

TAG2 観戦記2 「最古の禁止主従 v s 週刊少年ルフト」

10月4日の深夜3時過ぎ、最古の禁止主従の投了によって、TAG2トーナメント1回戦の全試合が終了しました。これがまた1回戦の最後を締めるにふさわしい好試合で、「とりあえず、1時になったら寝よう」と思って見ていたのに、結局終局まで夜更かししてしまいました。

満を持して登場した最古の禁止主従の手札たるや、全トーナメント参加チーム中で最強と言って過言ではありません。対する週刊少年ルフトの手札は、なんというか、申し訳ないけど控えめに言って最弱候補でした。ところがどっこい。屍をさらしたのは、最強であるはずの禁止主従の方だったのです。

如何にして最弱が最強を喰らう事件が起きたのか、1ターン目から追ってみたいと思います。

最古の禁止主従 DP : 0

週刊少年ルフト DP : 0

	1	2	3	4	5	6	7
A	▲稲田葵						
B		▲ぼぼ				△キェルケゴール	△時宮遅過
C		▲糸子				△組曲	△黒姫射遠
D		▲グラスホッパー				△大歩危剣幕	
E	▲歩峰糸子						

(初期配置)

【最古の禁止主従】

稲田 葵 女 攻撃0 防御0 体力10 精神7 FS13
能力：MAP全体敵全員の精神-3 自分死亡

ぼぼ 女 攻撃0 防御11 体力8 精神6 FS6
能力：周囲1全員体力3ダメ+精神2ダメ(敵味方無差別、自分除く) 防御3消費

糸子 女 攻撃14 防御4 体力8 精神4 FS0
能力：隣接1内の1マス敵全員に精神攻撃即死

グラスホッパー 女 攻撃0 防御19 体力7 精神4 FS0
能力：隣接1(自マス除く)一人に即死 DP1、防御5消費

歩峰糸子 女 攻撃20 防御0 体力7 精神3 FS0
能力：MAP全体1マス全員に遠距離通常攻撃 精神攻撃

【週刊少年ルフト】

黒姫 射遠 女 攻撃15 防御1 体力5 精神4 FS5
能力：隣接3マス1方向全員に遠距離通常攻撃、移動後発動不可

キェルケゴール 女 攻撃0 防御15 体力10 精神5 FS0
能力：周囲1マスに1ターンバステ付与フィールド設置(能力休みなし)
バステ「死に至る病」1ダメージ毒 重ね掛け不可

時宮 遅過 女 攻撃17 防御2 体力7 精神4 FS0
能力：同マスに2回通常攻撃(能力休みなし)

組曲 女 攻撃3 防御12 体力10 精神4 FS1
能力：隣接1内1人に精神即死

大歩危 剣幕 女 攻撃5 防御5 体力10 精神5 FS5
能力：任意のステータスに5ダメージ 自分にも同ダメージ

最古の禁止主従 DP : 0

週刊少年ルフト DP : 0

	1	2	3	4	5	6	7
A	▲稲田葵						
B				▲ぼぼ		△キルクゴール	△時宮遅過
C						△組曲	△黒姫射遠
D			▲糸子	▲グラスホッパー		△大歩危剣幕	
E	▲歩峰糸子						

(1ターン目先手)

<1ターン目先手>

ぼぼ B4へ移動

グラスホッパー D4に移動

糸子 D3へ移動

稲田、歩峰は待機

先手を取った最古の禁止主従は積極的に駒を前に進めます。1ターン目先手で渡り廊下を両方も押さえてしまう作戦は中々珍しいように思います。単独で前に出しても戦える強キャラを複数持つからこそ成立する作戦で、手札の厚さを活かした良い作戦だと思います。

最古の禁止主従 DP : 0

週刊少年ルフト DP : 0

	1	2	3	4	5	6	7
A	▲稲田葵						
B				▲ぼぼ	△キルクゴール		△時宮遅過
C							
D			▲糸子	▲グラスホッパー	△組曲		△黒姫射遠
E	▲歩峰糸子					△大歩危剣幕	

(1ターン目後手)

<1ターン目後手>

キルク B5

時宮移動せず

組曲 D5

射遠 D7

大歩危 E6

対する少年ルフトはじっと壁キャラで堪える専守の構えです。D7の黒姫が糸子が前に入るのを抑え良い仕事をしています。糸子まで前には出られては持ちません。

ただ、のびのび前進してきた禁止主従に比べると、やや窮屈で苦しい陣形のように映ります。

最古の禁止主従 DP : 0

週刊少年ルフト DP : 1

	1	2	3	4	5	6	7
A							
B				▲ぼぼ	△キルケゴール		△時宮遅過
C							
D			▲糸子		▲グラスホッパー △組曲		△黒姫射遠
E	▲歩峰糸子					△大歩危剣幕	

