

「神は死んだ」

～ジュニアルールについて、ニージェ

ジュニアルールとはKONMAIが提示する遊戯王の公式対戦形式の一つ。ジャンル兼通称兼蔑称は世紀末ジャンケンフィーバー。

- ・ [概要](#)
- ・ [基本ルール](#)
- ・ [ゲーム性](#)
- ・ [全選手入場！！](#)
 - [条件召喚モンスター](#)
 - [通常召喚可能なアタッカー](#)
 - [その他防御用カード](#)
 - [封じられた神々](#)

概要

ジュニアルールは第1期における公式ルールを原型として第2期に制定された対戦形式である。最大の特徴としては上級モンスター召喚に生贖を必要としないことが挙げられる。そのため下級モンスターと一部の優秀な上級モンスターによる装備ゲーか除去ゲーが主流だったエキスパートルールとは良くも悪くも大きく違うゲーム性を築いてる。二つのルールの混同や大型モンスターが活躍しやすい性質からローカルルールなどでは部分的にジュニアルールが採用されることも多かった。

しかし当時のカードプールではあまりにゲームとしての底が浅すぎたことや原作がバトルシティ編以降エキスパートルールを採用したことからあっさりと廃れ、現在では小学生以下限定の小規模大会が開催される程度くらいしか公式での動きはなくなってしまっている。

それでも一応公式ルールなので咲夜さんCGI含めてそれなりにこのルールに対応したCGIはある。新エキスパートルールに飽きたプレイヤー達がお遊びで対戦してみたことでジュニアルールは数年振りに日の目を浴びることになるのだがその姿はゲームというにはあまりにも凄惨な光景だった…

- ・ 先攻1ターン目に青眼出したと思ったら攻撃力4000のモンスター3体に後攻1killされた
- ・ 1ターン目大量展開されたけどぶっぱから8000ダメ余裕でした
- ・ 弾圧とれば勝つる！邪www神wwwアwwwwバwwwwタww - wwwwww

これらの **地獄絵図** が一時期逆にネタとして盛り上がったが、すぐに飽きられ現代に蘇らせてはならない闇のゲームとして永久に封印されることとなってしまった。そのためCGIにおいてもまともに対戦されることはなく一部の好事家がひっそりとプレイするのみである。

基本ルール

概要の項にて端的にこのゲームの内容を示したがあれだけでは意味が分からないと思うのでジュニアルール独自のルールを列挙していく。尚CGIと公式にアナウンスされているルールにも微妙な差異があるがここではCGIの仕様に準ずる。

- ・ 魔法罨ゾーンは一つのみ
- ・ **魔法カードも一旦セットしてからでないとは発動できない**
- ・ 誘発即時効果を手札から発動させることが出来ない
- ・ **上級モンスターの召喚に生贖を必要としない**
- ・ **条件召喚モンスターを手札から無条件で特殊召喚できる**

(重要なものを太字、特にゲーム性に影響するものを太字+赤字で表記)

以上のことから大型モンスターが主役のゲームだと分かるだろう。[四十帝](#)や[東方ラスボスオンリー](#)といった新エキスパートルールでは紙束以前のものがデッキとして成立したりすることからファンデッキも発想次第で様々なものを作ることが出来る。

しかしそれはあくまでファンデッキ同士での話であり、ガチ勢を相手にした場合口マン溢れるオールスターデッキだろうと愛故の嫁デッキだろうと一瞬で蹂躪されることになる。この点もジュニアルールのイメージが芳しくない原因の一つだろう。ジュニアルールのガチデッキとファンデッキの溝は一時期の新エキスパートルールが可愛く見える程に酷く最早一部の最上位性能を誇るモンスターとジュニアルール独自の戦術性に合致したモンスター以外はゲームに参加することすら許されないというレベルに達している。

ではジュニアルールは結局やったもん勝ちのぶっぱ一強ゲーなのか？誰が組んでも突き詰めると同じ構築になるクソゲーなのか？

否、断じて否。確かにジュニアルールの決着は九割方似たような形になるが、有志の研究によって様々な戦術や独自のゲーム性が開発され、その結果後述する戦術を理解した者同士の極まった対戦はそれこそ決闘が始まる前からとても深い読み合いや熱い差し合いが繰り返されるのである。

ゲーム性

まずジュニアルールにおいて最も採用率の高いモンスター群は条件召喚モンスターである。条件召喚モンスターの中には却って勝利から遠のく程に厳しい条件を満たしてようやく場に出せる一般的に「ロマン」「切り札」と呼ばれるモンスターが存在する。

しかしジュニアルールにそんなものは関係ない。手札からいきなり飛び出してその圧倒的性能で場を荒らすのはあまりにもお手軽且つ強力な戦法である。

また条件召喚モンスターは **出しても召喚権を消費しない**。そのためぶっぱなし効果を持ったモンスターを召喚し立て続けに複数の条件召喚モンスターで追い討ちを掛けてそのままゲームを終わらせるのが初心者から上級者まで共通の勝ち筋となる。

ハッキリ言って1回のチャンスで勝負を決められる条件召喚モンスターを投入しないメリットは存在しないためこれらはほぼ全てのデッキに大量投入される。そしてそれらへの抑止力として存在するのが《虚無魔人》《王宮の弾圧》に代表される特殊召喚封じである。

