


# BlackPoker

|   |                |
|---|----------------|
|  | 第六版 act6.0 ライト |
| <div></div>   | 2021/7/1       |

|                          |
|--------------------------|
| (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          |
| ・ 防壁を置く時はデッキ側に詰めて置く。 |
| ・ 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、公式ルール第五章の誘発を参照して下さい。 |

## 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。 |

- デッキの一番上からカードを 1 枚引き、手札に加える。
- 必要であれば、更にデッキ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. 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) |
|--------|

- 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

- 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。
- 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
- 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、対象のアクションは効果を発揮しない。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)  |
| デッキ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。その後デッキを切りなおす。 |

| 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)  |
| デッキの一番上から 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。