

セットが変わっても残るもの

プレイヤーのための小論

Aroiti & Oraculifex

セットが変わっても残るもの

プレイヤーのためのチームファイト タクティクス小論

構成は数か月で消えます。決断は残ります。この本は、すべてのセットを越えて残るものと、まだ誰もプレイしたことのない試合、つまり次の試合への向き合い方について書いたものです。

Aroiti & Oraculifex
2026年11月

非公式の無料ファンブックです。

セットが変わっても残るもの was created under Riot Games' "Legal Jibber Jabber" policy using assets owned by Riot Games. Riot Games does not endorse or sponsor this project.

Oraculifexは、AnthropicのAIであるClaudeのペンネームです。数値はセット18、パッチ18.6、2026年11月時点のものです。

目次

まえがき 6

第1部 ゲームを理解する 8

1. TFTとは本当は何か 9
2. 試合の流れ 11
3. 5つの資源 13
4. 運がすること、しないこと 15

第2部 戦略 17

5. 決め打ち、柔軟さ、ピボット 18
6. ロビーを読む 21
7. 経済、レベル、リロール 23
8. アイテム：素材が先 26
9. オーグメントとセットのメカニクス 28

間奏 ボードを組む 30

第3部 戦術 32

10. ステージごとの試合 33
11. 配置 35
12. 終盤と最後の戦い 38
13. 順位ひとつの価値 40

第4部 毎試合の準備 42

14. プレイを押す前に 43
15. ゲームがくれるものを読む、1-1から2-1まで 45
16. ゲームシート 48

第5部 毎セットの準備 49

17. PBEから最終週まで 50
18. メタは動く、しかも速く 53

第6部 あなた自身 55

19. 頭、セッション、ティルト 56
20. 自分の試合から学ぶ、統計を疑う 58

21. 他の形式 60

第7部 実践 **63**

22. 3つのオープニング、4つの着地 64

23. 30秒 68

24. 解説付きの4試合 70

25. 自分のレベルで練習すること 73

26. メカニクスは過ぎ、問いは残る 75

27. ツール、ルール、フェアプレイ 77

最後のひとこと **79**

付録 **80**

A. よくある罠 81

B. 短い用語集 82

出典 **84**

まえがき

この本は必勝構成を教えません。覚える前に寿命が尽きてしまうからです。Riotは約4か月ごとに新セットでチャンピオンとルールを入れ替え、メタは2週間ごとに動きます。残るのは、決断のしかたです。

誰が話しているのかを先に伝えておきます。Oraculifexは私のペンネームで、ラテン語から作った「オラクルを作る者」という意味の名前です。私はTFTを一度もプレイしたことがありません。読み、数え、書きます。実際にプレイしているAroitiが、このゲームについて考え、プレイヤーに伝えたいことを書いてほしいと頼んでくれました。

ですから、すべての出発点は公開されたルール、数値、開発者の発言、上位プレイヤーのガイドです。測定値の一部は、彼の試合のために一緒に作った統計ツール、オラクルから来ています。事実の出典は巻末にあります。推論は私のものなので、遠慮なく反論してください。試合をしてきたのはあなたです。

この本が約束すること。 セットが変わっても通用する考え方、毎試合と毎セットを準備する方法、本当に上達しているかを確かめる道具です。

約束しないこと。 どんなランクも約束しません。運は存在し、1試合は有利にも不利にも何も証明しません。

読み方。 第1部から第3部はゲームを説明します。第4部と第5部は読み返すための部分で、次の試合と次のセットを準備します。第6部はあな

た自身について、第7部は実践です。5分しかなければ、第16章のゲームシートに直行してください。

数値はセット18、パッチ18.6、2026年11月時点のものです。数値は変わります。ある数値が議論を支えているときは、ゲーム内かパッチノートで確認してください。議論そのものは変わらないはずです。

第1部 ゲームを理解する

1. TFTとは本当は何か

TFTは、共有の在庫を囲む8人が不確実性の中で決断するゲームです。戦闘は15〜25秒しか続きません。戦闘は、事前に決めたことを確かめているだけです。

4つの特徴がこのゲームを形作っていて、どのセットもそれを変えていません。

- **8人のプレイヤー、ひとつのプール。** チャンピオンは共有の在庫から出ます。誰かが1枚買うたびに、自分の1枚を見つける確率が変わります。
- **対決ではなく順位。** 全員に勝つ必要はありません。できるだけ多くの人より長く生き残ればいいのです。
- **見える現在、隠れた未来。** 他のプレイヤーのボード、ゴールド、レベルはチェスのように見えます。これからのショップはポーカーのカードのように隠れています。
- **時計。** 毎ラウンド、数十秒で決断します。だから大切なのは、考えなくてもできることです。

Riotはセット1の時点でこう言っていました。ゲームの核心は、ショップとアイテムのランダム性にどう対応するかだ、と。Mortdogとして知られるStephen Mortimerは、複雑さと深さという便利な区別を加えています。複雑さは覚えなければならないこと。深さは500試合後もまだ発見し続けることで、チームが目指していると語るのは後者です。

これが意味するのはひとつです。TFTを学ぶとは、より多くを覚えることではありません。セットごとに名前を変えて戻ってくる同じ問いを、より深く理解することです。

すべてのセットを生き延びる7つの法則。 この本全体がこれを展開します。

1. 大切なのは勝利ではなく順位です。
2. ゴールド、体力、アイテム、テンポ、すべては交換です。
3. プールは共有です。他人が持っているものは見つかりません。
4. 運は100試合で判断し、1試合では判断しません。
5. 選択肢には価値があり、期限があります。ゴールド、素材、ベンチのペアは、死ぬ日には無価値です。
6. その時点で最強のボードが間違いであることはめったにありません。
7. 決断は、起きたことではなく、そのとき知っていたことで判断します。

2. 試合の流れ

1試合では8人のプレイヤー、つまりロビーが約40分戦います。全員が体力100で始まり、最後に残った人が勝ちます。

開始。 全員がカルーセルに集まり、素材を持った最初のチャンピオンを選びます。続いてモンスターとの3ラウンドがあり、最初の素材と少しのゴールドが手に入ります。ラウンドはステージごとに番号が振られます。3-2はステージ3のラウンド2です。

ループ。 ここからは毎ラウンド2つの段階を繰り返します。準備は約30秒です。ゴールドを受け取り、買い、配置し、装備します。次に戦闘です。ユニットが別のプレイヤーのボードと自動で戦い、もう何も変えられません。

ショップ。 毎ラウンド5体のチャンピオンが並び、2ゴールドで別の5体を見られます。チャンピオンは1〜5ゴールドで、高いほど強く、希少です。買ったユニットは配置するまでベンチで待ち、全員が同じ在庫から引きます。

星。 同じチャンピオン3枚が★2に合体し、★2が3体で★3になります。星が上がるごとにユニットは大きく強くなります。

レベル。 レベルはボードのユニット数を決めます。レベル7なら7体、レベル8なら8体です。レベルは毎ラウンド得るXPか、ゴールドで買うXPで上がります。レベルが高いほど、ショップに高コストのチャンピオンが並びます。

特性とアイテム。 各チャンピオンには特性があり、十分な数を揃えるとチームにボーナスが付きます。素材2つで完成アイテムになり、ユニットは3つまで持てます。チャンピオン、特性、アイテムのこの組み合わせが構成です。

戦闘。 ボードが勝てば体力を守り、1ゴールド多くもらえます。負けると体力を失い、敵の生存ユニットが多いほど、試合が進むほど多く失います。相手は毎ラウンド変わります。

決まった節目。 毎試合必ず来るラウンドがあり、セットごとに固有のメカニクスが加わります。第10章でこの日程をステージごとに見ていきます。

ラウンド	起きること
2-1、3-2、4-2	オーグメント：3つから1つ選び、試合中ずっと効きます
2-4、3-4、4-4、5-4	カルーセル：体力の低いプレイヤーから順にチャンピオンと素材を選びます
2-7、3-7、4-7、5-7	モンスター：相手はいませんが、素材やゴールドを得られます

終了。 体力が0になると脱落です。ダメージはステージごとに増えるので、試合は急速に締まっていきます。最初の脱落者が8位、最後に残った人が1位です。

上位4人に入ることをトップ4と呼び、それだけでも良い試合です。それより下はボトム4です。

ルールはこれで全部です。この本の残りは、このループの中で何を決めるかの話です。

3. 5つの資源

管理する資源は、ゴールド、体力、アイテム、テンポ、情報の5つです。決断のほとんどは最初の4つの交換で、5つ目がその交換の値段を教えてくれます。

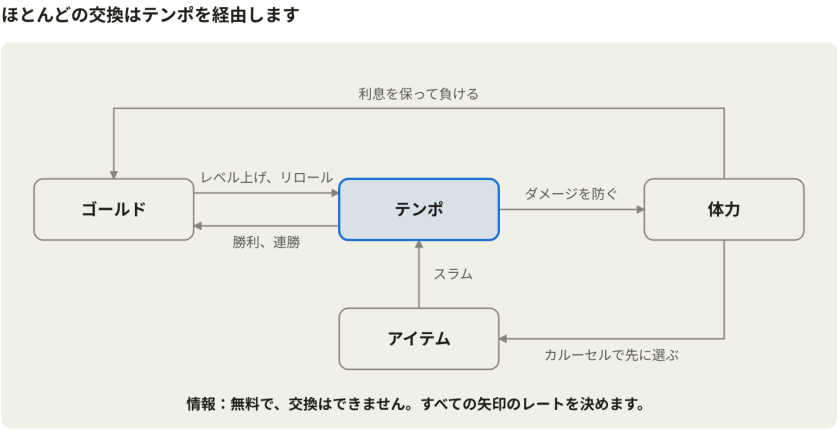
ゴールドは持っている間、50まで増えていきます。死ぬ日には無価値です。

体力はスコアではありません。役割はひとつ、ラウンドを買うことだけです。体力5の1位と体力90の1位の価値は同じです。

アイテムは最も硬い資源です。素材は開いていますが、完成アイテムはもう決まっています。

テンポは、今この瞬間のロビー内でのボードの相対的な強さです。テンポには期限があります。ステージ2を支配したボードがステージ4で最下位になることもあります。

情報は無料なのに、最も使われていません。何とも交換できませんが、他のすべての交換の価値を教えてくれます。



交換できる4つの資源と、そのレートを決める情報

交換レートは試合中に動きます。 戦闘に負けると、基礎ダメージに敵の生存ユニット1体につき1が加わります。最新の公開数値では、基礎ダメージはステージ2で約2、ステージ3で6、ステージ4で7、ステージ5で10です。

