

| | |
|--|---------------|
| <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 act6.1 スタンダード</div> | 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 | |
| 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] @クイック
★ Joker

(即時效果)

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] @メイン
★同じ数字を 2 枚

(対象)

キャラクター 1 体を対象とする。

(通常効果)

1. 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。
2. 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
3. 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。

(即時效果)

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] ★同じスーツを 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。

誌名：BlackPoker ActionList 第六版 act6.1

発行：2021/8/1

©2013 BlackPoker