



エクストラはフレームの一つです。詳しくは公式ルールを参照してください。

## (記号の意味)

- : アクション
- : キャラクター
- @ : トリガー-スピード-タイミング
- \$ : コスト
- ★ : キーカード/キーユニット条件
- ☆ : ユニット条件

## アクションリスト Action List

### ● パック開封 (パック操作) @直接-即時-クイック

#### (起動条件)

パックが開封済みでない場合のみこのアクションを起こすことができる。

#### (効果)

- パックの中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。レアカードがある場合、代わりにそれを対戦相手に見せ手札に加えてもよい。
- パックを表向きにし、開封済みとする。

### ● レアドロー (レアカード操作) @直接-即時-クイック

#### (起動条件)

プレイヤーのライフが 9 以下の場合にしかこのアクションを起こすことができない。

#### (効果)

レアカードを 1 枚手札に加える。

### ● レア召喚 (召喚) @直接-通常-クイック | \$ \$ ★レアカード 1 枚

※ このアクションが起こされた時、キーカード (レアカード) はステージ上に置かれ完全公開となる。

#### (起動条件)

プレイヤーのライフが 9 以下の場合にしかこのアクションを起こすことができない。

#### (効果)

キー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。

### ● 罨カウンター (レアカード操作) @直接-即時-クイック ★レアカード 1 枚

※ このアクションが起こされた時、キーカード (レアカード) はステージ上に置かれ完全公開となる。

#### (対象)

キーカードが 1 枚または 2 枚のリクエスト

#### (効果)

対象リクエストのキーカードのいずれかがこのアクションのキーカードと同じ場合、対象リクエストをステージから取り除き、対象リクエストのキーカードを墓地に移す。

### ■ クイックオープン (切札操作) @直接-即時-クイック | \$ DD

#### (効果)

自分の裏切札を 1 枚表にし表切札とする。

### ■ メインオープン (切札操作) @直接-即時-メイン | \$ BBL

#### (効果)

自分の裏切札を 1 枚表にし表切札とする。

### ■ クロウズ (切札操作) @直接-通常-クイック | \$ D ★ Q

#### (対象)

表切札 1 枚

#### (効果)

対象の表切札を裏向きにする。このターンが終わるまで、それは表切札にならない。その印としてフォグにキーカードを置く。

### ■ 切札破壊 (切札操作) @直接-通常-クイック | \$ B ★ A~K

#### (対象)

表切札 1 枚

#### (効果)

対象の表切札とキーカードのスイートと数字が同じ場合、対象の表切札を墓地に移す。

## 切札リスト Trump List

### ♠ A 革命

#### (能力)

- 自分の兵士は <革命ドロー> を持つ。
- この能力が有効で場合、対戦相手も含めた全てのダメージ判定アクションの「1. 兵士 (アタッカー) と兵士 (ブロッカー) の場合」を以下のように変更する。

- 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、大きい方を墓地に移動する。同じ場合は両方を墓地に移動する。アタッカーとブロッカーを比較した数字の差をダメージとして兵士を墓地に移した方のプレイヤーに与える。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。