(2ターン目先手-途中まで)

<2ターン目先手-途中まで>

稲田葵 その場で能力発動 応援ボーナス10使用(89%)
(MAP全体敵全員の精神-3 自分死亡)

ぼぼ 待機

グラスホッパー D5へ移動

転校生の出現を待たず禁止主従が攻めに出ます。1ターン目の動きは禁止主従の方が得をした格好なので、この瞬間が一番両チームの戦力差が広がっています。それを捉えて機敏且つ豪胆な動きです。

グラスホッパーも前に出ます。大歩危の能力を喰らうのが見えているので、引く手もあったかもしれませんが、これだけ攻勢に出ているのだから引くよりは前進したいところです。

最古の禁止主従 DP : 0

週刊少年ルフト DP : 1

	1	2	3	4	5	6	7
A							
B				▲ぼぼ	△キルケゴール		△時宮遅過
C							
D			▲糸子		▲グラスホッパー △組曲		△黒姫射遠
E	▲歩峰糸子 (能力休み)					△大歩危剣幕	

(2ターン目先手終了時)

<2ターン目先手-最後まで>

糸子 待機

歩峰 その場で能力発動、対象黒姫(精神1)
(MAP全体1マス全員に遠距離通常攻撃 精神攻撃)

稲田葵を使った以上は、当然歩峰糸子も能力を使います。発動率は70%、精神攻撃の成功率は65%です。

これが決れば投了級の打撃ですが、実戦では能力発動は成功したものの、精神判定に失敗するというツライダイス結果となりました。

稲田葵の能力発動、歩峰糸子の能力発動、精神判定、3つのダイスの成否組み合わせの中で、実戦が一番損をする組み合わせだと思います。精神判定に失敗するくらいなら発動の時点で失敗した方が傷は浅いし、そもそも歩峰の能力が外れるのであれば稲田葵も発動失敗してくれた方が得です。

これで形勢はかなり縮まりましたが、まだ禁止主従が有利だと思います。

体力点 30-52

最古の禁止主従 DP : 0

週刊少年ルフト DP : 1

	1	2	3	4	5	6	7
A							
B				▲ぼぼ	△組曲		△時宮遅過
C					△キルクゴール		
D			▲糸子		▲グラスホッパー		△黒姫射遠
E	▲歩峰糸子 (能力休み)					△大歩危剣幕	

(2ターン目後手-途中まで)

<2ターン目後手-途中まで>

キルクゴール : C5 能力発動・応援ボーナス9使用 (100%)

(周囲1マスにバステ付与フィールド設置 バステ「死に至る病」 : 毎ターン体力1ダメージ)

組曲 : B5

チャンスを貰った少年ルフトは反撃に出ます。その第一歩がキルクゴールの能力発動でした。C5での発動が自然なのでやりにくい手なのですが、「組曲B5へ移動→キルクゴールD5で能力発動」という組み合わせもあったと思います。これは後でもう少し詳しく触れます。

最古の禁止主従 DP : 0

週刊少年ルフト DP : 1

	1	2	3	4	5	6	7
A							
B				▲ぼぼ	△組曲		△時宮遅過
C					△キルクゴール		
D			▲糸子		▲グラスホッパー		△黒姫射遠
E	▲歩峰糸子 (能力休み)				△大歩危剣幕 (能力休み)		

(2ターン目後手終了時)

<2ターン目後手最後まで>

大歩危 : E5 能力発動・対象グラスホッパー、体力・応援ボーナス10使用 (90%)

(任意のステータス(今回は体力)に5ダメージ)

射遠 : 待機

時宮 : 待機

大歩危でグラスホッパーの体力ではなく精神を削って、組曲の精神攻撃で仕留めるのも有力だったと思います。実戦の動きはそれよりももっと得をしてやろうという狙いです。欲張ったとも言えますが、グラスホッパー1人に2人も能力を使って能力休みになるのでは勝ち目がないという事だと思っています。

このままグラスホッパーが仕事の無いまま3ターン目終了時に落ちるようなら、禁止主従は攻めた割に成果が上がっておらず、週刊ルフトが有利になります。

体力点 23-46

最古の禁止主従 DP : 0

週刊少年ルフト DP : 1

	1	2	3	4	5	6	7
A							
B				▲ぼぼ	△組曲		△時宮遅過
C					△キルクゴール		
D		▲凱道螺印	▲糸子		▲グラスホッパー		△黒姫射遠
E	▲歩峰糸子 (能力休み)				△大歩危剣幕 (能力休み)		△砂竜

(転校生出現)

