

	第八版 act8.0 スタンダード
	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)	@直接-通常-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)	@直接-通常-クイック \$ B
★同じスートを2枚	

(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。

■ チャージ (ターン制御)	@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。

■ ドロー (ターン制御)	@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。

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)
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。
・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)
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

- 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。
 - 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。
 - 防壁がJokerの場合
 - 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
 - 防壁を墓地に移す。
- 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)	@直接-通常-クイック \$ D
★ ♡A〜10	

(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)	@直接-通常-クイック \$ D
★ ♠A〜10	

(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)	@直接-通常-クイック \$ D
★ ♢A〜10	

(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)	@直接-通常-メイン
★ ♡A〜Kと ♢A〜K	

(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)	@直接-通常-メイン
★ ♠A〜Kと ♣A〜K	

(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)	@直接-通常-メイン
★ ♠A〜Kと ♢A〜K	

(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。

- 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。
- 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)	@直接-通常-メイン
★ ♡A〜Kと ♣A〜K	

(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)	@直接-通常-メイン
★ ♠A〜Kと ♡A〜K	

(対象)
自分の場のキャラクター1体を対象とする。

(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。

○ **ハンデス** (通常魔法) **@直接-通常-メイン**
★ ◇ A～K と ♣ A～K

(対象)
対戦相手 1 人を対象とする。

(効果)
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。

■ **サーチ** (速攻魔法) **@直接-即時-クイック**
★ **Joker**

(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。

誘 発 系

■ **世代交代** (誘発) **@誘発-即時-クイック**

(誘発条件)
Joker,A,J,Q,K のカードがあなたの場から墓地に行くたびに 1 枚につき 1 回誘発する。

(効果)
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。

キャラクタースト
CharacterList

兵 士

■ **一般兵** (兵士) **★ 2～10**
サイズ：キーカードの数字

(ラベル)
アタッカー

■ **英雄** (兵士) **★ J～K**
サイズ：キーカードが J なら 11,Q なら 12,K なら 13

(ラベル)
アタッカー

■ **エース** (兵士) **★ A**
サイズ：1

(ラベル)
アタッカー, 速攻

○ **魔術士** (兵士) **★ Joker**
サイズ：0

(ラベル)
アタッカー, 速攻

(能力)
・ 魔力増加（このキャラクターが場にいる間、タイプ：速攻魔法のコストが無しになる。）

■ **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

誌名：BlackPoker ActionList 第八版 act8.0

発行：2025/3/x

©2013 BlackPoker