

# BlackPoker



第 8.0 版 ライト

2025/3/31

(補足) 記号の意味

@:トリガー-スピード-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。

## アクションリスト Action List

### 基本

#### ■ エンド (基本) @直接-通常-メイン

(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。
- 自分のフォグにあるカードを全て墓地に移す。
- 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 (基本) @誘発-即時-メイン

(誘発条件)

ターンプレイヤーかつ、エンドアクションが解決した時に誘発する。

(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 (基本) @誘発-通常-メイン

(誘発条件)

ターンプレイヤーかつ、チャージアクションが解決した時に誘発する。

(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。
- 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。

#### ■ アタック (基本) @直接-通常-メイン

(起動条件)

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)

対戦相手を攻撃するアタッカーをドライブして指定する。

- アタッカーはラベルにアタッカーを持っているキャラクターを指定できる。
- 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。

- このターン場に出たキャラクターは指定できない、ただしラベルに速攻があるキャラクターは指定できる。

#### ■ ブロック (基本) @誘発-通常-メイン

(誘発条件)

ターンプレイヤーかつ、アタックアクションが解決した時にアタッカーが1体以上いる場合、誘発する。

(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。

- ブロッカーはラベルにブロッカーを持っているキャラクターを指定できる。
- 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 (基本) @誘発-通常-メイン

(誘発条件)

ターンプレイヤーかつ、ブロックアクションが解決した時に誘発する。

(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、次を行う。
  - 防壁を表にし、防壁が次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。
  - 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。

#### ■ 世代交代 (基本) @誘発-即時-クイック

(誘発条件)

Joker,A,J,Q,Kのカードがあなたの場から墓地に行くたびに1枚につき1回誘発する。

(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。

### 召喚

#### ■ 防壁設置 (召喚) @直接-即時-メイン | \$ L

(起動条件)

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)

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。

#### ■ 兵士召喚 (召喚) @直接-通常-メイン | \$ BL ★ 2~10

(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。

#### ■ 英雄召喚 (召喚) @直接-通常-メイン | \$ BBL ★ J~K

(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。

#### ■ エース召喚 (召喚) @直接-通常-メイン | \$ L ★ A

(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。

#### ■ 装備 (召喚) @直接-通常-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。

(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。

### 速攻魔法

#### ■ アップ (速攻魔法) @直接-通常-クイック | \$ D ★ ♡ A~10

(対象)

兵士1体を対象とする。

(効果)

対象とした兵士のサイズは、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。その印としてフォグにキーカードを置き、アップとする。

#### ■ ダウン (速攻魔法) @直接-通常-クイック | \$ D ★ ♠ A~10

(対象)

兵士1体を対象とする。

(効果)

対象とした兵士のサイズは、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。もし対象のサイズが0以下となった場合、対象を墓地に移す。もし対象のサイズが0以下とならなかった場合、その印としてフォグにキーカードを置き、ダウンとする。

#### ■ ツイスト (速攻魔法) @直接-通常-クイック | \$ D ★ ♢ A~10

(対象)

キャラクター1体を対象とする。

(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) @直接-通常-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。

(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

#### ■ サーチ (速攻魔法) @直接-即時-クイック ★ Joker

(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。

### 通常魔法

#### ■ 防壁破壊 (通常魔法) @直接-通常-メイン ★ ♡ A~K と ♢ A~K

(対象)

防壁1体を対象とする。

(効果)

対象の防壁を場から墓地に移す。

#### ■ 投擲 (通常魔法) @直接-通常-メイン ★ ♠ A~K と ♣ A~K

(対象)

対戦相手1人を対象とする。

(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。

## キャラクターリスト

### CharacterList

#### 兵士

#### ■ 一般兵 (兵士) ★ 2~10 サイズ: キーカードの数字

(ラベル)

アタッカー, ブロッカー

#### ■ 英雄 (兵士) ★ J~K サイズ: キーカードがJなら11,Qなら12,Kなら13

(ラベル)

アタッカー, ブロッカー

#### ■ エース (兵士) ★ A サイズ: 1

(ラベル)

アタッカー, ブロッカー, 速攻

#### ■ 装備兵 (兵士) ★同じスーツを2枚以上 サイズ: キーカードの数字の合計

(ラベル)

アタッカー, ブロッカー, 速攻 (キーカードにAが含まれる場合のみ)

#### 防壁

■ 防壁 (防壁) ★全て (裏向き)

(ラベル)  
ブロッカー

フォグリスト

## FogList

速攻魔法

■ アップ (速攻魔法) ★♡A~10

(能力)  
対象とした兵士のサイズは、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) ★♠A~10

(能力)  
対象とした兵士のサイズは、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。