

# 機動戦士ガンダムトレーディングカードゲーム

# GUNDAM WAR

# NEX-A MOBILE SUIT GUNDAM THE CARD GAME NEXT AGE

## ビギナーズガイド

### 対戦の準備をしよう

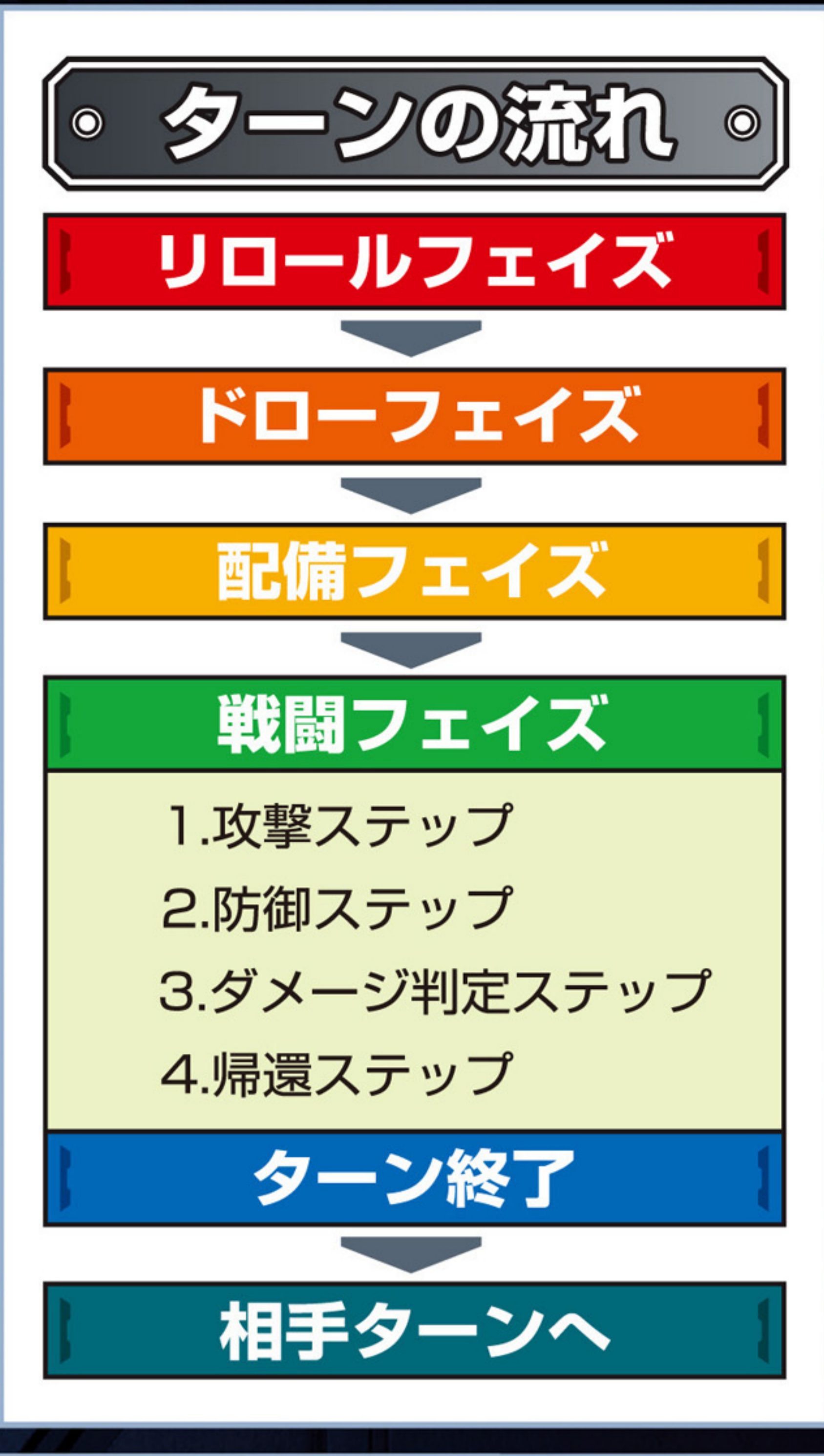
「ガンダムウォー ネグザ」を遊ぶには、プレイヤーごとに「デッキ」と呼ばれるルールに従って作った、カードの組み合わせが必要となります。通常はカード50枚でデッキを構築しますが、この「トリアルスターター」では、カード30枚で構築する特別ルール「ラビッドルール」を用いたデッキとして、そのまま使用する事ができます。「ラビッドルール」の詳細は裏面の解説を参照して下さい。

### 【ゲームの開始まで】

- ① ゲームを開始する前に自分のデッキをシャッフル(よく切る事)しましょう。その後、対戦相手にも自分のデッキを軽くシャッフルしてもらいます。シャッフルが終わったデッキは、自分の「本国」置き場に置きます。
- ② ジャンけんなどで先攻・後攻を決めます。
- ③ 自軍本国からカードを6枚引いて手札とします。手札の内容が気に入らなかった場合、1度だけ引き直す事ができます。

### ゲームの流れと勝利条件

「ガンダムウォー ネグザ」は先攻プレイヤーのターンと、後攻プレイヤーのターンを交互に繰り返してゲームを進めます。ターンを受け持つプレイヤーを「攻撃側」、そうでないプレイヤーを「防御側」と呼びます。対戦相手の本国を先に0枚にしたプレイヤーが勝利となります。