### ■ 革命ドロー (誘発魔法) @誘発-即時-クイック

#### (誘発条件)

自分の表切札に「革命」があるかつ、自分の <革命ドロー> を持つ兵士がアタッカーかつ、ダメージ判定アクションにてブロックされていない時に誘発する。

(効果)  
ライフの一番上からカードを 1 枚引き、手札に加える。

## ♠ 2スラッシュ

(能力)  
自分の場にいる ♠ の兵士は <スラッシュ> を持つ。

■ スラッシュ (兵士起因) @直接-即時-クイック | \$ C  
★ <スラッシュ> を持つ兵士 1 体

(起動条件)  
自分の表切札に「スラッシュ」がある

(対象)  
兵士 1 体

(効果)  
対象の兵士のサイズが X 以下なら、その兵士を墓地に移す。X はキーカードのサイズに等しい。

■ クイック兵士召喚 ♠ (召喚) @直接-通常-クイック | \$ D  
★ ♠ 2~10

(起動条件)  
自分の表切札に「スラッシュ」がある

(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。

## ♠ 3ドレイン

(能力)  
なし

■ ドレイン (魔法) @直接-通常-メイン

(起動条件)  
自分の表切札に「ドレイン」がある

(対象)  
対戦相手 1 人

(効果)  
自分の場にいるキャラクター 1 体をライフの一番下に移す。移せた場合、対象の対戦相手に 2 点のダメージを与える。

## ♠ 4威圧

(能力)  
なし

■ 威圧 (魔法) @直接-通常-メイン | \$ L

(起動条件)  
自分の表切札に「威圧」がある

(効果)  
サイズが 10 以下の兵士を全て墓地に移す。

■ クイック威圧 (魔法) @直接-通常-クイック | \$ L  
★ ♠ A~10

(起動条件)  
自分の表切札に「威圧」がある

(効果)  
サイズが 10 以下の兵士を全て墓地に移す。

## ♠ 5蘇生

(能力)  
なし

■ 蘇生 (魔法) @直接-通常-メイン | \$ BL

(起動条件)  
自分の表切札に「蘇生」がある

(効果)  
自分の墓地にある ♠ のカードを 1 枚選ぶ。選んだカードを兵士としてチャージ状態で場に出す。

## ♠ 7瞬殺

(能力)  
なし

■ 瞬殺 (魔法) @直接-即時-クイック

(起動条件)  
自分の表切札に「瞬殺」がある

(対象)  
兵士 1 体

(効果)  
自分の場にいる兵士を 1 体以上任意の数だけ墓地に移す。この方法で墓地に移した兵士のサイズの合計値が対象の兵士のサイズ以上の場合、対象の兵士を墓地に移す。

## ♠ Jリアニメーター

(能力)  
なし

■ リアニメーター召喚 (召喚) @直接-通常-メイン | \$ BL  
★ ♡ 2~10

(起動条件)  
自分の表切札に「リアニメーター」がある

(効果)  
切札の ♠ J が表の場合、次を行う。

1. 墓地にあるカードを 1 枚選び、兵士として表向きかつチャージ状態で場に出す。
2. キーカードと切札の ♠ J をあわせてリアニメーターとしてチャージ状態で場に出す。

■ クイックリアニメーター召喚 (召喚) @直接-通常-クイック | \$ D  
★ ♡ 2~10

(起動条件)

自分の表切札に「リアニメーター」がある

(効果)

効果の内容は「リアニメーター召喚」を参照。

### ■ リアニメーターリアニメイト (兵士起因) @直接-通常-メイン | \$ C

#### ★「リアニメーター」1体

(対象)

自分のキャラクター1体

(効果)

効果の内容は「リアニメイト」を参照。

### ■ リアニメーター再生 (切札操作) @誘発-即時-クイック

(誘発条件)

自分の「リアニメーター」が場から墓地に移った時に誘発する。

(効果)

墓地から ♠ J を1枚選び、自分の表切札として置く。

### ○ リアニメーター (兵士) ☆ ♠ J と ♥ 2~10 サイズ: 11

(ラベル)  
攻撃、防御

(能力)

- ・ 装備アクションの対象にできない。
- ・ ♠ 兵士としても ♥ 兵士としても扱う。

## ♠ K 魔王

(能力)

なし

### ■ 魔王召喚 (召喚) @直接-通常-メイン | \$ SS

(起動条件)

自分の表切札に「魔王」がある

(効果)

切札の ♠ K が表の場合、次を行う。

1. 全ての兵士を墓地に移す。
2. 自分の全ての領域から ♠ K を探す。非公開の領域を見た場合、その領域をシャッフルする。
3. ♠ K を見つけた場合、切札の ♠ K と ♠ K を合わせて魔王としてチャージ状態で場に出す。
4. ♠ K が無い場合、切札の ♠ K を墓地に移す。

