



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）

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。<div><div><div>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。</div><div><div>(a) 防壁が Joker の場合</div><div>(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</div></div></div><div>2. 防壁を墓地に移す。</div></div></div>	

誌名：BlackPoker ActionList 第六版 act6.0

発行：2020/11/07

©2013 BlackPoker