BlackPoker



第八版 act8.0 ライト

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

(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 乗せます。詳しくは、公式ルール参照。

アクションリスト Action List

基本

@直接-通常-メイン

(効果)

■ エンド (基本)

- 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

※ 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。

(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。

(事校

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。

■ ダメージ判定 (基本)

@誘発-通常-メイン

诱発条件)

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。
- 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

※ 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。

(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) ★ 2~10

@直接-通常-メイン | \$ BL

(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) @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。英雄の能力は、キャラクターリスト参照。

■ エース召喚 (召喚) ★ A

@直接-通常-メイン | \$ L

(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) ★ A~K

@直接-通常-メイン | \$ BL

(象位)

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。

(執理)

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

(象位)

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) **★ Joker**

@直接-即時-クイック

(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) ★ ♡ A~K と ◇ A~K

@直接-通常-メイン

(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) ★ ♠ A~K と ♣ A~K

@直接-通常-メイン

★ 2~10

★ A

★同じスートを2枚以上

(対象)

対戦相手 1 人を対象とする。

(効里)

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) サイズ: キーカードの数字

■ 英雄 (兵士) ★ J~K サイズ: キーカードが J なら 11.0 なら 12.K なら 13

(ラベル) アタッカー

■ エース (兵士) サイズ: 1

(ラベル) アタッカー, 速攻

■ 装備兵 (兵士) サイズ: キーカードの数字の合計

(ラベル)

アタッカー, 速攻 (キーカードに A が含まれる場合のみ)

防 壁

1

2.

■ 防壁 (防壁)

★全て (裏向き)

(ラベル) 相打ち

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

誌名:BlackPoker ActionList 第八版 act8.0

発行: 2025/3/x

©2013 BlackPoker