

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 <b>Action List</b>	
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) ★ 2~10	@直接-通常-メイン   \$ BL
(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) ★ J~K	@直接-通常-メイン   \$ BBL
(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) ★ A	@直接-通常-メイン   \$ L
(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) ★ A~K	@直接-通常-メイン   \$ BL
(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。	

## ター ン 制 御 系

<b>■ エンド (ターン制御)</b> <b>(効果)</b> 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。	<b>@直接-通常-メイン</b>
<b>■ チャージ (ターン制御)</b> <b>(誘発条件)</b> エンドアクションが解決した時に誘発する。 <b>(効果)</b> 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。	<b>@誘発-即時-メイン</b>
<b>■ ドロー (ターン制御)</b> <b>(誘発条件)</b> チャージアクションが解決した時に誘発する。 <b>(効果)</b> 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。	<b>@誘発-通常-メイン</b>
<b>攻 撃 系</b>	
<b>■ アタック (攻防)</b> <b>※</b> 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。 <b>(効果)</b> 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、ただしラベルに連攻があるキャラクターは指定できる。	<b>@直接-通常-メイン</b>
<b>■ ブロック (攻防)</b> <b>(誘発条件)</b> 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。 <b>(効果)</b> 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。	<b>@誘発-通常-メイン</b>

<b>■ ダメージ判定 (攻防)</b> <b>(誘発条件)</b> ブロックアクションが解決した時に誘発する。	<b>◎ 誘発-通常-メイン</b>
<b>(効果)</b> 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。	
<b>魔法系</b>	
<b>■ アップ (速攻魔法)</b> <b>★ ♥ A~10</b>	<b>@直接-通常-クイック   D</b>
<b>(対象)</b> 兵士 1 体を対象とする。	
<b>(効果)</b> 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。	
<b>■ ダウン (速攻魔法)</b> <b>★ ♠ A~10</b>	<b>@直接-通常-クイック   D</b>
<b>(対象)</b> 兵士 1 体を対象とする。	
<b>(効果)</b> 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。	
<b>■ ツイスト (速攻魔法)</b> <b>★ ◇ A~10</b>	<b>@直接-通常-クイック   D</b>
<b>(対象)</b> キャラクター 1 体を対象とする。	
<b>(効果)</b> 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。	
<b>■ カウンター (速攻魔法)</b> @直接-通常-クイック   D <b>★ ♣ A~10</b>	
<b>(対象)</b> 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。	
<b>(効果)</b> 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	

<div> <div>■ 防壁破壊 (通常魔法)</div> <div>★ ♡ A〜K と ◇ A〜K</div> </div> <div> <div>(対象)</div> <div>防壁 1 体を対象とする。</div> </div> <div> <div>(効果)</div> <div>対象の防壁を場から墓地に移す。</div> </div>	@直接-通常-メイン
<div> <div>■ 投擲 (通常魔法)</div> <div>★ ♠ A〜K と ♣ A〜K</div> </div> <div> <div>(対象)</div> <div>対戦相手 1 人を対象とする。</div> </div> <div> <div>(効果)</div> <div>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。</div> </div>	@直接-通常-メイン
<div> <div>■ サーチ (速攻魔法)</div> <div>★ Joker</div> </div> <div> <div>(効果)</div> <div>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。</div> </div>	@直接-即時-クイック
誘 発 系	
<div> <div>■ 世代交代 (誘発)</div> <div>(誘発条件)</div> <div>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。</div> </div> <div> <div>(効果)</div> <div>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。</div> </div>	@誘発-即時-クイック
<div> <div>キャラクターリスト</div> <div>CharacterList</div> </div>	
兵 士	
<div> <div>■ 一般兵 (兵士)</div> <div>サイズ: キーカードの数字</div> </div> <div> <div>(ラベル)</div> <div>アタッカー</div> </div>	★ 2〜10
<div> <div>■ 英雄 (兵士)</div> <div>サイズ: キーカードが J なら 11,Q なら 12,K なら 13</div> </div> <div> <div>(ラベル)</div> <div>アタッカー</div> </div>	★ J〜K
<div> <div>■ エース (兵士)</div> <div>サイズ: 1</div> </div> <div> <div>(ラベル)</div> <div>アタッカー, 速攻</div> </div>	★ A
<div> <div>■ 装備兵 (兵士)</div> <div>サイズ: キーカードの数字の合計</div> </div> <div> <div>(ラベル)</div> <div>アタッカー, 速攻 (キーカードに A が含まれる場合のみ)</div> </div>	★同じスーツを 2 枚以上
防 壁	

■ 防壁 (防壁)	★全て (裏向き)
(ラベル)	
相打ち	