

| | |
|---|--|
| <div><div><div><div><div><div></div></div></div><div><div><div></div></div><div><div></div></div></div><div><div><div></div></div><div><div></div></div></div><div><div><div></div></div><div><div></div></div></div></div></div></div> <div>第八版 act8.0 スタンダード</div> | 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 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す。詳しくは、公式ルール参照。 |
| アクションリスト | |
| Action List | |
| | |
| 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) | @直接-通常-メイン \$ BL ★ 2〜10 |
| (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) | @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。英雄の能力は、キャラクターリスト参照。 |
| ■ 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。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) | @直接-通常-メイン \$ BD ★ Joker |
| (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) | @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。 |
| ○ 帰還 (召喚) | @直接-通常-クイック \$ B ★同じスートを 2 枚 |
| (対象) | 自分の場のキャラクター 1 体を対象とする。 |
| (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。 |
| ターン制御系 | |
| ■ エンド (ターン制御) | @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。 |
| ■ チャージ (ターン制御) | @誘発-即時-メイン |
| (誘発条件) | エンドアクションが解決した時に誘発する。 |
| (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) | @誘発-通常-メイン |
| (誘発条件) | チャージ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。 |
| 攻撃系 | |
| ■ アタック (攻防) | @直接-通常-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。 | |
| (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。 <ul style="list-style-type: none">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、ただしラベルに速攻があるキャラクターは指定できる。

| | |
|---------------|--|
| ■ ブロック (攻防) | @誘発-通常-メイン |
| (誘発条件) | 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。 <ul style="list-style-type: none">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 (攻防) | @誘発-通常-メイン |
| (誘発条件) | 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 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。 <ol style="list-style-type: none">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。<ol style="list-style-type: none">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。 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) | @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) | @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) | @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。 <ul style="list-style-type: none">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) | @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。 |
| ○ 死の槍 (通常魔法) | @直接-通常-メイン ★ ♠A〜K と ♢A〜K |
| (対象) | 兵士 1 体を対象とする。 |
| (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ライフ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、任意の順でライフ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) | @直接-通常-メイン ★ ♡A〜K と ♣A〜K |
| (効果) | 自分のライフの一番上から 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、自分のライフの一番上から 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) | @直接-通常-メイン ★ ♠A〜K と ♡A〜K |
| (対象) | 自分の場のキャラクター 1 体を対象とする。 |

| | |
|---|-------------|
| （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) ★ ◇ A～K と ♣ A～K | @直接-通常-メイン |
| （対象） 対戦相手 1 人を対象とする。 | |
| （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) ★ Joker | @直接-即時-クイック |
| （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。 | |
| 誘 発 系 | |
| ■ 世代交代 (誘発) | @誘発-即時-クイック |
| （誘発条件） 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。 | |
| （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。 | |
| キ ャ ラ ク タ ー リ ス ト | |
| CharacterList | |
| 兵 士 | |
| ■ 一般兵 (兵士) サイズ：キーカードの数字 | ★ 2～10 |
| （ラベル） アタッカー | |
| ■ 英雄 (兵士) サイズ：キーカードが J なら 11,Q なら 12,K なら 13 | ★ J～K |
| （ラベル） アタッカー | |
| ■ エース (兵士) サイズ：1 | ★ A |
| （ラベル） アタッカー, 速攻 | |
| ○ 魔術士 (兵士) サイズ：0 | ★ Joker |
| （ラベル） アタッカー, 速攻 | |
| （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。） | |

| | |
|---|---------------|
| ■ 装備兵 (兵士) サイズ：キーカードの数字の合計 | ★同じスートを 2 枚以上 |
| （ラベル） アタッカー, 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） 相打ち | |