


第五版 act5.230 スタンダー1

2019/06/16



Web 版

（補足）記号の意味
@:タイミング, \$:コスト, ★:キーカー
（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) [pro] @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) [pro] @メイン   \$ BL ★ 2〜10
（通常効果）
キーカー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) [pro] @メイン   \$ BBL ★ J〜K
（通常効果）
キーカー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) [pro] @メイン   \$ L ★ A
（通常効果）
キーカー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) [pro] @メイン   \$ BD ★ Joker
（通常効果）

キーカー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) [pro] @メイン   \$ BL ★ A〜K
（対象）
自分の場にいるキーカー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。
（通常効果）
対象とした兵士の上にキーカー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) [pro] @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。
（通常効果）
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. キーカーを手札に戻す。
展開系
◎ チャージ (ターン制御) [pro] @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) [pro] @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) [pro] @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) [pro] @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) [pro] @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) [pro] @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) [pro] @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の数字分加算される。
◎ ダウン (速攻魔法) [pro] @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) [pro] @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) [pro] @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の数字とする。

・ キーカーが 1 枚かつそのキーカーの数字が X 以下
・ キーカーが 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を墓地に移す。
◎ 防壁破壊 (通常魔法) [pro] @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) [pro] @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 はキーカーの ♠ カードの数字に等しい。
◎ 死の槍 (通常魔法) [pro] @メイン ★ ♠ A〜K と ◇ A〜K
（対象）
兵士 1 体を対象とする。
（通常効果）
対象の兵士の数字が 0 以外かつ、キーカーの ◇ カードの数字で割られる場合、次を行う。
1. 対象の兵士をオーナーのデッキ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、任意の順でデッキ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 はキーカーの ♠ カードの数字に等しい。
◎ 防壁補充 (通常魔法) [pro] @メイン ★ ♡ A〜K と ♣ A〜K
（通常効果）
自分のデッキの一番上から 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、自分のデッキの一番上から 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) [pro] @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。
（通常効果）
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) [pro] @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) [pro] @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。

◎ リバース (通常魔法) [pro] @メイン  
★ 同じ数字を 2 枚  
(対象)  
キャラクター 1 体を対象とする。

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。

誘 発 系

◎ 世代交代 (誘発) [pro] @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) [std] ★ 2~10  
(能力)

(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) [std] ★ J~K

---

(能力)

(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) [std] ★ A  
(能力)

(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。

○ 魔術士 (兵士) [std] ★ Joker

(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。）

- ・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) [std]      ★同じスーツを 2 枚以上  
(能力)

(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) [std] ★全て (裏向き)  
(能力)

(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。

誌名：BlackPoker ActionList 第五版 act5.230  
発行：2019/06/16

©2013 BlackPoker