### ■ 魔王の囁き (誘発魔法) @誘発-即時-クイック

(誘発条件)

自分の場に「魔王」がいるかつ、エンドアクションをリクエストした時に誘発する。

(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。

## ○ 魔王 (兵士) サイズ: 26

(ラベル)  
攻撃、防御

(能力)

- ・ アクションの対象にできない。
- ・ ♠ 兵士としても ♠ 兵士としても扱う。

## ♡ 2 援軍

(能力)

なし

### ■ 援軍 (魔法) @直接-通常-メイン | \$ BL

(起動条件)

自分の表切札に「援軍」がある

(効果)

ライフの一番上から2枚カードをめくり1枚を兵士としてチャージ状態で場に出し、もう1枚をライフの一番下に移す。

## ♡ 3 ブレイク

(能力)

自分の場にいる ♡ の兵士は <ブレイク> を持つ。

### ■ ブレイク (兵士起因) @直接-即時-クイック | \$ C ★ <ブレイク> を持つ兵士 1 体

(起動条件)

自分の表切札に「ブレイク」がある

(対象)

兵士 1 体

(効果)

対象の兵士をオーナー手札に戻す。

### ■ クイック兵士召喚 ♡ (召喚) @直接-通常-クイック | \$ D ★ ♡ 2~10

(起動条件)

自分の表切札に「ブレイク」がある

(効果)

キーマンを一般兵として表向きかつチャージ状態で場に出す。

## ♡ 4 休戦

(能力)

なし

### ■ 休戦 (魔法) @直接-即時-クイック

(起動条件)

自分の表切札に「休戦」がある

(対象)

## アタックアクションのリクエスト

### (効果)

1. 対象のリクエストを無効にしステージから取り除く。
2. 自分の切札にある♡4を裏向きにする。
3. 自分の場にいるキャラクターを全てチャージ状態にする。

## ♡5追撃

### (能力)

なし

### ■ 追撃 (魔法)

@直接-通常-メイン

### (起動条件)

自分の表切札に「追撃」がある

### (効果)

1. 自分の場にいる兵士を全てチャージ状態にする。
2. アタックアクションをリクエストする。
3. 自分の切札にある♡5を裏向きにする。

## ♡7ファントム

### (能力)

自分の場にいる防壁は<ファントム>を持つ。

### ■ ファントムリバース (魔法) @直接-通常-メイン | ♣ ★<ファントム>を持つ防壁1体

### (起動条件)

自分の表切札に「ファントム」がある

### (効果)

キーカードの防壁をチャージ状態の兵士にする。

### ■ 幻影 (誘発魔法)

@誘発-通常-クイック

### (誘発条件)

自分の表切札に「ファントム」があるかつ、自分のエンドアクションのリクエストがステージに追加された時に誘発する。

### (効果)

1. 自分の場にいる兵士を好きな数だけ選び、チャージ状態の防壁にする。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。
2. 自分の場にいる防壁の順番を任意の順番に並び替えてもよい。

