

『ロード・オブ・ザ・リング：トレーダブル・ミニチュアゲーム』 ブースター・ドラフト戦ルール

用意するもの

各プレイヤーは、ブースター・パックを2個ずつ用意します。

ドラフト

プレイヤーは、審判の指示に従って、1個目のブースター・パックを開封します。フィギュアを包んでいる袋も開封して下さい。どんなフィギュアを引き当てたかを、他のプレイヤーから隠す必要はありません。

各プレイヤーは、開封したブースター・パックからフィギュアを1体選んで下さい。選び終わったら、そのことを示すために手を上げて下さい。プレイヤーが全員手を上げたら、各プレイヤーは選択しなかったフィギュア3体を、右隣のプレイヤーに渡して下さい。

次に、目の前にあるフィギュアの中から2体を選択します。最初にした1体を手元に残しておく必要はありません。プレイヤーが全員選択を終えて手を上げたら、選ばなかった2体を右隣のプレイヤーに渡します。

今度は、プレイヤーはそれぞれ目の前にあるフィギュアの中から3体を選択します。全員が選択を終えたら、最後に残った1体を右隣のプレイヤーに渡します。

続いて、各プレイヤーは2個目のブースター・パックを開封します。そして、目の前にあるフィギュアの中から5体を選択します。全員が選択を終えたら、残った3体を左隣のプレイヤーに渡します。

そして、各プレイヤーは目の前にあるフィギュアの中から6体を選択し、全員が選び終わったら、残りの2体を左隣のプレイヤーに渡します。最後に、各プレイヤーは目の前にあるフィギュアの中から7体を選択し、残った1体を左隣のプレイヤーに渡します。

アーミーの編成

各プレイヤーは、500ポイントでアーミーを編成します。アーミーの編成に関するルールは通常とまったく同じですが、以下の点が異なります。プレイヤーは、ヒーローの行動力の値に関係なく、何体でも部下タイプのフィギュアをアーミーに入れることができます。ただし、編成コストの合計は、500ポイント以下でなければなりません。

特別ルール

アーミーの編成コストの合計が少ない方のプレイヤーは、すべての作戦ロールに+1、ゲーム開始時にどちらがマップを選択するかをロール(最初のターンの先攻/後攻を決めるロール)に+1することができます。

勝利条件は、対戦相手のアーミーを全滅させることです。ブースター・ドラフト戦では、[一つの指輪]のルールは使用しません。つまり、〈フロド〉は指輪をはめることができず、彼をマップの端から脱出させてゲームに勝利することはできず、また、彼が倒されてもあなたの負けになることはありません。

トーナメント

各プレイヤーは1対1で対戦します。トーナメントの形式は勝ち抜き戦でもスイス方式でも構いません。しかし、プレイヤー全員が、全ラウンドをプレイすることができるスイス方式の方が良いでしょう。プレイヤーは対戦の合間に、アーミーの編成を変えても構いませんが、対戦の組み合わせが発表された後に変えてはなりません。

トーナメント終了後、各プレイヤーは手元にあるフィギュアをそのまま持ち帰して下さい。

訳注：スイス方式とは、各ラウンドの対戦成績に応じて、対戦するプレイヤーの組み合わせを変える方式です。例えば、トーナメントの第1回戦はランダムに決定した相手と戦い、2回戦以降は、前回までの対戦成績が1位のプレイヤーと2位のプレイヤー、3位のプレイヤーと4位のプレイヤーというように、順位の近いプレイヤー同士が対戦します。

対戦成績の計算方法は、セイバートゥース社発表のルールに含まれていませんが、対戦相手のアーミーを全滅させた時点で生き残っている自分のフィギュアの編成ポイントの合計を“勝利ポイント”にすると良いでしょう。双方のプレイヤーが同一のターンに全滅した場合、勝った側の、最後まで生き残っていたフィギュア1体のポイントを勝利ポイントにして下さい。

500ポイント戦は大抵30分もあれば終わるので、1回のトーナメントで3〜5回戦くらい対戦を行ない、その終了時点で最も勝利ポイントの合計が多いプレイヤーの優勝にすると良いでしょう。