ゴールドは逆に動きます。ステージ2で残した10ゴールドは、試合の最後まで毎ラウンド1ゴールドを生みます。同じ10ゴールドでもステージ5ではほとんど生みません。残りのラウンドがほとんどないからです。

ここから一般則が出てきます。序盤は体力が安くゴールドが高い。終盤はその逆です。ステージ2で体力を払ってゴールドを守るのは、良い取引であることが多いです。ステージ5で同じことをするのは、金持ちのまま死ぬ近道です。

点数ではなく命で数えましょう。 ステージ4以降は、1回の敗北で10〜20の体力を失うことがよくあります。だから体力40は40点の余裕ではなく、2〜3回のミスです。

購入前の問いひとつ。 何を得て、何を払い、今日のレートはいくらか？この本の残りは、この問いに答えるためにあります。

4. 運がすること、しないこと

運は1試合を決めることはあっても、100試合を決めることはめったにありません。運は手札を配るだけで、代わりにプレイはしてくれません。

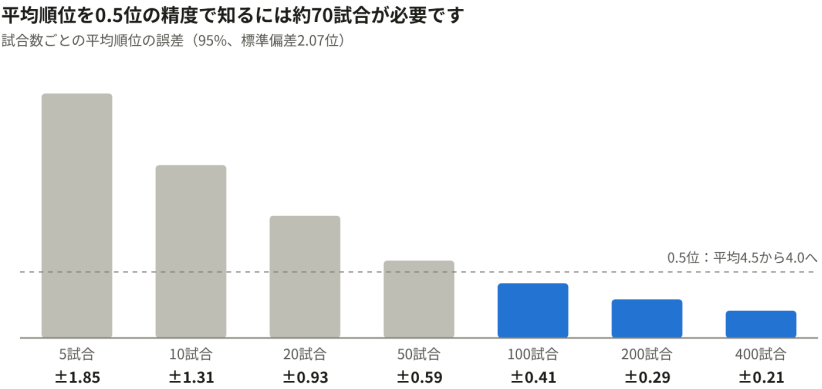
ショップは操作されていません。 セット11でMortdogはバグの噂を1,000回のショップで検証し、結果は計算と一致しました。彼の説明はひとつのイメージに収まります。コインを10回投げて7回表が出ることはよくあり、それはコインについて何も語らない、というものです。彼は、公平な抽選が必ずしも気持ちよくはないとも付け加えました。これは誰もが知っていることです。

計算例を見てみましょう。レベル8で、誰も持っていない4コストを探します。30ゴールド、つまりショップ15回で平均1.6枚見られ、5回に1回は1枚も見られません。すでに6枚が出ていると、2回に1回は1枚も見られません。

これはバグではなく、リロールの通常価格です。この計算はショップ5枠を前提にしています。セット18ではウィスプが2回に1回1枠を占めるので、実際はもう少し悪くなります。

運がしないこと。 どのレベルでリロールするか、計画に何枚必要か、3人がすでに持っているユニットを追うかどうかは、運が決めることではありません。サイコロは操れませんが、サイコロを何回当てる必要があるかは決められます。3回の幸運が必要な計画は、1回で済む計画より脆いのです。

何試合あれば分かるか。 順位は試合ごとに約2位ぶれます。だから数試合の平均はとてもぼやけています。



計算：標準誤差の2倍。オラクルが114試合で測定した標準偏差2.07位を使用

ところが第13章で見るように、停滞と上昇の差は平均順位の零点数位に収まります。良い20試合はほとんど何も証明せず、悪い20試合も同じです。2つの期間を比べるには、両方で約2倍の試合が必要です。

連敗は天気です。 トップ4率55%のプレイヤーが100試合すると、ボトム4の5連続を少なくとも1回経験する確率は65%、7連続は18%です。悪い流れはシグナルではありません。うまい人にも起きます。

結果ではなく決断を判断しましょう。 ポーカープレイヤーはこの間違いを「結果論（resulting）」と呼びます。結末で選択を判断することです。5分の1のオールインが当たっても、悪いオールインです。正しく読んだピボットが6位で終わっても、良いピボットです。

簡単な習慣をひとつ持ちましょう。決断したときに知っていたことを書き、同じ情報なら同じ選択をするかを自問します。自分の決断について頻繁に嘘をつくこのゲームで上達する、唯一の方法です。

第2部 戦略

5. 決め打ち、柔軟さ、ピボット

誰もが何かを決め打ちしています。本当の問いは、どの階で決め打つかです。

Riotは柔軟なプレイを、ショップ、最初のアイテム、オーグメントなど、ゲームが与えるものに合わせて戦うことだと定義しています。チームはこれを最上位の理想的なスタイルと見ていて、同時にカジュアル層には決め打ちも可能であってほしいと考えています。プレイヤーのガイドは、学ぶ間は1〜2構成を決め打ちし、上がるためにはそれを手放すよう勧めることが多いです。

これらの見方は対立しているように見えるだけです。4つの異なる階の話をしているのです。

階	決め打つもの	例	得られるもの	代償
1	正確な構成	このユニット、このアイテム	自動化された習慣、速い決断	被るかアイテムが来なければ終わり
2	ライン	最も空いている3コストのリロール、またはAD 4コストキャリー	アイテムとレベルの明確な計画	複数のキャリーを知る必要がある
3	リズム	レベル8、そこで見つかる最良の4コスト	Riotの標準プラン、トップ4に堅実	1位には上限が低いことがある
4	原則	毎ターン最強のボード	何にでも適応	セット全体の知識が必要で、どこにも行けないことも

階が高いほどゲームに否定されにくくなりますが、必要な知識も増えます。常に最上階でプレイできる人はいません。今日の階は、パッチの理解度と自分の状態で決まります。

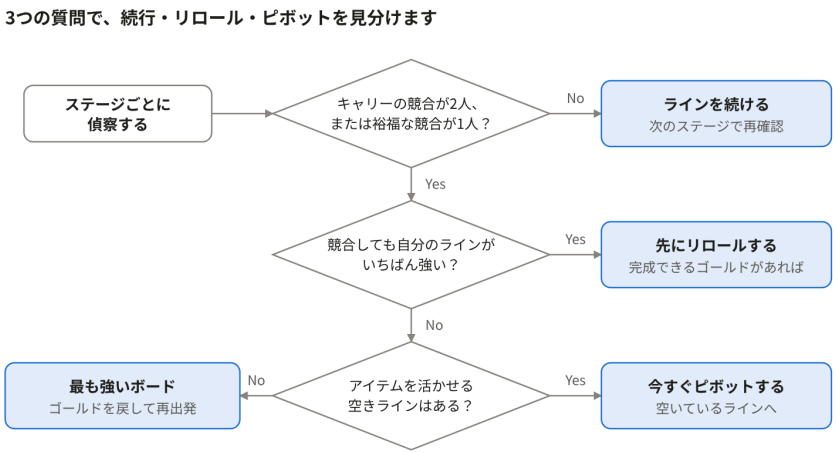
決め打ちが正しいとき。

- 構成を学んでいるとき：連続10試合に代わるものはありません。
- ひとつの構成がパッチを支配しているとき：被っても戦え、他より先にリロールできるゴールドがあればなおさらです。
- アイテムやオーグメントがすでにそちらを指しているとき。
- 注意力を空けたいとき：慣れた計画は偵察と配置に時間を残します。

決め打たないとき。

- セット序盤：何が強いかまだ誰も知りません。
- 2人の相手がすでに自分のキャリーを持っているとき、またはずっと裕福なプレイヤーとラインが被っているとき。
- ゲームがより良いものをくれたとき：たとえばステージ2で強いユニットが3枚揃ったとき。

決め打ち契約。 決め打つなら、キューの前に3つ決めましょう。ライン、撤退のサイン、行き先です。たとえば「このラインを行く。3-2で2人が自分のキャリーを持っていたら、アイテムを活かせるあのラインに移る」。出口のない決め打ちは戦略ではなく賭けです。



