BlackPoker



第8.1版

2025/6/30

本誌は全フォーマット、全フレームに対応しています。どのフォーマットで使用できるかは記載されている数字で判断して下さい。

- [1]: ライト以降のフォーマットで使えます。
- [2]: スタンダード以降のフォーマットで使えます。
- [3]:プロ以降のフォーマットで使えます。
- [4]:マスター以降のフォーマットで使えます。
- ■:該当するフレームで使えます。

(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, ☆: コンポーネントキーカード

(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
- K: キーカードをドライブする

(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。

アクションリスト **Action List**

基本

[1] エンド (基本)

@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. 自分のフォグにあるカードを全て墓地に移す。
- 3. 自分のターンを終了し、対戦相手にターンを渡す。

[1] チャージ (基本)

@誘発-即時-メイン

(誘発条件)

ターンプレイヤーかつ、エンド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の場にいるキャラクターを全て チャージ状態にする。

[1] ドロー (基本)

@誘発-通常-メイン

(誘発条件)

ターンプレイヤーかつ、チャージアクションが解決した時に誘発する。

(効果)

- 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。

[1] アタック (基本)

@直接-通常-メイン

(起動条件)

プレイヤーは、1 ターンに 1 回までこのアクションを起こすことができる。

(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 <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、ただしく 速攻>があるキャラクターは指定できる。

[1] ブロック (基本)

@誘発-通常-メイン

(誘発条件)

ターンプレイヤーかつ、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。

- ブロッカーは <ブロッカー> を持っているキャラクターを指 定できる。
- ・ 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。

[1] ダメージ判定 (基本)

@誘発-通常-メイン

(誘発条件)

ターンプレイヤーかつ、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。
- 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
 - (a) 防壁を表にし、防壁が火の余件に当てはまる。 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。

[1] 世代交代 (基本)

@誘発-即時-クイック

(誘発条件)

Joker,A,J,Q,K のカードが自分の場から墓地に行くたびに 1 枚に つき 1 回誘発する。

(か里)

ライフの一番上から Joker,A,J,Q,K のいずれかが出るまで墓地に カードを移動し、出たら手札に加える。

召 喚

[1] 防壁設置 (召喚)

@直接-即時-メイン | \$ L

(起動条件)

プレイヤーは、1 ターンに 1 回までこのアクションを起こすことができる。

(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。防壁の置き方は「防壁の置き方」参照。

[1] 兵士召喚 (召喚) ★ 2~10

@直接-通常-メイン | \$ BL

(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。

[1] 英雄召喚 (召喚) ★ J~K

@直接-通常-メイン | **\$ BB**L

(効果)

(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。

[1] エース召喚 (召喚) @直接-通常-メイン | \$ L ★ A

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。

[3] クイック召喚 (召喚) @直接-通常-クイック | \$ D ★ A

(記動冬件

ダーンを持っていない時しかこのアクションを起こすことができない。

(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。 もしくは、キーカードを防壁として裏向きかつチャージ状態で 場に出す。

防壁の置き方は「防壁の置き方」参照。

[2] 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。

[1] 装備 (召喚) ★ A~K

@直接-通常-メイン | \$ BL

(対象)

キーカードとスートが等しい自分の兵士 1 体

(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。

速攻魔法

[1] アップ (速攻魔法) ★ ♡ A~10

@直接-通常-クイック | **\$ D**

(対象)

兵士1体

(効果)

対象とした兵士のサイズは、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。その印としてフォグにキーカードを置き、アップとする。

[1] ダウン (速攻魔法) ★ ♠ A~10

@直接-通常-クイック | \$ D

(象位)

兵士1体

(効果)

対象とした兵士のサイズは、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。

もし対象のサイズが 0 以下となった場合、対象を墓地に移す。 もし対象のサイズが 0 以下とならなかった場合、その印として フォグにキーカードを置き、ダウンとする。

[1] ツイスト (速攻魔法) @直接-通常-クイック | \$ D ★ ◇ A~10

(対象)

キャラクター1体

(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。

[1] 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 枚のリクエスト

(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

[3] 再会 (速攻魔法) ★ ♡ A~10 を 2 枚

@直接-通常-クイック

(計田)

自分の墓地からカードを 1 枚選び対戦相手に見せ手札に加える。

[3] キル (速攻魔法) ★ ♠ A~10 を 2 枚

@直接-通常-クイック

(対象) 兵士 1 体

(効果) 対象とした兵士を墓地に移す。

[3] 停戦 (速攻魔法) ★ ◇ A~10 を 2 枚

@直接-通常-クイック

(対象)

ダメージ判定アクションのリクエスト

(効里)

対象のアクションを無効にする。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。

@直接-通常-クイック

対象が指定されているリクエスト

(効果)

対象のアクションで指定されている対象をそのアクションが指 定できる範囲で変更する。アクションを対象とするアクション の対象を対象変更に変更することは可能、アクションの対象に できないものへの対象の変更は不可能とする。

[1] サーチ (速攻魔法) ★ .Joker

@直接-即時-クイック

(効果)

ライフから好きなカードを 1 枚選び対戦相手に見せ手札に加え る。その後ライフを切りなおす。

[4] B · J (速攻魔法) ★ A と J

@直接-通常-クイック

(効果)

- 1. 合計点を0とし、自分のライフの山札から1枚めくり表向 きにする。公開したカードをまとめて 公開カード と呼ぶ。
- 2. めくったカードの点数を合計点に加える。
 - · Aは11点として扱う。ただし合計点が22点以上に なる場合は1点として扱う。
 - ・ J,Q,K は 10 点、Joker は 0 点、2~10 は数字どおりと して扱う。
- 3. 合計点が22点以上になった場合、公開カードをすべて墓地 に置き、効果を終了する。
- 4. 合計点が21点以下の場合、ヒットもしくは、スタンドを 行う。
 - ・ ヒット: さらに1枚めくり、手順2に戻る。
 - ・ スタンド: 公開カードすべてを手札に加え、効果を終 了する。