<転校生出現フェイズ>

転校生 凱道螺印 D2に登場

転校生 砂竜 E7に登場

禁止主従は凱道螺印をD2と非常に攻撃力の高い場所に置きました。対する週刊ルフトはグラスホッパーが嫌な位置に刺さっているため、転校生を攻撃力のある場所に置くことが出来ません。ここでは禁止主従のグラスホッパーをD5まで進めた手が好手になっています。

しかし、少年ルフトの決断は砂竜E7。禁止主従にDPを獲得する手段が見えているだけに、悲鳴の出そうな配置です。グラスホッパーを撃つてこいとっています。(グラスホッパーの能力はDP1消費の隣接1即死。発動率は60%)

尤も、砂竜をグラスホッパーの射程から逃がすようでは、ぼぼの能力でグラスホッパーを内ゲバされてしまい、2ターン目に組曲でグラスホッパーを殺さなかったのが悪手になります。ここでは少年ルフトに勝負手が必要な場面だったのでしょ。

この砂竜E7が素晴らしい勝負手でした。1回戦における「最強の一手」かもしれません。

最古の禁止主従 DP : 1

週刊少年ルフト DP : 1

	1	2	3	4	5	6	7
A							
B				▲ぼぼ (能力休み)	△組曲		△時宮遅過
C							
D		▲凱道螺印			▲グラスホッパー		△黒姫射遠
E	▲歩峰糸子 (能力休み)				△大歩危剣幕 (能力休み)		△砂竜

(3ターン目先手-途中まで)

<3ターン目先手-途中まで>

ぼぼ その場で能力発動 応援ボーナス10使用(90%)

(周囲1マス全員体力3、精神2ダメージ)

糸子 D5に移動能力発動、対象キルクゴール

(隣接1マス内の1マス内全員に精神即死 自分戦線離脱)

なにはともあれ、糸子でキルクゴールを取るまでは必然です。

ここで砂竜E7の挑発には乗らず、ぼぼでグラスホッパーを内ゲバする手も冷静だったかもしれませんが。これは後述します。禁止主従は華々しく攻める手を選びました。GKは彼らの度胸の良さが好きです。

最古の禁止主従 DP : 1

週刊少年ルフト DP : 1

	1	2	3	4	5	6	7
A							
B				▲ぼぼ (能力休み)	△組曲		△時宮遅過
C							
D					▲凱道螺印		△黒姫射遠
E	▲歩峰糸子 (能力休み)				△大歩危剣幕 (能力休み)	▲ガラスホッパー	△砂竜

(3ターン目先手終了時)

<3ターン目先手-最後まで>

ガラスホッパー E6に移動能力発動、対象砂竜 応援ボーナス10使用(70%)

(隣接1マス1人即死 DP1消費)

螺印 D5に移動だけ(死に至る病付与)

決めに出了禁止主従ですが、2ターン目に続いてダイスに嫌われます。ガラスホッパーの能力発動率70%に対しダイス目は無情の100。更に凱道螺印をD5まで踏み込んだのが、ここまで大きなミスが無かった禁止主従にとって痛恨の失着でした。D4に自重していればまだ第2ラウンドが残っていました。

週刊ルフトの転校生を一方的に落とせるチャンスが一転、砂竜を仕留め損なった事で今度は禁止主従の転校生が代償なく取られる形に陥りました。

体力点 25-33

最古の禁止主従 DP : 1

週刊少年ルフト DP : 1

	1	2	3	4	5	6	7
A							
B				▲ぼぼ (能力休み)	△組曲		△時宮遅過
C							
D		▲凱道螺印					△黒姫射遠
E	▲歩峰糸子 (能力休み)				△大歩危剣幕 (能力休み)		△砂竜

(3ターン目先手-参考図1)

<3ターン目先手>

ガラスホッパーC5へ移動

ぼぼ その場で能力発動 応援ボーナス10使用(90%)

(周囲1マス全員体力3、精神2ダメージ)

糸子 D5に移動能力発動、対象ケルケゴール

(隣接1マス内の1マス内全員に精神即死 自分戦線離脱)

仮の話①

砂竜を殺しに行かず、ガラスホッパーを内ゲバした場合です。凱道螺印の能力で大歩危を殺してDPを1点稼げば、ガラスホッパーが組曲に能力を使えますが、それは欲張った悪手です。凱道螺印がD5で能力休みになる損が大きすぎます。

体力点は24-33。歩峰の能力が二回試せる事を考えると、実戦より確率的には分がある形かもしれませんが。この局面が禁止主従有利だとしたら、これを選ばせなかった(選びにくくさせた)砂竜E7はやはり好手だったという事になります。

最古の禁止主従 DP : 1

週刊少年ルフト DP : 1

	1	2	3	4	5	6	7
A							
B				▲ぼぼ	△組曲		△時宮遅過
C							
D		▲凱道螺印	▲糸子		▲グラスホッパー △キルケゴール		△黒姫射遠
E	▲歩峰糸子 (能力休み)				△大歩危剣幕 (能力休み)		△砂竜