ジュニアルールの1デッキにおける条件召喚モンスターの投入数は少なくとも15~20枚は堅く多い物では30枚に達することもある。更に除去さえもこれらのモンスターに依存することが多く、相手によっては完封も可能な程の封殺力を持っている。

当然特殊召喚封じ1枚だけでハメ殺されるわけにもいかないでそれを狩れるモンスター、つまり通常召喚可能な最上級モンスターを投入する必要が出てくる。

これらも粒揃いだが生贄さえ揃えば通常召喚可能ということと召喚権を行使するので1ターンに1枚までしか出せない性質から大半は条件召喚より性能は劣る。

これら3種のカードによる三竦みがジュニアルールの根幹である。ジュニアルールを揶揄する言葉として「じゃんけん」があるが、これはある意味では的を得ていると言えるだろう。

だが遊戯王はカードゲームである。それぞれ引かなければ使うことは出来ず、またその配合を自由に変えることも出来る。そしてこれら三竦みから外れたカードで戦術を狂わせることも出来る。

それぞれのバランスを自由に調整して投入されるモンスターによって個性や利点を持たせることが出来ると言えばただのじゃんけんと言えど中々奥深く感じる事が出来るのではないか。

またこのように相性とカードの比率が大きなウェイトを占めるため、マッチ戦こそが醍醐味という見方もある。元々魔法・罠があまりなくほぼ全てのデッキで条件召喚モンスターが多数投入されているため、残りのカードの配合を変更するだけで別タイプのデッキへとシフトすることが可能。ここで相性的に優位に立つためにサイドチェンジの駆け引きが発生するのである。他方優位に立てなかったとしても条件召喚モンスターによる1チャンスの脅威は残されており完全な相性ゲーで終始しないところでも微妙に絶妙なバランスが成り立っている。

全選手入場！！

ジュニアルールの決闘にまともに参加できるで比較的採用率の高いカードを紹介していく。尚[ランダムボックス](#)限定モンスターに関するネタバレも多分に含まれるので注意。

条件召喚モンスター

デッキを占めるスペースが特に多く性能もインフレ気味なのが充実しているため、決闘者の個性やデッキの特徴といったものが最も良く出る部分である。

- Aクラス（殆どのデッキに問答無用で入る程度の性能）
- Bクラス（強力だが投入されるかは好みによる程度の性能）
- Cクラス（性能では劣るが役割が評価されれば投入されることもある程度の性能）

通常召喚可能なアタッカー

ズバ抜けた戦闘能力を持つ三邪神が頭一つ抜けており、それを尖った性能を持ついくつかのカードが追従する構図となる。基本的に対《虚無の統括者》性能と対《D-HERO B l o o -D》性能の二つが重要視される。

- Aクラス（殆どのデッキに問答無用で入る程度の性能）
- Bクラス（強力だが投入されるかは好みによる程度の性能）
- Cクラス（性能では劣るが役割が評価されれば投入されることもある程度の性能）

その他防御用カード

これまで述べてきたようにジュニアルールは攻めが非常に激しいルールである。ぶっぱからそのまま相手のライフが無くなるまで殴るのが基本戦法として確立している点からもその奇烈さが知れよう。だからこそその1発をもらわないということはとても重要なのである。相手の攻撃チャンスがなくなり生き残るだけでなく今度は自分に激しい攻撃のチャンスが回ってくるのだから。攻める側は相手が何を伏せているかを読み如何にその穴を突くか・守る側はどれだけ少ないカード消費で生き残り次の攻めに繋げるか、こうした独自の駆け引きはジュニアルールの最も熱い部分の一つである。

魔法・罠カードについては一枚までしかセットすることが出来ないで不用意に残り続けるカードを伏せるとそれ以後こちらの魔法・罠が使用不能になり立ち回りが苦しくなる。また発動条件のあるカードを伏せてもぶっぱが常のジュニアルールでは条件を満たす前に割られることが非常に多い。そのため投入されるカードはフリーチェーンが大半である。中には永続魔法や永続罠を積極的に採用したロックデッキも存在するが、あくまでそれらを守るための専用の構築が必要不可欠であり普通は投入されない。具体的にはフリーチェーン防御の代表格《和睦の使者》《威嚇する咆哮》、《黒衣の大賢者》からサーチ可能でダメージを打ち消す《ハネクリボー》を呼び出せる《クリボーを呼ぶ笛》等が主な選択肢となる。

モンスターによる防御も特殊で「手札から効果を発動できない」というルールから《バトル・フェーダー》《速攻のかかし》のような一般的に用いられる防御カードが使えない。そのためフィールドで効果を発揮するモンスターが候補となる。こちらの選択肢は

- ・《クリボーを呼ぶ笛》でリクルート可能が可能だが破壊されないと発動できない《ハネクリボー》
- ・あっさり読まれるが《増援》でサーチできる上安定感抜群の《ゼロ・ガードナー》
- ・戦闘破壊に対応してないがその分リターンも大きい《ネコマネキング》

などそれぞれ一長一短なので好みが分かれるところである。

封じられた神々

ランダムボックス限定のレベル13・神属性のモンスター群。その極めて高い性能に加えて独自の性質を持っていることから大型モンスターとは切っても切れない関係にあるジュニアルールには大きく影響している。

+ そこで今夜はこのような驚くべき能力を持った生き物たちの世界へ皆さんを招待しよう