

守1

テレポート

攻撃側が狙っている的球を、センタースポットorフットスポットに移動できる。移動後、攻撃側はパスする権利が発生し、行使すると守備側のターンになる。守備側は攻撃側のパスを拒否することはできない。

守2

キッチンに留めて

⑤以降の的球で適用できる。シュートが成功しても手球がキッチン(ツープイント)に留まらなかった場合、ボールをフットに戻してから相手チームのターンでスタート。カードの効力は、狙っている的球がポケットされるまで両チームに継続する。

守3

サイドポケット禁止

攻撃側の撞き手は、その1球に限り、サイドへのポケットを禁止される。但し、撞き手がスキル最下位の時はカードを提示できない。また、サイドにポケットされた場合、ポケットされたボールはそのまま、守備側のフリーボールからスタート。

守4

オシャレジャンプ

攻撃側は、その1球に限り、ジャンプキューを使用しなくてはならない。B級以上は強制ジャンプショット。C級以下はジャンプキューを使用すれば飛ばさなくてもよい。また、攻撃側が狙っている的球をポケットできた時、次のターンはフリーボールからスタートできる。ポケットできなかった時は、守備側の現状からスタートされる。

守5

3クッションで魅せて

撞き手がB級以上で台上に的球が4個以上ある時に発動できるカード。3クッション以上で何れかの的球に当てた時、攻撃側はフリーボールからスタートできる。当たらなかった時は、守備側のフリーボールからスタートできる。

守6

スキル最上位の自惚れ

撞き手がスキル最上位の時に提示できるカード。撞き手がの球をポケットした後、『いかに自分がビリヤードから愛されているか』を30秒以上、耽美に語らなくてはならない。ポケットできなかった場合は何も起こらず相手チームのターンでスタート。

攻7

バンクで魅せる

このカードを提示した場合、その1球に限り、バンクで狙わなくてはならない。ポケット指定はないものとする。空クッションからのバンクも有効とする。ポケットできた時、次のターンは攻撃側のフリーボールからスタートできる。ポケットできなかった時、守備側の現状からスタートされる。

攻8

スキル最下位に慈愛

チーム内のスキル最下位が撞く時、厚みを変えることなく、的球にシャフト1本分近付けることができる。手球の移動は両チームキャプテンの愛をもって公平に行われる。

攻9

スキル最下位に友愛

チーム内のスキル最下位が撞く時、的球との距離を変えることなく、厚みを自由に変わることができる。手球の移動は両チームのキャプテンの愛をもって公平に行われる。

攻10

ネオナイン

ビギナー、C級が撞く時に限り、好きな的球を狙うことができる。ゲームボールを撞くことはできない。ポケットできた時、次のターンは攻撃側の現状からスタートされる。ポケットできなかった時、守備側はフリーボールからスタートできる。

攻11

3クッションで攻める

手球を3クッション以上させて何れかの的球に当てた時、次のターンは、攻撃側のフリーボールからスタートできる。手球がスクラッチしてもOK。失敗した時、守備側は現状からスタート。このターンでポケットされたボールは総てイン扱いされる。

攻12

キュー切れ芸術点

このカードを提示した場合、撞き手は、エレガントなキュー切れを魅せなくてはならない。手球が描く軌跡を相手チームに伝えて、①ポケットする、②高い芸術点を示すことで、次のターンは、攻撃側のフリーボールからスタート。①②の条件を満たさなかった場合は、守備側の現状からスタート。

攻13

私はビギナー

ビギナー、Cクラスがこのカードを提示した場合、1つの的球に対して2球連続して撞くことができる。守備側はこのカードの効力が続く限り、カードを提示することができない。

両14

ビハインド・ザ・バック

このカードは1セット内で必ず使用する。カードが提示された後、攻撃側・守備側に関係なく3人が撞き終わるまでビハインド・ザ・バックで撞かなくてはならない。

両15

チョーク禁止

このカードは1セット内で必ず使用する。カードが提示された後、攻撃側・守備側に関係なく5人が撞き終わるまでチョークを綺麗に落とした状態で撞かなくてはならない。

両16

弘法キューは選ばない

このカードは1セット内で必ず使用する。カードが提示された後、攻撃側・守備側に関係なく5人が撞き終わるまでその対戦で指定された「何か」で撞かなくてはならない。

両17

メカニカル

このカードは1セット内で必ず使用する。カードが提示された後、攻撃側・守備側に関係なく3人が撞き終わるまでメカニカルブリッジを使用して撞かなくてはならない。

両18

パルプンテ

相手チームのカードが無くなる前に使用しなくてはならない。このカードを提示した段階(パルプンテカードを含む)での両チームの手持ちのカードをカードボックスに戻してシャッフル。その後、カードボックスから同枚数を引き、カードを提示したチームの現状からスタート。カードを入れ替えた後、連続してカードを提示することができる。