

# BlackPoker

<div><div><div><div><div><div><span></span></div></div></div><div><div><div><span></span></div></div><div><div><span></span></div></div></div><div><div><div><span></span></div></div><div><div><span></span></div></div></div></div></div></div>	第六版 act6.0 ライト
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	<div>Action List</div>
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. 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。 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カーを比較する

（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. 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。

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]

★♡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]

★♠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]

★◇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]

★♣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]

★♡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]

★♠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。