

	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せん。詳しくは、公式ルール参照。	
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 (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。	
・ ブロッカーはラベルに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場で出す。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。	
○ 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トの兵士 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。	
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	
■ 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。	
○ 帰還 (速攻魔法)	@直接-通常-クイック   \$ B
★ 同じスートを 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。	
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。	
○ 死の棺 (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 ◇ カードの数字で割切れる場合、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。

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

○ 魔術士 (兵士) ★ Joker  
サイズ：0

(ラベル)  
アタッカー、ブロッカー、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 D が無しになる。）

■ 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、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

速 攻 魔 法

■ 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。

通 常 魔 法