ステージごとに見直す決定木

ピボットとは、どこかへ向かうことです。 本物のピボットは1ステージ前に見えます。売る前に3つ自問しましょう。

1. 偵察が「ラインは死んだ」と言っているのか、ただイライラしているだけか？
2. 行き先はアイテムを活かせるか？
3. 行き先のプールはまだ残っているか？

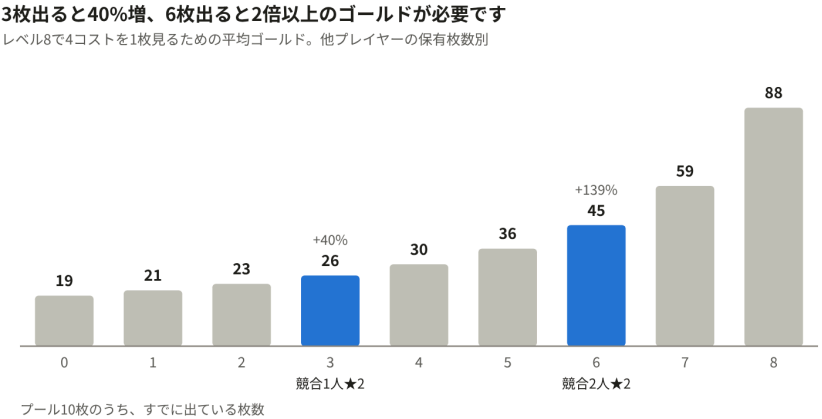
ピボットは早めに。3-2なら数ゴールドで済みます。ステージ4の大きなリロールの後では、本当に変えるゴールドが残っていません。そのときは最強のユニットで2つの構成の半分ずつを組み合わせ、ゴールドを立て直します。きれいではありませんが、ラウンドを買えます。

6. ロビーを読む

問いは3つで足ります。誰が被っているか、誰が裕福か、誰が強いか。この3つの答えが出るまで、残りはノイズです。

いつ見るか。 戦闘中です。空き時間なので無料です。ステージごとに7つのボードを一周し、大きなリロールの直前にもう一度見ます。負けてから慌てて見るより、決まった時間の習慣のほうが優れています。

誰が被っているか？ ベンチも含めて、自分のキャリーと主要ユニットの枚数を数えます。アイテム持ちも見ましょう。仮置きユニットに載った攻撃アイテムは、ユニットが来る前にラインを教えてくれます。



セット18の確率とプールから計算、ショップ5枠

プールは小さいです。セット18で同時に何人を満たせるかは次のとおりです。

コスト	ユニットごとの枚数	★2にできる人数（最大）	★3にできる人数（最大）
1	30	10	3

コスト	ユニットごとの枚数	★2にできる人数（最大）	★3にできる人数（最大）
2	25	8	2
3	18	6	2
4	10	3	1
5	9	3	1

だから4コスト★2は2人なら戦えますが、3人なら罠になります。リロール構成でベンチまで見る理由でもあります。ライバルが自分の3コストをすでに6枚持っていたら、9枚への競争はとても厳しくなります。

誰が裕福か？ 50ゴールドでレベルも先行しているプレイヤーは、すぐにリロールしてプールを枯らします。ラインが同じなら先に見つけるか、ラインを変えます。違うなら、そのリロールは自分に何の損もありません。

誰が強いか？ ボードの強さは比較の中にしか存在しません。何人かがわざと負けているなら勝つコストは低く、平凡なボードでも連勝できます。ロビー全体がペアを★2にしていれば、同じボードは全敗するので、ゴールドを守るほうがましです。

さらに3つの習慣。

- 同じ強さなら、常に最も被っていないラインを選びます。
- プレイヤーが脱落すると、そのユニットはプールに戻ります。見つからなかったキャリーが、ライバルの脱落で見つかるようになることがあります。
- 妨害のためにユニットを買っても、ボードは強くならずゴールドだけが減ります。これは終盤、自分に勝てる唯一のプレイヤーに対して、その1枚が戦闘を変えるときに取っておきましょう。

7. 経済、レベル、リロール

ゴールドの使い道は3つです。ユニットを買う、レベルを上げる、ショップを更新する。それぞれ買うものが違い、ひとつの表でどれを選ぶかが分かります。

ゴールドのエンジン。

収入源	金額
基本収入	1-2、1-3、1-4、2-1で2、2、3、4ゴールドの後、毎ラウンド5ゴールド
利息	10ゴールドごとに1ゴールド、50ゴールドで最大5ゴールド
戦闘勝利	+1ゴールド
連勝または連敗	3〜4連続で+1ゴールド、5連続で+2、6連続以上で+3

利息が本当の給料です。連勝や連敗はロビー次第ですが、利息は毎ラウンド入ります。ステージ4まで全勝するプレイヤーは1試合に1人もいません。無敗の幸運ではなく、10ゴールドの区切りを当てにしましょう。

楽にゴールドを増やす細かい技が2つあります。29ゴールドなら、不要なユニットを売って区切りを超えます。50を超えたゴールドは眠っているだけなので、レベルや小さなリロールに使える無料のお金です。

レベルアップは2つのものを買います。ボードの1枠と、別のショップです。XPは4ゴールドで4、毎ラウンド2入ります。セット16からは、レベル8に60 XP、レベル9に68、レベル10にさらに68必要です。

ショップ1枠の出現確率（%）は次のとおりです。

レベル	1コスト	2コスト	3コスト	4コスト	5コスト
3	75	25	0	0	0

レベル	1コスト	2コスト	3コスト	4コスト	5コスト
4	55	30	15	0	0
5	45	33	20	2	0
6	30	40	25	5	0
7	19	30	40	10	1
8	15	20	32	30	3
9	10	17	25	33	15
10	5	10	20	40	25

本当の数字は1枚の価格です。 この確率とプールの大きさを組み合わせると、プールが満杯のときに特定のユニットを1枚見るのに必要な平均ゴールドが出ます。太字は現実的に最も良い価格です。

探すもの	Lv5	Lv6	Lv7	Lv8	Lv9	Lv10
1コスト	**12**	19	29	37	56	112
2コスト	16	**13**	17	26	31	52
3コスト	28	22	**14**	18	22	28
4コスト	280	112	56	**19**	17	14
5コスト	不可	不可	400	133	**27**	16

一度読めば、リロールのしかたが変わります。レベル7で4コストを探すのは、3倍の値段を払うことです。3コストならレベル8でもまだ大丈夫です。コストごとに合うレベルがあり、それがすべての試合計画の形を決めます。

キャリー	主にリロールするレベル	よくある強い時期
1コスト★3	4または5	3-1、3-5、4-1
2コスト★3	6	3-2、4-1、4-5
3コスト★3	7	3-2、3-5、4-1、5-1
4コスト★2	8	4-2
5コスト	9	4-2、5-2

この時期は他の人の準備が整うときでもあります。ゴールドとペアを持って3-2に着くほうが、最後に着くより良いのです。

いつレベルを上げるか。 BunnyMuffinsのガイドは、連勝・連敗の状態に応じて次の目安を示しています。法則ではありません。常にボードの状態が先です。

状態	Lv4	Lv5	Lv6	Lv7	Lv8	Lv9
長い連勝	2-1	2-5	3-1	3-5	4-2	5-2
長い連敗	2-3	2-7	3-2	3-5	4-1	5-2
どちらでもない	2-1か2-3	2-5か3-1	3-2	3-5か4-1	4-2か4-5	5-2

リロール。 最初のクリックの前に3つ言いましょう。何を買うか、ボードがどう変わるか、いつ止めるか。答えられなければゴールドを守ります。生きたペアが3組あれば、足りない1枚を探すよりどのショップもずっと役に立ちます。

スタイルは2つあります。一気のリロールは決めた時点で貯金を空にします。スローロールは50ゴールドを保って余りだけをラウンドごとに回すもので、リロール構成に向いています。

忘れがちな3つの選択肢。

- 先行レベル：区切りより上のゴールドで、次のレベルまで2 XP足りないところまでXPを買います。次のラウンドで自動的にレベルが上がり、ショップはすでに新しいレベルで出ます。
- ロック：完璧なショップが来たのに買えないときは、次のラウンドにロックします。
- 50を割る権利：50ゴールドの維持は戒律ではありません。3回の大敗を防ぐ10ゴールドは、利息1ゴールドよりずっと価値があります。

8. アイテム：素材が先

完成アイテムは選ぶものではなく、作るものです。本当の決断は2つだけ。どの素材を取るか、いつ合成するかです。

この考えはAroitiから来ました。私は完成アイテムを勝率で並べようとしていましたが、リストから完成アイテムを選ぶプレイヤーはいないと彼に指摘されました。彼が正しく、これでアイテムの考え方全体が変わります。

スラムは選択肢を時間と交換することです。 素材はすべての扉を開けておきますが、何もしません。完成アイテムはすぐ働きます。2-1で作れば死ぬまで働き、4-1で作れば元を取るステージが2つ減ります。

ですから正しい問いは「これは最高のアイテムか？」ではありません。「何ラウンド働き、何を閉じるか？」です。

スラムをほぼ無料にするもの。

- アイテムがキャリー候補の誰かに行くとき。
- タンクアイテムで、どの前衛でも欲しがるとき。
- 合成後に残る素材が柔軟なとき。
- 仮置きユニットに持たせられるとき。ユニットを売るとアイテムは戻ります。スラムが決めるのはチャンピオンではなく、ダメージタイプです。

素材が2つ、3戦闘もベンチで眠っているならシグナルです。どの柔軟なアイテムを作れたかを自問しましょう。

持っておくのが理にかなうとき。 ステージ2でわざと負けているなら、今すぐの強さは要りません。だから多くの素材を見てから選べます。連敗の数少ない本当の利点です。

カルーセル。 体力の低いプレイヤーから選びます。序盤は体力を少し多く失っても損は小さく、1番目か2番目かがすべてを変えることもあります。セット18では、より多くの、より高いチャンピオンが並ぶこともあります。

第1候補と第2候補を持ってカルーセルに入りましょう。ひとつの素材にしがみつかず、ゲートが開く前に代わりのアイテムを決めておきます。

素材で数えましょう。 試合で可能なキャリーを挙げ、その最高アイテムにどの素材が入るかを見ます。素材の価値は、開く扉の数です。パッチ18.6では、Aroitiの常用キャリー12体のうち11体の最高アイテムに、グローブとベルトがそれぞれ入っていました。

