BlackPoker



第七版 act7.0 スタンダード

2024/4/9

(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

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] ★ 2~10

@メイン | \$ BL

(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

@メイン | \$BBL

(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

@メイン|\$L

(通管効果)

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

@メイン | \$BD

(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

@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。

(诵常効果)

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

@クイック | **\$B**

(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. 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。

■ 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。

攻擊系

■ 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)

- 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。
- 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] ★ ♡ A~10

@クイック | **\$** D

(対象)

兵士1体を対象とする。

(诵常効果)

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

@クイック | **\$ D**

(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

@クイック | **\$ D**

(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

@クイック | **\$** D

(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。

(通学効里

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] ★ ♡ A~K と ◇ A~K

@メイン

(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

@メイン

(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

@メイン

(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ライフ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、任意の順でライフの一番上 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。

@メイン

(通常効果)

自分のライフの一番上から 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、自分のライフの一番上から 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

@メイン

自分の場のキャラクター 1 体を対象とする。

(通常効果)

2

自分の墓地にあるカード I 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

@メイン

(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] ★ Joker

@クイック

(即時効果)

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。

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)

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。

*** 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

- 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。
 - 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 第七版 act7.0

発行: 2024/4/9

©2013 BlackPoker