

BlackPoker

Web 版

第六版 act6.0 ライト

2020/11/07

(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

(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) [lite]

@メイン | \$ L

(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) [lite]

@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) [lite]

@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) [lite]

@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。

■ 装備 (召喚) [lite]

@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。

展開系

■ チャージ (ターン制御) [lite]

@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) [lite]

@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) [lite]

@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) [lite]

@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) [lite]

@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) [lite]

@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) [lite]

@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) [lite]

@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) [lite]

@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) [lite]

@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) [lite]

@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) [lite]

@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。

■ サーチ (速攻魔法) [lite]

@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。

誘発系

■ 世代交代 (誘発) [lite]

@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) [lite]

★ 2〜10

(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) [lite]

★ J〜K

(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) [lite]

★ A

(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。

■ 装備兵 (兵士) [lite]

★同じスートを2枚以上

(能力)

・キーカーに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。

1

2

- ・ 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。