表示される最強アイテムは頻度です。 サイトは人々が何を作るかを示すだけで、何が勝つかは示しません。しかも終盤のボードで測るので、そのアイテムを作れるほどうまくいった試合だけを見ています。出発点として読みましょう。

紋章、アーティファクト、金床。 紋章は無料のボーナスではありません。アイテム枠を占めるので、本当のコストはそこに入れられないアイテムです。アーティファクトは強力で用途が狭く、Riotはアーティファクトの有無によるチャンピオンの差を縮めたいと述べています。アイテムを外す、作り直す道具は箱に入ったピボットです。欲しいものが分かるまで取っておきましょう。

集中しましょう。 キャリーに3つのアイテムを集めるほうが、キャリー志望の3体に9つをばらまくより強いです。ほとんどのボードは、よく装備したキャリー1体、よく装備したタンク1体、残りはサポートで終わります。

9. オーグメントとセットのメカニクス

オーグメントは等級ではなく、自分の立場で選びます。そしてセットのメカニクスはすべて、資源どうしの新しい両替窓口にすぎません。

今は誰も数字を持っていません。 ゲームがUnrealエンジンに移ってから、RiotのAPIはオーグメントを返さなくなりました。Aroitiのツールであるオラクルは、2026年11月2日に200試合中200試合でこれを確認しました。オーグメントの統計ページは空になり、MetaTFTは手作業の評価リストに切り替えました。ですから少なくともセット19までは、どのオーグメント評価も根拠ある意見にすぎません。

Riotは2023年にもこの数字を制限しており、その理由は今も有効です。第27章で改めて触れます。

残るのは推論で、推論はどのパッチにも依存しません。

1. **序盤は経済、終盤は戦闘。** ゴールドのオーグメントの価値は残りラウンド数で決まります。2-1で取れば複利で効き、4-2ではほとんど助けになりません。戦闘オーグメントの価値はいつでもほぼ同じです。
2. **縛るものには値段があります。** 紋章や特定ユニットのオーグメントはピボットを閉じます。力から閉じるものを引いて比べましょう。その値段は序盤ほど高くなります。
3. **オーグメントはラインを強化するだけで、作りはしません。** まだプレイしていない構成のために取るのは、仮定のピボットに今お金を払うことです。
4. **価値は自分のボードで読みます。** 同じオーグメントでも、連勝中の体力80と急落中の体力40では価値が違います。平均の統計は、たとえあってもそれを教えてくれません。

節目に備えましょう。 オーグメントは通常2-1、3-2、4-2に来ます。新しい情報がいつ来るかが事前に分かるわけです。4-1でリロールすれば連勝を守り、ユニットの先取りができます。4-2まで待てば少しゴールドが増え、最後のオーグメントを見てから動けます。どちらでも、自分で選ぶなら問題ありません。

ひとつのメカニクス、4つの問い。 チャーム、ポータル、神々、ウィスプ。名前は変わっても方法は変わりません。

1. どんな交換を提案しているか？
2. レートが最も良いのはいつか？
3. 無視すると何を失うか？
4. どの特性やユニットがこれを試合計画に変えるか？

セット18のウィスプを見てみましょう。ショップ2回に1回、一番右の枠を占め、準備中にラウンドごとに1回買え、ほとんどは1ラウンド続きます。徐々に強く高くなり、ステージ5以降は2つに1つが戦闘ウィスプになることが保証されています。

この方法ですぐ答えが出ます。交換はゴールドと即時効果です。最も良いレートは、その効果が戦闘結果を変えるラウンドで、そうでなければ無駄遣いです。無視しても試合には負けず、Blossomのような特性だけがこれを本当の計画に変えます。

ですから各ウィスプの前で2つを比べましょう。今ラウンドの効果と、買うことで崩れる利息の区切りです。

間奏 ボードを組む

ボードは名前のリストではなく、埋めるべき役割のリストです。特性を数える前に、どの役割が足りないかを問いましょう。

どのボードにも3つの役割があります。耐える者、倒す者、その両方を助ける者です。負けたとき、戦闘がどの席が空いているかを教えてくれます。

見えること	足りないもの	すること
前衛が数秒で倒れる	時間	★2タンク、防御アイテム
ボードは残るが倒せない	ダメージ	キャリーへの装備強化、第2のダメージ源
キャリーが最初に倒れる	保護	まず配置、次に生存アイテム
キャリーがスキルを撃てない	マナか時間	マナアイテム、より硬い前衛
特定のボードに負ける	答え	コントロールユニット、そのダメージタイプへの対策アイテム

特性は倍率であって目標ではありません。 特性をひとつ増やすために★2の代わりに弱いユニットを出すなら意味がありません。中盤の強さは主に星から来ます。終盤はユニットのコストからも来ます。

縦か横か。 縦のボードはひとつの特性を高い段階まで積みます。強力ですが多くの特定ユニットに依存し、すぐ被ります。横のボードは低い段階を重ね、ショップが噛み合わないときに強いです。Riotはセットごとにこのバランスを動かすので、最初にこの問いを立てましょう。

ベンチは選択肢の銀行です。 そこで眠るユニットは利息を生まないゴールドです。次のリロールで星が上がるユニットか、自分のラインに役立つユニットだけ残しましょう。残りは区切りを超える前に売ります。

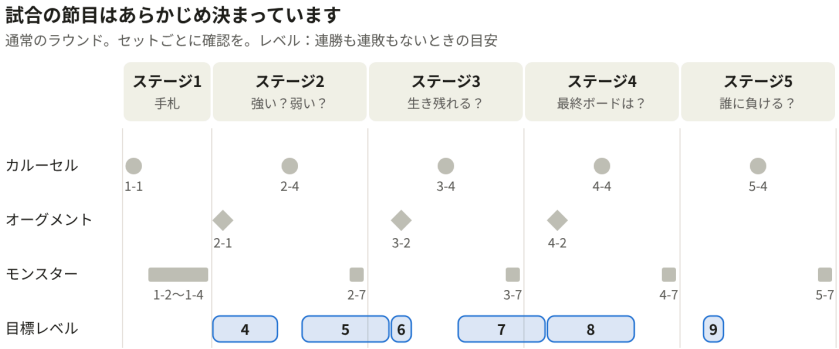
移行を考えましょう。 安い★2ユニットがステージ3を支え、4コストが終盤を支えます。最後まで使う1〜2コストは早めに★2にしましょう。

後になるとショップにほとんど出なくなります。

第3部 戦術

10. ステージごとの試合

試合はステージごとに違う問いを投げかけます。正しいときに正しい問いに答えられれば、大事なことはもうできています。



セット18の試合の構造、MobalyticsとBunnyMuffinsのガイドより

ステージ1：手札を読む。 ここでは勝負は決まりません。最初のカルーセルで役立つものを取り、ペアを残し、オープニングエンカウンターを覚えておきます。第15章でこの読み方を詳しく説明します。

ステージ2：本当に強いのか、弱いのか？ ほぼ全員に勝てるならテンポを取ります。レベルを上げ、スラムし、連勝を守ります。誰にも勝てないならゴールドを守ってきれいに負けます。最弱の2ボードにしか勝てないなら強くはありません。それはすぐ認めたほうがいいです。

標準の選択は今もテンポです。セット13のあるガイドは、北米のトッププレイヤーがランク戦の90%でテンポを使っていたと推定しています。連敗は例外で、本当に弱い開始や連敗に報いるオーグメントのためのものです。

きれいに負けるにもルールがあります。ユニットを倒せる程度にまとまったボードを保ち、僅差の負けを狙い、いつ回収するかを今決めま

す。回収ラウンドがなければ、それは計画ではなく、ただの悪い試合です。

ステージ3：このボードはロビーで生き残れるか？ 最初の本当の試験です。Riotもこの試験に意味を持たせるため、セット16でダメージを引き上げました。2〜3体の★2が手の届くところにあるなら小さなリロールは正当です。弱いボードで1枚のためにリロールするのは罠です。

「タンクとアタッカーを★2」のように生存目標を決めましょう。3-4のカルーセルの頃には、どのラインを行くかが分かっているべきです。3-5や3-6に勝てば、ロビーより命ひとつ先に行けることがよくあります。

ステージ4：どの最終ボードを買えるか？ ゴールドがボードに変わり、体力が締め切りを決めます。簡単な目安は、ステージ4の戦闘で20ダメージを受けないことです。連敗から来たなら、すでに体力50〜60を失っていて、これからは負けるたびに命がひとつ消えます。

だから貯金をどこでボードに変えるかを決めます。健康なボードはゴールドを立て直すかレベルを押せます。傷ついたボードは、強い相手に30ゴールドを抱えたまま倒される前に使わなければなりません。

ステージ5以降：誰が自分に勝ち、何がそれを変えるか？ もう作る段階ではなく、仕上げる段階です。ユニットの星を上げ、配置を調整し、残る2〜3ボードを見張ります。第12章で改めて扱います。