(3ターン目先手-参考図2)

仮の話②

参考図2は、2ターン目後手、キルケゴールの能力をD5で使用した場合の図です。

ぼぼの能力でキルケゴールの精神を削れなくなっています。

それでも凱道螺印の能力で大歩危を落とし、砂竜をグラスホッパーで殺しに行く手はあります。しかし、凱道螺印もD5で能力休みになってしまうので、グラスホッパーの能力が成功しても禁止主従が勝ちなのか、ハッキリ断言できません。かと言ってキルケゴール(精神2)に糸子の精神攻撃を仕掛けるのも分が悪すぎて論外でしょう。

最古の禁止主従 DP : 0

週刊少年ルフト DP : 1

	1	2	3	4	5	6	7
A							
B				▲ぼぼ (能力休み)	△組曲		△時宮遅過
C							
D		▲凱道螺印	▲糸子		△キルケゴール		△黒姫射遠
E	▲歩峰糸子 (能力休み)				△大歩危剣幕 (能力休み)		△砂竜

(3ターン目先手-参考図3)

続、仮の話②

砂竜を取りに行くのは勝ちかどうか分からないので、グラスホッパーを内ゲバしてとりあえずDPの損失を防ぎます。しかし、これでは禁止主従は明らかに変調です。実戦とは逆に2ターン目にグラスホッパーをD5まで出したのが空振りの悪手となっています。

じゃあ禁止主従が不利なのかといえば、それも微妙です。大歩危に死に至る病が掛かっていて、6ターン目には病死の計算です。

これはなんだか両チームともに主張のない戦いのように見えます。2ターン目後手でキルケゴールD5発動は有力だと思いますが、こういうポンヤリした戦いを好んでやりたい人は少ないのではないのでしょうか。

最古の禁止主従 DP : 1

週刊少年ルフト DP : 4

	1	2	3	4	5	6	7
A							
B				▲ぼぼ (能力休み)	△組曲		
C						△時宮遅過	
D					△砂竜 △黒姫射遠		
E	▲歩峰糸子				△大歩危剣幕 (能力休み)		

(3ターン目先手後手終了時)

<3ターン目後手>

射遠 : D5で螺印に通常攻撃 命中ボーナス+10 (85%)

砂竜 : D7→D6→D5で螺印に通常攻撃 (100%)

時宮 : C6移動のみ

組曲 : 待機

大歩危 : 能力休み

凱道螺印に黒姫の通常攻撃をきっちり命中させて、少年ルフトの勝ち。以下砂竜からぼぼ、歩峰ともに逃げ切れないため、全滅確定です。

——ここで禁止主従の投了となりました。

最古の禁止主従 DP : 1

週刊少年ルフト DP : 1

	1	2	3	4	5	6	7
A	▲稲田葵 (死亡)						
B				▲ぼぼ (能力休み)	△組曲		△時宮遅過
C							
D				▲凱道螺印			△黒姫射遠
E	▲歩峰糸子				△大歩危剣幕 (能力休み)	▲ガラスホッパー	△砂竜

(3ターン目後手-参考図)

仮の話③

3ターン目先手で凱道螺印の位置をD4に自重した形です。

ガラスホッパーが死ぬのを込みで、体力点は22-41。点数だけ見ると禁止主従が苦しいように見えますが、歩峰の能力など禁止主従にも攻め手が多いので、ほぼ互角のようにも見えます。とにかく、まだまだこれからの勝負です。

総評として、やはり禁止主従のダイス運の悪さは大きかったように思います。3ターン目のガラスホッパーの発動失敗が印象的ですが、同じくらい2ターン目のダイス目の組み合わせも痛かったように思います。7:3の3どころか、9:1の1を引いてしまったのかもしれませんが。

しかし、この勝敗で一番大きかったのは運ではなく、ルフトライテルさんの頑張りであるとGKは思っています。ルフトライテルさんはこの試合に向け連日掲示板で作戦を練り、堅実に応援点を稼ぎ、また他チームの試合をしっかり見て勝負勘を磨いてきました。それら全て一つに実を結んで、針の先程に細い勝機を掴むに至りました。1回戦のMVPを選ぶとするなら彼を推します。最強の手札を持つ禁止主従が敗れたのは、相手もまた軍師として最強だったからです。

禁止主従を倒したことで、アンティを含めた週刊ルフトの手札はもはや最弱ではありません。二回戦のパワーバランスはがぜん渾沌、全チームが優勝を狙える位置にいるとみて良いでしょう。

これから始まる2回戦が1回戦より更にハイレベルな戦いとなり、盛り上がってくれることを期待しております。