

## 〈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

### (4)背景の色

### (5)カード名

### (6)後方支援

### (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、ダメージを与えたり、「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、随時増減し、**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。

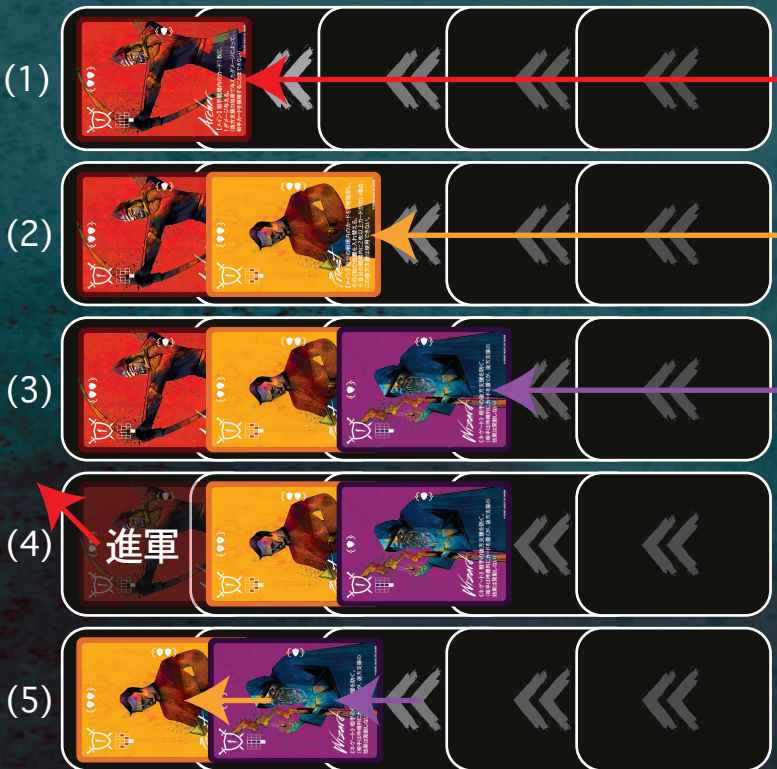
### (4) 墓地

### (4) 墓地

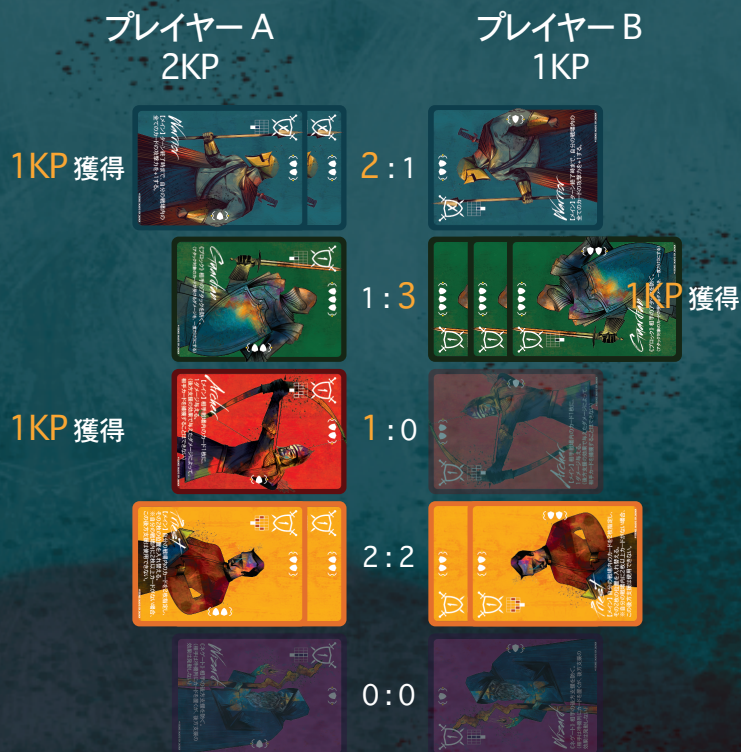
破壊された自分のカードを表向きに置きます。  
ゲーム中、「捕獲」や「後方支援」により奪った相手のカードも自分のカードとして扱い、それらが破壊された場合も自分の墓地に置きます。



## 〔待機列の説明〕



## 〔王国の説明〕



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なら、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、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ら、他にできる事がなければ、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。他にできる事がなければ、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、ダメージを与えたり、「破壊」したり、「捕獲」したりします。

