


BlackPoker

第六版 act6.0 スタンダード

2020/11/07

Web 版



(補足) 記号の意味

@:タイミング, \$:コスト, ★:キーカー

(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] | @メイン | \$ BD ★ Joker |
| (通常効果) | | |

キーカー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] | @メイン | \$ BL ★ A〜K |
|--|--|----------------------|
| (対象) | 自分の場にいるキーカー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。 | |
| (通常効果) | 対象とした兵士の上にキーカー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] | @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。 | |
| (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. 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の数字とする。 | |

| | |
|------------------------------|---|
| ・ キーカーが 1 枚かつそのキーカーの数字が X 以下 | |
| ・ キーカーが 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 はキーカーの ♠ カードの数字に等しい。 |
| ○ 死の槍 (通常魔法) [std] | @メイン |
| ★ ♠ A〜K と ♢ A〜K | |
| (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、キーカーの ♢ カードの数字で割られる場合、次を行う。 |
| | 1. 対象の兵士をオーナーのデッキ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、任意の順でデッキ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 はキーカーの ♠ カードの数字に等しい。 |
| ○ 防壁補充 (通常魔法) [std] | @メイン |
| ★ ♡ A〜K と ♣ A〜K | |
| (通常効果) | 自分のデッキの一番上から 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、自分のデッキの一番上から 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] | @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。 |
| (通常効果) | 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) [std] | @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) | |

1

2

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。

| | |
|--|-------------------------|
| <div>■ サーチ (速攻魔法) [lite]</div> <div>★ Joker</div> | <div>@クイック</div> |
| <div>（即時効果）</div> <div>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。</div> | |
| <div>○ リバース (通常魔法) [std]</div> <div>★同じ数字を 2 枚</div> | <div>@メイン</div> |
| <div>（対象）</div> <div>キャラクター 1 体を対象とする。</div> | |
| <div>（通常効果）</div> | |

- 必要であれば、対象のキャラクターをチャージ状態またはドライブ状態にする。
- 対象が兵士の場合、兵士を防壁にする。兵士の時に受けた効果、能力は無くなる。兵士が複数のカードから成る場合、1枚ずつ防壁にする。防壁の置き方は「防壁の置き方」参照
- 対象が防壁の場合、防壁を兵士にする。防壁の時に受けた効果、能力は無くなる。このターンに場に出た防壁を兵士にする場合、その兵士はこのターンに出た兵士と同様に扱う。

| |
|-------|
| 誘 発 系 |
|-------|

| | |
|--------------------------------------|-------------------------|
| <div>■ 世代交代 (誘発) [lite]</div> | <div>@クイック</div> |
|--------------------------------------|-------------------------|

※ 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 |
|-----|

| | |
|--|--------------------------|
| <div>■ 一般兵 (兵士) [lite]</div> | <div>★ 2〜10</div> |
| <div>（能力）</div> <div>・ 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。）</div> | |

| | |
|---|-------------------------|
| <div>■ 英雄 (兵士) [lite]</div> | <div>★ J〜K</div> |
| <div>（能力）</div> <div>・ 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。）</div> <div>・ 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。</div> | |

| | |
|--|-----------------------|
| <div>■ エース (兵士) [lite]</div> | <div>★ A</div> |
| <div>（能力）</div> <div>・ 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。）</div> | |

・ 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。

| | |
|---|---------------------------|
| <div>○ 魔術士 (兵士) [std]</div> | <div>★ Joker</div> |
| <div>（能力）</div> <div>・ 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。）</div> <div>・ 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。）</div> <div>・ 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。</div> | |

| | |
|--|---------------------------------|
| <div>■ 装備兵 (兵士) [lite]</div> | <div>★同じスートを 2 枚以上</div> |
| <div>（能力）</div> <div>・ 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。</div> <div>・ 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。</div> | |
| <div>・ 数字はキーカードの合計値とする。</div> | |

・ 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 |
|-----|

| | |
|---|-----------------------------|
| <div>■ 防壁 (防壁) [lite]</div> | <div>★全て (裏向き)</div> |
| <div>（能力）</div> <div>・ アタッカーに指定することができない。</div> <div>・ 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。</div> <div>・ 【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。<ol style="list-style-type: none">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。<ol style="list-style-type: none">防壁が Joker の場合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防壁を墓地に移す。</div> | |

誌名：BlackPoker ActionList 第六版 act6.0

発行：2020/11/07

©2013 BlackPoker