

<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><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
<div>（補足）記号の意味</div> @:トリガー-スピード-タイミング,\$:コスト,★:キーカード
<div>（補足）コストの意味</div> <div>B:防壁をドライブする</div> <div>L:1点ダメージを受ける</div> <div>D:手札を1枚捨てる</div>
<div>（補足）防壁の置き方</div> <div>・防壁を置く時はライフ側に詰めて置く。</div> <div>・防壁の左右の入れ替えは行わない。</div>
<div>（補足）誘発する場合</div> 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せん。詳しくは、公式ルール参照。
アクションリスト
Action List
展開系
<div>■ 防壁設置 (召喚) @直接-即時-メイン   \$ L</div>
※ 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。
<div>（効果）</div> 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。
<div>■ 兵士召喚 (召喚) @直接-通常-メイン   \$ BL★ 2〜10</div>
<div>（効果）</div> 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。
<div>■ 英雄召喚 (召喚) @直接-通常-メイン   \$ BBL★ J〜K</div>
<div>（効果）</div> 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。
<div>■ エース召喚 (召喚) @直接-通常-メイン   \$ L★ A</div>
<div>（効果）</div> 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。
<div>■ 装備 (召喚) @直接-通常-メイン   \$ BL★ A〜K</div>
<div>（対象）</div> 自分の場にいるキーカード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。

（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。

ターン制御系
<div>■ エンド (ターン制御) @直接-通常-メイン</div>
<div>（効果）</div> 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。

<div>■ チャージ (ターン制御) @誘発-即時-メイン</div>
<div>（誘発条件）</div> エンドアクションが解決した時に誘発する。
<div>（効果）</div> 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。

攻撃系
<div>■ ドロー (ターン制御) @誘発-通常-メイン</div>
<div>（誘発条件）</div> チャージアクションが解決した時に誘発する。
<div>（効果）</div> ターンを持っているプレイヤーは次を行う。
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。

<div>■ アタック (攻防) @直接-通常-メイン</div>
※ 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。
<div>（効果）</div> 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。

<div>■ ブロック (攻防) @誘発-通常-メイン</div>
<div>（誘発条件）</div> 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。
<div>（効果）</div> 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。

<div>■ ダメージ判定 (攻防) @誘発-通常-メイン</div>
<div>（誘発条件）</div> ブロックアクションが解決した時に誘発する。
<div>（効果）</div> 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。

魔法系
<div>■ アップ (速攻魔法) @直接-通常-クイック   \$ D★ ♡ A〜10</div>
<div>（対象）</div> 兵士1体を対象とする。
<div>（効果）</div> 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ドの数字分加算される。

<div>■ ダウン (速攻魔法) @直接-通常-クイック   \$ D★ ♠ A〜10</div>
<div>（対象）</div> 兵士1体を対象とする。
<div>（効果）</div> 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ド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。

<div>■ ツイスト (速攻魔法) @直接-通常-クイック   \$ D★ ◇ A〜10</div>
<div>（対象）</div> キャラクター1体を対象とする。
<div>（効果）</div> 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。

<div>■ カウンター (速攻魔法) @直接-通常-クイック   \$ D★ ♣ A〜10</div>
<div>（対象）</div> 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。
<div>（効果）</div> 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

<div>■ 防壁破壊 (通常魔法) @直接-通常-メイン★ ♡ A〜K と ◇ A〜K</div>
<div>（対象）</div> 防壁1体を対象とする。
<div>（効果）</div> 対象の防壁を場から墓地に移す。

<div>■ 投擲 (通常魔法) @直接-通常-メイン★ ♠ A〜K と ♣ A〜K</div>
<div>（対象）</div> 対戦相手1人を対象とする。
<div>（効果）</div> 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。

<div>■ サーチ (速攻魔法) @直接-即時-クイック★ Joker</div>
<div>（効果）</div> 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
<div>■ 世代交代 (誘発) @誘発-即時-クイック</div>
<div>（誘発条件）</div> Joker,A,J,Q,Kのカードが場から墓地に行くたびに1枚につき1回誘発する。
<div>（効果）</div> 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
<div>■ 一般兵 (兵士) ★ 2〜10</div> サイズ: キーカードの数字
<div>（ラベル）</div> アタッカー
<div>■ 英雄 (兵士) ★ J〜K</div> サイズ: キーカードがJなら11,Qなら12,Kなら13
<div>（ラベル）</div> アタッカー
<div>■ エース (兵士) ★ A</div> サイズ: 1
<div>（ラベル）</div> アタッカー, 速攻
<div>■ 装備兵 (兵士) ★同じスーツを2枚以上</div> サイズ: キーカードの数字の合計
<div>（ラベル）</div> 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	