### カードの種類と見方

#### ユニットカード

ユニットはガンダム世界に登場したモビルスーツなどの戦力を表すカードです。戦闘フェイズに出撃し、攻撃を仕掛けたり、相手のユニットと戦闘します。



① UNIT ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨

① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨

① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨

#### キャラクターカード

キャラは、ガンダム世界に登場したパイロットなどの登場人物を表すカードです。主にユニットを重ねて場に出し、そのユニットを強化します。



① CHARACTER ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨

① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨

#### コマンドカード

コマンドは、劇中のドラマイベントなどをあらわすカードです。手札から直接使用する使い捨てのカードです。



① COMMAND ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨

① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨

#### グラフィックカード

グラフィックは、ガンダム世界の印象的な場面や、イラストを全面に記したカードです。Gとして使用したり、「ゲイン」を行う時に有利に働きます。



① Graphic ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨

① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨

- ①種類 カードの種類です。
- ②コスト このカードをプレイするために必要なコストです。左から「合計国力」、「ロールコスト」の2種類があります。
- ③名称 カードの名称です。「型番」は名称に含みません。デッキ構築時にも「型番」は参照しません。
- ④特徴 カードの特徴です。
- ⑤地形適性 出撃可能な戦闘エリアを示します。
- ⑥テキスト カードが持つ効果です。
- ⑦戦闘力 ユニットの一般的な戦闘力です。左から「格闘力」「射撃力」「防御力」の3種類があります。
- ⑧戦闘修正 キャラクターのパイロットとしての能力です。左から「格闘力修正」「射撃力修正」「防御力修正」の3種類があり、それぞれの戦闘修正が重ねたユニットの戦闘力に加えられます。

### ゲームの進行 先行のプレイヤーのターンと後攻のプレイヤーのターンを、交互に繰り返してゲームを進めよう!

#### リロールフェイズ ロール状態のカードを全てリロール状態にしよう

「ガンダムウォー ネグザ」ではカードが縦向き(リロール状態)と、横向き(ロール状態)とがあります。リロールフェイズでは攻撃側が、場にあるロール状態の自軍カードを全てリロール状態にします。最初のターンは場にカードが無いので、何も行わずに進みます。



ロールする → リロールする

リロール状態      ロール状態

#### ドロフェイズ 自軍本国の上からカードを1枚引いて手札に加えよう

攻撃側は、自軍本国の上のカードを1枚引きます。ただし、先攻プレイヤーの第1ターンのみ、ここでカードを引く事ができません。

### 配備フェイズ 手札からユニットやキャラクターを配備エリアに出そう

攻撃側は、自軍手札にあるユニット、キャラ、Gを場に出す事ができます。手札にあるカードを使用したり、場に出す事を「カードのプレイ」と呼びます。

#### ●Gのプレイ：国力を発生させよう

カードをプレイするには「国力」が必要です。国力はGを配備(場に置く)する事で発生します。Gの配備は、カードの左下に「Gサイン」を持つカードか、グラフィックをGとしてプレイできます。Gとしてプレイされたカードは、自軍のGゾーンにリロール状態のまま出ます。この時、Gサインが右上に来るように場に置いて下さい。尚、Gのプレイは1ターンに1度しか行えません。

#### ●国力の発生

リロール状態のGは、そのカードのGサインの色と同じ国力を発生します。ロール状態のGは国力を発生しないので注意しましょう。

#### ●G以外のカードのプレイ：コストの支払い方

G以外のカードをプレイする場合、カード右上にある「合計国力」と「ロールコスト」を支払う必要があります。支払えない場合は、そのカードをプレイできません。

- 1) 合計国力の支払い 合計国力はカードをプレイするのに必要な国力の値が書かれています。自分の場にあるリロール状態のGの枚数を確認し、発生している国力が合計国力の値以上ならば合計国力の支払いは成功です。
- 2) ロールコストの支払い ロールコストで指定されている「色」の国力を発生しているリロール状態のGを、指定されている数の枚数だけロールすれば、ロールコストの支払いは成功です。※紫のロールコストは、指定された色以外のGを、指定された数の枚数だけロールする事で支払えます。
- 3) プレイ完了 合計国力、ロールコストの支払いが成功した場合、「プレイされたカード」となります。その後の処理は各カード種類毎に異なります。尚、ユニット、キャラ、コマンドは、コストの支払いができる限り、1ターン中に何枚でもプレイできます。

#### ●ユニット

「プレイされたカード」になった後、ロール状態で自軍配備エリアに出ます。  
・自軍配備フェイズにしかプレイできません。

#### ●キャラ

プレイ時にどのユニットにセット(重ねる)するかを指定します。「プレイされたカード」になった後、指定した自軍ユニットにセットされます。通常、キャラはセット以外の方法では場に出せません。  
・自軍配備フェイズにしかプレイできません。  
・リロール/ロール状態は、セットしたユニットに合致させます。  
・同じ名称の自軍キャラがいる場合はプレイできません。  
・キャラの戦闘修正は、セットしたユニットの格闘力、射撃力、防御力にそれぞれ加えられます。

#### ●コマンド

コマンドは他の種類のカードと異なり、カードごとにプレイできるタイミングがテキストで指定されています。  
・常時 このアイコンを持つコマンドは、全てのフリータイミングでプレイできます。  
・自軍ターン、敵軍戦闘フェイズ、ダメージ判定ステップ など このアイコンを持つコマンドは、指定されたフリータイミングでプレイできます。  
「プレイされたカード」になると、テキストに書かれた効果が発生します。効果が解決されたコマンドは、自軍ジャンクヤードに移動します。

#### 【フリータイミング】

フェイズやステップ中で、カードやテキストをプレイできるタイミングを「フリータイミング」と呼びます。配備フェイズ以外は、そのフェイズやステップを行う「規定の効果」があり、その前後にフリータイミングがあります。配備フェイズは全てフリータイミングです。

