


自販-アクション: 2ドル支払うことで、このカードのプレイ効果を1回繰り返す。

プレイ: 11●を得る。

「バランス良く食って運動するんだぞ、小僧」

シックス・パックマン/Six Pack Man

自販-アクション: 2ドル支払うことで、このカードのプレイ効果を1回繰り返す。


プレイ: 君の場の他の表向きの各カードに、 トークンを1個置く。

裏返し: 15●を得る。

宇宙請求の支払いはいつでも期日通り。

スペース・デポジター/Space Depositor

自販-アクション: 2ドル支払うことで、このカードのプレイ効果を1回繰り返す。

プレイ: 君の場の他の表向きの各カードに、 トークンを1個置く。

裏返し: 15●を得る。

宇宙請求の支払いはいつでも期日通り。

スペース・デポジター/Space Depositor

自販-アクション: 2ドル支払うことで、このカードのプレイ効果を1回繰り返す。

プレイ: このターンに金を支払っている場合、15●を得る。

「なんとしてでも敵を倒すのだ！」

ミサイルコマンド所/Missile Command Post

不死-持続: これが場に出る時、その上に売却マーカーを1個置いてよい。それが相手の効果により裏返される場合、代わりにその上の売却マーカーを1個取り除く。

持続: 君の各ターンの開始時、4●を得る。

彼は自分がマジでイケてると思っているが、実際の話、平凡なゾンビに過ぎない。

平ゾン/A.Z.

持続: 君の、デッキケースやアクセサリやすべてのシングルは「**リアクション:** 君の他のカードが1枚、相手の効果により裏返されることを防ぎ、4●を得る。」を持つ。

こいつは本物の細菌だ。だまされちゃいけない。

ネクロウィルス/Nekrovirus

持続: 君の、デッキケースやアクセサリやすべてのシングルは「**リアクション:** 君の他のカードが1枚、相手の効果により裏返されることを防ぎ、4●を得る。」を持つ。

こいつは本物の細菌だ。だまされちゃいけない。

ネクロウィルス/Nekrovirus

不死-持続: これが場に出る時、その上に売却マーカーを1個置いてよい。それが相手の効果により裏返される場合、代わりにその上の売却マーカーを1個取り除く。

得点: 君の場の裏向きのカードを1枚公開し、その得点効果をコピーする。この効果はコピーされない。

「我こそは『クール』で『オリジナル』な人物、ロクサー！」

ロクサー卿/Lord Roxor

プレイ: 君の場の裏向きのカードを1枚公開する(その後裏向きに戻す)。そのの3倍に等しい●を得る。

「なんでもいいが、こいつは誰だ？」

デンティスト/The Dentist

プレイ: 自分の場に裏向きのカードがちょうど3枚ある各プレイヤーは25●を得る。上手くやろうと思ったら、3.14のカードを全部まどめなさいけない。

パイ=カード隊長/Captain Pi-Card

自販-アクション: 2ドル支払うことで、このカードのプレイ効果を1回繰り返す。

プレイ: 11●を得る。

「バランス良く食って運動するんだぞ、小僧」

シックス・パックマン/Six Pack Man

裏返し: 20●を得る。

持続: 4ドル支払うことで、相手の効果によりカードが1枚裏返されることを回避する。

ビデオゲームが無分別な暴力ばかりじゃなかったことを覚えてないか？俺もだ。

デューク・ポンゲム/Duke Pongem

裏返し: 20●を得る。

持続: 4ドル支払うことで、相手の効果によりカードが1枚裏返されることを回避する。

ビデオゲームが無分別な暴力ばかりじゃなかったことを覚えてないか？俺もだ。

デューク・ポンゲム/Duke Pongem

デッキケース

持続: 君が1ドル以上支払うたび、そのドルをこのカードに置く。

得点: このカード上の1ドルにつき、3●を得る(最大60●)。このカード上のドルをバンクに戻す。

「金のためのプレイでなきゃ大したことじゃない」

2ボタン版バンディット/The 2-Button Bandit

不死-持続: これが場に出る時、その上に売却マーカーを1個置いてよい。それが相手の効果により裏返される場合、代わりにその上の売却マーカーを1個取り除く。

持続: 君の各ターンの開始時、4●を得る。

彼は自分がマジでイケてると思っているが、実際の話、平凡なゾンビに過ぎない。

平ゾン/A.Z.

