

<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> <div>第八版 act8.0 スタンダード</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>S: キャラクター1体を墓地に移す</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す。詳しくは、公式ルール参照。
<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) @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>○ 魔術士召喚 (召喚) @直接-通常-メイン \$ BD★ Joker</div>
<div>（効果）</div> 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。

<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。
<div>（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>○ 帰還 (召喚) @直接-通常-クイック \$ B★同じスーツを2枚</div>
<div>（対象）</div> 自分の場のキャラクター1体を対象とする。
<div>（効果）</div> <div>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。</div> <div>2. キーカードを手札に戻す。</div>
<div>ターン制御系</div>
<div>■ エンド (ターン制御) @直接-通常-メイン</div>
<div>（効果）</div> <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。</div> <div>2. 自分のターンを終了し、対戦相手にターンを渡す。</div> <div>3. チャージアクションを起こす。</div>
<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> <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。</div> <div>2. ドローアクションを起こす。</div>
<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。
<div>1. ライフの一番上からカードを1枚引き、手札に加える。</div> <div>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>
<div>攻撃系</div>
<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。
<div>・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。</div>

- 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。
<div>・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>
<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
<div>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。</div> <div>2. 兵士（アタッカー）と防壁（ブロッカー）の場合、次を行う。<div>(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。<div>i. 防壁がJokerの場合</div><div>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</div></div><div>(b) 防壁を墓地に移す。</div><div>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></div>
<div>魔法系</div>
<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。

（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。

<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。
<div>・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</div> <div>・対象アクションのキーカードが2枚</div>
<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>○ 死の槍 (通常魔法) @直接-通常-メイン★♠A〜Kと◇A〜K</div>
<div>（対象）</div> 兵士1体を対象とする。
<div>（効果）</div> 対象の兵士の数字が0以外かつ、キーカードの◇カードの数字で割切れる場合、次を行う。
<div>1. 対象の兵士をオーナーのライフ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、任意の順でライフの一番上に裏向きで移す。</div> <div>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。</div>
<div>○ 防壁補充 (通常魔法) @直接-通常-メイン★♡A〜Kと♣A〜K</div>
<div>（効果）</div> 自分のライフの一番上から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、自分のライフの一番上から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
<div>○ リアニメイト (通常魔法) @直接-通常-メイン★♠A〜Kと♡A〜K</div>
<div>（対象）</div> 自分の場のキャラクター1体を対象とする。

</

■ 装備兵 (兵士) ★同じスートを 2 枚以上 サイズ：キーカードの数字の合計
（ラベル） 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