

<div><div><div><div><div><div><span></span></div></div></div><div><div><div><span></span></div></div><div><div><span></span></div></div></div><div><div><div><span></span></div></div><div><div><span></span></div></div></div></div></div></div>	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

- 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。
- 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
- 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。