



第八版 act8.0 ライト	
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	
(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	
展 開 系	
■ 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。	
■ 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ツの兵士 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。

ター ン 制 御 系	
■ エンド (ターン制御)	@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。	
■ チャージ (ターン制御)	@誘発-即時-メイン
(誘発条件) エンドアクションが解決した時に誘発する。	
(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)	@誘発-通常-メイン
(誘発条件) チャージ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。	
攻 撃 系	
■ アタック (攻防)	@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、ただしラベルに速攻があるキャラクターは指定できる。	
■ ブロック (攻防)	@誘発-通常-メイン
(誘発条件) 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 (攻防)	@誘発-通常-メイン
(誘発条件) 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。	
魔 法 系	
■ 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)	@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)	@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	

■ 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。	
■ 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。	
誘 発 系	
■ 世代交代 (誘発)	@誘発-即時-クイック
(誘発条件) Joker,A,J,Q,K のカードが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。	
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	
■ 装備兵 (兵士)	★同じスーツを 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	