

<div><div><div><div><div><div></div></div></div><div><div><div></div></div><div><div></div></div></div><div><div><div></div></div><div><div></div></div></div></div></div></div> <div>第八版 act8.0 スタンダード</div>	2025/3/x
(補足) 記号の意味 @:トリガー-スピード-タイミング, \$:コスト, ★:キーカード	
(補足) コストの意味 B: 防壁をドライブする L: 1点ダメージを受ける D: 手札を1枚捨てる S: キャラクター1体を墓地に移す	
(補足) 防壁の置き方 ・防壁を置く時はライフ側に詰めて置く。 ・防壁の左右の入れ替えは行わない。	
(補足) 誘発する場合 アクションを誘発する場合、誘発したアクションをステージに乗せます。詳しくは、公式ルール参照。	
アクションリスト	
Action List	
展開系	
■ 防壁設置 (召喚) @直接-即時-メイン \$ L	
※ プレイヤーは1ターンに1回しかこのアクションを起こすことができない。	
(効果) 手札からカード1枚を防壁として裏向きかつチャージ状態で場に出す。防壁の能力はキャラクターリスト参照。防壁の置き方は「防壁の置き方」参照。	
■ 兵士召喚 (召喚) @直接-通常-メイン \$ BL ★ 2〜10	
(効果) キーカードを一般兵として表向きかつチャージ状態で場に出す。一般兵の能力は、キャラクターリスト参照。	
■ 英雄召喚 (召喚) @直接-通常-メイン \$ BBL ★ J〜K	
(効果) キーカードを英雄として表向きかつチャージ状態で場に出す。英雄の能力は、キャラクターリスト参照。	
■ エース召喚 (召喚) @直接-通常-メイン \$ L ★ A	
(効果) キーカードをエースとして表向きかつチャージ状態で場に出す。エースの能力は、キャラクターリスト参照。	
○ 魔術士召喚 (召喚) @直接-通常-メイン \$ BD ★ Joker	
(効果) キーカードを魔術士として表向きかつチャージ状態で場に出す。魔術士の能力は、キャラクターリスト参照。	

■ 装備 (召喚) ★ A〜K @直接-通常-メイン \$ BL	
(対象) 自分の場にいるキーカードと同じスートの兵士1体を対象とする。Jokerは対象にできない。	
(効果) 対象とした兵士の上にキーカードを置き装備兵とする。装備兵の能力は、キャラクターリスト参照。	
○ 帰還 (召喚) ★同じスートを2枚 @直接-通常-クイック \$ B	
(対象) 自分の場のキャラクター1体を対象とする。	
(効果) 1. 対象のキャラクターがチャージ状態の場合、対象のキャラクターを手札に戻す。 2. キーカードを手札に戻す。	
ターン制御系	
■ エンド (ターン制御) @直接-通常-メイン	
(効果) 1. 手札が7枚を越えた場合、7枚になるよう手札を捨てる。 2. 自分のターンを終了し、対戦相手にターンを渡す。 3. チャージアクションを起こす。	
■ チャージ (ターン制御) @誘発-即時-メイン	
(誘発条件) エンドアクションが解決した時に誘発する。	
(効果) 1. ターンを持っているプレイヤーの場にいるキャラクターを全てチャージ状態にする。 2. ドローアクションを起こす。	
■ ドロー (ターン制御) @誘発-通常-メイン	
(誘発条件) チャージアクションが解決した時に誘発する。	
(効果) ターンを持っているプレイヤーは次を行う。 1. ライフの一番上からカードを1枚引き、手札に加える。 2. 必要であれば、更にライフの一番上からカードを1枚引き、手札に加える。	
攻撃系	
■ アタック (攻防) @直接-通常-メイン	
※ プレイヤーは1ターンに1回しかこのアクションを起こすことができない。	
(効果) 対戦相手を攻撃するアタッカーをドライブして指定する。 ・アタッカーはラベルにアタッカーを持っているキャラクターを指定できる。	

- アタッカーは複数指定可能。ドライブ状態の兵士は指定できない。
- このターン場に出たキャラクターは指定できない、ただしラベルに速攻があるキャラクターは指定できる。