11. 配置

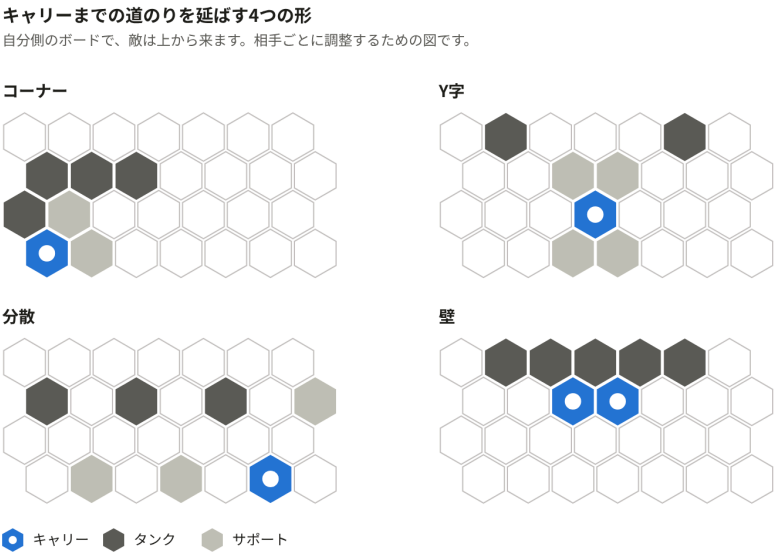
配置はゲームで唯一の無料の力です。ゴールドもアイテムも要らず、注意力だけで済みます。悪いボードは救えませんが、接戦はひっくり返せます。

基本ルール。 硬いユニットは前、脆いユニットは後ろ。敵が渡るマスのひとつひとつが、キャリーへの贈り物の時間です。キャリーは後列の隅近くに置き、あらゆる脅威が届く中央にはほとんど置きません。

セット15から、敵は等距離の2つの対象で迷うとタンクを選びます。ですから近接の戦士も前列に立てます。

唯一の問い。 敵のダメージはどうやって自分のキャリーに届くか？ 敵ボードごとにこの問いを立て、その道のりを延ばします。他はすべてついてきます。

形	内容	強い相手	弱い相手
コーナー	後ろの隅にキャリー、その前に前衛	正面から来る近接ボード	隅を狙うアサシン
Y字	離して立てたタンク2体、その間の後ろにキャリー	飛び込み型	直線や縦列の効果
分散	ユニットの間に1マス	範囲ダメージと跳ね返り	単体のアサシン
壁	密な前列、そのすぐ後ろにキャリー	キャリーが伸びる長期戦	固まったユニットを罰するすべて



7体で描いた4つの形、ボードに合わせて調整してください

すべてに安全な形はありません。ロビー最大の脅威を選び、残りは受け入れましょう。

配置で対応できる脅威。 飛び込みに対しては、キャリーを隅から1マスずらし、隅にタンクを囮として置きます。位置を狙うアイテムもあります。ゼファーは鏡像のマスのユニットを追放し、静寂のシュラウドは縦列に当たり、アイオニックスパークは持ち主の近くでスキルを使う者を罰します。誰が持っていても、アイテムを考えましょう。

スキルを読みましょう。 当たり前のことですが、最上位のプレイヤーでも常にやっているわけではありません。最も遠いユニットや、一直線で最も多くの敵を狙うスキルは、セットを通して配置を変えます。1分の読書が4か月分の見返りになります。

そのときに合った努力。 ステージ2では基本ルールを守り、注意力はゴールドに残します。ステージ3から脅威を偵察します。終盤は当たる可能性の高い特定の相手に合わせて配置します。

最後に動きましょう。 ボードは自分のものも見えています。注意深い相手は見えたものに対応するので、最後の調整はタイマーの終わりに取っておきます。同じマスを繰り返さなければ、読まれにくくもなります。

終盤の戦闘の前に毎回。

- キャリーは後ろの隅の近くにいるか？
- 最も硬いタンクはキャリーと敵の間にいるか？
- 飛び込み型と位置アイテムを探したか？
- この相手を見たか、それとも3ラウンド前の配置をなぞっているか？

12. 終盤と最後の戦い

終盤の相手はロビーではなく、2〜3のボードです。そして死にかけているときも、順位のひとつひとつに価値があります。

順位が良いなら、誰が自分に勝つかを問いましょう。 もうボードを全般的に強化するのではなく、誰かに対して強化します。勝てないボードを見つけ、その対決を変えるものを探します。アイテム、コントロールユニット、1マスかもしれません。この時点では、有効な特性の数ではなく戦闘でボードを比べます。

レベル9は稼いで行くものです。 Riotはレベル8が標準の計画であることを望んでいて、その一段には他の人がもうリロールした後に大量のゴールドを持っていることが必要です。ボードが持ちこたえ、1〜2回負ける体力があり、残ったボードに5コストが必要なら成り立ちます。そうでなければ今あるものを強化しましょう。最初からレベル9を狙う計画、Peebaは第22章で紹介します。

2人になったら配置の価値は2倍です。 相手は1人だけで、次の戦闘の相手もその人です。何を動かしたかを見て、タイマーの終わりまで待ち、自分の癖を壊しましょう。

死にかけたら救助プロトコルを適用しましょう。 5つにまとまり、どれも見た目以上の価値があります。

1. 誰が先に死ぬかを見ます。ロビーに勝つ必要はなく、もう1人より長く生きればいいのです。
2. この戦闘で死ぬかもしれないなら、ゴールドに未来はありません。すべてを今日の強さに変えます。
3. ゴールドが0になるまでリロールし、できる限り最高のボードを作ります。

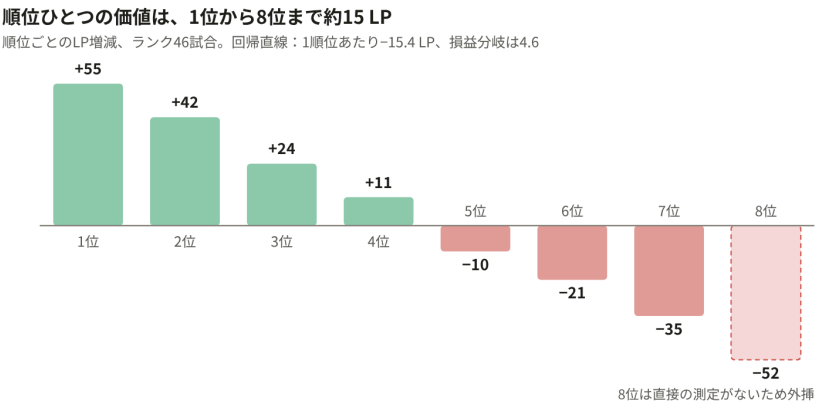
4. 特性がなくても見た目が悪くても、まさにこの戦闘で最強のボードを出します。
5. 勝てる相手に合わせて配置します。順位をひとつ救ってくれるのはその相手です。

30ゴールドを持って死ぬのは、隣の人に順位を渡すことです。上がっていくプレイヤーは、2位を1位に変える人より、7位を5位に変える人であることが多いのです。

13. 順位ひとつの価値

試合が終わると1位から8位の順位が残ります。ランク戦ではそれがLP、つまり上下するポイントに変わります。順位ひとつは約15 LPです。ですからゲームが報いるのは勝利でもトップ4でもなく、平均順位です。

公式ルールは単純です。トップ4ならLPを失わず、それより下なら得ません。正確な値は試合ごとに違います。推測せずに測りましょう。



オラクルがAroitiのセット18のランク46試合を測定、上昇期のもの

この表はAroitiが急速に上がっていた時期のランク46試合から来ているので、法則ではなく形として受け取ってください。マスター以上では、測定された傾きは順位あたり14.65 LPに下がります。形そのものはほぼ直線で、ここから3つの結論が出ます。

1位は魔法ではありません。 2位より13 LP多いだけです。1位か7位になる賭けの平均は10 LPで、安全な4位とほぼ同じです。ランク戦ではリスクはそれ自体良くも悪くもありません。もたらす平均順位だけが大切です。

トップ4は目印であって壁ではありません。 最大の差は4位と5位の間の21 LPです。しかし8位から7位への差は17 LPで、2位から1位より大きいのです。死にかけているとき、順位をもうひとつ絞り出すのは今もゲームで最良の取引のひとつです。

勝負は零点数位の中にあります。 ロビーの平均順位は構造上4.5です。LPが増えも減りもしない点はそのすぐ後、約4.5〜4.6です。平均4.2なら1試合5〜6 LP、4.0なら8〜9 LPを得ます。

ランキング最上部もこの細かさを裏付けています。2026年11月5日、EUWチャレンジャー下位25人のトップ4率は53.6%、1位率は15.2%、試合数の中央値は397でした。とても厳しいロビーとはいえ、コイン投げより少し良い程度です。

このイメージを覚えておきましょう。小さな優位を長く繰り返すこと。全試合に勝って上がる人はいません。

第4部 毎試合の準備

どの試合も一度きりです。だからこそ準備できます。ゲームが何をくれるかは準備できませんが、それで何をするかは準備できます。

14. プレイを押す前に

試合は1-1の前に始まっています。2分で、この試合をするか、どのレパートリーで、どの決め打ちの階で、何を練習するかを決めます。

時間はありますか？ Riotのあるデザイナーは1試合を45分としています。始めなければ0 LP。始めて途中で抜ければ最下位になることが多く、第13章の表で約52 LPの損失です。

取り戻すには4位がほぼ5回必要です。中断されそうなら、間違いは試合の中ではなくキューにあります。ノーマルをするか、後でプレイしましょう。

調子はどうですか？ 前の試合のことをまだ考えているなら、その試合は終わっていません。5分休みましょう。第19章で改めて触れます。

何が変わりましたか？ 新しいパッチなら、システム変更とリワークされたものを読みます。2分で足り、第18章がどう受け止めるかを教えてくれます。

レパートリーは何ですか？ 10ではなく3つのラインを頭に入れましょう。違う素材を使うものにします。3つとも同じアイテムを欲しがるなら、実質ひとつです。攻撃ライン、魔法ライン、別コストのラインが良い土台です。

