

<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></div></div><div><div></div></div></div></div></div></div> <div>第八版 act8.0 スタンダード</div>	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 S: キャラクター1体を墓地に移す
(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	
展開系	
■ 防壁設置 (召喚)	@直接-即時-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。	
(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)	@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。一般兵の能力は、キャラクターリスト参照。
■ 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。英雄の能力は、キャラクターリスト参照。
■ 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。エースの能力は、キャラクターリスト参照。
○ 魔術士召喚 (召喚)	@直接-通常-メイン \$ BD ★ Joker
(効果)	キーカードを魔術士として表向きかつチャージ状態で場に出す。魔術士の能力は、キャラクターリスト参照。

■ 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。
○ 帰還 (召喚)	@直接-通常-クイック \$ B ★同じスートを2枚
(対象)	自分の場のキャラクター1体を対象とする。
(効果)	1. 対象のキャラクターがチャージ状態の場合、対象のキャラクターを手札に戻す。 2. キーカードを手札に戻す。
ターン制御系	
■ エンド (ターン制御)	@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。
■ チャージ (ターン制御)	@誘発-即時-メイン
(誘発条件)	エンドアクションが解決した時に誘発する。
(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)	@誘発-通常-メイン
(誘発条件)	チャージ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は次を行う。 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。
攻撃系	
■ アタック (攻防)	@直接-通常-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。	
(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、ただしラベルに速攻があるキャラクターは指定できる。

■ ブロック (攻防)	@誘発-通常-メイン
(誘発条件)	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。 ・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 (攻防)	@誘発-通常-メイン
(誘発条件)	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。
魔法系	
■ 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)	対象とした兵士の数字は、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)	@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)	対象とした兵士の数字は、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)	@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
■ 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。
○ 死の槍 (通常魔法)	@直接-通常-メイン ★ ♠A〜K と ♢A〜K
(対象)	兵士1体を対象とする。
(効果)	対象の兵士の数字が0以外かつ、キーカードの♢カードの数字で割切れる場合、次を行う。 1. 対象の兵士をオーナーのライフの一番上に裏向きで移す。兵士が複数のカードから成る場合、任意の順でライフの一番上に裏向きで移す。 2. 対象の兵士のオーナーに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。
○ 防壁補充 (通常魔法)	@直接-通常-メイン ★ ♡A〜K と ♣A〜K
(効果)	自分のライフの一番上から1枚を防壁として裏向きかつチャージ状態で場に出す。もしくは、自分のライフの一番上から2枚を防壁として裏向きかつドライブ状態で場に出す。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
○ リアニメイト (通常魔法)	@直接-通常-メイン ★ ♠A〜K と ♡A〜K
(対象)	自分の場のキャラクター1体を対象とする。

（効果） 自分の墓地にあるカード 1 枚を選ぶ。対象のキャラクターを墓地に移せた場合、選んだカードを兵士として表向きかつチャージ状態で場に出す。移せない場合、選んだカードを墓地に戻す。	
○ ハンデス (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） 対戦相手の手札を見て 1 枚カードを指定する。対戦相手は指定されたカードを手札から捨てる。	
■ 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。	
誘 発 系	
■ 世代交代 (誘発)	@誘発-即時-クイック
（誘発条件） Joker,A,J,Q,K のカードが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。	

キ ャ ラ ク タ ー リ ス ト

CharacterList

兵 士	
■ 一般兵 (兵士) サイズ：キーカードの数字	★ 2～10
（ラベル） アタッカー	
■ 英雄 (兵士) サイズ：キーカードが J なら 11,Q なら 12,K なら 13	★ J～K
（ラベル） アタッカー	
■ エース (兵士) サイズ：1	★ A
（ラベル） アタッカー, 速攻	
○ 魔術士 (兵士) サイズ：0	★ Joker
（ラベル） アタッカー, 速攻	
（能力） ・ 魔力増加（このキャラクターが場にいる間、タイプ：速攻魔法のコストが無しになる。）	

■ 装備兵 (兵士) サイズ：キーカードの数字の合計	★同じスートを 2 枚以上
（ラベル） アタッカー, 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） 相打ち	