

BlackPoker



第七版 act7.0 ライト

2024/4/9

(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す。詳しくは、公式ルール参照。

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 | \$ BL ★ 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。

■ 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. 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。

■ 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. アタッカーが1体以上いる場合、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)
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。

(通常効果)
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。

- 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
- 対象アクションのキーカードが2枚

■ 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)
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。

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)
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。