# **BlackPoker**



第 8.1 版 マスター

2025/6/30

本誌はマスターまでの全フォーマットに対応しています。どのフォーマットで使用できるかは記載されている数字で判断して下さい。

- [1]: ライト以降のフォーマットで使えます。
- [2]: スタンダード以降のフォーマットで使えます。
- [3]:プロ以降のフォーマットで使えます。
- [4]:マスター以降のフォーマットで使えます。

### (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, ☆: コンポーネントキーカード

### (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
- K:キーカードをドライブする

### (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

# [1] 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。

# [1] 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。

# [1] 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。

# [1] 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、ただしく 速攻>があるキャラクターは指定できる。

# [1] 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。

# [1] 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 ) 防壁が次の条件に当てけまる場合 ア
  - (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。

# [1] 世代交代 (基本)

@誘発-即時-クイック

### (誘発条件)

Joker,A,J,Q,K のカードが自分の場から墓地に行くたびに 1 枚に つき 1 回誘発する。

### (如里)

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

# [1] 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。

# [1] 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。

# [1] 英雄召喚 (召喚) ★ J~K

@直接-通常-メイン | **\$ BB**L

### (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。

# [1] 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。

# [3] クイック召喚 (召喚) @直接-通常-クイック | \$ D ★ A

### (起動条件)

ダーンを持っていない時しかこのアクションを起こすことができない。

### (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。 もしくは、キーカード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。

# [2] 魔術士召喚 (召喚) @直接-通常-メイン | \$ BD ★ Joker

### (如果)

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。

# [1] 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。

### 速攻魔法

# [1] アップ (速攻魔法) ★ ♡ 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。

# [1] ダウン (速攻魔法) ★ ♠ A~10

@直接-通常-クイック | \$ D

# (象位)

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。

# [1] 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。

# [1] 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

# [3] 再会 (速攻魔法) ★ ♡ A~10 を 2 枚

@直接-通常-クイック

### ′±+ m \

自分の墓地からカードを 1 枚選び対戦相手に見せ手札に加える。

# [3] キル (速攻魔法) ★ ♠ A~10 を 2 枚

@直接-通常-クイック

# (対象) 兵士 1 体

(効果) 対象とした兵士を墓地に移す。

# [3] 停戦 (速攻魔法) ★ ◇ A~10 を 2 枚

@直接-通常-クイック

# (対象)

ダメージ判定アクションのリクエスト

### /÷L 00 \

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

# 

@直接-通常-クイック

対象が指定されているリクエスト

### (効果)

対象のリクエストで指定されている対象をそのアクションが指 定できる範囲で変更する。リクエストの対象を対象変更に変更 することは可能、アクションの対象にできないものへの対象の 変更は不可能とする。

# [1] サーチ (速攻魔法) ★ .Joker

@直接-即時-クイック

### (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。

# [4] B · J (速攻魔法) ★ A と J

@直接-通常-クイック

# (効果)

- 1. 合計点を0とし、自分のライフの山札から1枚めくり表向 きにする。公開したカードをまとめて 公開カード と呼ぶ。
- 2. めくったカードの点数を合計点に加える。 ・ A は 11 点として扱う。ただし合計点が 22 点以上に なる場合は1点として扱う。
  - J.O.K は 10 点、Joker は 0 点、2~10 は数字どおりと して扱う。
- 3. 合計点が 22 点以上になった場合、公開カードをすべて墓地 に置き、効果を終了する。
- 4. 合計点が 21 点以下の場合、ヒット もしくは、スタンドを 行う。
  - ヒット: さらに1枚めくり、手順2に戻る。
  - ・ スタンド: 公開カードすべてを手札に加え、効果を終 了する。