不死-持続: これが場に出る時、その上に売却マーカーを1個置いてよい。それが相手の効果により裏返される場合、代わりにその上の売却マーカーを1個取り除く。

持続: カードが1枚裏返されるたび、このカードに★トークンを1個置き、3●を得る。

奴は「形でお願」の長い伝統の一員だが、こいつはちょっとやり過ぎじゃ……。

プリズムヘッド/Prism Head

不死-持続: これが場に出る時、その上に売却マーカーを1個置いてよい。それが相手の効果により裏返される場合、代わりにその上の売却マーカーを1個取り除く。

持続: カードが1枚裏返されるたび、このカードに★トークンを1個置き、3●を得る。

奴は「形でお願」の長い伝統の一員だが、こいつはちょっとやり過ぎじゃ……。

プリズムヘッド/Prism Head

デッキケース

不死を持たない君のカードは**不死**を得る。(持続:これが場に出る時、その上に売却マーカーを1個置いてよい。それが相手の効果により裏返される場合、代わりにその上の売却マーカーを1個取り除く。)

持続: 君がカード1枚から売却マーカーを1個捨てるたび、8●を得る。

デッキ・オブ・ザ・デッド/The Deck of the Dead

プレイ: 君の場の裏向きのカードを1枚公開する(その後裏向きに戻す)。そのの3倍に等しい●を得る。

「なんでもいいが、こいつは誰だ？」

デンティスト/The Dentist

プレイ: 自分の場に裏向きのカードがある各プレイヤーは、自分の場の他のカードを1枚裏返す。

得点: 君の場に裏向きのカードが3枚以上ある、20●を得る。

アイ・アイ・アイ!

ロボット-L15/Robot L-15

自販-アクション: 2ドル支払うことで、このカードのプレイ効果を1回繰り返す。

プレイ: 11●を得る。

「バランス良く食って運動するんだぞ、小僧」

シックス・パックマン/Six Pack Man

自販-アクション: 2ドル支払うことで、このカードのプレイ効果を1回繰り返す。

プレイ: 4ドルまで支払うことで、支払った1ドルにつき5●を得る。

「列空けどけ！」

クアドロイド/Quadroid

自販-アクション: 2ドル支払うことで、このカードのプレイ効果を1回繰り返す。

プレイ: 4ドルまで支払うことで、支払った1ドルにつき5●を得る。

「列空けどけ！」

クアドロイド/Quadroid

デッキケース

持続: 君が1ドル以上支払うたび、そのドルをこのカードに置く。

得点: このカード上の1ドルにつき、3●を得る(最大60●)。このカード上のドルをバンクに戻す。

「金のためのプレイでなきゃ大したことじゃない」

2ボタン版バンディット/The 2-Button Bandit

不死-持続: これが場に出る時、その上に売却マーカーを1個置いてよい。それが相手の効果により裏返される場合、代わりにその上の売却マーカーを1個取り除く。

持続: 君の各ターンの開始時、4●を得る。

彼は自分がマジでイケてると思っているが、実際の話、平凡なゾンビに過ぎない。

平ゾン/A.Z.

次: 君の次のカードは「**不死-持続:**これが場に出る時、その上に売却マーカーを1個置いてよい。それが相手の効果により裏返される場合、代わりにその上の売却マーカーを1個取り除く。」を持つ。

持続: カードが1枚裏返されるのが防がれるたび、4●を得る。

超戦術対住居サンド。

S.T.A.R.S.サンドイッチ五人前/5x S.T.A.R.S. Sandwich

次: 君の次のカードは「**不死-持続:**これが場に出る時、その上に売却マーカーを1個置いてよい。それが相手の効果により裏返される場合、代わりにその上の売却マーカーを1個取り除く。」を持つ。

持続: カードが1枚裏返されるのが防がれるたび、4●を得る。

超戦術対住居サンド。

S.T.A.R.S.サンドイッチ五人前/5x S.T.A.R.S. Sandwich

デッキケース

不死を持たない君のカードは**不死**を得る。(持続:これが場に出る時、その上に売却マーカーを1個置いてよい。それが相手の効果により裏返される場合、代わりにその上の売却マーカーを1個取り除く。)

持続: 君がカード1枚から売却マーカーを1個捨てるたび、8●を得る。

デッキ・オブ・ザ・デッド/The Deck of the Dead

プレイ: 君の場の裏向きのカードを1枚公開する(その後裏向きに戻す)。そのの3倍に等しい●を得る。

「なんでもいいが、こいつは誰だ？」

デンティスト/The Dentist

ちょこまか-プレイ: このカードを君の場の任意の場所に置く。

プレイ: このカードの隣のすべての裏向きのカードを公開する。それらの★の合計の2倍に等しい●を得る。

ラルフ/Ralph

プレイ: 自分の場に裏向きのカードがちょうど3枚ある各プレイヤーは25●を得る。

上手(やろうと思ったら、3.14のカードを全部まどめなきゅいけない。

[パイカード船長/Captain Pi-Card](#)

