

	第 8.1 版 ライト
	2025/6/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	
(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。	

## 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<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<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。	
・ ブロッカーは<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。	

■ 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)	
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。	

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)	
キーカードとスートが等しい自分の兵士 1 体	
(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。	

■ アップ (速攻魔法)	@直接-通常-クイック   \$ D ★ ♡ A~10
(対象)	
兵士 1 体	
(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	
(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	
(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 枚のリクエスト	
(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。	

■ 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	
(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	
(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

■ 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)	
★全て (裏向き)	
(ラベル)	
ブロッカー	

滞 留 魔 法

■ アップ (滞留魔法) ★ ♡ 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 (滞留魔法) ★ ♠ 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。