「アタック」するには、まず自分の戦場から「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。

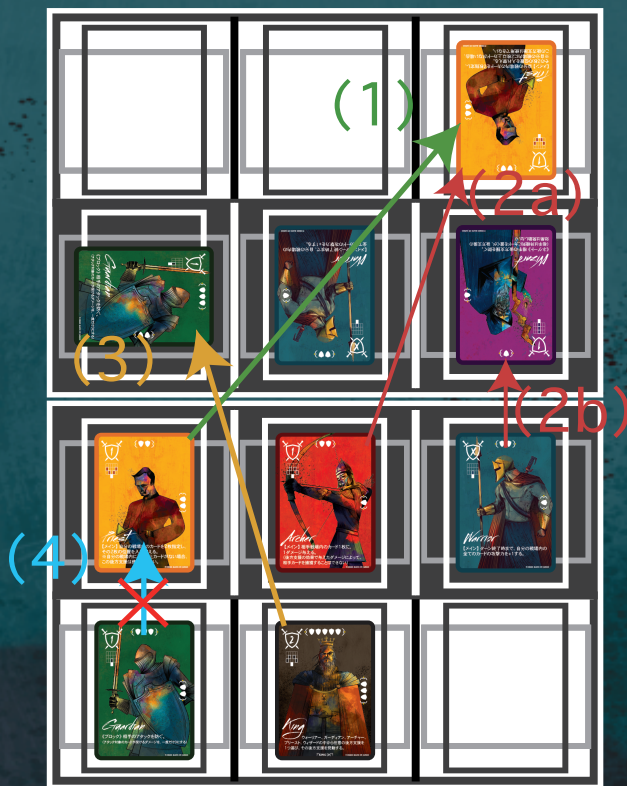
(1)「アタック」をする自分のカードの攻撃力分のダメージを相手カードに与えます。ダメージは、ダメージを受けたターン中、蓄積します。

(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り「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ていない場合、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、ウォーリアー(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と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、使用する事ができます。

《ブロック》と《ネゲート》は、相手のターン中でも使用する事ができます。

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事ができます。

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が、その時、  
後方支援の能力は発動しません。セ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く行為は、「進軍」や「攻撃」ではありません。「進軍」の前後に後方支援を  
使用する事もできますし、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)。

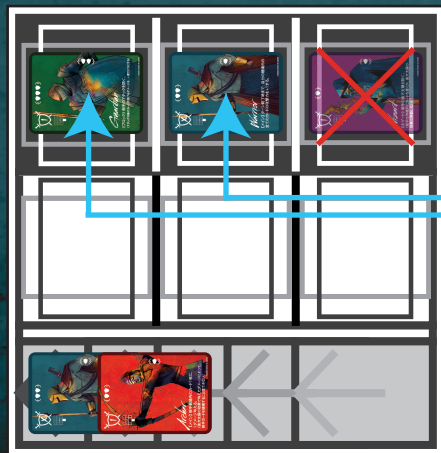
※カードを置くマスを選択するのは、ターンプレイヤーです。



# 〔陽動作戦〕

(1)

プレイヤー A の戦場



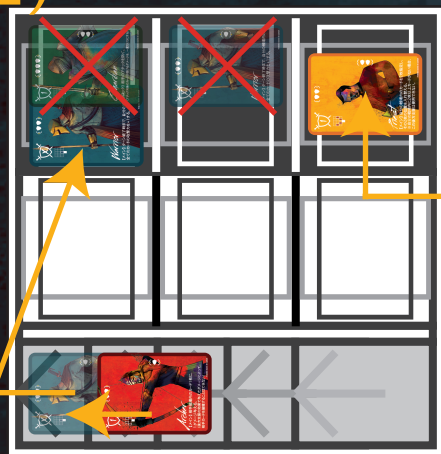
プレイヤー A の待機列

プレイヤー A の王国



(2)

プレイヤー A の戦場



プレイヤー A の待機列

プレイヤー A の王国



(3)

プレイヤー A の戦場



プレイヤー A の待機列

(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ア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アーが「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（この場合ウォーリアー）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 のウォーリアーとプリーストが「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ないが、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、  
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リ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うかを決めます。  
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うかを  
聞いた後、どちらのプレイヤーが先にターンを行うかを決めます。  
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。

