


第六版 act6.0 ライト

Web 版



2020/11/07

|  |
|--|
| （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   |
| （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]   |
| @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]   |
| @メイン   \$ BL   |
| ★ 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]   |
| @メイン   \$ BBL  |
| ★ 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]  |
| @メイン   \$ L  |
| ★ 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。                    |
| ■ 装備 (召喚) [lite]   |
| @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。                         |

|  |
|--|
| （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。  |
| 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. デッキ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）   |
| 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。  |
| 攻撃系  |
| ■ 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. 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）   |
| 1. 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   |

|   |
|---|
| 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、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]   |
| @クイック   \$ D  |
| ★ ♡ 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]   |
| @クイック   \$ D  |
| ★ ♠ 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]  |
| @クイック   \$ D  |
| ★ ◇ 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]   |
| @クイック   \$ D  |
| ★ ♣ A〜10  |
| （対象）  |
| 以下のいずれかの条件に該当するアクションを対象とする。Xはこのアクションのキーカードの数字とする。   |
| ・キーカードが1枚かつそのキーカードの数字がX以下   |
| ・キーカードが2枚   |
| （通常効果）  |
| 対象のアクションは効果を発揮しない。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。   |
| ■ 防壁破壊 (通常魔法) [lite]  |
| @メイン  |
| ★ ♡ 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]  |
| @メイン  |
| ★ ♠ 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。   |
| ■ サーチ (速攻魔法) [lite]  |
| @クイック  |
| ★ Joker  |
| （即時効果）   |
| 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。  |
| 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）   |
| 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。   |
| ■ 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。