



第六版 act6.0 スタンダード  
2020/11/07

①:タイミング, ②:コスト, ③:キーカー

①: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

①: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。

①: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ターンの1回しかこのアクションを起こすことができない。

①: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] @メイン | \$ BL  
★ 2~10  
①:通常効果  
キーカー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] @メイン | \$ BBL  
★ J~K  
①:通常効果  
キーカー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] @メイン | \$ L  
★ A  
①:通常効果  
キーカー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] @メイン | \$ BD  
★ Joker  
①:通常効果

キーカー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] @メイン | \$ BL  
★ A~K  
①:対象  
自分の場にいるキーカーと同じスーツの兵士1体を対象とする。Jokerは対象にできない。

①:通常効果  
対象とした兵士の上にキーカー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] @クイック | \$ B  
★ 同じスーツを2枚  
①:対象  
自分の場のキャラクター1体を対象とする。

①: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。

①: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。

①: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  
①:通常効果  
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。

### 攻撃系

■ アタック (攻防) [lite] @メイン  
※ プレイヤーは1ターンの1回しかこのアクションを起こすことができない。

①: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. 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。

①:通常効果  
1. 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。

①:通常効果  
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、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] @クイック | \$ D  
★ ♡ A~10  
①:対象  
兵士1体を対象とする。

①: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の数字分加算される。

■ ダウン (速攻魔法) [lite] @クイック | \$ D  
★ ♠ A~10  
①:対象  
兵士1体を対象とする。

①: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] @クイック | \$ D  
★ ♢ A~10  
①:対象  
キャラクター1体を対象とする。

①: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] @クイック | \$ D  
★ ♣ A~10  
①:対象  
以下のいずれかの条件に該当するアクションを対象とする。Xはこのアクションのキーカーの数字とする。

・キーカーが1枚かつそのキーカーの数字がX以下  
・キーカーが2枚

①:通常効果  
対象のアクションは効果を発揮しない。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を墓地に移す。

■ 防壁破壊 (通常魔法) [lite] @メイン  
★ ♡ A~K と ♢ A~K

①:対象  
防壁1体を対象とする。

①: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] @メイン  
★ ♠ A~K と ♣ A~K  
①:対象  
対戦相手1人を対象とする。

①:通常効果  
対象の対戦相手にX点のダメージを与える。Xはキーカーの♠カードの数字に等しい。

○ 死の槍 (通常魔法) [std] @メイン  
★ ♠ A~K と ♢ A~K

①:対象  
兵士1体を対象とする。  
①:通常効果  
対象の兵士の数字が0以外かつ、キーカーの♢カードの数字で割られる場合、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はキーカーの♠カードの数字に等しい。

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

①: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] @メイン  
★ ♠ A~K と ♡ A~K

①:対象  
自分の場のキャラクター1体を対象とする。

①: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] @メイン  
★ ♢ A~K と ♣ A~K

①:対象  
対戦相手1人を対象とする。  
①: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。

■ <b>サーチ</b> (速攻魔法) [lite]	@クイック
★ <b>Joker</b>	
（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。	
○ <b>リバース</b> (通常魔法) [std]	@メイン
★同じ数字を 2 枚	
（対象）	
キャラクター 1 体を対象とする。	
（通常効果）	

- 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。
- 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、1枚ずつ防壁にする。防壁の置き方は「防壁の置き方」参照
- 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

■ <b>世代交代</b> (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

■ <b>一般兵</b> (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。）

■ <b>英雄</b> (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。

■ <b>エース</b> (兵士) [lite]	★ A
--------------------------	-----

（能力）

- 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。

○ <b>魔術士</b> (兵士) [std]	★ <b>Joker</b>
-------------------------	----------------

（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。

■ <b>装備兵</b> (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

■ <b>防壁</b> (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。
  - 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。
    - 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。