BlackPoker



第八版 act8.0 スタンダード

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) ★ 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

..._x

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

(執理)

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)★ .Joker

@直接-通常-メイン | \$ BD

(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) ★ 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)★同じスートを 2 枚

@直接-通常-クイック | \$ B

(象校)

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 (ターン制御)

@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 (ターン制御)

@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。

攻擊系

■ アタック (攻防)

@直接-诵常-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。

- 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)

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。

・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)

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

- 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。
- 5. 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。

魔法系

■ アップ (速攻魔法) ★ ♡ A~10

攻魔法) @直接-通常-クイック | **\$ D**

(対象)

兵士1体を対象とする。

(如里)

が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) ★ ♠ A~10

(対象)

兵士1体を対象とする。

(効果)

√M/A/ 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) ★ ◇ A~10

@直接-通常-クイック | \$ D

@直接-通常-クイック | \$ D

(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。

(幼里)

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) ★ ♡ A~K と ◇ A~K

@直接-通常-メイン

(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) ★ A A ~ K と A A ~ K

@直接-通常-メイン

@直接-通常-メイン

(対象)

対戦相手 1 人を対象とする。

(計甲)

が象の対戦相手に 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)★ ♠ A~K と ◊ A~K

(対象)

兵士1体を対象とする。

(効果)

(MAZ) 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 \spadesuit カードの数字に等しい。

@直接-通常-メイン

′±+ m \

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)★ ♠ A~K と ♡ A~K

@直接-通常-メイン

自分の場のキャラクター 1 体を対象とする。

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。

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)

@直接-即時-クイック

★ Joker

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 のカードがあなたの場から墓地に行くたびに 1 枚 につき 1 回誘発する。

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

(ラベル)

アタッカー

■ 英雄 (兵士)

★ J~K サイズ: キーカードが J なら 11,Q なら 12,K なら 13

(ラベル)

アタッカー

■ エース (兵士)

サイズ:1

(ラベル)

アタッカー,速攻

○ 魔術士 (兵士) サイズ:0

★ Joker

★ A

★ 2~10

(ラベル)

アタッカー, 速攻

・ 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) ★同じスートを 2 枚以上 サイズ:キーカードの数字の合計

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

フォグリスト **FogList**

魔法系

■ アップ (速攻魔法)

★ ♥ 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 (速攻魔法)

★ A A~10

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。

誌名: BlackPoker ActionList 第八版 act8.0

発行: 2025/3/x

©2013 BlackPoker