


| | |
|--|-------------|
|  | 第 8.1 版 ライト |
| 2025/6/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,☆:ユニットカード | |
| (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。 | |
| | |
| アクションリスト Action List | |
| | |
| 基本 | |
| ■ エンド (基本) | @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 (基本) | @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 (基本) | @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。 | |
| ■ アタック (基本) | @直接-通常-メイン |
| (起動条件) プレイヤーは、1 ターンに 1 回までこのアクションを起こすことができる。 | |
| (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<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<速攻>があるキャラクターは指定できる。

| | |
|--|------------|
| ■ ブロック (基本) | @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。 ・ブロッカーは<ブロッカー>を持っているキャラクターを指定できる。 ・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 (基本) | @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。 | |

| | |
|---|------------------------------|
| ■ 世代交代 (基本) | @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。 | |
| 召喚 | |
| ■ 防壁設置 (召喚) | @直接-即時-メイン \$ L |
| (起動条件) プレイヤーは、1 ターンに 1 回までこのアクションを起こすことができる。 | |
| (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。 | |
| ■ 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。 | |
| ■ 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。 | |
| | |
| ■ 装備 (召喚) | @直接-通常-メイン \$ BL ★ A~K |
| (対象) キーカードとスートが等しい自分の兵士 1 体 | |
| (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。 | |
| 速攻魔法 | |
| ■ アップ (速攻魔法) | @直接-通常-クイック \$ D ★ ♡ A~10 |
| (対象) 兵士 1 体 | |
| (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 | |
| (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 | |
| (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 枚のリクエスト | |
| (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

| | |
|---|-------------------------------|
| ■ 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 枚選び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。 | |
| 通常魔法 | |
| ■ 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 | |
| (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 | |
| (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。 | |

| | |
|--|---|
| 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、ブロッカー | |
| ■ 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、ブロッカー | |
| ■ エース (兵士) | ☆ A サイズ：1 |
| (ラベル) アタッカー、ブロッカー、速攻 | |
| ■ 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、ブロッカー、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) | |
| ブロッカー | |

フォグリスト

FogList

滞 留 魔 法

| | |
|---|----------|
| ■ アップ (滞留魔法) | ★ ♡ 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 (滞留魔法) | ★ ♠ 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。 | |