# [4] R・S・F (速攻魔法) @直接-通常-クイック | \$BB ★同じスートの A,10~K を 5 枚

### (対象)

プレイヤー 1人

### (効果)

対象のプレイヤーに 40 点のダメージを与える。

### [3] リバース (速攻魔法) ★同じ数字を 2 枚

@直接-通常-クイック

# (対象)

キャラクター 1体

# (効果)

- 1. 必要であれば、対象のキャラクターをチャージ状態またはド ライブ状態にする。
- 2. 対象が兵士の場合、兵士を防壁にする。兵士の時に受けた効 果、能力は無くなる。兵士が複数のカードから成る場合、1 枚ずつ防壁にする。防壁の置き方は「防壁の置き方」参照
- 3. 対象が防壁の場合、防壁を兵士にする。防壁の時に受けた効 果、能力は無くなる。このターンに場に出た防壁を兵士にす る場合、その兵士はこのターンに出た兵士と同様に扱う。
- 4. 対象がアタッカーもしくは、ブロッカーの場合、それを解除 する。

# [2] 帰還 (速攻魔法) ★同じスートを 2枚

@直接-通常-クイック | \$B

### (対象)

自分のキャラクター 1体

(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

# [1] 防壁破壊 (通常魔法) ★ ♡ A~K と ◊ A~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。

# [1] 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。

# [2] 死の槍 (通常魔法)

@直接-通常-メイン

# (象位)

兵士1体

# (効果)

対象の兵士のサイズが 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。

# [2] 防壁補充 (通常魔法) ★ ♡ A~K と ♣ A~K

@直接-通常-メイン

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

# [2] リアニメイト (通常魔法) **★ A~**K と ♡ A~K

@直接-通常-メイン

### (対象)

自分のキャラクター1体

# (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。

# [2] ハンデス (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。

### [4] フォース (通常魔法) @直接-通常-メイン | \$BB ★ ♡ A~10 を 2 枚

※ このアクションはカウンターアクションの対象にならない。 (効果)

このターンが終わるまで自分の兵士全ての数字は、キーカード の合計値分加算される。

その印としてフォグにキーカードを置き、フォースとする。

# [4] 剣の雨 (通常魔法) ★ ♠ A~10 を 2 枚

@直接-通常-メイン | \$BB

※ このアクションはカウンターアクションの対象にならない。 (効果)

サイズがキーカードの合計値以下の全ての兵士を墓地に移す。

### [4] 徴募 (通常魔法) ★ ◇ A~10 を 2 枚

@直接-通常-メイン | \$ BB

※ このアクションはカウンターアクションの対象にならない。 (効果)

- 1. ライフの一番上から 4 枚めくり、キーカードの合計値以下 のカードを兵士としてドライブ状態で場に出す。
- 2. 残りのカードをライフの一番下に好きな順で移す。

# [4] 奇襲 (通常魔法) ★ ♣ A~10 を 2 枚

@直接-通常-メイン | \$BB

※ このアクションはカウンターアクションの対象にならない。

- 1. 自分の場にいる防壁を全て兵士にする。このターンに場に出 た防壁を兵士にする場合、その兵士はこのターンに出た兵士 と同様に扱う。
- 2. 自分の場にいる全ての兵士をチャージ状態にする。

# キャラ ク タ ー リ ス ト **CharacterList**

# 兵士

# [1] 一般兵 (兵士) サイズ:ユニットカードの数字

☆ 2~10

(ラベル)

アタッカー, ブロッカー

### [1] 英雄(兵士) ☆ J~K サイズ: ユニットカードが 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

# [1] エース (兵士) サイズ:1

☆ A

(ラベル)

アタッカー, ブロッカー, 速攻

アタッカー, ブロッカー, 速攻

[2] 魔術士 (兵士) ☆ Joker サイズ:0 (ラベル)

(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。)

### [1] 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)

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

### 防 壁

# [1] 防壁 (防壁)

☆全て (裏向き)

# (ラベル)

ブロッカー

# フォグリスト **FogList**

### 滞留魔法

# [1] 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。

# [1] ダウン (滞留魔法)

★ A A~10

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。

# [4] フォース (滞留魔法)

★ ♡ A~10 を 2 枚

このターンが終わるまで自分の兵士全ての数字は、キーカード の合計値分加算される。

誌名: BlackPoker ActionList 第 8.1 版

発行:2025/6/30

©2013 BlackPoker