


|   |  |
|---|--|
|  | 第八版 act8.0 スタンダード  |
|   | 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<br>L: 1 点ダメージを受ける<br>D: 手札を 1 枚捨てる<br>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。<br><br>・ 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せん。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。<br>2. 自分のフォグにあるカードを全て墓地に移す。<br>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。<br>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。 <ul style="list-style-type: none"><li>・ 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。</li><li>・ 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。</li></ul>   |
|               |  |
| ■ 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。 <ul style="list-style-type: none"><li>(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。<ul style="list-style-type: none"><li>i. 防壁が Joker の場合</li><li>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</li></ul></li><li>(b) 防壁を墓地に移す。</li></ul> |
|               | 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)   | @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。   |
|               |   |
| ○ 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。   |
|               |   |
| 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。 <ul style="list-style-type: none"><li>・ 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</li><li>・ 対象アクションのキーカードが 2 枚</li></ul> |
|                 |  |
| ■ 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。  |
|                 |  |
| ○ 帰還 (速攻魔法)     | @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。<br>2. キーカードを手札に戻す。   |
|                 |  |
| 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。  |
|                 |  |
| ○ 死の棺 (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。<br>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) @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。

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

○ **魔術士** (兵士) ★ Joker  
サイズ：0

(ラベル)  
アタッカー、ブロッカー、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 D が無しになる。）

■ **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

誌名：BlackPoker ActionList 第八版 act8.0

発行：2025/3/x

©2013 BlackPoker