

# BlackPoker



第八版 act8.0 スタンダード

2025/3/x

## (補足) 記号の意味

@:トリガー-スピード-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

・防壁を置く時はライフ側に詰めて置く。

・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、公式ルール参照。

## アクションリスト

## Action List

### 展開系

#### ■ 防壁設置 (召喚)

@直接-即時-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。

#### (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)

@直接-通常-メイン | \$ BL

★ 2~10

#### (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)

@直接-通常-メイン | \$ BBL

★ J~K

#### (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)

@直接-通常-メイン | \$ L

★ A

#### (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)

@直接-通常-メイン | \$ BD

★ Joker

#### (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)

@直接-通常-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。

#### (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)

@直接-通常-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。

#### (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。

### ターン制御系

#### ■ エンド (ターン制御)

@直接-通常-メイン

#### (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. 自分のフォグにあるカードを全て墓地に移す。
3. 自分のターンを終了し、対戦相手にターンを渡す。

#### ■ チャージ (ターン制御)

@誘発-即時-メイン

#### (誘発条件)

ターンプレイヤーかつ、エンドアクションが解決した時に誘発する。

#### (効果)

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。

#### ■ ドロー (ターン制御)

@誘発-通常-メイン

#### (誘発条件)

ターンプレイヤーかつ、チャージアクションが解決した時に誘発する。

#### (効果)

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。

### 攻撃系

#### ■ アタック (攻防)

@直接-通常-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。

#### (効果)

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。

## ■ ブロック (攻防) @誘発-通常-メイン

### (誘発条件)

ターンプレイヤーかつ、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。

### (効果)

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。

## ■ ダメージ判定 (攻防) @誘発-通常-メイン

### (誘発条件)

ターンプレイヤーかつ、ブロックアクションが解決した時に誘発する。

### (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、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

## ■ アップ (速攻魔法) @直接-通常-クイック | \$ D ★ ♥ A~10

### (対象)

兵士1体を対象とする。

### (効果)

対象とした兵士のサイズは、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。その印としてフォグにキーカードを置き、アップとする。

## ■ ダウン (速攻魔法) @直接-通常-クイック | \$ D ★ ♠ A~10

### (対象)

兵士1体を対象とする。

### (効果)

対象とした兵士のサイズは、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。もし対象のサイズが0以下となった場合、対象を墓地に移す。もし対象のサイズが0以下とならなかった場合、その印としてフォグにキーカードを置き、ダウンとする。

## ■ ツイスト (速攻魔法) @直接-通常-クイック | \$ D ★ ◇ A~10

### (対象)

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。

## ■ カウンター (速攻魔法) @直接-通常-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。

### (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) @直接-通常-メイン ★ ♥ A~K と ◇ A~K

### (対象)

防壁1体を対象とする。

### (効果)

対象の防壁を場から墓地に移す。

## ■ 投擲 (通常魔法) @直接-通常-メイン ★ ♠ A~K と ♣ A~K

### (対象)

対戦相手1人を対象とする。

### (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) @直接-通常-メイン ★ ♠ A~K と ◇ A~K

### (対象)

兵士1体を対象とする。

### (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。
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) @直接-通常-メイン ★ ♥ A~K と ♣ A~K

### (効果)

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

## ○ リアニメイト (通常魔法) @直接-通常-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。

(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) @直接-通常-メイン  
★ ◇ A～K と ♣ A～K

(対象)  
対戦相手 1 人を対象とする。

(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) @直接-即時-クイック  
★ Joker

(効果)  
ライフから好きなカードを 1 枚選んで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

■ 世代交代 (誘発) @誘発-即時-クイック

(誘発条件)  
Joker,A,J,Q,K のカードがあなたの場から墓地に行くたびに 1 枚につき 1 回誘発する。

(効果)  
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

■ 一般兵 (兵士) ★ 2～10  
サイズ：キーカードの数字

(ラベル)  
アタッカー

■ 英雄 (兵士) ★ J～K  
サイズ：キーカードが J なら 11,Q なら 12,K なら 13

(ラベル)  
アタッカー

■ エース (兵士) ★ A  
サイズ：1

(ラベル)  
アタッカー, 速攻

○ 魔術士 (兵士) ★ Joker  
サイズ：0

(ラベル)  
アタッカー, 速攻

(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。)

■ 装備兵 (兵士) ★同じスーツを 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

フ ォ グ リ ス ト  
FogList

魔 法 系

■ アップ (速攻魔法) ★ ♡ A～10

(能力)  
対象とした兵士のサイズは、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) ★ ♠ A～10

(能力)  
対象とした兵士のサイズは、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。