### 戦闘フェイズ 4つのステップを覚えて戦おう!

#### 1. 攻撃ステップ 攻撃側がユニットを出撃させます

攻撃側が戦闘エリアにユニットを出撃させます。

- 1) 出撃させるユニットを選ぶ 自軍ユニットの中から出撃させるユニットを選び、そのユニットを「宇宙」「地球」のどちらの戦闘エリアに出撃させるかを選びます。この時、複数のユニットを同時に出撃させる事が可能です。ただしロール状態のユニットや、そのユニットが「地形適性」を持たない戦闘エリアには、出撃させられません。
- 2) 部隊を構成する それぞれの戦闘エリアに出撃させるユニットを、戦闘エリアごとまとめて「部隊」と呼びます。部隊ごとにユニットの順番を決め、先頭から順に並べます。
- 3) 出撃させる 部隊をそれぞれの戦闘エリアに移動させます。



【地形適性】 地形適性はココ! 「宇宙」と書いてあれば「宇宙エリア」に、「地球」と書いてあれば「地球エリア」に出撃できます。

【部隊】 先頭から順番に並べる

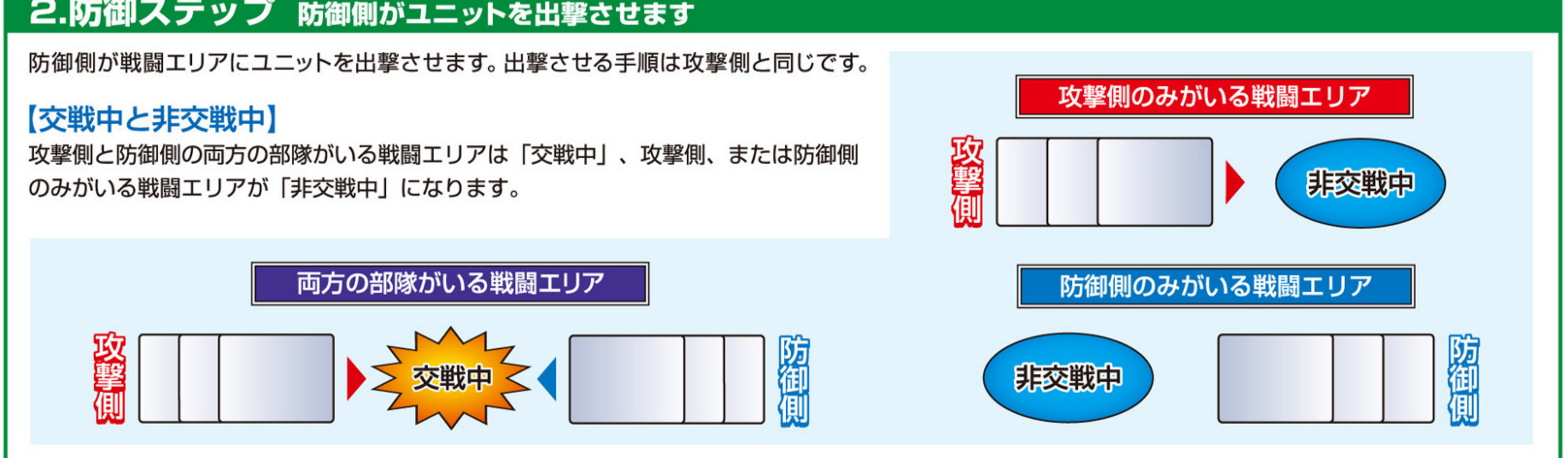
【出撃】 地球エリア、宇宙エリア、配備エリア

#### 2. 防御ステップ 防御側がユニットを出撃させます

防御側が戦闘エリアにユニットを出撃させます。出撃させる手順は攻撃側と同じです。

#### 【交戦中と非交戦中】

攻撃側と防御側の両方の部隊がいる戦闘エリアは「交戦中」、攻撃側、または防御側のみがいる戦闘エリアが「非交戦中」になります。



攻撃側のみがいる戦闘エリア      非交戦中

両方の部隊がいる戦闘エリア      交戦中

防御側のみがいる戦闘エリア      非交戦中

#### 3. ダメージ判定ステップ 敵軍部隊や本国にダメージを与えます

それぞれの部隊の「部隊戦闘力」の計算を行い、戦闘ダメージの解決を行います。

#### 【部隊戦闘力の計算】

その部隊の「先頭のユニットの格闘力」+「先頭以外のユニットの射撃力」で計算します。ただし部隊戦闘力の計算では、ロール状態のユニット、破壊されているユニットの、格闘力と射撃力を「\*」(※は0として計算します)として扱います。

#### 【非交戦中の部隊の戦闘ダメージの処理】

非交戦中の攻撃側の部隊は、その部隊戦闘力の値だけ敵軍本国に戦闘ダメージを与えます。本国にダメージを受けたプレイヤーは、そのダメージの値と同じ枚数だけ、自分の本国から自分の捨て山に1枚ずつカードを移動させます。非交戦中の防御側の部隊は、戦闘ダメージを与える事ができません。

