



(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せん。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ターンの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。

■ **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。

### 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. 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ターンの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。