


| | |
|---|-------------|
|  | 第 8.2 版 ライト |
| | 2025/11/19 |

| |
|---|
| (補足) 記号の意味 |
| @:トリガー-スピード-タイミング,\$:コスト,★:キーカード条件,☆:ユニット条件 |

| |
|---------------|
| (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 |
| 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。 | |

| | |
|---------------|---|
| ■ 世代交代 (誘発魔法) | @誘発-即時-クイック |
| (誘発条件) | Joker,A,J,Q,K のカードが自分の場から墓地に移るたびに 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) | 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。 |
|------|-------------------------------|

| | |
|-------------|--------------------------|
| ■ 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) | キーカードとスートが等しい自分の兵士 1 体 |

| | |
|------|---|
| (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 |
|------|--------|

| | |
|------|---|
| (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 |
|------|--------|

| | |
|------|---|
| (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 |
|------|------------|

| | |
|------|-------------------------------|
| (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 枚のリクエスト |
| (効果) | |

次のいずれかの場合、対象のリクエストを無効にする。その場合、対象リクエストをステージから取り除き、対象リクエストのキーカードを墓地に移す。

- ・対象リクエストのキーカードが 1 枚かつこのリクエストのキーカードの数字が対象リクエストのキーカードの数字以上
- ・対象リクエストのキーカードが 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。 |
|------|---|

| 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 |
|------|--------|

| | |
|------|-----------------|
| (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 |
|------|----------|

| | |
|------|---|
| (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: ユニットカードの数字 | |

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

| | |
|---------------------------------------|-------|
| ■ 英雄 (兵士) | ☆ J~K |
| サイズ: ユニットカードが 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: ユニット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 (滞留魔法) | ★ ♡ 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 (滞留魔法) | ★ ♠ 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。 | |