#### 【交戦中の部隊の戦闘ダメージの処理】

交戦中の戦闘エリアでは、お互いの部隊に戦闘ダメージを与えあいます。ダメージを与えるタイミングは同時です。

#### ●部隊への戦闘ダメージの処理

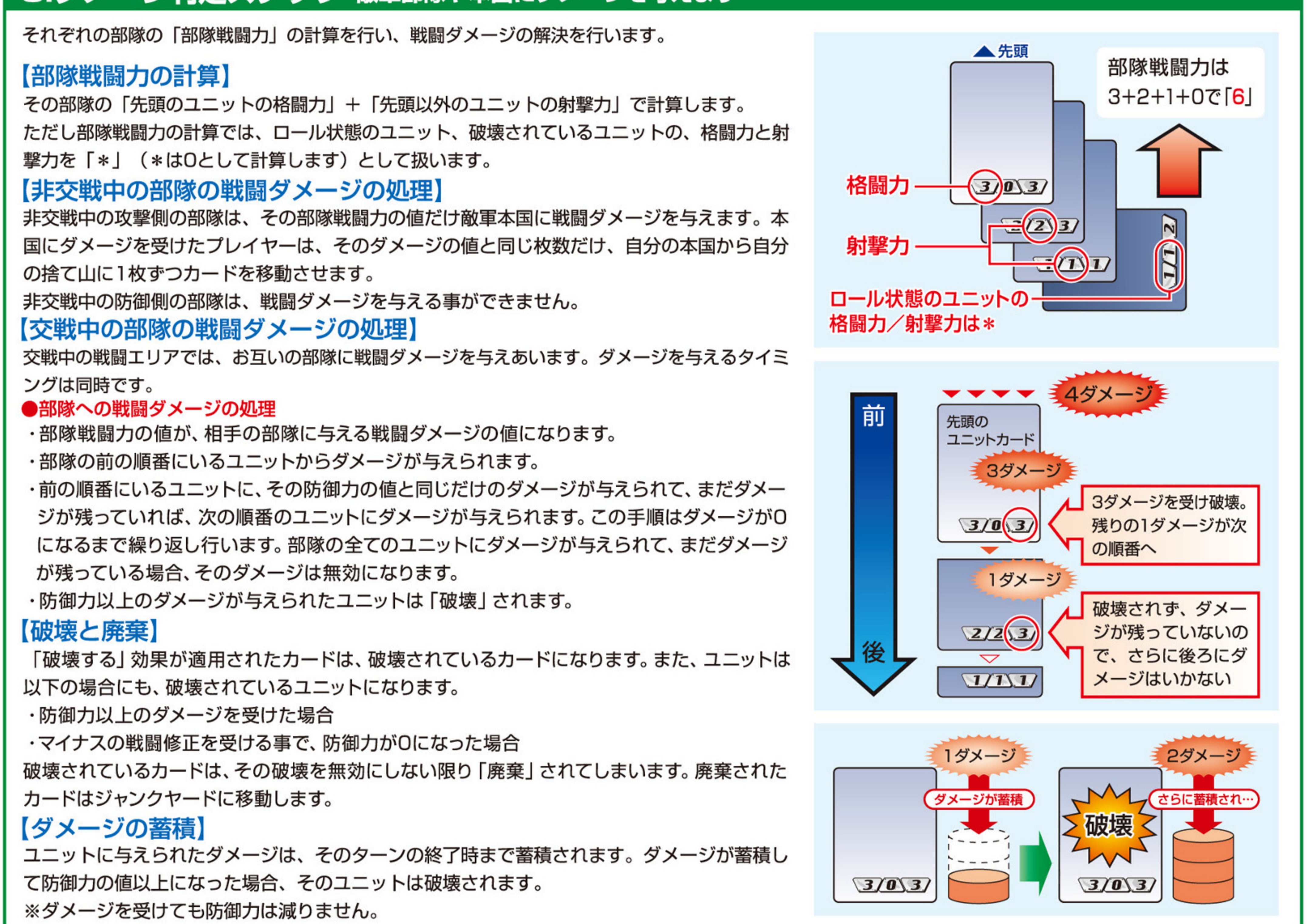
- ・部隊戦闘力の値が、相手の部隊に与える戦闘ダメージの値になります。
- ・部隊の前の順番にいるユニットからダメージが与えられます。
- ・前の順番にいるユニットに、その防御力の値と同じだけのダメージが与えられて、まだダメージが残っていれば、次の順番のユニットにダメージが与えられます。この手順はダメージが0になるまで繰り返し行います。部隊の全てのユニットにダメージが与えられて、まだダメージが残っている場合、そのダメージは無効になります。
- ・防御力以上のダメージが与えられたユニットは「破壊」されます。

#### 【破壊と廃棄】

「破壊する」効果が適用されたカードは、破壊されているカードになります。また、ユニットは以下の場合にも、破壊されているユニットになります。  
・防御力以上のダメージを受けた場合  
・マイナスの戦闘修正を受け、防御力が0になった場合  
破壊されているカードは、その破壊は無効にしない限り「廃棄」されてしまいます。廃棄されたカードはジャンクヤードに移動します。

#### 【ダメージの蓄積】

ユニットに与えられたダメージは、そのターンの終了時まで蓄積されます。ダメージが蓄積して防御力の値以上になった場合、そのユニットは破壊されます。  
※ダメージを受けても防御力は減りません。



