

BlackPoker



第七版 act7.0 スタンダード

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
- 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。

○ 帰還 (召喚) [std] @クイック | \$ B
★ 同じスーツを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)

- 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。
- 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)

- 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。
- 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。

- ライフの一番上からカードを1枚引き、手札に加える。
- 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)

- 手札が7枚を越えた場合、7枚になるよう手札を捨てる。
- 自分のターンを終了し、対戦相手にターンを渡す。
- 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)

- 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。

- 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)

- 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。
- 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

- 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。
- 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
- 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。

○ 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♢カードの数字で割切れる場合、次を行う。

- 対象の兵士をオーナーのライフ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、任意の順でライフの一番上に裏向きで移す。
- 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)

自分のライフの一番上から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、自分のライフの一番上から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）
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。
 - 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。

誌名：BlackPoker ActionList 第七版 act7.0

発行：2024/4/9

©2013 BlackPoker