



|                          |
|--------------------------|
| (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            |
| (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。                      |               |
| ■ 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。

| 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. アタッカーが 1 体以上いる場合、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

■ 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。

■ 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。

## 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。

■ 装備兵 (兵士) [lite] ★同じスーツを 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。

- ・ 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。

- ・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。

- (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。