[4] R·S·F (速攻魔法) @直接-通常-クイック | \$BB ★同じスートの A,10~K を 5 枚

※ このアクションはカウンターアクションの対象にならない。

(対象)

プレイヤー1人

(効果)

対象のプレイヤーに 40 点のダメージを与える。

[3] リバース (速攻魔法) ★同じ数字を 2 枚

@直接-通常-クイック

(対象)

キャラクター1体

(効果)

- 1. 必要であれば、対象のキャラクターをチャージ状態またはド ライブ状態にする。
- 2. 対象が兵士の場合、兵士を防壁にする。兵士の時に受けた効 果、能力は無くなる。兵士が複数のカードから成る場合、1 枚ずつ防壁にする。防壁の置き方は「防壁の置き方」参照
- 3. 対象が防壁の場合、防壁を兵士にする。防壁の時に受けた効 果、能力は無くなる。このターンに場に出た防壁を兵士にす る場合、その兵士はこのターンに出た兵士と同様に扱う。
- 4. 対象がアタッカーもしくは、ブロッカーの場合、それを解除 する。

[2] 帰還 (速攻魔法) ★同じスートを2枚

@直接-通常-クイック | \$B

(象位)

自分のキャラクター 1体

(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。

通常魔法

[1] 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

(効果)

対象の防壁を場から墓地に移す。

[1] 投擲 (通常魔法) ★ ♦ A~K と ♣ A~K

@直接-诵常-メイン

(対象)

対戦相手 1 人

(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。

[2] 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

(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 十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。

[2] 防壁補充 (通常魔法) ★ ♡ A~K と ♣ A~K

@直接-诵常-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

[2] リアニメイト (通常魔法) **★ ♠ A~K と ♡ A~K**

@直接-通常-メイン

(対象)

自分のキャラクター 1体

(効果)

自分の墓地にあるカード 1 枚を選ぶ。対象のキャラクターを墓 地に移せた場合、選んだカードを兵士として表向きかつチャー ジ状態で場に出す。移せない場合、選んだカードを墓地に戻す。

[2] ハンデス (通常魔法) ★ ♦ A~K と ♣ A~K

@直接-通常-メイン

(対象)

対戦相手1人

対戦相手の手札を見て 1 枚カードを指定する。対戦相手は指定 されたカードを手札から捨てる。

[4] フォース (通常魔法) @直接-通常-メイン | \$BB ★ ♡ A~10 を 2 枚

※ このアクションはカウンターアクションの対象にならない。

このターンが終わるまで自分の兵士全ての数字は、キーカード の合計値分加算される。

その印としてフォグにキーカードを置き、フォースとする。

[4] 剣の雨 (通常魔法) @直接-通常-メイン | \$BB ★ A A~10 を 2 枚

※ このアクションはカウンターアクションの対象にならない。

キーカードの合計値以下の全ての兵士を墓地に移す。

[4] 徴募 (通常魔法) ★ ◇ A~10 を 2 枚

@直接-通常-メイン | \$ BB

※ このアクションはカウンターアクションの対象にならない。

(効果)

- 1. ライフの一番上から 4 枚めくり、キーカードの合計値以下 のカードを兵士としてドライブ状態で場に出す。
- 2. 残りのカードをライフの一番下に好きな順で移す。

[4] 奇襲 (通常魔法) @直接-通常-メイン | \$BB ★ ♣ A~10 を 2 枚

※ このアクションはカウンターアクションの対象にならない。

(効果)

- 1. 自分の場にいる防壁を全て兵士にする。このターンに場に出 た防壁を兵士にする場合、その兵士はこのターンに出た兵士 と同様に扱う。
- 2. 自分の場にいる全ての兵士をチャージ状態にする。

パック 操 作

■ パック開封 (パック操作) @直接-即時-クイック

(フレーム)

- パック
- レアパック
- ・ ストラテジー
- エクストラ

(起動条件)

パックが開封済みでない場合のみこのアクションを起こすこと ができる。

(効果)

- 1. パックの中から好きなカードを 1 枚選び対戦相手に見せ手 札に加える。レアカードがある場合、代わりにそれを対戦相 手に見せ手札に加えてもよい。
- 2. パックを表向きにし、開封済みとする。

レアカード操作

■ レアドロー (レアカード操作) @直接-即時-クイック

(フレーム)

- ・レアパック
- ・ ストラテジー
- エクストラ

(起動条件)

プレイヤーのライフが9以下の場合にしかこのアクションを起 こすことができない。

(執果) レアカードを1枚手札に加える。

■ レア召喚 (レアカード操作) @直接-通常-クイック | \$

※ このアクションが起こされた時、キーカード (レアカード) はステージ上に置かれ完全公開となる。

(フレーム)

- ・レアパック
- ・ ストラテジー
- エクストラ

(効果)

キーカードを兵士として表向きかつチャージ状態で場に出す。

■ 罠カウンター (レアカード操作) @誘発-通常-ク イック

※ このアクションが起こされた時、キーカード (レアカード) はステージ上に置かれ完全公開となる。

(フレーム)

- レアパック
- ・ ストラテジー
- エクストラ

(対象)

キーカードが 1 枚または 2 枚のリクエスト

対象アクションのキーカードのいずれかがこのアクションのキー カードと同じ場合、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。

切札操作

■ オープン (切札操作) @直接-即時-クイック | \$ DD

(フレーム)

エクストラ

自分の裏切札を1枚表にし表切札とする。

■ クローズ (切札操作) @直接-通常-クイック | \$ D ★ Q

(フレーム)