



## (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 | S 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)  
自分の場にいるキーカ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。

(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

■ 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。

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) ★同じスーツを 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