



(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	
(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せん。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。	
■ 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ツの兵士 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。

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 体を対象とする。

### (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)

★ ♡ A~K と ◇ A~K

@直接-通常-メイン

### (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)

★ ♠ A~K と ♣ A~K

@直接-通常-メイン

### (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。

## ■ サーチ (速攻魔法)

★ Joker

@直接-即時-クイック

### (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

## ■ 装備兵 (兵士)

★同じスーツを 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

フォグリスト  
FogList

魔 法 系

■ アップ (速攻魔法) ★♡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 (速攻魔法) ★♠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。