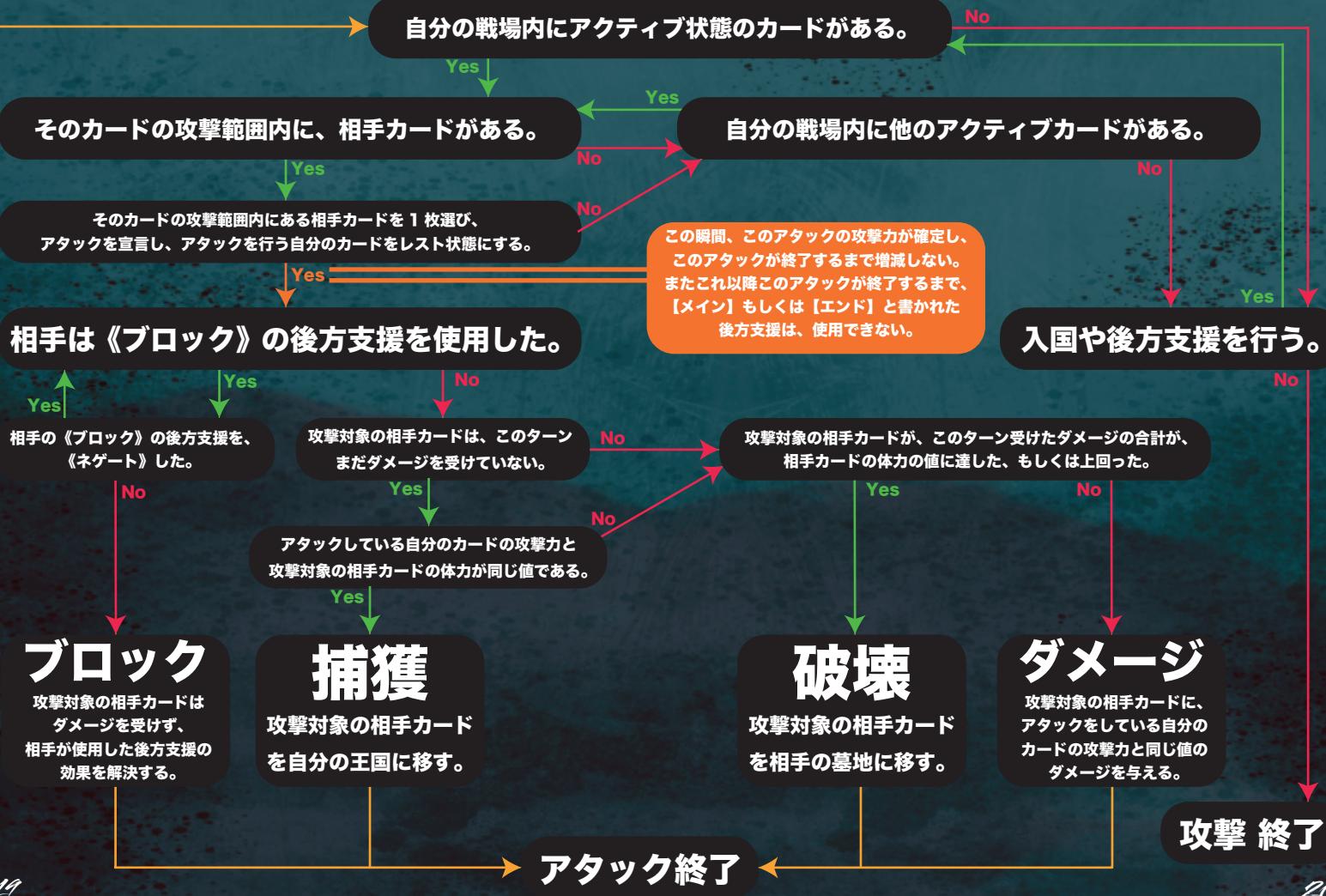


特別ルール

このルールでは、基本ルールに加え、以下のルールを追加します。

- ・アクティブプレイヤーは、ターン中、自分のチームの戦場、待機列、墓地にあるカードを、全て自分のものとして使用する事ができる。
- ・アクティブプレイヤーのアタックや後方支援に対する《ブロック》や《ネゲート》の後方支援は、アクションプレイヤーのみ使用する事ができる。
- ・「建国」勝利は、自分の王国と対峙しているプレイヤーの王国のみを比較し、判定する。(例) AはBとのみKPを競い、CはDとのみKPを競う。
- ・「陽動作戦」を行う際は、アクティブプレイヤーが対峙しているプレイヤーの王国(Aの場合B、Bの場合A、Cの場合D、Dの場合C)からカードを選ぶ。その王国に2枚カードがない場合、足りない分を相手チームの待機列から選ぶ。アクティブプレイヤーが対峙する王国と相手チームの待機列に2枚以上カードがない場合、アクティブプレイヤーのチームが「滅亡」勝利となる。
- ・「終戦」の際、お互いのチームが獲得しているKPの合計で勝敗を判定する。獲得KPが同じ場合、お互いのチームの王国のカードの合計枚数で勝敗を判定する。王国のカードの合計枚数が同じ場合、お互いのチームの墓地にあるカードの枚数で勝敗を判定する。それも同じ場合、引き分けとなる。
- ・相手「リーダー」カードを1枚でも破壊、または捕獲した場合、相手「リーダー」カードを破壊、または捕獲したプレイヤーのチームがゲームに勝利する。
- ・1人のプレイヤーが王国で4KP獲得した場合、そのプレイヤーのチームがゲームに勝利する。