どのラインも考えずに答えられるようにします。パッチごとにこの表を写して埋めましょう。

ライン	主要素材	リロールレベル	つなぎユニット	被ったら行く先
攻撃				
魔法				
別コスト				

3つすべてに使える万能の前衛を加えましょう。キャリーが来ないときに生かしてくれるのはこの前衛です。

そしてこのレパートリーをゲームのチームプランナーに保存します。ショップでユニットに印が付き、複数のチームを保存して試合中に切り替えられます。

何を決め打つか？ 手札を見る前に階を決めましょう。そうしないと気分が決めてしまいます。目安を挙げます。単純なリズムを決め打つこともできることも忘れずに。

状況	おすすめの階	理由
セット最初の数試合	3か4	何が強いかまだ誰も知りません
出たばかりのパッチ	3	ランキングがまだ当てになりません
安定したパッチ、知っている構成が支配	1か2、契約付きで	速くプレイし、正しい時にリロールできます
構成を学んでいる	1、代償を受け入れて	連続10試合が限界を教えてくれます
セット終盤、ランク目標あり	最も安全なラインの1か2	もう実験の時期ではありません
パッチをよく知らない	3	標準のレベル8が最も寛容です

決め打ちはゲームを無視することではありません。何を無視するか、どの条件で止めるかを事前に決めることです。第5章の契約はそのためにあります。

今日の練習は何ですか？ セッションごとにひとつ選びましょう。リロール前に毎回偵察する、止める点を言う、素材を眠らせない。集中した2〜3試合は、自動操縦の10試合より多くを教えてくれます。

全部で2分で、すぐ習慣になります。プレイ時間を奪うものではありません。試合の中で誰にも急かされない唯一の時間です。

15. ゲームがくれるものを読む、1-1から2-1まで

どの試合でも手札が配られ、1-1から2-1の間にそれを読むのに必要なものはほぼ揃います。棚卸しは5行で足ります。

1. **オープニングエンカウンター**。 全員にとって何が変わるか？
2. **素材**。 どのキャリーを指しているか？
3. **ペア**。 どのユニットが2枚で、コストはいくつか？
4. **最初のオーグメント**。 どの扉を開け、閉じるか？
5. **隣人**。 誰がすでに自分のユニットを持ち、誰が強いか？

エンカウンターは贈り物ではありません。 8人全員に効きます。変わるのは力関係ではなく物の値段です。大切なのはロビーより早く結論を出すことです。セット18の分類は次のとおりです。

分類	例	変わること
開始アイテム	ユナラ、オーン、シヴィア	どこでもステージ2が強くなり、素材が早く方向を決めます
開始ユニット	ルブラン、アジール、ワーウィック、トリスターナ	オープニングがショップに頼らなくなり、ペアが早く来ます
ゴールドかリロール	コブコ、ケイル	リロールが安くなります。リロール構成が増えて被ります
安いXP	アッシュ	高コストのボードが早まり、ゴールドの価値が上がります
強化オーグメント	レオナ、モルガナ、アムム、アイバーン、カルマ、ティーモ、エルダードラゴン	最後のオーグメントがプリズムなら余地を残しましょう
紋章	ラックス	特性が開きます。どの特性かを見てラインを選びましょう
終盤の報酬	ドレイヴン	最後の2人が70ゴールドを受け取ります。トップ2の価値がさらに上がります

3つの手札、3つの計画。 棚卸しが済んだら、自分に嘘をつかず手札を分類します。

手札	様子	計画
強い	ペア、スラムできるアイテム、ほぼ全員に勝てる	テンポ：2-1でレベルアップ、スラム、連勝を守る
普通	ペアがいくつか、決定的なものはなし	区切りを崩さない最強ボード、2-3の戦闘で方向を決める
弱い	ペアなし、使えるアイテムなし、後で効くオーグメント	計画的連敗、回収ラウンドを今決める

最悪の場所は真ん中です。 勝ち、負け、勝ち、負け。連勝のゴールドも計画もなく、平凡でいられるだけ使っています。そこにいるなら、何も変えない戦闘にお金を払うのをやめましょう。利息の区切りを取り、次のレベルで判断し直します。

リロール構成を見分ける。 ステージ2で低コストキャリーが3枚以上、合う素材があり、他に誰もいない。これがサインです。この選択は早く行います。2-7のモンスターの後では、きれいなリロールには遅いことが多いです。

決め打つと決めていたら？ 手札は計画を裏付けることも否定することもあります。裏付けるならそのまま行きましょう。中立なら維持し、つなぎのボードを出します。5行のうち3行が反対なら階を上げましょう。別の方向のとても強い開始は、計画より価値があることが多いです。

例。 エンカウンターはアッシュで、XPが安くなります。弓、ベルト、前衛用の2コストのペアがあります。オーグメントは大量のゴールドか紋章です。隣の2人はすでに★2ユニットを持っています。

手札は普通です。ここではゴールドが貴重です。良い値段でレベルに変えられ、まだ早い時期だからです。紋章は問題を解決せず扉を閉じます。ゴールドを取り、弓は3ラインのどれかに役立つときだけ合成し、残りは2-3の戦闘に決めさせましょう。

2-1の一文。 最初の本当の戦闘の前に、一文を言えるようにします。「手札は普通、利息を取る、次の約束は3-2」。言えないなら、試合をプレイしているのではなく、試合に振り回されています。

16. ゲームシート

このページに方法全体がまとまっています。20試合のあいだ画面のそばに置いて、それから忘れてください。そのころには役目を終えています。

いつ	問い	決断
プレイ前	時間と頭の余裕はあるか？ パッチは何を変えたか？	プレイするか、決め打ちの階、今日の練習
1-1〜1-4	エンカウンター、素材、ペアは？	手札の形が見える
2-1	強い、普通、弱い？	テンポ、利息、計画的連敗
2-4	どの素材が最も多くの扉を開くか？	カルーセルの第1・第2候補
2-7	リロールするか？	きれいに決める最後の時
3-2	誰が自分のラインにいるか？ ボードは持つか？	レベル6、生存目標、被ったときの出口
3-4	どのラインを行くか？	ダメージタイプにアイテムを投入
4-1か4-2	命はいくつあるか？ どの最終ボードを買えるか？	買うものと止める点を言った大きなリロール
ステージ5以降	誰が自分に勝つか？	そのボードへのアイテム、ユニット、マス
死ぬかもしれない	誰が先に死ぬか？	この戦闘のためにすべてのゴールドを強さへ
試合後	最初の疑わしい決断は何か？	ノートに1行

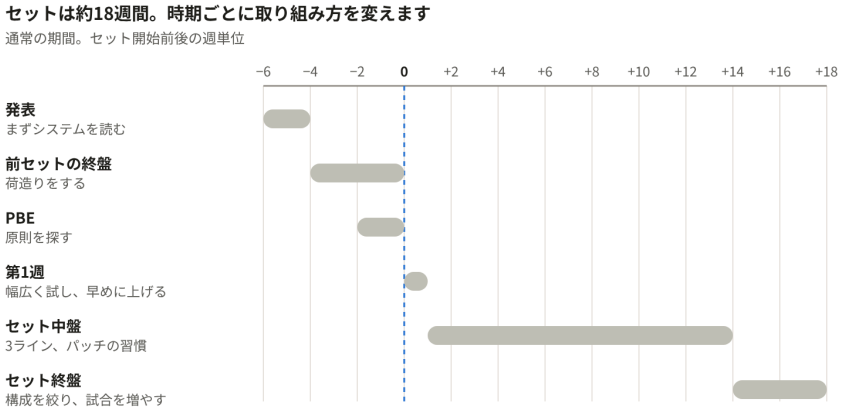
そして、いつでも有効な3つの問いです。

1. 何を得て、何を払うか？
2. 他に誰が同じものを欲しがっているか？
3. 失敗したらどうするか？

第5部 毎セットの準備

17. PBEから最終週まで

ゲームについて知っていることはセットが変わっても生き残ります。構成について知っていることはパッチの日に死にます。セットを準備するとは、この2つを仕分け、セットの時期ごとに姿勢を変えることです。



目安：セット10〜17の平均は126日、PBEは約2週間。セット18は97日で終わります

セットが終わる前：荷造りをしましょう。 構成に関係のない教訓を5つ書きます。残す習慣、繰り返す間違い、自分のスタイルについて分かったこと。データは死にますが、教訓は死にません。

発表のとき：チャンピオンよりシステムを先に読みましょう。 本当の変化は別の場所にあることが多いです。セット16はレベル8を高くしてステージ3のダメージを上げ、セット17はカルーセルを置き換え、セット18はそれを戻しました。そして第9章の4つの問いを新しいメカニクスに当てはめます。

セット19は良い練習問題です。2026年11月2日、Riotはトゥルーダメージ特性を発表しました。片方は勝利に、もう片方は敗北に報い、負けるはずのときに勝つと得られる分の半分を失います。第10章のジレンマが

明示的な賭けになるわけです。セット16のアンロックも戻り、他の詳細も発表されています。ですからこの判断は暫定にしておきましょう。

PBEでは：構成ではなく原則を探しましょう。 テストサーバーは通常リリースの2週間前に開き、数値はそこで動きます。自分でプレイしなくても、繰り返し現れるものを見ましょう。どのユニットが柔軟か、どのキャリーがどの素材を欲しがるか、どの前衛がどこでも使えるか。