■ ブロック (攻防) @誘発-通常-メイン	
(誘発条件) アタックアクションが解決した時にアタッカーが1体以上いる場合、誘発する。	
(効果) 対戦相手はアタックアクションにて指定されたアタッカー毎にそれをブロックするキャラクター（ブロッカー）を指定する。 ・兵士でブロックする場合、1アタッカーに対して複数の兵士を指定できる。ドライブ状態のキャラクターは指定できない。	
■ ダメージ判定 (攻防) @誘発-通常-メイン	
(誘発条件) ブロックアクションが解決した時に誘発する。	
(効果) アタッカーとブロッカーを比較する 1. 兵士（アタッカー）と兵士（ブロッカー）の場合、アタッカーとブロッカーで数字を比較し、少ない方を墓地に移す。同じ場合は両方を墓地に移動する。1アタッカーに対して複数ブロッカーがいる場合、ブロッカーの合計数字と比較する。 2. 兵士（アタッカー）と防壁（ブロッカー）の場合、次を行う。 (a) 防壁を表にし、防壁が次の条件に当てはまる場合、アタッカーを墓地に移す。 i. 防壁がJokerの場合 ii. 防壁のカードに記載されている数字と同じ数字がアタッカーのカードに含まれている場合 (b) 防壁を墓地に移す。 3. アタッカーをブロックするブロッカーが場に存在しない場合、アタッカーの数字だけ対戦相手にダメージを与える。	
魔法系	
■ アップ (速攻魔法) ★♡A〜10 @直接-通常-クイック \$ D	
(対象) 兵士1体を対象とする。	
(効果) 対象とした兵士の数字は、このターンが終わるまでキーカードの数字分加算される。	
■ ダウン (速攻魔法) ★♠A〜10 @直接-通常-クイック \$ D	
(対象) 兵士1体を対象とする。	
(効果) 対象とした兵士の数字は、このターンが終わるまでキーカードの数字分減算される。もし対象の数字が0以下となった場合、対象を墓地に移す。	
■ ツイスト (速攻魔法) ★◇A〜10 @直接-通常-クイック \$ D	
(対象) キャラクター1体を対象とする。	

(効果) 対象のキャラクターをドライブ状態またはチャージ状態にする。	
■ カウンター (速攻魔法) @直接-通常-クイック \$ D ★♣A〜10	
(対象) キーカードが1枚または2枚のアクションを対象とする。	
(効果) 次のいずれかの場合、対象のアクションを無効にする。その場合、対象アクションをステージから取り除き、対象アクションのキーカードを墓地に移す。 ・対象アクションのキーカードが1枚かつこのアクションのキーカードの数字が対象アクションのキーカードの数字以上 ・対象アクションのキーカードが2枚	
■ 防壁破壊 (通常魔法) ★♡A〜Kと◇A〜K @直接-通常-メイン	
(対象) 防壁1体を対象とする。	
(効果) 対象の防壁を場から墓地に移す。	
■ 投擲 (通常魔法) ★♠A〜Kと♣A〜K @直接-通常-メイン	
(対象) 対戦相手1人を対象とする。	
(効果) 対象の対戦相手にX点のダメージを与える。Xはキーカードの♣カードの数字に等しい。	
○ 死の槍 (通常魔法) ★♠A〜Kと◇A〜K @直接-通常-メイン	
(対象) 兵士1体を対象とする。	
(効果) 対象の兵士の数字が0以外かつ、キーカードの◇カードの数字で割切れる場合、次を行う。 1. 対象の兵士をオーナーのライフの一番上に裏向きで移す。兵士が複数のカードから成る場合、任意の順でライフの一番上に裏向きで移す。 2. 対象の兵士のオーナーにX点のダメージを与える。Xはキーカードの♣カードの数字に等しい。	
○ 防壁補充 (通常魔法) ★♡A〜Kと♣A〜K @直接-通常-メイン	
(効果) 自分のライフの一番上から1枚を防壁として裏向きかつチャージ状態で場に出す。もしくは、自分のライフの一番上から2枚を防壁として裏向きかつドライブ状態で場に出す。防壁の能力はキャラクターリスト参照。防壁の置き方は「防壁の置き方」参照	
○ リアニメイト (通常魔法) ★♠A〜Kと♡A〜K @直接-通常-メイン	
(対象) 自分の場のキャラクター1体を対象とする。	

</

■ 装備兵 (兵士) ★同じスートを 2 枚以上 サイズ：キーカードの数字の合計
（ラベル） アタッカー, 速攻 (キーカードに A が含まれる場合のみ)
防 壁
■ 防壁 (防壁) ★全て (裏向き)
（ラベル） 相打ち