格闘力 (3) + 射撃力 (2) = 5

格闘力 (2) + 射撃力 (1) = 3

格闘力 (1) + 射撃力 (0) = 1

格闘力 (0) + 射撃力 (0) = 0

部隊戦闘力は 3+2+1+0で「6」

4ダメージ

3ダメージ

2ダメージ

1ダメージ

0ダメージ

ダメージが蓄積

破壊

さらに蓄積され

#### 4. 帰還ステップ 出撃したユニットの配備エリアへの移動

戦闘エリアにいる全ての部隊をそれぞれの配備エリアに移します。配備エリアに移った部隊は解散し、部隊にいた全てのユニットはロールします。

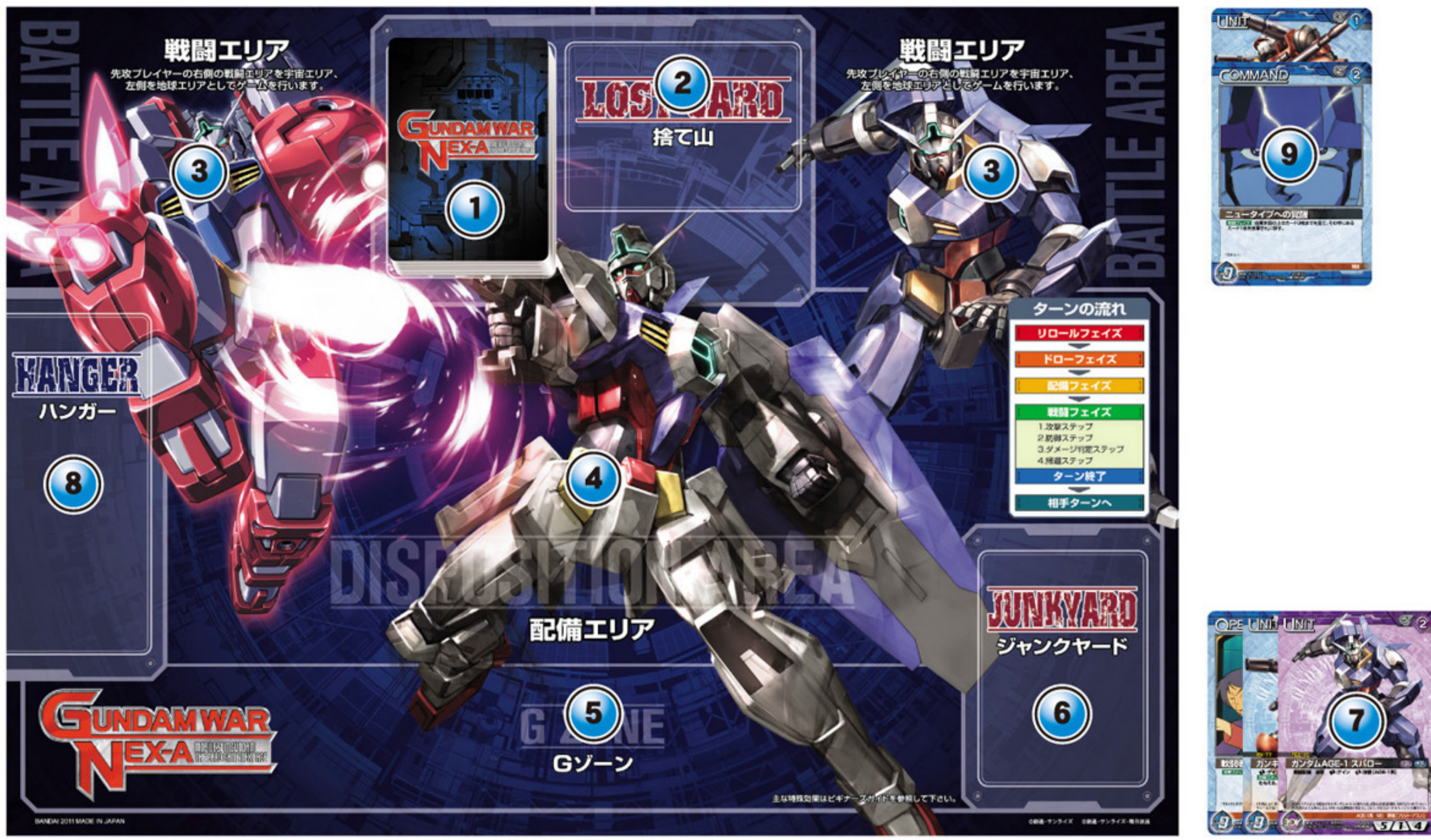
#### ターン終了の処理 忘れずに行おう

ターン終了時には、以下の処理を行います。  
・ユニットに蓄積した全てのダメージを0にします。  
・攻撃側の手札が7枚以上ある場合、6枚になるように超過分を廃棄します。防御側の手札は調整しません。

※本シートのルールはゲームを遊びやすくするためにルールを簡略化して表記しております。正確なルールを知りたい方は、ルールブックをお読みください。

相手のターンへ移行します。勝敗がつくまで交互にターンを繰り返します。

## カードの配置とゲームを遊ぶ場について



- 場  
配備エリアと戦闘エリアを合わせて「場」と呼びます。
- 自軍と敵軍  
それぞれのプレイヤーから見て、自分を「自軍」、相手を「敵軍」と呼びます。「自軍配備エリア」といったら、自分の配備エリアを指します。また、自分が管理するカードを「自軍カード」と呼びます。

- ①本国**  
デッキです。全て裏向きで置かれ、表を見た順番を変える事はできません。枚数を確認する事はできません。
- ②捨て山**  
本国がダメージを受けた場合にカードを移動させる場所です。全て裏向きで置かれ、表を見た順番を変える事はできません。枚数を確認する事はできません。
- ③戦闘エリア**  
先攻プレイヤーから見て、右側を「宇宙エリア」、左側を「地球エリア」と呼びます。
- ④配備エリア**  
場に出されたカードが表向きに置かれます。
- ⑤Gゾーン**  
Gを配備する場所です。Gゾーンは配備エリアに含まれます。
- ⑥ジャンクヤード**  
使用済みのカードが表向きに置かれる場所です。内容や枚数を確認する事ができます。
- ⑦手札**  
対戦相手に裏を向けて持ちます。自分の手札を見る事はできませんが、相手の手札を見る事ができません。枚数を確認する事はできません。
- ⑧ハンガー**  
効果によってカードが表向きに置かれる場所です。ハンガーにあるカードは、そのハンガーを管理するプレイヤーが、手札にあるかのように使用する事ができます。
- ⑨取り除かれたカード**  
ゲームから除外されたカードです。ゲーム中、一切使用する事ができません。表向きに置かれ、内容や枚数を確認する事ができます。

