BlackPoker

第八版 act8.0 スタンダード

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
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) @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) @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。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) @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。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) @直接-通常-メイン | $ BD
★ Joker

（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) @直接-通常-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。

（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) @直接-通常-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。

（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。

ターン制御系

■ エンド (ターン制御) @直接-通常-メイン

（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 (ターン制御) @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 (ターン制御) @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。

攻撃系

■ アタック (攻防) @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 (攻防) @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。

（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 (攻防) @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、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。

魔法系

■ 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) @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) @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。

（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

■ 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) @直接-通常-メイン
★ ♠ A〜K と ♣ A〜K

（対象）
対戦相手 1 人を対象とする。

（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) @直接-通常-メイン
★ ♠ A〜K と ♢ A〜K

（対象）
兵士 1 体を対象とする。

（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。
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) @直接-通常-メイン
★ ♡ A〜K と ♣ A〜K

（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) @直接-通常-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。

（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)　@直接-通常-メイン
★ ◇ A〜K と ♣ A〜K

（対象）
対戦相手 1 人を対象とする。

（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)　@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。

誘 発 系

■ 世代交代 (誘発)　@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。

キャラクターリスト
CharacterList

兵 士

■ 一般兵 (兵士)　★ 2〜10
サイズ：キーカードの数字

（ラベル）
アタッカー

■ 英雄 (兵士)　★ J〜K
サイズ：キーカードが J なら 11,Q なら 12,K なら 13

（ラベル）
アタッカー

■ エース (兵士)　★ A
サイズ：1

（ラベル）
アタッカー, 速攻

○ 魔術士 (兵士)　★ Joker
サイズ：0

（ラベル）
アタッカー, 速攻

（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。）

■ 装備兵 (兵士)　★同じスートを 2 枚以上
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

■ 防壁 (防壁)　★全て (裏向き)

（ラベル）
相打ち

誌名：BlackPoker ActionList 第八版 act8.0

発行：2025/3/x

©2013 BlackPoker