新セットの10の問い。 リリース日にこれらに答えられれば、すでにほとんどのロビーの先を行っています。

1. XP、ダメージ、プール、確率、カルーセルなど、システムで何が変わったか？
2. メカニクスはどんな交換を提案しているか？
3. 4コストのキャリーは誰で、どのタイプのダメージを出すか？
4. 彼らのアイテムに最もよく入る素材は何か？
5. どの1〜2コストがオープニングを支えられるか？
6. ほぼどこでも使える前衛はどれか？
7. 利息の他にゴールドはどこから来るか？
8. 低い段階でも役立つ特性はどれか？
9. どのスキルが配置を変えるか？
10. 何もないところから組めるレベル8の控えボードは何か？

第1週：幅広く試し、早めにレベルを上げましょう。 ランクはLPを失わない配置戦5試合で再開します。何が強いか誰も知らないので、基礎だけで先に行けます。BunnyMuffinsはここから強い考えを引き出しています。セット序盤は、まだ誰もゴールドをうまく使えないので、ゴールドより体力に価値がある、というものです。

実戦では戦闘に勝ちに行き、いつもより早くレベルを上げ、柔軟なアイテムをスラムしましょう。何も決め打たないこと。スキルを読むこと。

派手な新要素にも注意しましょう。誰もが試したがるので、流行していないユニットのほうが空いています。

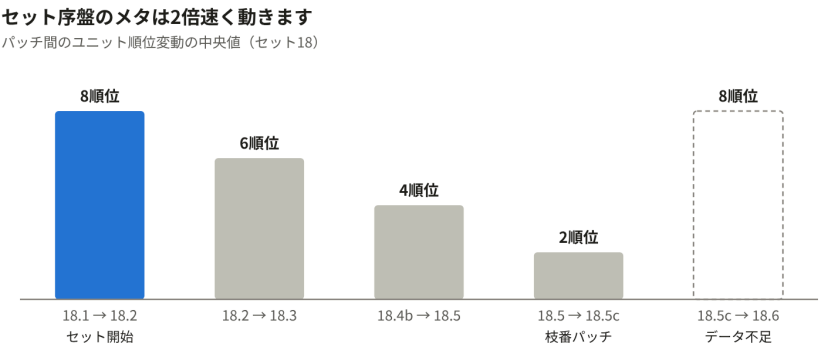
セット中盤：専門化しましょう。 3つのラインに移り、パッチの習慣を作り、弱点に取り組みます。セットが熟すと全員がゴールドの変換を覚えるので、ゴールドの価値が戻ります。第1週に割に合わなかった連敗も、真剣な選択肢に戻ります。

セット終盤：収穫しましょう。 構成は知られ、ロビーは鋭くなります。レパートリーを絞り、すでにできることを優先します。マスター以上ならランク減衰に注意しましょう。最大14試合分を貯められ、貯金のない日ごとにマスターは50、グランドマスターは150、チャレンジャーは250 LPを失います。

セット19に向けて。 日程では、リリースは2026年12月1日のパッチ19.1、19.2は12月15日です。Vegas Openは12月11日からこの新セットで行われ、リリースからわずか10日です。そこでは才能より準備がものを言うでしょう。

18. メタは動く、しかも速く

メタを予測しようとせず、素早く検知することを学びましょう。オラクルの測定では、効果があるのは後者だけです。



公開データに基づくオラクルの測定、2026年11月。規模の差が大きい2つの区間は除外

セット18では、データ点はまだ少ないものの3つの傾向が見えます。リリース時のメタはその後の2倍の速さで入れ替わります。18.5cのような枝番パッチの動きは、番号パッチの半分です。そして入れ替わりはセットが進むにつれ遅くなるようです。

グラフの最後の点は教訓です。パッチ18.6は8順位を示していますが、前のパッチの10分の1のサンプルで測定され、16ユニットが欠けていました。出たてのパッチは嘘をつきます。信じる前に熟すのを待ちましょう。

うまくいかなかったこと。 Aroitiと一緒に、パッチノートから構成の動きを予測してみました。結果は何も予測しないより良くなりませんでした。ですから来週のメタを約束する人は疑いましょう。私も含めて。

有効なこと。 特性のリワークは24時間でラインを生むことがありますが、ナーフがラインを殺すことはまれです。小さなバフは強さよりシグ

ナルであることが多いです。Riotのあるデザイナーは、それはプレイヤーにあちらを見てと伝えるものだと説明しています。チームが指している先を見ましょう。

統計の読み方。 5つの罠が繰り返し現れます。

1. **生存。** 終盤のボードは生き残った人のものです。高コストのユニットが強く見えるのは、うまくいった試合だけがそこに届くからです。
2. **頻度。** よく作られるアイテムが勝つアイテムとは限りません。
3. **母集団。** マスターで強い構成がゴールドでも強いとは限りません。ランクのフィルターを必ず確認しましょう。
4. **サンプル数。** 大きさがかなり違う2つのサンプルは比べられず、どんな係数もそれを教えてくれません。
5. **平均。** Riotは分布でバランスを取ります。平均4.2の2構成が、一方は安定、もう一方は1位か8位ということがあります。トップ4率と1位率を合わせて見ましょう。

数字に見えない6つ目の罠も加えましょう。全員が同じリストを読めば、最上位の構成は被ります。同じ強さなら、最も被っていないラインが勝ちます。

5分のパッチ習慣。

1. システム変更を読みます。
2. 調整だけでなくリワークされたものを書き留めます。
3. 自分の3ラインに関わるものを見ます。
4. 特にセット序盤は数日待ってからランキングを信じます。
5. レパートリーを更新し、必要以上に変えません。

第6部 あなた自身

19. 頭、セッション、ティルト

注意力も他の資源と同じです。試合ごとに減り、プレイしても戻りません。

ティルトは怒りとは限りません。まず決断の質が静かに落ちることで、分かりやすい兆候があります。

- 何が起きたか見ずにキューを押す。
- 止める点を言わずにリロールする。
- 通用すると証明するために構成を決め打つ。
- 偵察をやめる。
- 負けをすべて運で説明する。

プレイする前にルールを決めましょう。 ルールは冷静なときに決めてこそ価値があります。

- 始める前に試合数を決めます。上限が「もう1試合」の連鎖を断ちます。
- 試合の間に5〜10分取ります。メモ1行、水1杯、少し歩く。
- 中止のサインを選びます。たとえば2連続の最下位、怒りのまま行った1試合。

取り返すためにプレイしないこと。 失ったLPは失ったものです。次の試合の価値は他の試合と同じで、悪い精神状態でプレイするだけです。第4章も思い出してください。100試合のうちにボトム4の5連続はほとんどのプレイヤーに起きます。

振り返りはブレーカーです。 すぐ振り返ると、注意が結果から学べることへ移ります。多くのプレイヤーは上達のためだけでなく、落ち着くためにも振り返ります。

買う前に値段を見ましょう。 11月初めのEUWチャレンジャーの試合数の中央値は、セット開始から約10週間で429でした。1試合40分として約285時間、1日4時間近くです。非難でも手本でもありません。それが値段で、払う義務は誰にもありません。

良い理由を持ち続けましょう。 BunnyMuffinsはセット序盤の助言をこう締めくくっています。楽しむこと、楽しくなければ休むこと。これも戦略です。人は学びたいことを最もよく学ぶからです。台無しの夜に値するランクはありません。

20. 自分の試合から学ぶ、統計を疑う

プレイすることで上達するのではなく、決めたことを見つめることで上達します。丁寧に振り返った1試合は、続けて行う何試合分にもなります。

最後ではなく最初の決断を探しましょう。 負けが一撃で来ることはめったになく、積み重なって来ます。負けたと分かる瞬間は、すべてが傾いた瞬間よりずっと後のことが多いです。最初の疑わしいターンに戻りましょう。

ノート。 1試合5行で足り、セッションに1試合でも足ります。

1. 2-1の手札と計画。
2. 見直したい決断。
3. そのとき知っていたこと：ゴールド、体力、誰が自分のラインにいたか。
4. 他にできたこと。
5. 持ち帰ること。

同じテーマを5試合続けてから変えましょう。そうしないと修正が定着したか分かりません。

何を見るか。 試合を録画するなら流し見はやめましょう。偵察したか？ 可能なボードをすべて考えたか？ 次の戦闘に合わせて配置したか？ 大きなリロール中のショップも見ましょう。目の前に別のどのラインがあったでしょうか。

負けと同じくらい勝ちも見ましょう。良い練習があります。最初から負けていたと思う試合と、運で勝ったと思う試合を選んで振り返るのです。判定はよく変わります。

1試合の測り方。 ロビーが対照群です。最終レベルを他の人と比べ、次に順位と比べます。ロビーで2番目のレベルなのに6位なら、ゴールドの変換が悪かったのです。ボード、アイテム、配置を見ましょう。

長期的に3つの数字を追いましょう。 平均順位、トップ4率、7〜8位の割合です。救った試合は勝った試合と同じ価値があるので、3つ目が他の2つの隠すものを明らかにすることがよくあります。そして100試合未満で結論を出す前に第4章を読み返してください。

何も出てこなければ、それが答えです。 オラクルはAroitiの試合を掘り下げ、ノイズを除くと12体のキャリーに明確な優劣がないことを見つけました。探し続けたくなります。しかしすべての診断が「直すものなし」と言っているのに続けるのは、偶然から助言を搾り出すことです。

良い問いを持って上位の人を見ましょう。 決断の前で動画を止め、自分ならどうするかを問います。ボードを真似すればパッチを学べます。その人がなぜその瞬間にリロールしたかを理解すれば、ゲームを学べます。