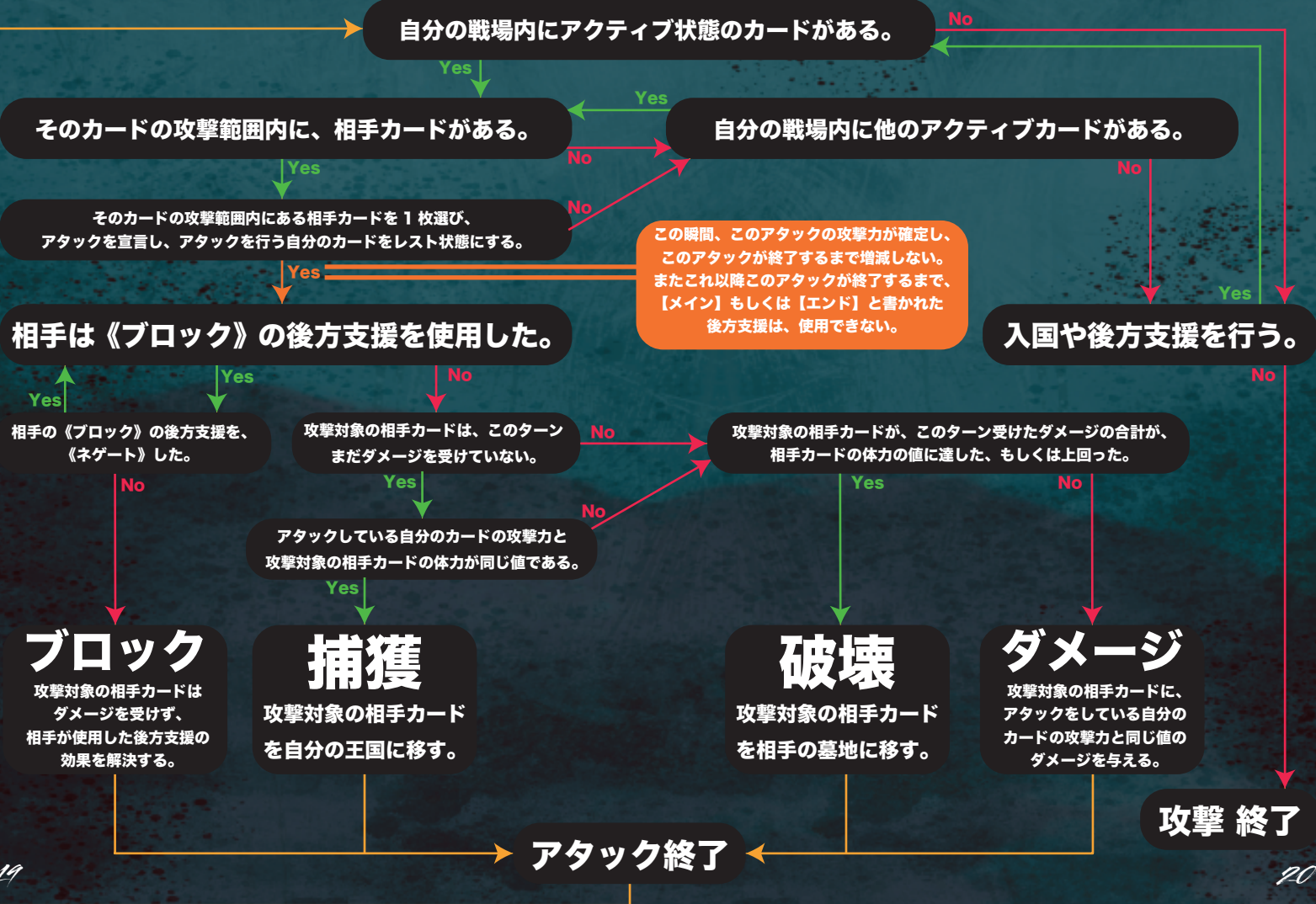
行動順が決まったら、各プレイヤー最初の手札となるカードを手札に加え、  
先ず、先攻チームの1人目のプレイヤー(A)が、自分の手札からカードを1枚、  
自分のチームの戦場の前列の任意のマスに置きます。  
それを見て、  
後攻チームの1人目のプレイヤー(B)が、自分の手札からカードを1枚、  
自分のチームの戦場の前列の任意のマスに置きます。  
続いて、先攻チームの2人目のプレイヤー(C)が、  
自分の手札からカードを1枚、自分のチームの待機列に置きます。  
それを見て、後攻チームの2人目のプレイヤー(D)が、  
自分の手札からカードを1枚、自分のチームの待機列に置きます。  
そして、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攻撃や後方支援に対する《ブロック》や《ネゲート》の後方支援は、リ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

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)ウォーリアーの後方支援を使用。自分のガーディアン(体力2)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

ウォーリアー・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。ウォーリアー・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。

※《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。

## 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。

《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。

## 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。