## 場のカードのテキスト

場のカードのテキストには、使用を宣言して発生する効果、自動的に発生する効果、特殊効果の3種類があります。

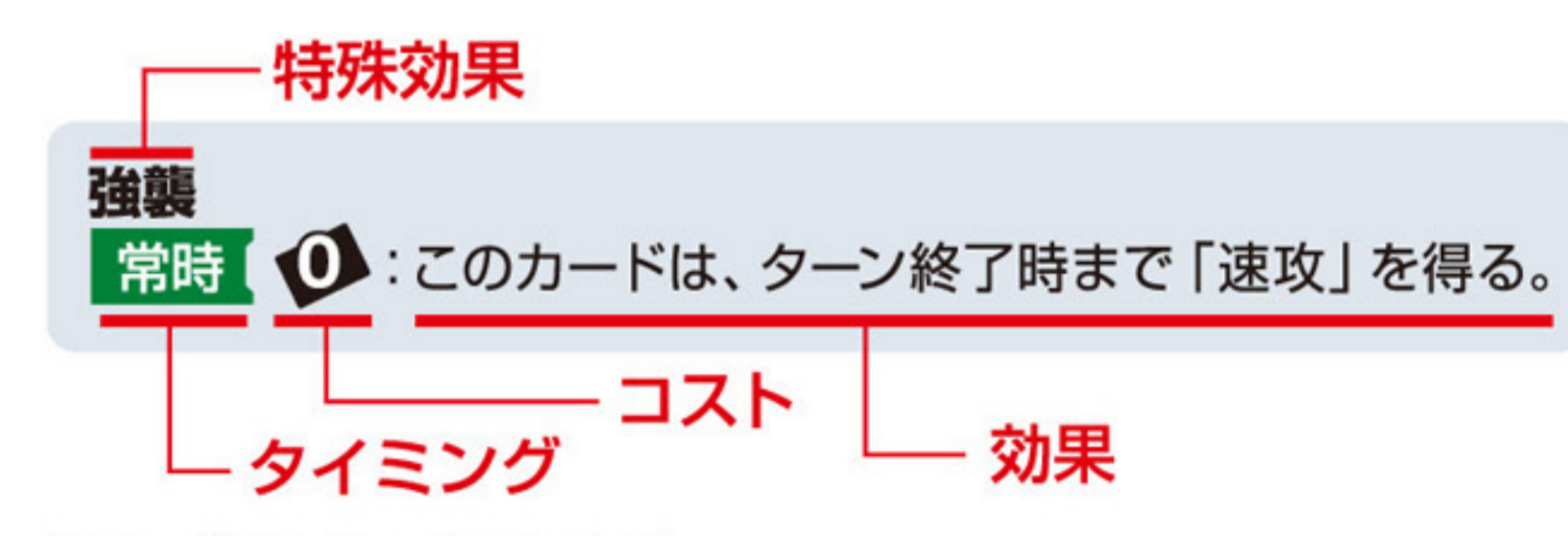
- 使用を宣言して発生する効果**  
使用を宣言する事で、「テキストのプレイ」を行って発生する効果です。タイミングとテキストの間にコストが書かれており、このコストを支払う事で効果が発生します。
- 自動的に発生する効果**  
冒頭に「常駐」「恒常」「起動」と書かれている効果は、プレイヤーの意志とは関係なく、自動的に発生し、解決される効果です。
- 特殊効果**  
特殊効果は、特定の記述が省略されている効果です。

### 【テキストのプレイの手順】

- テキストのプレイは以下の手順に従って処理します。
- 1) **プレイの宣言**  
プレイするテキストを指定して宣言します。
  - 2) **対象の指定**  
対象が必要なテキストをプレイする場合、その対象を指定します。テキスト内の「赤字」が対象の記述です。
  - 3) **コストの支払い**  
指定されているコストを支払います。
  - 4) **効果の発生**  
1〜3の処理が完了したテキストは、効果が発生します。

### 【テキストの記号】

- タイミング**  
・常時  
このアイコンを持つ効果は、全てのフリータイミングでプレイできます。
- コスト**  
以下のアイコンのルールに従う事でテキストのコストを支払います。全てのテキストは、基本的に1ターンに1回ずつしかプレイできません。
- 強制**  
このアイコンを持つ効果は、指定されたフリータイミングでプレイできます。
- 常駐**  
特定の条件で自動的に適用される効果です。
- コスト**  
以下のアイコンのルールに従う事でテキストのコストを支払います。全てのテキストは、基本的に1ターンに1回ずつしかプレイできません。
- 強制**  
このアイコンを持つ効果は、指定されたフリータイミングでプレイできます。
- 常駐**  
特定の条件で自動的に適用される効果です。



## ラピッドルール

- 「ラピッドルール」では、以下のルールに従ってデッキを用意します。
- ・カード30枚ちょうどで作ります。29枚以下や31枚以上はいけません。
  - ・「ガンダムウォーネグザ」のカードのみ使用できます。
  - ・グラフィック以外のカードは、同じ名称のカードをそれぞれ3枚までしか入れる事ができません。グラフィックは何枚でも入れる事ができます。

### 【特別ルール】

- 「ラピッドルール」では、特別ルール「本国のリピート」が適用されます。
- 本国のリピート**  
ゲーム中、自軍本国が0枚になった場合、自軍ジャンクヤードにある任意の枚数のカードと、自軍捨て山を合わせてシャッフルして自軍本国にします。このルールは、プレイヤー毎に1度だけ適用します。
  - ※ダメージなどによって自軍本国が0枚になった場合、残りのダメージは、リピート後の本国に引き継がれます。「カードを引く」効果などの場合も同様引き継がれます。
  - ※リピート後に、回復の値が捨て山の枚数を超過した場合でも、リピート前には戻りません。
  - ※本国のシャッフルを適用したかどうかを覚えておく為に、ゲームに使わないカード1枚を表向き→裏向きに変化させるなど、目印を使用するといでしょう。

