



第六版 act6.1 ライト
2021/8/1
(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。
1. デッキ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. 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（ブロックー）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クーを比較する

- 兵士（アタッカー）と兵士（ブロックー）の場合、アタッカーとブロックーで数字を比較し、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クーがいる場合、ブロックーの合計数字と比較する。
- 兵士（アタッカー）と防壁（ブロックー）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ク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)
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。