


<div><div><div><div><div><div></div></div></div><div><div><div></div></div><div><div></div></div></div><div><div><div></div></div><div><div></div></div></div></div></div><div>Web 版</div></div> <div>第六版 act6.0 ライト</div> <div>2020/11/07</div>	<div></div>
<div>(補足) 記号の意味</div> @:タイミング, \$:コスト, ★:キーカード	
<div>(補足) コストの意味</div> 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	
<div>(補足) 防壁の置き方</div> ・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。	
<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す。詳しくは、公式ルール第五章の誘発を参照して下さい。	
<div>アクションリスト</div> <div>Action List</div>	
<div>展開系</div>	
<div>■ 防壁設置 (召喚) [lite]</div> @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。	
<div>(即時効果)</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) [lite]</div> @メイン \$ BL★ 2〜10	
<div>(通常効果)</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) [lite]</div> @メイン \$ BBL★ J〜K	
<div>(通常効果)</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) [lite]</div> @メイン \$ L★ A	
<div>(通常効果)</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) [lite]</div> @メイン \$ BL★ A〜K	
<div>(対象)</div> 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。	

<div>(通常効果)</div> 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。	
<div>展開系</div>	
<div>■ チャージ (ターン制御) [lite]</div> @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。	
<div>(即時効果)</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。	
<div>■ ドロー (ターン制御) [lite]</div> @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。	
<div>(通常効果)</div> 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。	
<div>■ エンド (ターン制御) [lite]</div> @メイン	
<div>(通常効果)</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>攻撃系</div>	
<div>■ アタック (攻防) [lite]</div> @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。	
<div>(通常効果)</div> 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。	
<div>■ ブロック (攻防) [lite]</div> @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。	
<div>(通常効果)</div> 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。	
<div>■ ダメージ判定 (攻防) [lite]</div> @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。	
<div>(通常効果)</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、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。	
<div>魔法系</div>	
<div>■ アップ (速攻魔法) [lite]</div> @クイック \$ D★ ♡ A〜10	
<div>(対象)</div> 兵士 1 体を対象とする。	
<div>(通常効果)</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) [lite]</div> @クイック \$ D★ ♠ A〜10	
<div>(対象)</div> 兵士 1 体を対象とする。	
<div>(通常効果)</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) [lite]</div> @クイック \$ D★ ◇ A〜10	
<div>(対象)</div> キャラクター 1 体を対象とする。	
<div>(通常効果)</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) [lite]</div> @クイック \$ D★ ♣ A〜10	
<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>(通常効果)</div> 次のいずれかの場合、対象のアクションは効果を発揮しない。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">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) [lite]</div> @メイン★ ♡ A〜K と ◇ A〜K	
<div>(対象)</div> 防壁 1 体を対象とする。	
<div>(通常効果)</div> 対象の防壁を場から墓地に移す。	
<div>■ 投擲 (通常魔法) [lite]</div> @メイン★ ♠ A〜K と ♣ A〜K	
<div>(対象)</div>	

対戦相手 1 人を対象とする。	
<div>(通常効果)</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) [lite]</div> @クイック★ Joker	
<div>(即時効果)</div> 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。	
<div>誘発系</div>	
<div>■ 世代交代 (誘発) [lite]</div> @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。	
<div>(即時効果)</div> 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。	
<div>キャラクターリスト</div> <div>CharacterList</div>	
<div>兵士</div>	
<div>■ 一般兵 (兵士) [lite]</div> ★ 2〜10	
<div>(能力)</div> ・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。）	
<div>■ 英雄 (兵士) [lite]</div> ★ J〜K	
<div>(能力)</div> ・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。	
<div>■ エース (兵士) [lite]</div> ★ A	
<div>(能力)</div> ・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。	
<div>■ 装備兵 (兵士) [lite]</div> ★同じスートを 2 枚以上	
<div>(能力)</div> ・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

■ 防壁 (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。
 1. 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。
 - (a) 防壁が Joker の場合
 - (b) 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
 2. 防壁を墓地に移す。