## ガードシステム

グラフィック(ガードレベルを持つカード)は、以下のテキストを持っているとして扱い、効果を使用する事ができます。

**ダメージ判定ステップ**：このカードをロールする。その場合、部隊解散まで、交戦中の自軍部隊1つの部隊戦闘力を+X、または、非交戦中の敵軍部隊1つの部隊戦闘力を-Xする。Xの値は、このカードのガードレベルの値と同じとする。この記述の効果は、プレイヤー毎に1ターン中に1回だけ使用できる。

## Gサインの属性

Gサインには、Gにした時に発生する「色」の種類と、ゆかりの深い作品を表す「属性」のアイコンが記述されています。属性のアイコンが同じである場合、色が異なっても、「同じ属性のGサイン」として扱います。



色が異なっても同じ属性のGサイン

## 特殊効果

- クロスウェポン [A]**  
戦闘フェイズ：このカードが「特徴：A」を持つ自軍ユニット1枚は、ターン終了時まで、「クロスウェポン」以外の、このカードの本来のテキスト1つと同じテキストを得る。ただし既に持っているテキストと、同じ記述のテキストは得られない。
- ①クロスウェポンの [ ] 内の記述と、対象にしたいユニットの特徴をチェック!
- ②コピーしたいテキストを指定!
- ③クロスウェポン [クロスウェポン系] が持つ「クロスウェポン」の効果で、「クロスウェポンX1 (ショットランサー)」がターン終了時まで「強襲」を得る!

