

**(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

**(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

**■ 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。

**■ 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。

**■ 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。

**■ 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<速攻>があるキャラクターは指定できる。

**■ 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。

**■ 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。
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。

**■ 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。

### 召喚

**■ 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。

**■ 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。
- 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

■ 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。

■ 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。

■ 装備 (召喚) @直接-通常-メイン | \$ BL  
★ A~K

(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

■ アップ (速攻魔法) @直接-通常-クイック | \$ D  
★ ♡ A~10

(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。

■ ダウン (速攻魔法) @直接-通常-クイック | \$ D  
★ ♠ A~10

(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。

■ 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。

■ 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

■ 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。

通常 魔 法

■ 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

(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

(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。

キャラクターリスト  
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、ブロッカー

■ 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、ブロッカー

■ エース (兵士) ★ A  
サイズ: 1

(ラベル)  
アタッカー、ブロッカー、速攻

■ 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、ブロッカー、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)  
ブロッカー

滞 留 魔 法

■ アップ (滞留魔法) ★ ♡ A～10

(能力)

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。

■ ダウン (滞留魔法) ★ ♠ A～10

(能力)

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。