

	第 8.2 版 ライト
	2025/11/19

(補足) 記号の意味
@:トリガー-スピード-タイミング,\$:コスト,★:キーカード条件,☆:ユニット条件

(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

- 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、次を行う。
  - 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。
    - 防壁が Joker の場合
    - 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
  - 防壁を墓地に移す。
- 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 (誘発魔法)	@誘発-即時-クイック
---------------	-------------

(誘発条件)
Joker,A,J,Q,K のカードが自分の場から墓地に移るたびに 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。

■ 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、対象のリクエストを無効にする。その場合、対象リクエストをステージから取り除き、対象リクエストのキーカードを墓地に移す。

- ・対象リクエストのキーカードが 1 枚かつこのリクエストのキーカードの数字が対象リクエストのキーカードの数字以上
- ・対象リクエストのキーカードが 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: ユニットカードの数字	

(ラベル)
アタッカー, ブロッカー

■ 英雄 (兵士)	☆ J〜K
サイズ: ユニットカードが 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: ユニット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	

フォグリスト

FogList

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。	