

	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
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。	
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
※ 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。
・ 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
※ 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。
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。
○ 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。	
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。
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

■ 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

■ エース (兵士) ★ A
サイズ：1

(ラベル)
アタッカー, 速攻

○ 魔術士 (兵士) ★ Joker
サイズ：0

(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 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, 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

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