《攻撃の流れ》



《王国ver.後方支援》

ウォーリア(青の兵士)

発動タイミング:自分のターンのメインフェイズ

ターン終了時まで、自分の戦場内の全てのカードの攻撃力を+1する。
この後方支援を使用した後に、自分の戦場に置かれたカードの攻撃力も+1となる。

同じターン中に複数回、この後方支援を使用した場合、使用した枚数分、攻撃力を+1する。

この効果により上がった攻撃力で、相手を捕獲することも可能。

(例)ウォーリアの後方支援を使用。自分のガーディアンの攻撃力が「2」となり、相手のプリースト(体力2)を「捕獲」できるようになる。

逆に相手のウィザード(体力1)を攻撃すると、「破壊」となってしまう。

ガーディアン(緑の兵士)

発動タイミング:相手がアタック対象のカードを指定した時

相手のアタックを防ぐ。

アタックをした相手のカードは、レスト状態(横向き)のままとなり、

アタック対象のカードが受けるダメージを0にする。

※《ブロック》の後方支援が相手に防がれた場合でも、同じアタックに
対して、新たな《ブロック》の後方支援を使用することができる。

アーチャー(赤の兵士)

発動タイミング:自分のターンのメインフェイズ

相手戦場内のカードを1枚に1ダメージ与える。

※後方支援の効果で与えたダメージによって、
相手のカードを「捕獲」することはできない。

プリースト(黄の兵士)

発動タイミング:自分のターンのメインフェイズ

自分の戦場内のカードを2枚指定し、その2枚の位置を入れ替える。

※自分の戦場内に2枚以上カードが無い場合、この後方支援は使用できない。

ウィザード(紫の兵士)

発動タイミング:相手が後方支援を使用する為に

手札から待機列にカードを置いた時

相手の後方支援を防ぐ。

相手は待機列にカードを置くが、後方支援の効果は発動しない。

《ネゲート》の後方支援は、相手に防がれない。

※あくまで相手が待機列にカードを置いた瞬間にしか使用できず、
相手がその後方支援でどのような行動をとるかを見てから、
使用することはできない。

キング(リーダー)

発動タイミング:使う能力によって変わる

ウォーリア・ガーディアン・アーチャー・プリースト・ウィザードの中から
後方支援を1つ選び、効果を発動する。ウォーリア・アーチャー・
プリーストの後方支援を使用する場合、自分のターンのメインフェイズに
使用する。

ガーディアンの後方支援を使用する場合、相手が攻撃対象のカードを
指定した時に、ウィザードの後方支援を使用する場合、相手が後方支援を
使用する為に手札から待機列にカードを置いた時に、それぞれ使用する。
《ネゲート》の後方支援を使用した場合、相手に防がれない。

手札から待機列にキングを置いた瞬間、どの後方支援を使用するか
宣言しなければいけない。

《戦国ver.後方支援》

侍(青の兵士)

発動タイミング:自分のターンのメインフェイズ

次にアタックする「兵士」カードの攻撃力を一度だけ+3する。

同じターン中に複数回、この後方支援を使用した場合、使用した枚数分、攻撃力を+3する。

この効果により上がった攻撃力で、相手を捕獲することも可能。

※一度アタックしたら、攻撃力は元に戻る。

※「兵士」カードがアタックせずにターンが終了した場合、この効果は消える。

武者(緑の兵士)

発動タイミング:相手がアタック対象のカードを指定した時

相手のアタックを防ぐ。その後、相手の墓地からカードを1枚選び、相手の待機列の最後尾に置いてても良い。

この時、既に相手の待機列にカードが5枚ある場合、相手の待機列に追加のカードを置くことはできない。

※相手の墓地にカードが無い場合、この後方支援は使用できない。

※《ロック》の後方支援が相手に防がれた場合でも、同じアタックに對して、新たな《ロック》の後方支援を使用することができる。

銃兵(赤の兵士)