アクション: 他の各プレイヤーは自分の場のカードを1枚裏返す。

裏返し: 君の場に他の裏向きのカードが2枚あるなら、25●を得る。

得点: 20●を得る。

休養中は、彼は最高のフラッシュ炊きた。

[ダッシュパイロン/Dash Pylon](#)

プレイ: 君の●が最低なら、最低にならないところまで●を得る。

「生まれも育ちもウェストミンスター、若い頃は寄宿学校でぶらぶら過ごしたもんさ」

[フライ・デューク/The Fly Duke](#)

持続: 君がクラッシュに負けるたび、8●を得る。

プレイ: 相手1人とクラッシュする。勝者は自分の場のカードを1枚裏返す。

イタイタイゴ、ボコボコブドウ、新発売ブッコロベリー™の三つの味で発売中！

[ツメヨリジュースマン/The Cruel-Aid Man](#)

持続: 君がクラッシュに負けるたび、8●を得る。

プレイ: 相手1人とクラッシュする。勝者は自分の場のカードを1枚裏返す。

イタイタイゴ、ボコボコブドウ、新発売ブッコロベリー™の三つの味で発売中！

[ツメヨリジュースマン/The Cruel-Aid Man](#)

プレイ: 君の●が全プレイヤーの中で2位の場合、1位になるまで●を得る。

彼女はかつて、ワラウスニヴァルモアの街を丸ごと盗んだことがある。その秘密は固く守られていたが、そもそもその事実を見つけようとした者すらいなかった。

[怪盗エレクトラロサンゼルス/Electra Los Angeles](#)

スピード-プレイ: このカードの解決後、君は他のカードを1枚プレイしてよい。

プレイ: 君の場の空き枠1つにつき、4●を得る。

「アイル・ビー・バック……このデッキを直し終わったらな」

[デッキネーター/The Deckinator](#)

スピード-プレイ: このカードの解決後、君は他のカードを1枚プレイしてよい。

次: 他のプレイヤー1人とクラッシュする。敗者は自分の手札からカードを1枚裏向きに自分の場に置き、勝者は20●を得る。

「案にクラッシュできるんだ。運が良ければな。さあ、どうする？」

[スクイントウェストウッド/Squint Westwood](#)

スピード-プレイ: このカードの解決後、君は他のカードを1枚プレイしてよい。

次: 他のプレイヤー1人とクラッシュする。敗者は自分の手札からカードを1枚裏向きに自分の場に置き、勝者は20●を得る。

「案にクラッシュできるんだ。運が良ければな。さあ、どうする？」

[スクイントウェストウッド/Squint Westwood](#)

スピード-プレイ: このカードの解決後、君は他のカードを1枚プレイしてよい。

アクション: 君がこのターンにプレイしたカードをすべて裏返す(これを含む)。他の各プレイヤーは、君が裏返したカードの枚数以下の●のカードをすべて裏返す。君はこれにより裏返したカード1枚につき、6●を得る。

「急いでプレイして、がっつりデッキさ」

[デッキ・ハード/Deck Hard](#)

プレイ: 自分の場に裏向きのカードがある各プレイヤーは、自分の場の他のカードを1枚裏返す。

得点: 君の場に裏向きのカードが3枚以上ある、20●を得る。

アイ・ヤイ・ヤイ！

[ロボットL-15/Robot L-15](#)

デッキケース

持続: トーナメント終了時(得点の前)、君の場のすべての表向きのカードを裏返し(裏返し効果は発動しない)、同時にすべての裏向きのカードを表返す(表向きにする)。

得点: 君の場のすべての裏向きのカードの●の合計に等しい●を得る。

[例のゾーン/In the Zone](#)

プレイ: 君の●が最低なら、最低にならないところまで●を得る。

「生まれも育ちもウェストミンスター、若い頃は寄宿学校でぶらぶら過ごしたもんさ」

[フライ・デューク/The Fly Duke](#)

リアクション: 君がクラッシュに勝つ時、代わりに君はそのクラッシュに負けたとみなされて20●を得る(これによりそのクラッシュに複数の敗者がいることもありえる)。

「ガガガガッ！ 大っ嫌いだ、お袋！」

[ミドルエイジ・モー・チキリン・ニンジャ・ダック/Middle-aged Misperunderstood Ninja Duck](#)

