# BlackPoker

第六版 act6.1 ライト

2021/8/1

**（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トの兵士 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]　★同じスートを 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。
  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。

誌名：BlackPoker ActionList 第六版 act6.1

発行：2021/8/1

©2013 BlackPoker