



(補足) 記号の意味

@:トリガー-スピード-タイミング, \$:コスト, ★:キーカード条件, ☆:ユニット条件

(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。

アクションリスト Action List

基本

■ エンド (基本)

@直接-通常-メイン

(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。
- 自分のフォグにあるカードを全て墓地に移す。
- 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)

- ライフ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

(起動条件)

プレイヤーは、1 ターンに 1 回までこのアクションを起こすことができる。

(効果)

対戦相手を攻撃するアッカーナーをドライブして指定する。

- アッカーナーは<アッカーナー>を持っているキャラクターを指定できる。

・ アッカーナーは複数指定可能。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 <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、アッカーナーアクションが解決した時にアッカーナーが 1 体以上いる場合、誘発する。

(効果)

対戦相手はアッカーナーアクションにて指定されたアッカーナ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。

- ブロッカーは<ブロッcker>を持っているキャラクターを指定できる。
- 兵士でブロックする場合、1 アッカーナ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

(誘発条件)

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)

アッカーナーとブロッckerを比較する

- 兵士（アッカーナー）と兵士（ブロッcker）の場合、アッカーナーとブロッcker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 アッカーナーに対して複数ブロッckerがいる場合、ブロッckerの合計数字と比較する。
- 兵士（アッカーナー）と防壁（ブロッcker）の場合、次を行う。
 - 防壁を表にし、防壁が次の条件に当てはまる場合、アッカーナーを墓地に移す。
 - 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ッカーナーのカードに含まれている場合
 - 防壁を墓地に移す。
- アッカーナーをブロックするブロッckerが場に存在しない場合、アッカーナーの数字だけ対戦相手にダメージを与える。

■ 世代交代 (誘発魔法)

@誘発-即時-クリック

(誘発条件)

Joker,A,J,Q,K のカードが自分の場から墓地に移るたびに 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

(起動条件)

プレイヤーは、1 ターンに 1 回までこのアクションを起こすことができる。

(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。防壁の置き方は「防壁の置き方」参照。

■ 兵士召喚 (召喚)

@直接-通常-メイン | \$ BL

★ 2~10

(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。

■ 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。

■ エース召喚 (召喚)

@直接-通常-メイン | \$ L

★ A

(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。

■ 装備 (召喚)

@直接-通常-メイン | \$ BL

★ A~K

(対象)

キーカードとスートが等しい自分の兵士 1 体

(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

(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

(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

(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)

@直接-通常-クイック | \$ D

★ ♣ A~10

(対象)

キーカードが 1 枚または 2 枚のリクエスト

(効果)

次のいずれかの場合、対象のリクエストを無効にする。その場合、対象リクエストをステージから取り除き、対象リクエストのキーカードを墓地に移す。

- ・ 対象リクエストのキーカードが 1 枚かつこのリクエストのキーカードの数字が対象リクエストのキーカードの数字以上
- ・ 対象リクエストのキーカードが 2 枚

■ サーチ (速攻魔法)

@直接-即時-クイック

★ Joker

(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)

@直接-通常-メイン

★ ♥ A~K と ♦ A~K

(対象)

防壁 1 体

(効果)

対象の防壁を場から墓地に移す。

■ 投擲 (通常魔法)

@直接-通常-メイン

★ ♦ A~K と ♣ A~K

(対象)

対戦相手 1 人

(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。

キャラクターリスト
CharacterList

兵士

■ 一般兵 (兵士)

☆ 2~10

サイズ：ユニットカードの数字

(ラベル)

アッカーハー、ブロッカーハー

■ 英雄 (兵士)

☆ J~K

サイズ：ユニットカードが J なら 11, Q なら 12, K なら 13

(ラベル)

アッカーハー、ブロッカーハー

■ エース (兵士)

☆ A

サイズ：1

(ラベル)

アッカーハー、ブロッカーハー、速攻

■ 装備兵 (兵士)

☆ 同じスートを 2 枚以上

サイズ：ユニットカードの数字の合計

(ラベル)

アッカーハー、ブロッカーハー、速攻（キーカードに A が含まれる場合のみ）

防壁

■ 防壁 (防壁)

(ラベル)
ブロックバー

☆全て (裏向き)

フォグリスト
FogList

滞留魔法

■ アップ (滞留魔法)

★ ♡ 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 (滞留魔法)

★ ♠ 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。

誌名：BlackPoker ActionList 第 8.2 版

発行：2025/11/19

©2013 BlackPoker