## **BlackPoker**



第六版 act6.1 スタンダード

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

S: キャラクター 1 体を墓地に移す

### (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] ★ 2~10

@メイン | \$ BL

### (诵常効果)

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] ★ J~K

@メイン | \$BBL

### (诵常効果)

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] ★ A

@メイン | \$L

## (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。

## 魔術士召喚 (召喚) [std]★ .Joker

@メイン | \$BD

(通常効果)

キーカードを魔術士として表向きかつチャージ状態で場に出す。 魔術士の能力は、キャラクターリスト参照。

## ■ 装備 (召喚) [lite] ★ A~K

@メイン | \$BL

#### (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。

### (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。

## 帰還 (召喚) [std]★同じスートを 2 枚

@クイック | \$B

### (対象)

自分の場のキャラクター 1 体を対象とする。

### (通常効果)

- 1. 対象のキャラクターがチャージ状態の場合、対象のキャラクターを手札に戻す。
- 2. キーカードを手札に戻す。

### 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

### (诵常効果)

- 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。

### 攻擊系

## ■ 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)

- 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。
- 2. 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
- 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。

### 魔法系

## ■ アップ (速攻魔法) [lite] ★ ♡ A~10

@クイック | **\$ D** 

### (対象)

兵士1体を対象とする。

#### (诵常効果)

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

@クイック | \$D

### (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

@クイック | \$ D

### (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

@クイック | \$ D

(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。

#### (诵常効果)

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] ★ ♡ A~K と ◇ A~K

@メイン

### (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

@メイン

### (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。

## 死の槍 (通常魔法) [std]★ ♠ A~K と ◊ A~K

@メイン

### (象位)

兵士1体を対象とする。

### (通常効果)

対象の兵士の数字が 0 以外かつ、キーカードの ◊ カードの数字 で割切れる場合、次を行う。

- 1. 対象の兵士をオーナーのデッキの一番上に裏向きで移す。兵 士が複数のカードから成る場合、任意の順でデッキの一番上 に裏向きで移す。
- 2. 対象の兵士のオーナーに 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。

### ○ 防壁補充 (通常魔法) [std] ★ ♡ A~K と ♣ A~K

@メイン

### (通常効果)

自分のデッキの一番上から 1 枚を防壁として裏向きかつチャージ状態で場に出す。もしくは、自分のデッキの一番上から 2 枚を防壁として裏向きかつドライブ状態で場に出す。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

## リアニメイト (通常魔法) [std]★ ♠ A~K と ♡ A~K

@メイン

#### (対象

自分の場のキャラクター 1 体を対象とする。

### (通常効果)

自分の墓地にあるカード 1 枚を選ぶ。対象のキャラクターを墓地に移せた場合、選んだカードを兵士として表向きかつチャージ状態で場に出す。移せない場合、選んだカードを墓地に戻す。

## ○ ハンデス (通常魔法) [std]★ ◇ A~K と ♣ A~K

@メイン

#### (計会)

対戦相手 1 人を対象とする。

### (通常効果)

対戦相手の手札を見て 1 枚カードを指定する。対戦相手は指定されたカードを手札から捨てる。

## ■ サーチ (速攻魔法) [lite] ★ Joker

@クイック

### (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。

# リバース (通常魔法) [std]★同じ数字を 2 枚

@メイン

### (対象)

キャラクター1体を対象とする。

### (通常効果)

- 1. 必要であれば、対象のキャラクターをチャージ状態またはドライブ状態にする。
- 2. 対象が兵士の場合、兵士を防壁にする。兵士の時に受けた効果、能力は無くなる。兵士が複数のカードから成る場合、I 枚ずつ防壁にする。防壁の置き方は「防壁の置き方」参照
- 3. 対象が防壁の場合、防壁を兵士にする。防壁の時に受けた効果、能力は無くなる。このターンに場に出た防壁を兵士にする場合、その兵士はこのターンに出た兵士と同様に扱う。

### 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

- ・ 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。

### ○ 魔術士 (兵士) [std]

★ Joker

### (能力)

- ・魔力増加(このキャラクターが場にいる間、タイプ:速攻魔 法のコストが無しになる。)
- ・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]

★同じスートを 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。

誌名: BlackPoker ActionList 第六版 act6.1

発行: 2021/8/1

©2013 BlackPoker

(能力)