

シンデレラ・フォウ

[部分編集]

革新の波瀾 / ベースドブースター3

COMMAND

C-30 黒 2-3-1 R

(戦闘フェイズ)：プレイヤー1人の手札を全て見て、その中にあるG以外のカード1枚を選んで廃棄する事ができる。

黒の基本的な手札破壊カード。

略称は「レラフォウ」、「デラフォウ」などが一般的。

手札を全て見せてもらった上で、その中から1枚選んで捨てさせる事ができる。

相手の手札にある最強のカード1枚と相打ちする計算である。それがコントロールデッキの[フィニッシャー](#)であったり、[コンボ](#)デッキの[コンボ](#)パーツだったりすれば、かなり直接的に勝利に近づける。

他にも、ドロカードを[ハンデス](#)して間接的にカード[アドバンテージ](#)を稼いだり、事前に[カウンター](#)を捨てておく事で後の[マスト・カウンター](#)を通すための布石となる。[シーブック・アノー](#)《17th》や[ヒイロ・ユイ](#)《BB3》など、場に出た後の対処が難しいカードを事前に[除去](#)しておくのも良い。

更に、相手の手札をチェックすることによって、今後の相手の展開を計算し易くなる。コントロールと言う観点からすれば、むしろそちらが重要なこともあるだろう。

黒には多くのパワーカードが存在するが、それらを上手くサポートしてくれる名カードだと言えるだろう。

なお、対象はプレイヤー1人である点に注意。自分を対象にとって自分でハンデス、手札から大型ユニットを落として[捕獲兵器](#)で[釣り上げる](#)、というプレイングは適正である。またその場合、手札を公開する必要は無い。

- ・「～する事ができる」であるため、廃棄しないことも適正。[権謀術数](#)を撃つ予定があったり、[プロトタイプガンダム](#)《CB1》しか手札に無かったり、といった状況ならばあり得る選択肢だ。

参考

主な亜種

- ・ [ポリノーク・サマーン](#) 《9th》
- ・ [クモの巣](#)
- ・ [シロツコの眼](#)
- ・ [戒めの処断](#)
- ・ [叶えられなかった未来](#)
- ・ [消せない痛み](#)
- ・ [ギロチンの家系](#)
- ・ [周到な罠](#)
- ・ [戦火の足音](#)
- ・ [降りかかる災厄](#)

[部分編集]

プロモーションカード

COMMAND

SPC-39 黒 2-3-1 SP

(戦闘フェイズ)：プレイヤー1人の手札を全て見て、その中にあるG以外のカード1枚を選んで廃棄する事ができる。

束縛

宇宙を統べる者と同様、プロモーションカード化によるカード番号の変更、イラストの変更、特徴欄の追加以外は、既存のシンデレラ・フォウ《7th》と同じである。

特徴を持つ事によるアトミック・バズーカや双極の閃光への耐性は、このカードの性質上、宇宙を統べる者のそれと比べてより重要なものだと言える。

その反面もう一人の戦術予報士にロックされてしまう点は、シンデレラ・フォウ《7th》と比べて純粋な弱点となっている。

- ウィナーズスターターチャレンジング大会にて、優勝商品として配布。
-