

	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せん。詳しくは、公式ルール参照。
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)	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 (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)	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。
■ 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 (基本)	@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。 <ul style="list-style-type: none"><li>・ ブロッカーはラベルにブロッカーを持っているキャラクターを指定できる。</li><li>・ 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。</li></ul>
■ 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。 <ul style="list-style-type: none"><li>(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。<ul style="list-style-type: none"><li>i. 防壁が Joker の場合</li><li>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</li></ul></li><li>(b) 防壁を墓地に移す。</li></ul>
	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。
■ 世代交代 (基本)	@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。
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場で出す。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。
○ 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。
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。 <ul style="list-style-type: none"><li>・ 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</li><li>・ 対象アクションのキーカードが 2 枚</li></ul>
■ 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。
○ 帰還 (速攻魔法)	@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。
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。
○ 死の棺 (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нде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。

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、ブロッカー

■ **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、ブロッカー

■ **エース** (兵士) ★ A  
サイズ：1

(ラベル)  
アタッカー、ブロッカー、速攻

○ **魔術士** (兵士) ★ Joker  
サイズ：0

(ラベル)  
アタッカー、ブロッカー、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 D 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、ブロッカー、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)  
ブロッカー

フォグリスト

FogList

速攻魔法

■ **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。

通常魔法

誌名：BlackPoker ActionList 第八版 act8.0

発行：2025/3/x

©2013 BlackPoker