# BlackPoker

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。

誌名：BlackPoker ActionList 第 8.2 版

発行：2025/11/19

©2013 BlackPoker