

BlackPoker

| | |
|---|----------------|
| <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> | 第六版 act6.1 ライト |
| 2021/8/1 | |

| |
|--|
| <div>（補足）記号の意味</div> @:タイミング, \$:コスト, ★:キーカーード |
| <div>（補足）コストの意味</div> <div>B:防壁をドライブする</div> <div>L:1点ダメージを受ける</div> <div>D:手札を1枚捨てる</div> |
| <div>（補足）防壁の置き方</div> <div>・防壁を置く時はデッキ側に詰めて置く。</div> <div>・防壁の左右の入れ替えは行わない。</div> |
| <div>（補足）誘発する場合</div> 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 |
| <div>■ 防壁設置 (召喚) [lite]</div> @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。 |
| <div>（即時効果）</div> 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。 |
| <div>■ 兵士召喚 (召喚) [lite]</div> ★ 2〜10 @メイン \$ BL |
| <div>（通常効果）</div> キーカー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。 |
| <div>■ 英雄召喚 (召喚) [lite]</div> ★ J〜K @メイン \$ BBL |
| <div>（通常効果）</div> キーカー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。 |
| <div>■ エース召喚 (召喚) [lite]</div> ★ A @メイン \$ L |
| <div>（通常効果）</div> キーカー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。 |
| <div>■ 装備 (召喚) [lite]</div> ★ A〜K @メイン \$ BL |
| <div>（対象）</div> 自分の場にいるキーカー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 |
| <div>■ チャージ (ターン制御) [lite]</div> @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。

| |
|---|
| <div>（即時効果）</div> 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。 |

| |
|--------------------------------------|
| <div>■ ドロー (ターン制御) [lite]</div> @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。 |

| |
|--|
| <div>（通常効果）</div> 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。 |

| |
|---|
| <div>■ エンド (ターン制御) [lite]</div> @メイン |
| <div>（通常効果）</div> 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 |
| <div>■ アタック (攻防) [lite]</div> @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。 |

| |
|--------------------------------------|
| 攻撃系 |
| <div>■ アタック (攻防) [lite]</div> @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。 |

| |
|---|
| <div>（通常効果）</div> 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. アタッカーが1体以上いる場合、ブロックアクションを起こす。 |

| |
|------------------------------------|
| <div>■ ブロック (攻防) [lite]</div> @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）

- 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。
- ダメージ判定アクションを起こす。

| |
|--------------------------------------|
| <div>■ ダメージ判定 (攻防) [lite]</div> @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

- 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、キャラクターリストの防壁-（能力）【ダメージ判定】参照
- 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 |
| <div>■ アップ (速攻魔法) [lite]</div> ★ ♡ A〜10 @クイック \$ D |
| <div>（対象）</div> 兵士1体を対象とする。 |

| |
|--|
| <div>（通常効果）</div> 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ードの数字分加算される。 |
| <div>■ ダウン (速攻魔法) [lite]</div> ★ ♠ A〜10 @クイック \$ D |
| <div>（対象）</div> 兵士1体を対象とする。 |
| <div>（通常効果）</div> 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。 |

| |
|---|
| <div>■ ツイスト (速攻魔法) [lite]</div> ★ ◇ A〜10 @クイック \$ D |
| <div>（対象）</div> キャラクター1体を対象とする。 |
| <div>（通常効果）</div> 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。 |

| |
|--|
| <div>■ カウンター (速攻魔法) [lite]</div> ★ ♣ A〜10 @クイック \$ D |
| <div>（対象）</div> キーカーードが1枚または2枚のアクションを対象とする。 |
| <div>（通常効果）</div> 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ードを墓地に移す。 |
| ・対象アクションのキーカーードが1枚かつこのアクションのキーカーードの数字が対象アクションのキーカーードの数字以上 |
| ・対象アクションのキーカーードが2枚 |

（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。

| |
|--|
| <div>■ カウンター (速攻魔法) [lite]</div> ★ ♣ A〜10 @クイック \$ D |
| <div>（対象）</div> キーカーードが1枚または2枚のアクションを対象とする。 |
| <div>（通常効果）</div> 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ードを墓地に移す。 |
| ・対象アクションのキーカーードが1枚かつこのアクションのキーカーードの数字が対象アクションのキーカーードの数字以上 |
| ・対象アクションのキーカーードが2枚 |

| |
|--|
| <div>（通常効果）</div> 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ードを墓地に移す。 |
| ・対象アクションのキーカーードが1枚かつこのアクションのキーカーードの数字が対象アクションのキーカーードの数字以上 |
| ・対象アクションのキーカーードが2枚 |

| |
|--|
| <div>■ 防壁破壊 (通常魔法) [lite]</div> ★ ♡ A〜K と ◇ A〜K @メイン |
| <div>（対象）</div> 防壁1体を対象とする。 |
| <div>（通常効果）</div> 対象の防壁を場から墓地に移す。 |

| |
|--|
| <div>■ 投擲 (通常魔法) [lite]</div> ★ ♠ A〜K と ♣ A〜K @メイン |
| <div>（対象）</div> |

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はキーカーードの♠カードの数字に等しい。

| |
|---|
| <div>■ サーチ (速攻魔法) [lite]</div> ★ Joker @クイック |
| <div>（即時効果）</div> 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 |
| <div>■ 世代交代 (誘発) [lite]</div> @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。 |
| <div>（即時効果）</div> 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 |
| <div>■ 一般兵 (兵士) [lite]</div> ★ 2〜10 |

| |
|--|
| <div>（能力）</div> ・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。） |
|--|

| |
|--|
| <div>■ 英雄 (兵士) [lite]</div> ★ J〜K |
| <div>（能力）</div> ・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。 |
|--|

| |
|--|
| <div>■ エース (兵士) [lite]</div> ★ A |
| <div>（能力）</div> ・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。 |
|--|

| |
|--|
| <div>■ 装備兵 (兵士) [lite]</div> ★同じスーツを2枚以上 |
| <div>（能力）</div> ・キーカーードに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。