## ♡8救済

### (能力)

なし

### ■ 救済 (魔法)

@直接-通常-クイック

★♡A~K

### (起動条件)

自分の表切札に「救済」がある

### (効果)

キーカードの数字以上の全ての兵士をオーナーのライフの一番上にオーナーの好きな順で移す。

## ♡Jチャリオット

### (能力)

なし

### ■ チャリオット召喚 (召喚) @直接-通常-メイン | \$BL ★◇2~10

### (起動条件)

自分の表切札に「チャリオット」がある

### (効果)

切札の♡Jが表の場合、次を行う。

1. 防壁1体を選び墓地に移す。
2. キーカードと切札の♡Jをあわせてチャリオットとしてチャージ状態で場に出す。

### ■ クイックチャリオット召喚 (召喚)

@直接-通常-クイック | \$D

★◇2~10

### (起動条件)

自分の表切札に「チャリオット」がある

### (効果)

効果の内容は「チャリオット召喚」を参照。

### ■ チャリオット防壁破壊 (兵士起因)

@直接-通常-メイン | ♣C

★「チャリオット」1体

### (対象)

防壁1体

### (効果)

効果の内容は「防壁破壊」を参照。

### ■ チャリオット再生 (切札操作) @誘発-即時-クイック

### (誘発条件)

自分の「チャリオット」が場から墓地に移った時に誘発する。

### (効果)

墓地から♡Jを1枚選び、自分の表切札として置く。

### ○チャリオット (兵士)

☆♡Jと◇2~10

サイズ: 11

### (ラベル)

攻撃、防御

### (能力)

- ・ 装備アクションの対象にできない。
- ・ ♡兵士としても◇兵士としても扱う。

# ♡ K 巨人

(能力)  
なし

■ 巨人召喚 (召喚) @直接-通常-メイン | \$ SS

(起動条件)  
自分の表切札に「巨人」がある

(効果)  
切札の♡Kが表の場合、次を行う。

1. 全ての防壁を墓地に移す。
2. 自分の全ての領域から◇Kを探す。非公開の領域を見た場合、その領域をシャッフルする。
3. ◇Kを見つけた場合、切札の♡Kと◇Kを合わせて巨人としてチャージ状態で場に出す。
4. ◇Kが無い場合、切札の♡Kを墓地に移す。

○ 巨人 (兵士) ☆♡Kと◇K  
サイズ: 26

(ラベル)  
攻撃、防御

(能力)

- ・アクションの対象にできない。
- ・♡兵士としても◇兵士としても扱う。
- ・自分のターンに可能な限りアタックアクションをリクエストし、巨人がチャージ状態の場合、アタッカーに指定する。
- ・「ダメージ判定」にてブロックが防壁の場合、条件に該当してもこの巨人は墓地に移されない。

## ◇ A 防壁追加

(能力)  
なし

■ 防壁追加 (魔法) @直接-即時-メイン | \$ L

(起動条件)  
自分の表切札に「防壁追加」があるかつ、プレイヤーは、1ターンに1回までこのアクションを起こすことができる。

(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。

■ クイック防壁設置 (召喚) @直接-即時-クイック | \$ DL

(起動条件)  
自分の表切札に「防壁追加」がある

(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。防壁の置き方は「防壁の置き方」参照。

## ◇ 3 交渉

(能力)  
自分の場にいる◇の兵士は<交渉>を持つ。

■ 交渉 (兵士起因) @直接-即時-クイック | \$ C  
★<交渉>を持つ兵士1体

(起動条件)  
自分の表切札に「交渉」がある

(対象)  
キャラクター1体

(効果)  
対象のキャラクターをドライブする。

■ クイック兵士召喚 ◇ (召喚) @直接-通常-クイック | \$ D  
★◇2~10

(起動条件)  
自分の表切札に「交渉」がある

(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。

## ◇ 4 相殺

(能力)  
なし

■ 相殺 (魔法) @直接-即時-クイック | \$ D

(起動条件)  
自分の表切札に「相殺」がある

(対象)  
キーカードがあるリクエスト

- (効果)
1. 対象リクエストのキーカードの数字の合計値分ダメージを受ける。
  2. 対象リクエストをステージから取り除き、対象リクエストのキーカードを墓地に移す。

## ◇ 5 喪失

(能力)  
全てのプレイヤーはチャージアクションの効果でキャラクターをチャージ状態にすることができない。

■ 虚脱 (魔法) @直接-通常-クイック  
★◇A~K

(起動条件)  
自分の表切札に「喪失」がある

(対象)  
ドライブ状態のキャラクター1体

(効果)  
対象のキャラクターを墓地に移す。

## ◇ 8 修繕

(能力) なし	
<b>■ 修繕 (魔法)</b>	@直接-即時-メイン   \$ L
(起動条件) 自分の表切札に「修繕」がある	
(対象) 自分の場にいる兵士 1 体	

