

〔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)