
	第八版 act8.0 ライト
	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す。詳しくは、公式ルール参照。	
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、ただしラベルに連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。	
・ブロッカーはラベルに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場で出す。防壁の置き方は「防壁の置き方」参照。	

■ 兵士召喚 (召喚)	
★ 2〜10	
@直接-通常-メイン \$ BL	
(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)	
★ J〜K	
@直接-通常-メイン \$ BBL	
(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)	
★ A	
@直接-通常-メイン \$ L	
(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)	
★ A〜K	
@直接-通常-メイン \$ BL	
(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。	
速 攻 魔 法	
■ アップ (速攻魔法)	
★ ♡ A〜10	
@直接-通常-クイック \$ D	
(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)	
★ ♠ A〜10	
@直接-通常-クイック \$ D	
(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)	
★ ◇ A〜10	
@直接-通常-クイック \$ D	
(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)	
★ ♣ A〜10	
@直接-通常-クイック \$ D	
(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	
通常 魔 法	
■ サーチ (速攻魔法)	
★ Joker	
@直接-即時-クイック	
(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。	
防 壁 破 壊 (通常魔法)	
★ ♡ A〜K と ◇ A〜K	
@直接-通常-メイン	
(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)	
★ ♠ A〜K と ♣ A〜K	
@直接-通常-メイン	
(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。	
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
フォグリスト FogList
速 攻 魔 法
■ 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。
通 常 魔 法