

<div><div><div><div><div><div></div></div></div><div><div><div></div></div><div><div></div></div></div><div><div><div></div></div><div><div></div></div></div><div><div><div></div></div><div><div></div></div></div></div></div></div> <div>第八版 act8.0 ライト</div>	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	
(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せん。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。	
■ 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。

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	
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。 <div>(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。<div>i. 防壁が Joker の場合</div><div>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</div></div> <div>(b) 防壁を墓地に移す。</div>	
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)	@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 体を対象とする。	
(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。	

■ 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。	

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	
■ 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	
■ 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	

フォグリスト

FogList

魔 法 系	
■ アップ (速攻魔法)	★♡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 (速攻魔法)	★♠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。	