

<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></div><div><div></div></div></div></div></div></div> <div>第六版 act6.2 スタンダード</div>	2023/10/22
(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	
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。	
○ 魔術士召喚 (召喚) [std]	@メイン \$ BD
★ Joker	
(通常効果)	

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) [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。	
○ 帰還 (召喚) [std]	@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。	
(通常効果)	
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。	
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。	
○ 死の槍 (通常魔法) [std]	@メイン
★ ♠ A〜K と ♢ A〜K	
(対象)	
兵士 1 体を対象とする。	
(通常効果)	
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デッキ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、任意の順でデッキ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) [std]	@メイン
★ ♡ A〜K と ♣ A〜K	
(通常効果)	
自分のデッキの一番上から 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、自分のデッキの一番上から 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) [std]	@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。	
(通常効果)	
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) [std]	@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) [lite] ★ Joker	@クイック
--------------------------------	-------

（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。

○ リバーズ (通常魔法) [std] ★同じ数字を 2 枚	@メイン
-----------------------------------	------

（対象）
キャラクター 1 体を対象とする。

（通常効果）

- 必要であれば、対象のキャラクターをチャージ状態またはドライブ状態にする。
- 対象が兵士の場合、兵士を防壁にする。兵士の時に受けた効果、能力は無くなる。兵士が複数のカードから成る場合、1 枚ずつ防壁にする。防壁の置き方は「防壁の置き方」参照
- 対象が防壁の場合、防壁を兵士にする。防壁の時に受けた効果、能力は無くなる。このターンに場に出た防壁を兵士にする場合、その兵士はこのターンに出た兵士と同様に扱う。

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。

○ 魔術士 (兵士) [std]	★ Joker
------------------	---------

（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。）

- 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。
 - 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。
 - 防壁が Joker の場合
 - 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
 - 防壁を墓地に移す。

誌名：BlackPoker ActionList 第六版 act6.2

発行：2023/10/22

©2013 BlackPoker