

<div><div><div><div><div><div><span></span></div></div></div><div><div><div><span></span></div></div><div><div><span></span></div></div></div><div><div><div><span></span></div></div><div><div><span></span></div></div></div></div></div></div> <div>第八版 act8.0 ライト</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	
(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	
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。

■ 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。 <ul style="list-style-type: none"><li>ブロッカーはラベルにブロッカーを持っているキャラクターを指定できる。</li><li>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。</li></ul>	
■ 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。 <ul style="list-style-type: none"><li>(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。<ul style="list-style-type: none"><li>i. 防壁が Joker の場合</li><li>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</li></ul></li><li>(b) 防壁を墓地に移す。</li></ul>	
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 (基本)	@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。  (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場で出す。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。	
■ 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。	
■ 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。	
■ 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。	
速攻魔法	
■ アップ (速攻魔法) ★ ♡ A〜10	@直接-通常-クイック   \$ D
(対象) 兵士 1 体を対象とする。	
(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) ★ ♠ A〜10	@直接-通常-クイック   \$ D
(対象) 兵士 1 体を対象とする。	
(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) ★ ◇ A〜10	@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) ★ ♣ A〜10	@直接-通常-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。	

(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"><li>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</li><li>対象アクションのキーカードが 2 枚</li></ul>	
■ 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。	
通常魔法	
■ 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〜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) サイズ: キーカードの数字	★ 2〜10
(ラベル) アタッカー, ブロッカー	
■ 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, ブロッカー	
■ エース (兵士) サイズ: 1	★ A
(ラベル) アタッカー, ブロッカー, 速攻	
■ 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, 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
■ <b>防壁</b> (防壁) <span>★全て (裏向き)</span>
(ラベル) ブロッカー
フォグリスト FogList
速 攻 魔 法
■ <b>アップ</b> (速攻魔法) <span>★♡A～10</span>
(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。
■ <b>ダウン</b> (速攻魔法) <span>★♠A～10</span>
(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。
通 常 魔 法