リアクション: 君がクラッシュに勝つ時、代わりに君はそのクラッシュに負けたとみなされて20●を得る(これによりそのクラッシュに複数の敗者がいることもありえる)。

「ガガガガッ！ 大っ嫌いだ、お袋！」

[ミドルエイジ・モー・チキリン・ニンジャ・ダック/Middle-aged Misperunderstood Ninja Duck](#)

デッキケース

得点: 君の場の表向きのカード1枚につき、11●を得て、その後そのカードの●に等しい●を失う。

エブロンつけてデッキ構築♪

[ママデッキ/Easy Deck Oven](#)

スピード-プレイ: このカードの解決後、君は他のカードを1枚プレイしてよい。

プレイ: 君の場の空き枠1つにつき、4●を得る。

「アイル・ビー・バック……このデッキを直し終わったらな」

[デッキネーター/The Deckinator](#)

プレイ: 15●を得る。

トップ: 各プレイヤーは、自分が●を得た後、そのターン中はさらに●を得ることができない(1回の効果で複数の●を得る場合、一度に得る)。

[ポポ/The Poppo](#)

プレイ: 15●を得る。

トップ: 各プレイヤーは、自分が●を得た後、そのターン中はさらに●を得ることができない(1回の効果で複数の●を得る場合、一度に得る)。

[ポポ/The Poppo](#)

デッキケース

スピード: 持たない君のシングルはスピードを得る。(プレイ: このカードの解決後、君は他のカードを1枚プレイしてよい。)

持続: 毎ターン、君が2枚目のカードをプレイするたび、8●を得る。

持続: アクションとして、手札のカードを1枚捨てることで、君のターンを終えてよい。

[めっちゃワイルド・スピード/Faster and Furiouser](#)

ちょこまか-プレイ: このカードを君の場の任意の場所に置く。

プレイ: このカードの隣のすべての裏向きのカードを公開する。それらの●の合計の2倍に等しい●を得る。

[ラルフ/Ralph](#)

デッキケース

持続: トーナメント終了時(得点の前)、君の場のすべての表向きのカードを裏返し(裏返し効果は発動しない)、同時にすべての裏向きのカードを表返す(表向きにする)。

得点: 君の場のすべての裏向きのカードの●の合計に等しい●を得る。

[例のゾーン/In the Zone](#)

プレイ: 君の●が最低なら、最低にならないところまで●を得る。

「生まれも育ちもウェストミンスター、若い頃は寄宿学校でぶらぶら過ごしたもんさ」

[フライ・デューク/The Fly Duke](#)

アクション: すべてのプレイヤーはクラッシュする。合計が最も低かった各プレイヤーは24●を失う。他の各プレイヤーは自分の場のカードを1枚裏返す。

何色チームが神殿までたどり着くか？ 達成チームは百ポイント！

[機械仕掛けのオルメク/O!Mech the Animatronic](#)

アクション: すべてのプレイヤーはクラッシュする。合計が最も低かった各プレイヤーは24●を失う。他の各プレイヤーは自分の場のカードを1枚裏返す。

何色チームが神殿までたどり着くか？ 達成チームは百ポイント！

[機械仕掛けのオルメク/O!Mech the Animatronic](#)

デッキケース

得点: 君の場の表向きのカード1枚につき、11●を得て、その後そのカードの●に等しい●を失う。

エブロンつけてデッキ構築♪

[ママデッキ/Easy Deck Oven](#)

スピード-プレイ: このカードの解決後、君は他のカードを1枚プレイしてよい。

プレイ: 君の場の空き枠1つにつき、4●を得る。

「アイル・ビー・バック……このデッキを直し終わったらな」

[デッキネーター/The Deckinator](#)

スピード-プレイ: このカードの解決後、君は他のカードを1枚プレイしてよい。

持続: 君がカードを1枚プレイするたび(これを含む)、プレイヤー1人とクラッシュする。敗者は自分の場のカードを1枚裏返し、君は5●を得る。

[マンボー/Mambo](#)

スピード-プレイ: このカードの解決後、君は他のカードを1枚プレイしてよい。

持続: 君がカードを1枚プレイするたび(これを含む)、プレイヤー1人とクラッシュする。敗者は自分の場のカードを1枚裏返し、君は5●を得る。

[マンボー/Mambo](#)

デッキケース

スピード: 持たない君のシングルはスピードを得る。(プレイ: このカードの解決後、君は他のカードを1枚プレイしてよい。)

持続: 毎ターン、君が2枚目のカードをプレイするたび、8●を得る。

持続: アクションとして、手札のカードを1枚捨てることで、君のターンを終えてよい。

[めっちゃワイルド・スピード/Faster and Furiouser](#)