



## (補足) 記号の意味

@: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

S: キャラクター 1 体を墓地に移す

## (補足) 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。

## (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 ターンに 1 回しかこのアクションを起こすことができない。

#### (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

#### (通常効果)

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。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

#### (通常効果)

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。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

#### (通常効果)

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。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

#### (通常効果)

キーカード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

#### (対象)

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。

#### (通常効果)

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。

#### ○ 帰還 (召喚) [std]

@クイック | \$ B

★ 同じスーツを 2 枚

#### (対象)

自分の場のキャラクター 1 体を対象とする。

#### (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. キーカードを手札に戻す。

#### 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。

#### (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。

#### (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

#### (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 ターンに 1 回しかこのアクションを起こすことができない。

#### (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。

### (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。

### (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

### (対象)

兵士 1 体を対象とする。

### (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ドの数字分加算される。

## ■ ダウン (速攻魔法) [lite] @クイック | \$ D ★ ♠ A~10

### (対象)

兵士 1 体を対象とする。

### (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。

## ■ ツイスト (速攻魔法) [lite] @クイック | \$ D ★ ◇ A~10

### (対象)

キャラクター 1 体を対象とする。

### (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

### (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。

### (通常効果)

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。

- ・ 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

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

### (対象)

防壁 1 体を対象とする。

### (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

### (対象)

対戦相手 1 人を対象とする。

### (通常効果)

対象の対戦相手に X 点のダメージを与える。X はキーカードの ♠ 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

### (対象)

兵士 1 体を対象とする。

### (通常効果)

対象の兵士の数字が 0 以外かつ、キーカードの ◇ 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 はキーカードの ♠ 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

### (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

### (対象)

自分の場のキャラクター 1 体を対象とする。

### (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

### (対象)

対戦相手 1 人を対象とする。

### (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。

■ サーチ (速攻魔法) [lite] @クイック

★ Joker

(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。

○ リバース (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

■ 世代交代 (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

■ 一般兵 (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。)

■ 英雄 (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。

■ エース (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。

○ 魔術士 (兵士) [std] ★ Joker

- (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。

■ 装備兵 (兵士) [lite] ★同じ数を 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

■ 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。
    - 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。