BlackPoker



第 8.2 版 ライト

2025/9/30

(補足) 記号の意味

@:トリガー-スピード-タイミング, \$:コスト, ★:キーカード条件, ☆:ユニット条件

(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-诵常-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。

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。

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 土を指定できる。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 (誘発魔法)

@誘発-即時-クイック

(誘発条件)

Joker,A.J.O.K のカードが自分の場から墓地に移るたびに 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) **★** 2~10

@直接-通常-メイン | \$ BL

(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) **★** J~K

@直接-通常-メイン | \$ BBL

(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) * A

@直接-通常-メイン | \$ L

(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) **★** A~K

@直接-通常-メイン | \$ BL

(対象)

キーカードとスートが等しい自分の兵十1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。

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

(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) ★ A A~10

@直接-通常-クイック | \$ D

(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

(象位)

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、対象のリクエストを無効にする。その場 合、対象リクエストをステージから取り除き、対象リクエスト のキーカードを墓地に移す。

- ・ 対象リクエストのキーカードが 1 枚かつこのリクエストの キーカードの数字が対象リクエストのキーカードの数字以上
- ・ 対象リクエストのキーカードが 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。

通常魔法

■ 防壁破壊 (通常魔法) $\bigstar \heartsuit A \sim K \ \ \, \Diamond A \sim K$

@直接-通常-メイン

(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) ★ **A~K** と **A~K**

@直接-通常-メイン

(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**

兵 士

■ 一般兵 (兵士) サイズ:ユニットカードの数字

(ラベル)

アタッカー. ブロッカー

■ 英雄 (兵士)

サイズ: ユニットカードが J なら 11.0 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

☆ 2~10

☆ J~K

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:ユニットカードの数字の合計

(ラベル)

2

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

フォグリスト FogList

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。

誌名:BlackPoker ActionList 第 8.2 版

発行: 2025/9/30

©2013 BlackPoker