

	第六版 act6.0 スタンダード
	2021/7/1

(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]

※ プレイヤーは1ターンの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]
★ 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]
★ 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]
★ 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]
★ 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]
★ 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]
★ 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。

- デッキの一番上からカードを1枚引き、手札に加える。
- 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)
- 手札が7枚を越えた場合、7枚になるよう手札を捨てる。
 - 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ターンの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)

- 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。
- 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)
- 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]
★ ♡ 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]
★ ♠ 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]
★ ◇ 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]
★ ♣ 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、対象のアクションは効果を発揮しない。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]
★ ♡ 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]
★ ♠ 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]
★ ♠ 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◇カードの数字で割られる場合、次を行う。

- 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。
- 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]
★ ♡ 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]
★ ♠ 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]
★ ◇ 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のカード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 act6.0

発行：2021/7/1

©2013 BlackPoker