


| | |
|---|-------------|
|  | 第 8.1 版 ライト |
| 2025/6/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。 | |

アクションリスト Action List

基本

| | |
|----------------------------------|------------|
| ■ 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。 | |

| | |
|--|------------|
| ■ 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。 | |

| | |
|----------------------------------|------------|
| ■ 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。 | |

| | |
|---------------------------------------|------------|
| ■ 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<速攻>があるキャラクターは指定できる。

| | |
|---|------------|
| ■ 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。 | |

| | |
|----------------------------------|------------|
| ■ 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 | |

- 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、次を行う。
 - 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。
 - 防壁が Joker の場合
 - 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
 - 防壁を墓地に移す。
 - 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。

| | |
|--|-------------|
| ■ 世代交代 (基本) | @誘発-即時-クイック |
| (誘発条件) | |
| Joker,A,J,Q,K のカードがあなたの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。 | |

召喚

| | |
|---------------------------------------|-------------------|
| ■ 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。 | |

| | |
|-------------|------------------------------|
| ■ 兵士召喚 (召喚) | @直接-通常-メイン \$ BL ★ 2~10 |
| (効果) | |

| | |
|------------------------------|------------------------------|
| ■ 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。 | |

| | |
|-------------------------------|--------------------------|
| ■ 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。 | |

| | |
|---|-----------------------------|
| ■ 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トの兵士 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。 | |

速攻魔法

| | |
|---------------|--------------------------------|
| ■ 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。 | |

| | |
|---------------|--------------------------------|
| ■ 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。 | |

| | |
|-------------------|--------------------------------|
| ■ 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

| | |
|---|------------------------|
| ■ 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。 | |

| | |
|-----------------|--|
| (効果) | |
| 対象の防壁を場から墓地に移す。 | |

通常魔法

| | |
|---------------|-------------------------------|
| ■ 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。 | |

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, ブロッカー |
|-------|--------------|

| | |
|------------------------------------|-------|
| ■ 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, ブロッカー |
|-------|--------------|

| | |
|------------|-----|
| ■ エース (兵士) | ★ A |
| サイズ：1 | |

| | |
|-------|------------------|
| (ラベル) | アタッカー, ブロッカー, 速攻 |
|-------|------------------|

| | |
|-----------------|---------------|
| ■ 装備兵 (兵士) | ★同じスートを 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, ブロッカー, 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) | |
| ブロッカー | |

フォグリスト

FogList

滞 留 魔 法

| | |
|---|----------|
| ■ アップ (速攻魔法) | ★ ♡ 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。 | |

| | |
|---|----------|
| ■ ダウン (速攻魔法) | ★ ♠ 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 ドの数字分減算される。 | |