

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 | |
| | |
| (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 |
| | |
| ※ 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。 | |
| | |
| (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)

- 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。

- デッキの一番上からカードを 1 枚引き、手札に加える。
- 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) | |

- 手札が 7 枚を越えた場合、7 枚になるよう手札を捨てる。
- 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)

- 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。
- 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。

| | |
|-------------------------------|------|
| ■ 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)

- 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。

| | |
|-------------------------------|------|
| ■ 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

- 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 | |
| | |
| ■ 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) | |

キーカーが 1 枚または 2 枚のアクションを対象とする。

(通常効果)
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を墓地に移す。

- 対象アクションのキーカーが 1 枚かつこのアクションのキーカーの数字が対象アクションのキーカーの数字以上
- 対象アクションのキーカーが 2 枚

| | |
|----------------------|------|
| ■ 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。

- ・ 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。