

作戦の看破

[部分編集]

[GUNDAM WAR](#) / [赤き脅威](#) / [ベースドブスター](#) / [戦乱の兇刃](#) / [エクステンションブスター3](#)

COMMAND

C-3 赤 1-3-0 C

(常時)：コマンド、キャラクター、オペレーションの、いずれか1枚のプレイを無効にし、廃棄する。

[入門用スターター](#)

COMMAND

BS-13 赤 1-3-0

(常時)：コマンド、キャラクター、オペレーションの、いずれか1枚のプレイを無効にし、廃棄する。

[第一弾](#)から存在する基本的な[カウンターカード](#)。
通称「看破(かんぱ)」。

[宇宙を統べる者](#)や[カリスマ](#)、[逆襲のシャア](#)といった高性能カウンターも続々と収録されてきた現在においても、3国力でキャラクターもカウンターできる確定カウンターとしては、これ以外には[完封](#)しか無い。
[完封](#)と違って極端な色拘束なども持たないため、今日にいたるまで安定した強さを保っている。

- ・カウンターカードの事を全て「看破」「看破系」などと呼ぶ人もいる。それだけこのカードが基本として定着している、という事だろう。
-

[部分編集]

[放たれた刃](#)

COMMAND

C-100 赤 2-4-0 R

対抗 展開

【[ターン1枚制限](#)】 [ヴァリアブル](#)(1)

(敵軍ターン)：敵軍ユニット、または敵軍コマンド1枚のプレイを無効にし、廃棄する。

Generation

(自動A)：このカードは、青国力1を発生する。この国力は、無効にしたり変更する事ができない。

[ヴァリアブル](#)付き[カウンター](#)。青国力を発生する。
また名称も「作戦の看破」と、「[流転する世界](#)」から収録され始めた過去のコマンドやオペレーションと同名であるカード群の流れも汲んでいる。

[カウンター](#)としての作戦の看破《1st》との最大の違いは、キャラクターとオペレーションの代わりにユニットを対象に取れる点。
そこに[ターン1枚制限](#)や[タイミング](#)の狭さ、[コスト](#)の重さといったマイナス効果が加わるものの、

[ヴァリアブル](#)を持つ事を考えればコスト・パフォーマンスはかなり良好。

ただし、現環境の主要なユニットは大抵[プリベント](#)持ちである。特に、[ガンダムエクシア](#)など強力なものには必ずと言って良いほど付いている。

[プリベント](#)に乏しい[白](#)のユニット群に対しては有効だと言えるが、それ以外は基本的に役に立たないと考えて良いだろう。

また、キャラクターやオペレーションを対象に取れないのも大きなマイナス。

こちらのデッキタイプにもよるが、[カウンターパトゥーリア](#)の[マリオン・ウェルチ](#)《EB1》や[ディアナ帰還](#)、[突貫作業](#)、[白重](#)の[ムルタ・アズラエル](#)や[レイ・ザ・バレル](#)《18th》など、[マスト・カウンター](#)と言えるカードは少なくない。

[キャラ割り](#)や[オペ割り](#)を苦手とする[赤](#)は、それらに対して[カウンター](#)で対処せざるを得ないのだが、それができないのは必然的にこのカードの弱さとなる。

よって、[カウンター](#)としての性能は最低限のものであると言える。

それでも[ヴァリアブル](#)持ちであるため、重い[潜入発覚!](#)とでも考えて[紫G](#)や青Gのスロットに採用する事は可能。それで十分に強い。

同名カードである作戦の看破《1st》との兼ね合いもあるので、デッキに必要な方を選ぼう。

- [タイミング](#)が敵軍ターンだけになっている点に注意。例えば、自軍ターン中に自分のカードを相手のカウンターから守るためには使えない。

参考

「[放たれた刃](#)」の各色[ヴァリアブル](#)カード。

- [ガンダムの力](#)
 - [激突戦域](#)
 - [核の衝撃](#)
-