



(補足) 記号の意味  
@: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。

(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) [lite] @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。

(即時効果)  
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) [lite] @メイン | \$ BL  
★ 2~10

(通常効果)  
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) [lite] @メイン | \$ BBL  
★ J~K

(通常効果)  
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) [lite] @メイン | \$ L  
★ A

(通常効果)  
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。

■ 装備 (召喚) [lite] @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ツの兵士 1 体を対象とする。Joker は対象にできない。

(通常効果)  
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。

展開系

■ チャージ (ターン制御) [lite] @メイン

※ プレイヤーはこのアクションを直接起こすことができない。

(即時効果)  
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) [lite] @メイン

※ プレイヤーはこのアクションを直接起こすことができない。

(通常効果)  
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。

■ エンド (ターン制御) [lite] @メイン

(通常効果)  
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。

攻撃系

■ アタック (攻防) [lite] @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。

(通常効果)  
1. 対戦相手を攻撃する兵士 (アタッカー) をドライブして指定する。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。  
2. アタッカーが 1 体以上いる場合、ブロックアクションを起こす。

■ ブロック (攻防) [lite] @メイン

※ プレイヤーはこのアクションを直接起こすことができない。

(通常効果)  
1. 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。  
2. ダメージ判定アクションを起こす。

■ ダメージ判定 (攻防) [lite] @メイン

※ プレイヤーはこのアクションを直接起こすことができない。

(通常効果)  
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、キャラクターリストの防壁-（能力）【ダメージ判定】参照
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）[lite] @クイック | \$ D  
★ ♥ A~10

（対象）  
兵士 1 体を対象とする。

（通常効果）  
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）[lite] @クイック | \$ D  
★ ♠ A~10

（対象）  
兵士 1 体を対象とする。

（通常効果）  
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）[lite] @クイック | \$ D  
★ ◇ A~10

（対象）  
キャラクター 1 体を対象とする。

（通常効果）  
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）[lite] @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。

（通常効果）  
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）[lite] @メイン  
★ ♥ A~K と ◇ A~K

（対象）  
防壁 1 体を対象とする。

（通常効果）  
対象の防壁を場から墓地に移す。

■ 投擲（通常魔法）[lite] @メイン  
★ ♠ A~K と ♣ A~K

（対象）

対戦相手 1 人を対象とする。

（通常効果）  
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。

■ サーチ（速攻魔法）[lite] @クイック  
★ Joker

（即時効果）  
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）[lite] @クイック

※ プレイヤーはこのアクションを直接起こすことができない。

（即時効果）  
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）[lite] ★ 2~10

（能力）

- 準備（このキャラクターがこのターンに場に出たカードのみで構成されている場合、アタックアクションにて対戦相手を攻撃する兵士（アタッカー）に指定することができない。）

■ 英雄（兵士）[lite] ★ J~K

（能力）

- 準備（このキャラクターがこのターンに場に出たカードのみで構成されている場合、アタックアクションにて対戦相手を攻撃する兵士（アタッカー）に指定することができない。）
- 場から墓地に行く場合、世代交代アクションを誘発する。誘発については「誘発する場合」を参照。

■ エース（兵士）[lite] ★ A

（能力）

- 速攻（場に出たターンからアタックアクションにて、対戦相手を攻撃する兵士（アタッカー）に指定できる。この能力は準備より優先される。）
- 場から墓地に行く場合、世代交代アクションを誘発する。誘発については「誘発する場合」を参照。

■ 装備兵（兵士）[lite] ★同じスーツを 2 枚以上

（能力）

- キーカードに A が含まれる場合、速攻（場に出たターンからアタックアクションにて、対戦相手を攻撃する兵士（アタッカー）に指定できる。この能力は準備より優先される。）を得る。
- キーカードに A が含まれない場合、準備（このキャラクターがこのターンに場に出たカードのみで構成されている場合、アタックアクションにて対戦相手を攻撃する兵士（アタッカー）に指定することができない。）を得る。

- ・ 数字はキーカードの合計値とする。
- ・ 場から墓地に行く場合、キーカードに含まれる A,J,Q,K の枚数と同じ回数だけ世代交代アクションを誘発する。誘発については「誘発する場合」を参照。

## 防壁

■ 防壁 (防壁) [lite]

★全て(裏向き)

(能力)

- ・ アタッカーに指定することができない。
- ・ 墓地に移る際に防壁が Joker,A,J,Q,K の場合、世代交代アクションを誘発する。誘発については「誘発する場合」を参照。
- ・ 【ダメージ判定】この能力はダメージ判定アクションにて兵士（アタッカー）をブロックした場合に発揮する。
  1. 防壁を表にし、防壁が以下の条件に当てはまる場合、アタッカーを墓地に移す。
    - (a) 防壁が Joker の場合
    - (b) 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
  2. 防壁を墓地に移す。