



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。
○ 魔術士召喚 (召喚) [std] @メイン \$ BD ★ Joker
（通常効果）

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) [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) [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. キーカードを手札に戻す。
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。
○ 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、キーカードの ◇ 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 はキーカードの ♠ 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）

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) [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。	
○ リバース (通常魔法) [std]	@メイン
★同じ数字を 2 枚	
（対象）	
キャラクター 1 体を対象とする。	
（通常効果）	

- 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

■ 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。

○ 魔術士 (兵士) [std]	★ Joker
-------------------------	----------------

（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。）
- 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]	★同じスートを 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。
 - 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。
 - 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。