(効果) 対象の兵士が装備アクションの対象にできる場合、次を行う。	
1. 対象とした兵士と同じスーツのカードを自分の墓地から 1 枚選ぶ。	
2. 選べた場合、「装備」アクションをコストを支払わずにリクエストする。対象は対象の兵士、キーカードは選んだカードとする。	
3. 選べなかった場合、対象の兵士を墓地に移す。	

## ◇ 9 充足

(能力) なし	
<b>■ 休息 (魔法)</b>	@直接-通常-メイン   \$ B
(起動条件) 自分の表切札に「充足」がある	
(効果) 自分の場にいる全ての兵士をチャージ状態にする。	

<b>■ 充足 (誘発魔法)</b>	@誘発-通常-クイック
(誘発条件) 自分の表切札に「充足」があるかつ、エンドアクションをリクエストした時に誘発する。	
(効果) 自分の場にいる全てのキャラクターをチャージ状態にする。	

## ◇ J 策士

(能力) なし	
<b>■ 策士召喚 (召喚)</b>	@直接-通常-メイン   \$ BL ★ ♣ 2~10
(起動条件) 自分の表切札に「策士」がある	
(効果) 切札の ◇ J が表の場合、キーカードと切札の ◇ J をあわせて策士としてチャージ状態に出す。	

<b>■ クイック策士召喚 (召喚)</b>	@直接-通常-クイック   \$ D ★ ♣ 2~10
(起動条件) 自分の表切札に「策士」がある	

(効果) 切札の ◇ J が表の場合、次を行う。	
1. ステージ上にあるリクエストを 1 つ選び無効化しステージから取り除く。そのリクエストは次のいずれかに該当するものとする。X はこのリクエストのキーカードの数字とする。 <ul style="list-style-type: none"> <li>キーカードが 1 枚かつそのキーカードの数字が X 以下</li> <li>キーカードが 2 枚</li> </ul>	
2. キーカードと切札の ◇ J をあわせて策士としてチャージ状態で場に出す。	

<b>■ 先読み (兵士起因)</b>	@直接-即時-クイック   \$ C ★ 「策士」1 体
---------------------	---------------------------------

(効果)	
1. ライフの一番上からカードを 2 枚引き、手札に加える。	
2. 手札から 1 枚選びライフの一番上もしくは一番下に移す。	

<b>■ 策士再生 (切札操作)</b>	@誘発-即時-クイック
----------------------	-------------

(誘発条件) 自分の「策士」が場から墓地に移った時に誘発する。	
(効果) 墓地から ◇ J を 1 枚選び、自分の表切札として置く。	

○ 策士 (兵士)	☆ ◇ J と ♣ 2~10 サイズ: 11
(ラベル) 攻撃、防御	

(能力)	
・ 装備アクションの対象にできない。	
・ ◇ 兵士としても ♣ 兵士としても扱う。	

## ♣ 4 スイッチ

(能力) 自分の場にいる ♣ の兵士は <スイッチ> を持つ。	
------------------------------------	--

<b>■ スイッチ (兵士起因)</b>	@直接-即時-クイック   \$ C ★ <スイッチ> を持つ兵士 1 体
----------------------	--

(起動条件) 自分の表切札に「スイッチ」がある	
(効果)	
1. 手札からカードを 1 枚選び、兵士としてチャージ状態に出す。	
2. キーカードを手札に戻す。	

<b>■ クイック兵士召喚 ♣ (召喚)</b>	@直接-通常-クイック   \$ D ★ ♣ 2~10
--------------------------	--------------------------------

(起動条件) 自分の表切札に「スイッチ」がある	
(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。	

## ♣ 5内乱

(能力)