発動タイミング:自分のターンのメインフェイズ

相手の戦場の後列にあるカードを1枚に、2ダメージ与える。

※相手の戦場の後列にカードが無い場合、この後方支援は使用できない。

※後方支援の効果で与えたダメージによって、

相手のカードを「捕獲」することはできない。

虚無僧(黄の兵士)

発動タイミング:自分のターンのメインフェイズ

次に攻撃する「兵士」カードは攻撃範囲に関わらず、相手の戦場の前列にあるカード1枚を対象にする。

※一度アタックしたら、攻撃範囲は元に戻る。

※「兵士」カードがアタックせずにターンが終了した場合、この効果は消える。

忍者(紫の兵士)

発動タイミング:自分のターンのメインフェイズ

相手の手札を全て表にし、その中から「兵士」カードを1枚選び、相手の待機列の最後尾に置く。

※相手の手札が0枚、または相手の待機列に既にカードが5枚ある場合、この後方支援は使用できない。

/

発動タイミング:相手が後方支援を使用する為に

手札から待機列にカードを置いた時

相手の「ネゲート」以外の「紫」の後方支援を防ぐ。

相手は待機列にカードを置くが、後方支援の効果は発動しない。

※あくまで相手が待機列にカードを置いた瞬間にしか使用できず、相手がその後方支援でどのような行動をとるかを見てから、使用することはできない。

将軍(リーダー)

発動タイミング:使う能力によって変わる

侍・武者・銃兵・虚無僧・忍者の中から

後方支援を1つ選び、効果を発動する。

【メイン】の後方支援を使用する場合、自分のターンのメインフェイズに使用する。

《ロック》の後方支援を使用する場合、相手が攻撃対象のカードを指定した時に、《ネゲート》の後方支援を使用する場合、相手が後方支援を使用する為に手札から待機列にカードを置いた時に、それぞれ使用する。

《ネゲート》の後方支援を使用した場合、相手に防がれない。

手札から待機列に将軍を置いた瞬間、どの後方支援を使用するか宣言しなければいけない。

《古代エジプトver.後方支援》

コマンダー(青の兵士)

発動タイミング:自分のターンのメインフェイズ

自分の戦場内にある、全ての「兵士」カードを、アクティブ状態にする。
※ターン中、レスト状態になったカードでも、アクティブ状態になれば、再度アタック等をする事ができる。

※自分の戦場内に、レスト状態の「兵士」カードが無い場合、この後方支援は使用できない。

メジャイ(緑の兵士)

発動タイミング:相手がアタック対象のカードを指定した時

相手のアタックを防ぎ、アタック対象のカードを自分の手札に戻す。
この後方支援により、自分の戦場内のカードが0枚になった場合、相手プレイヤーは陽動作戦を行う。
※《ブロック》の後方支援が相手に防がれた場合でも、同じアタックに對して、新たな《ブロック》の後方支援を使用することができる。

スリンガー(赤の兵士)

発動タイミング:自分のターンのメインフェイズ

相手の戦場の前列中央のマスにあるカード1枚に、2ダメージを与える。
※相手の戦場の前列中央のマスにカードが無い場合、この後方支援は使用できない。
※後方支援の効果で与えたダメージによって、相手のカードを「捕獲」することはできない。

アヌビス(黄の兵士)

発動タイミング:自分のターンのメインフェイズ

自分の墓地からカードを1枚選び、アクティブ状態で自分の戦場の空いているマスに置く。

※目の前のマスにカードが無い後列のマスに置く事も可能。
※自分の墓地にカードが無い場合、この後方支援は使用できない。
※自分の戦場内に既にカードが6枚ある場合、この後方支援は使用できない。

ソーサラー(紫の兵士)

発動タイミング:相手が後方支援を使用する為に

手札から待機列にカードを置いた時

相手の「ブロック」以外の後方支援を防ぎ、自分の王国からカードを1枚、自分の手札に加える。

※相手の「リーダー」カードが、「ブロック」の後方支援を使用した場合も防ぐことができない。
※自分の王国にカードが無い場合、この後方支援は使用できない。
※あくまで相手が待機列にカードを置いた瞬間にしか使用できず、相手がその後方支援でどのような行動をとるかを見てから、使用することはできない。

ファラオ(リーダー)

発動タイミング:使う能力によって変わる

コマンダー・メジャイ・スリンガー・アヌビス・ソーサラーの中から後方支援を1つ選び、効果を発動する。

【メイン】の後方支援を使用する場合、自分のターンのメインフェイズに使用する。

《ブロック》の後方支援を使用する場合、相手が攻撃対象のカードを指定した時に、《ネゲート》の後方支援を使用する場合、相手が後方支援を使用する為に手札から待機列にカードを置いた時に、それぞれ使用する。
《ネゲート》の後方支援を使用した場合、相手に防がれない。
手札から待機列にファラオを置いた瞬間、どの後方支援を使用するか宣言しなければいけない。