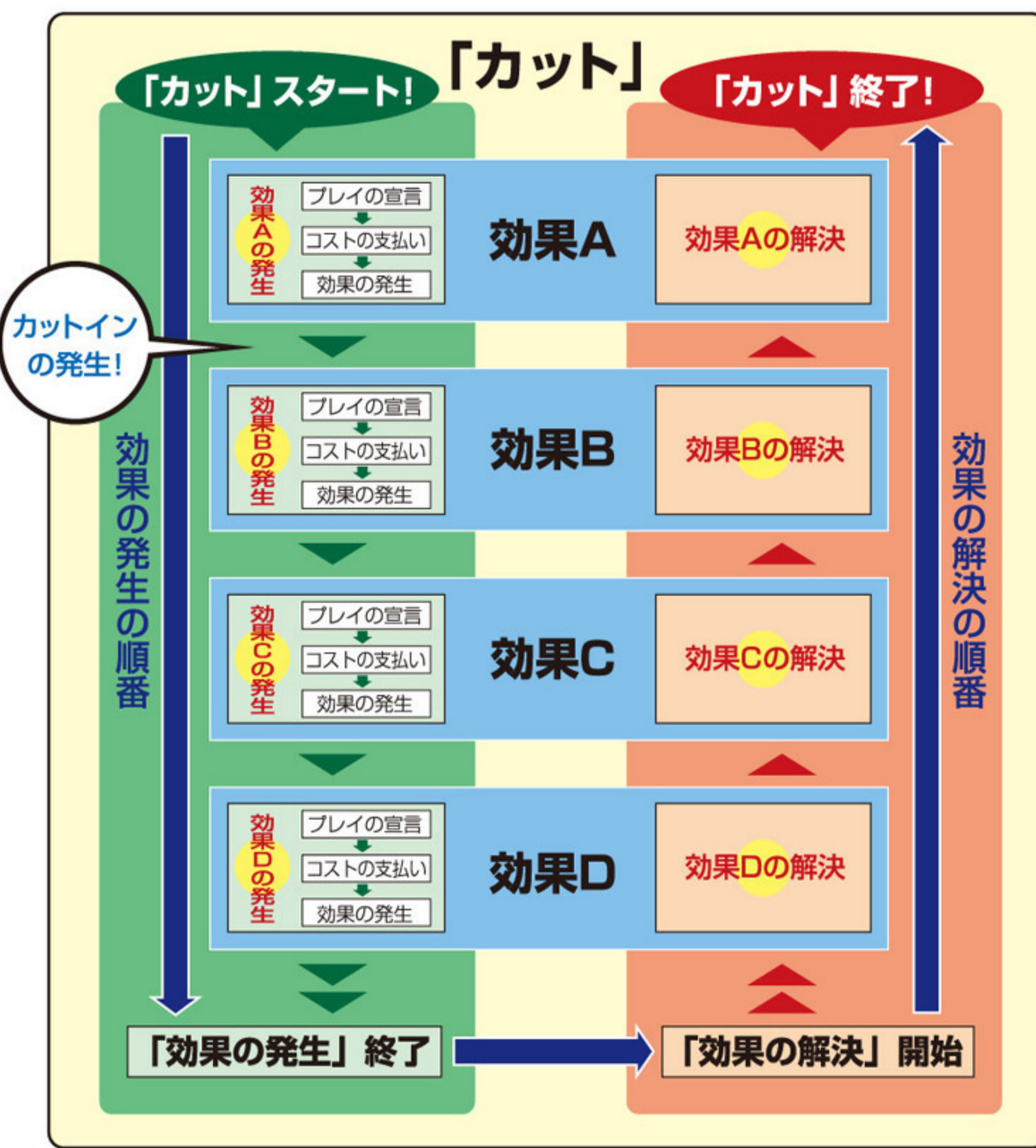
## その他の特殊効果

- 高機動**  
常駐：このカードの部隊が、攻撃側の「高機動」部隊である場合、敵軍は、その部隊がいる戦闘エリアに、「高機動」を持つユニットがない自軍部隊を出撃させる事ができない。
- 強襲**  
常駐：このカードの部隊が、攻撃側の「強襲」部隊である場合、その部隊が与える戦闘ダメージは、その部隊と交戦中の敵軍部隊に与えられた後、(あるならば) 残りのダメージが敵軍本国に与えられる。
- 改装 [A]**  
戦闘フェイズ：コストとして、自軍手札、または自軍ハンガーにある、「特徴：A」とX以下の合計国力を持つユニット1枚を指定、または表にする。その場合、指定、または表にしたユニットと、このカードをリロール状態で置き換える。その後、(置き換えた後の) このカードを廃棄する。Xの値は、自軍Gの枚数と同じとする。
- 共有 [A]**  
常時：自軍本国のカードを全て見て、その中に、「特徴：A」を持つカード1枚を自軍ハンガーに移す事ができる。その後、自軍本国をシャッフルする。この効果は、このカードがプレイされて場に出たターンにのみ使用できる。
- 供給**  
自軍攻撃ステップ：このカード以外の自軍ユニット1枚をリロールする。
- クイック**  
恒常：このカードは、全てのフリータイミングでプレイできる。
- 戦闘配備**  
起動：このカードはプレイされて場に出る場合、リロール状態で出る。
- ※(1枚制限)**  
名称にこのアイコンを持つカードは、同名の自軍カードが既に場にある場合、プレイする事ができず、場に出せない。
- [ ]**  
[ ] 内に記述されている効果や、その未解決の効果は、この記述を持つカードがGではない場合、無効にしたり変更されません。また効果によって、別のカードが [ ] を含めたその記述と、同一のテキストを得る事ができません。
- < >**  
< > 内に記述されている効果や、その未解決の効果は、この記述を持つカードがGとしてプレイされる場合、または、Gである間、無効にしたり変更されません。また効果によって、別のカードが < > を含めたその記述と、同一のテキストを得る事ができません。
- ※、[ ]、< >** は特殊効果としては扱いません。

## カットとカットイン

発生した1つの効果が解決される前に、追加で別の効果が発生させる割り込みの事を「カットイン」と呼びます。割り込まれた効果は割り込んだ効果が解決されるまで、解決されなくなります。また、1つの効果が発生して、それが解決されるまでの間を「カット」と呼びます。

- カットインの方法**  
・カットの発生  
片方のプレイヤーがコマンドやカードのテキスト効果が発生させます。両方のプレイヤーが効果の発生を同時に宣言した場合、攻撃側の効果が優先されます。
- ※下のカットイン例①**  
・カットインするかどうかを決める  
両プレイヤーがカットインを同時に宣言した場合、①の効果が発生させたプレイヤーの敵軍プレイヤーが優先されます。その後は、交互にカットインの権利が移ります。
- ※下のカットイン例②**  
・カットインを続けるかどうかを決める  
カットインの回数に制限はありません。両方のプレイヤーが連続してカットインの権利を放棄した場合、カット内に発生した効果の解決を始めます。
- ※下のカットイン例③④**
- 効果の解決**  
カットインによって複数の効果が発生している場合、効果が発生させた逆の順番、つまり、最後に発生した効果から順番に解決し、最後に一番最初に発生した効果を解決します。



### 【カットインの例】

- ①**プレイヤーAのプレイ**  
プレイヤーAがプレイヤーBの「ガンダム」に対して「赤い彗星」をプレイした!
- ②**プレイヤーBのカットイン**  
プレイヤーBが「インテンション・オートマチック・システム」をプレイした!!
- ③**カットの解決1**  
「インテンション・オートマチック・システム」を先に解決。「ガンダム」の戦闘力は7/4/7にアップした!!
- ④**カットを解決2**  
その後「赤い彗星」を解決。「ガンダム」は防御力7になっているので破壊されなかった!

## 「SKULL BLAZE」ファーストプレイング&カスタムガイド

- デッキの特徴**  
このデッキは「機動戦士クロスボーン・ガンダム」と「MSV」などをフィーチャーしたデッキです。新特殊効果「クロスウェポン」でユニットのテキストを補充しあう事で、有利な状況を作るのが基本戦略です。「クロスウェポン」で与える効果の選択肢が多いほど強くなるので、特徴に着目したユニットの配備が重要です。



- デッキのプレイング**  
「クロスウェポン」が主力となる為、序盤から積極的に「クロスウェポン」を持つユニットを展開していきます。中盤以降は「クロスウェポン」で効果を与えたいアタッカーと、それに必要な効果を持つユニットをイメージしながらユニットを増やします。「宇宙海賊」による手札の補充なども重要な戦略です。後半は「クロスウェポン」と、豊富な除去能力を組み合わせて盤面を制圧し、勝利を目指しましょう。



- デッキを強化してみよう!**  
このデッキはそのままでも「ラピッドルール」で使用する事ができますが、より強力なデッキを目指したり、カード50枚で組む「通常ルール」でも戦えるデッキにする為の、最適なカードを紹介します。



- 「クロスボーン・ガンダムX1」 3弾ブースター「CROSSLINK」収録**  
「クロスウェポン」と戦闘力アップ効果を持つユニットです。「機動戦士クロスボーン・ガンダム」のユニットは、Gの状態からでも「クロスウェポン」が使用できるという、強力な特色を持っています。
- 「キングドゥ・ナウ」 3弾ブースター「CROSSLINK」収録**  
「クロスウェポン」で強化されたユニットにセットされていれば、さらに磐石の布陣を築く事ができます。「専用機のセット」の組み合わせが多いのもポイントです。
- 「青い巨星」 3弾ブースター「CROSSLINK」収録**  
ロールコストを追加で支払うことで、与えるダメージが5になる強力なコマンドです。プレイタイミングが防御ステップなので、「ゲイン」で強化される前に相手を除去する事ができます。
- 「海賊襲来」 3弾ブースター「CROSSLINK」収録**  
「宇宙海賊」の効果を増幅するリンクコマンドです。除去能力をさらに強化させる側面もあります。リンクが成立する事で、「宇宙海賊」の使い勝手が大幅に向上します。