


第六版 act6.0 ライト

Web 版



2020/11/07

（補足）記号の意味
@: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
（補足）防壁の置き方
・防壁を置く時はデッキ側に詰めて置く。
・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、公式ルール第五章の誘発を参照して下さい。
アクションリスト
Action List
展開系
■ 防壁設置 (召喚) [lite]
@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。
（即時効果）
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) [lite]
@メイン \$ BL
★ 2〜10
（通常効果）
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) [lite]
@メイン \$ BBL
★ J〜K
（通常効果）
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) [lite]
@メイン \$ L
★ A
（通常効果）
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。
■ 装備 (召喚) [lite]
@メイン \$ BL
★ A〜K
（対象）
自分の場にいるキーカードと同じスーツの兵士1体を対象とする。Jokerは対象にできない。

（通常効果）
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。
展開系
■ チャージ (ターン制御) [lite]
@メイン
※ プレイヤーはこのアクションを直接起こすことができない。
（即時効果）
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) [lite]
@メイン
※ プレイヤーはこのアクションを直接起こすことができない。
（通常効果）
ターンを持っているプレイヤーは次を行う。
1. デッキ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、更にデッキの一番上からカードを1枚引き、手札に加える。
■ エンド (ターン制御) [lite]
@メイン
（通常効果）
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。
攻撃系
■ アタック (攻防) [lite]
@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。
（通常効果）
1. 対戦相手を攻撃する兵士（アタッカー）をドライブして指定する。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。
2. ブロックアクションを起こす。
■ ブロック (攻防) [lite]
@メイン
※ プレイヤーはこのアクションを直接起こすことができない。
（通常効果）
1. 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。
2. ダメージ判定アクションを起こす。
■ ダメージ判定 (攻防) [lite]
@メイン
※ プレイヤーはこのアクションを直接起こすことができない。
（通常効果）
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、キャラクターリストの防壁-（能力）【ダメージ判定】参照
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) [lite]
@クイック \$ D
★ ♡ A〜10
（対象）
兵士1体を対象とする。
（通常効果）
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) [lite]
@クイック \$ D
★ ♠ A〜10
（対象）
兵士1体を対象とする。
（通常効果）
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) [lite]
@クイック \$ D
★ ◇ A〜10
（対象）
キャラクター1体を対象とする。
（通常効果）
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) [lite]
@クイック \$ D
★ ♣ A〜10
（対象）
以下のいずれかの条件に該当するアクションを対象とする。Xはこのアクションのキーカードの数字とする。
・キーカードが1枚かつそのキーカードの数字がX以下
・キーカードが2枚
（通常効果）
対象のアクションは効果を発揮しない。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。
■ 防壁破壊 (通常魔法) [lite]
@メイン
★ ♡ A〜K と ◇ A〜K
（対象）
防壁1体を対象とする。
（通常効果）
対象の防壁を場から墓地に移す。
■ 投擲 (通常魔法) [lite]
@メイン
★ ♠ A〜K と ♣ A〜K
（対象）
対戦相手1人を対象とする。

（通常効果）
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。
■ サーチ (速攻魔法) [lite]
@クイック
★ Joker
（即時効果）
デッキ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。その後デッキを切りなおす。
誘発系
■ 世代交代 (誘発) [lite]
@クイック
※ プレイヤーはこのアクションを直接起こすことができない。
（即時効果）
デッキの一番上から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。
キャラクターリスト
CharacterList
兵士
■ 一般兵 (兵士) [lite]
★ 2〜10
（能力）
・準備（このキャラクターがこのターンに場に出たカードのみで構成されている場合、アタックアクションにて対戦相手を攻撃する兵士（アタッカー）に指定することができない。）
■ 英雄 (兵士) [lite]
★ J〜K
（能力）
・準備（このキャラクターがこのターンに場に出たカードのみで構成されている場合、アタックアクションにて対戦相手を攻撃する兵士（アタッカー）に指定することができない。）
・場から墓地に行く場合、世代交代アクションを誘発する。誘発については「誘発する場合」を参照。
■ エース (兵士) [lite]
★ A
（能力）
・速攻（場に出たターンからアタックアクションにて、対戦相手を攻撃する兵士（アタッカー）に指定できる。この能力は準備より優先される。）
・場から墓地に行く場合、世代交代アクションを誘発する。誘発については「誘発する場合」を参照。
■ 装備兵 (兵士) [lite]
★同じスーツを2枚以上
（能力）
・キーカードにAが含まれる場合、速攻（場に出たターンからアタックアクションにて、対戦相手を攻撃する兵士（アタッカー）に指定できる。この能力は準備より優先される。）を得る。
・キーカードにAが含まれない場合、準備（このキャラクターがこのターンに場に出たカードのみで構成されている場合、アタックアクションにて対戦相手を攻撃する兵士（アタッカー）に指定することができない。）を得る。

- ・ 数字はキーカードの合計値とする。
- ・ 場から墓地に行く場合、キーカードに含まれる A,J,Q,K の枚数と同じ回数だけ世代交代アクションを誘発する。誘発については「誘発する場合」を参照。

防 壁

■ 防壁 (防壁) [lite] ★全て (裏向き)

(能力)

- ・ アタッカーに指定することができない。
- ・ 墓地に移る際に防壁が Joker,A,J,Q,K の場合、世代交代アクションを誘発する。誘発については「誘発する場合」を参照。
- ・ 【ダメージ判定】 この能力はダメージ判定アクションにて兵士（アタッカー）をブロックした場合に発揮する。
 1. 防壁を表にし、防壁が以下の条件に当てはまる場合、アタッカーを墓地に移す。
 - (a) 防壁が Joker の場合
 - (b) 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
 2. 防壁を墓地に移す。