

青赤スピードキング

概要

スピードキングを利用した、青赤混色のウィニーデッキ。
基本は青ウィニーと同じで、そこにタッチ赤でスピードキングとOガンダムと怒号を採用する、というのがコンセプトである。結果的にタッチとは言えないほどの国力バランスになってはいるが。

前述した通り、動きも青ウィニーや青スライとほぼ同じ。
序盤からウィニーユニットを展開してクロックを刻みながら、陸戦型ジム(第07MS小隊機)やOガンダム、急ごしらえでカードアドバンテージを稼ぎ、そのカードアドバンテージを打点に変換し、中盤以降はスピードキングなど高機動ユニットをフィニッシャーとして勝利を目指す。

通常の水ウィニーと同様にキャラクターが大量に採用されているため、スピードキングのマイナステキストは高い確率で無効化される。または単純に、怒号の7点を通すための使い捨て高機動ユニットとしても十分な仕事ができる。

「2ターン目に10点15点という大打点を出す可能性がある」「トップデッキの急ごしらえから高機動リロールイン+怒号でいきなり二桁ダメージが飛んでくる可能性がある」といったシュートデッキ的要素は、対戦相手にとって大きなプレッシャーとなる。

天敵である火力に対してはキャラクターの戦闘修正で、各種介入ユニットに対しては彼方からの来訪者で対抗する事になるのだが、当然限界はあるため、サイドボードにはそれらへの対策カードにスロットの多くが割かれている。

サンプルデッキ

2008年度チャンピオンシップ予選東京大会Cブロック第3位

メインデッキ			
数	色	No.	カード名
17			UNIT
3	青	U-54	ボール改修型
3	青	U-175	プロトタイプガンダム
3	青	U-319	陸戦型ジム(第07MS小隊機)
3	赤	U-C105	スピードキング
2	紫	U-00-3	ガンダムキュリオス
3	紫	SP-63	Oガンダム
9			CHARACTER
2	青	CH-32	カツ・コバヤシ
1	青	CH-41	ジュード・アーシタ
1	青	CH-168	マーベット・フィンガーハット
2	青	CH-175	シロー・アマダ
2	青	CH-188	アストナージ・メドツツ
1	赤	CH-69	ハマーン・カーン
11			COMMAND
3	青	C-33	急ごしらえ
3	青	C-139	ガンダムの力
2	青赤	C-3	彼方からの来訪者
3	青赤	C-15	怒号

1			OPERATION
---	--	--	------------------

1	青	O-70	脅威の装甲
---	---	------	-----------------------

12			GENERATION
----	--	--	-------------------

6	青	G-*	青基本G
---	---	-----	----------------------

3	紫	G-1	月面民間企業
---	---	-----	------------------------

3	紫	G-19	ロンド・ベル客員
---	---	------	--------------------------

サイドボード			
---------------	--	--	--

数	色	No.	カード名
---	---	-----	------

2	青	U-333	ディジェ
---	---	-------	----------------------

2	紫	CH-00-5	ヨハン・トリニティ
---	---	---------	---------------------------

3	赤	C-87	相次ぐ失策
---	---	------	-----------------------

2	青	O-53	キリマンジャロの嵐
---	---	------	---------------------------

1	青	O-105	各機の連携
---	---	-------	-----------------------

参考

- [デッキ集](#)
-