なし

■ 内乱 (魔法)

@直接-通常-メイン | \$ B

★ ♣ A~K

(起動条件)

自分の表切札に「内乱」がある

(対象)

対戦相手 1 人

(効果)

対象の対戦相手の手札の枚数が自分の手札の枚数以上の場合、次を行う。

- ・ 対象の対戦相手は手札を 2 枚捨てる。

■ 暴動 (誘発魔法)

@誘発-即時-クイック

(誘発条件)

自分の表切札に「内乱」があるかつ、対戦相手が手札を捨てた時に誘発する。

(効果)

このアクションを誘発した時に捨てられた手札の枚数×2 点のダメージを、手札を捨てたプレイヤーに与える。

## ♣ 7手札補充

(能力)

なし

■ 手札補充 (誘発魔法)

@誘発-通常-クイック

(誘発条件)

自分の表切札に「手札補充」があるかつ、エンドアクションをリクエストした時に誘発する。

(効果)

ライフの一番上からカードを 2 枚引き、手札に加える。

## ♣ 8リセット

(能力)

なし

■ リセット (魔法)

@直接-即時-クイック | \$ L

(起動条件)

自分の表切札に「リセット」がある

(効果)

1. 全ての防壁と兵士を墓地に移す。
2. 全ての切札を裏切札にする。

## ♣ 9要塞

(能力)

対戦相手がキーカードに ♠ を含むアクションの効果を発揮する直前に自分の場にキャラクターがいる場合、その効果によってあなたはダメージを受けない。

■ 反撃 (誘発魔法)

@誘発-即時-クイック

(誘発条件)

自分の表切札に「要塞」があるかつ、自分の防壁がダメージ判定でブロッカーとして墓地に移った時に誘発する。

(効果)

アタッカーのオーナーに 2 点のダメージを与える。

## ♣ 10悪あがき

(能力)

なし

■ 悪あがき (魔法)

@直接-即時-クイック

(起動条件)

自分の表切札に「悪あがき」がある

(対象)

キーカードがあるリクエストを対象とする。

(効果)

1. 対象リクエストをステージから取り除き、対象リクエストのキーカードを墓地に移す。
2. 手札を全て捨てる。手札がない場合、自分の切札 ♣ 10 を墓地に移す。

## ♣ J騎士

(能力)

なし

■ 騎士召喚 (召喚)

@直接-通常-メイン | \$ BL

★ ♣ 2~10

(起動条件)

自分の表切札に「騎士」がある

(効果)

切札の ♣ J が表の場合、次を行う。

1. 対戦相手は自分の場にある兵士を 1 枚選び墓地に移す。
2. キーカードと切札の ♣ J をあわせて騎士としてチャージ状態で場に出す。

■ クイック騎士召喚 (召喚) @直接-通常-クイック | \$ D

★ ♣ 2~10

(起動条件)

自分の表切札に「騎士」がある

(効果)

効果の内容は「騎士召喚」を参照。

■ 雑払 (兵士起因)

@直接-即時-クイック | \$ C

★ 「騎士」1 体

(対象)

対戦相手 1 人

(効果)

対象の対戦相手は自分の場にいるキャラクターを 1 体墓地に移す。

■ 騎士再生 (切札操作)

@誘発-即時-クイック

(誘発条件)

自分の「騎士」が場から墓地に移った時に誘発する。

(効果)

墓地から ♣J を 1 枚選び、自分の表切札として置く。

○ 騎士 (兵士)

☆ ♣J と ♠2~10

サイズ: 11

(ラベル)

攻撃, 防御

(能力)

- ・ 装備アクションの対象にできない。
- ・ ♣兵士としても ♠兵士としても扱う。

## 全て(裏向き)裏切札

(能力)

なし

誌名: BlackPoker ExtraList  
第 9.0 版 フレーム編 エクストラ

発行: 2026/03/31

©2013 BlackPoker