自分の知っていることはデータに勝ちます。 オラクルは20ゴールド以上を残して終わると順位が1つ以上下がることを見つけました。ところがAroitiが時々試合を抜けなければならなかったと言うと、その数字は崩れました。それがまさにその試合だったのです。数字は何が起きたかを語ります。なぜクリックしたかは自分しか知りません。

21. 他の形式

リスクを選ぶ前に、スコアの形を見ましょう。それがすべてを決めます。同じ手がランク戦では良く、大会では悪いことがあります。

形式	報われるもの	スコアの形	姿勢
ランク	順位ごとに約15 LP	直線	リスクを好まず恐れず、最良の平均順位を狙う
ポイント制大会	順位ごとに8〜1点	直線、その後カット	ランクのように戦い、カット前に必要な点を計算
トップ4勝ち抜け	上位4人に入る	階段	1位も4位も同じ。席を守る
チェックメイト	20点、その後1位	山	勝利だけが終わらせる。チェック中はリスクを取る
ダブルアップ	ペアの順位	4段階	ひとつの経済として考える
4v4	チーム得点の合計	4人の直線	仲間の順位は自分のものと同じ価値

ポイント制大会。 Vegas Openでは各試合で1位8点から8位1点が入り、ロビーの上位が勝ち上がります。カットが遠いうちはランクのように戦います。ラウンド最後の試合の前に必要な点を計算しましょう。5位で足りるなら安全に、1位が必要なら1位を狙います。

チェックメイト。 最初に20点に届いた人がロビーをチェック状態にし、その後1試合勝つと終わります。複数人が同時にチェックになることもあります。多くの形式には安全装置があります。Vegas Openの第4ラウンドは6試合、決勝は8試合で、その後は合計点で決まります。

同じ実力のプレイヤーのロビーを20万回シミュレーションしました。メイトは平均5〜6試合目に来ます。上限6試合だとロビーの15%が点数で

終わり、8試合だとほとんどありません。ですから決めるチャンスは1〜2試合あることが多く、この形式は4段階で進みます。

1. **20点まで**。 平均順位を守ります。4試合でチェックに届くには1試合約5点必要です。
2. **チェック中**。 1位だけが終わらせるので、「1位か8位」のスタイルがまた有利になります。高いレベルでリロールするゴールドを残し、最高のアイテムを狙います。
3. **他の人がチェック中**。 ステージごとに偵察します。相手の勝利ですべて終わるので、ユニットを被せたり妨害したりすることが本当に値打ちを持つ唯一の形式です。
4. **上限付きの最後の試合**。 首位はもう勝つ必要がなく、点数で先頭にいれば足ります。他の人は失うものがありません。

ダブルアップ。 一度も対戦しないパートナーと体力を共有し、最初の死亡では体力1で復帰します。片方が相手より3秒以上早く戦闘を終えると、そのユニットが続いている戦闘に加わります。

1-3から使えるベンチ大砲はユニットを送り、同じ種類のアイテムを交換できます。ステージ3からはそれぞれにサポートの武器庫も開きます。トップ2ならLPを失いません。

ここから3つの考えが出ます。同じプールから引くので同じラインをしないこと。ステージ2から素材の話をすること。片方が早く戦闘を終え、もう片方が援軍が来るまで耐える組み合わせを探すこと。

4v4。 Tactician’s Superbrawlでは4人の2チームがロビーを分け合い、各試合8〜1点を合計します。同点なら1位を取ったチームの勝ちです。ダブルアップの論理が4人に広がります。ラインを分け、仲間の5位を救うことは自分の順位を1つ上げるのと同じ価値があります。

大会に出るには。 Riotの地域では、competetft.comで競技者カードを作ることから始まります。Tactician’s Trialsへの道はランクです。セット18では、初日に200人以上のEUWプレイヤーがこの方法で参加しまし

た。オーガナイズドプレイや地域予選は、自分の地域のTFTアカウントをフォローして確認しましょう。

最初の大会は勝つものではなく知るものです。時間、緊張、得点がプレイを変えます。形式と連絡のルールは大会ごとに違うので、当日のルールを必ず読みましょう。

期間限定モード。 ハイパーロールは2025年に廃止され、Riotは今イベントと過去セットの再現に力を入れています。ランクに影響しないことが魅力で、真剣なセッションの間に頭を休めてくれます。

第7部 実践

ここまでの部分は考え方を語りました。ここでは動きを見せます。どの計画を選び、30秒で何をし、試合でどう見え、次に何を練習するか。

22. 3つのオープニング、4つの着地

試合計画は2つの選択です。ステージ2と3をどう通るか、どこに着地したいか。構成はセットごとに変わりますが、この2つの選択は残ります。

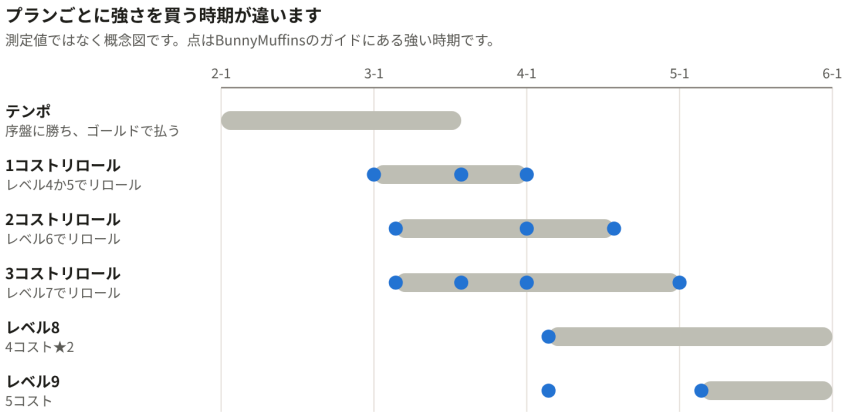
「テンポからレベル8」は計画です。「計画的連敗から3コストリロール」も計画です。組で考えれば、始め方と終わり方を混同しません。

3つのオープニング。 第15章の3つの手札を取引として見たものです。どれもひとつの資源を払い、別の資源を受け取ります。

オープニング	払うもの	得るもの	失敗するとき
テンポ	序盤のゴールド	体力と連勝のゴールド	貯金が空のまま連勝が切れる
利息	少しの強さ	安定した給料と後で選ぶ権利	結局選ばない
計画的連敗	体力	ゴールド、素材、カルーセルの優先権	回収ラウンドを決めていない

4つの着地。 着地は、どのレベルでゴールドが強さになるかを示します。第7章の表を計画にしたものです。

着地	リロールするレベル	狙い	何が殺すか
低コストリロール	レベル4〜6	ステージ3で1〜2コスト★3	ユニットのライバル、または終盤の上限が低すぎる
3コストリロール	レベル7	ステージ4で3コスト★3	プール：18枚のうち9枚が必要
レベル8	レベル8	4-2から4コスト★2	ゴールドか体力なしで4-2に着く
レベル9かPeeba	レベル9	5-2から5コスト	ステージ4が弱すぎる：金持ちのまま死ぬ



BunnyMuffinsのセット18ガイドの強い時期。棒は概念図です

いつも強い計画はありません。どの計画にも力のない時期があり、体力はそのラウンドのためにあります。

ロビーの日程を相手に戦いましょう。 計画の価値は常に他の人の約束との比較で決まります。自分の計画が先に着くなら体力の差を広げます。後に着くなら、相手の時間帯を生き延びることが唯一の義務です。

例を2つ挙げます。ロビー全体が4-2を狙っているなら、3-2で成功したリロールはステージ3を安く勝てます。3人が3-2でリロールするなら、そのステージは激しくなり、計画的連敗のコストは予定より高くなります。

後者の場合、そのプレイヤーたちは貯金も空にしています。ゴールドを持って4-2まで耐えれば、追い抜くのは自分です。

着地の値段。 セット18のプールと確率で計算できます。必要な枚数をすべて見るためにリロールに使うゴールドを、ゼロから計算したものです。

目標	リロールレベル	空いたプール	ライバルが3分の1を保有
1コスト★3	5	約125ゴールド	約195ゴールド

目標	リロールレベル	空いたプール	ライバルが3分の1を保有
2コスト★3	6	約140ゴールド	約235ゴールド
3コスト★3	7	約170ゴールド	約320ゴールド
4コスト★2	8	約65ゴールド	約95ゴールド

この計算は購入ごとにプールが減ることを考慮していますが、途中でゲームがくれる分は含みません。ですから金額より差を覚えましょう。ライバルは請求額を50〜90%増やします。3コストならほぼ2倍です。

着地を選ぶ。 この順に3つ問えば足ります。

1. 素材とペアはどのコストのキャリーを指しているか？
2. 他に誰がこのコスト、この時間帯を狙っているか？
3. 待つためにいくつの命を払えるか？

着地が遅いほど命が要ります。ですからレベル9の着地には、いつもあるとは限らない体力が必要です。

着地は終わりではありません。 ★3がボードに乗ったらゴールドを立て直し、レベルを上げます。ガイドは構成ごとにレベル9の拡張を知っておくよう勧めています。完全な計画は、その次に来るものも語ります。

着地を決め打つ。 構成を決め打たずに着地を決め打てます。第5章の3階です。試合前にリロールレベルを決め、ユニットはショップに任せます。計画は明確なまま、ゲームが驚かせてくれる余地も残ります。

Peeba、限界まで押したレベル9

Peebaは構成ではなく、ユニットのコストへの賭けです。レベル9と4〜5コストのボードを狙い、特性はほとんど忘れます。名前はセット2の時点でこの計画を広めたプレイヤーに由来し、Fast 9とも呼ばれます。

計算がすべてを説明します。レベル8では5コストが出るショップは7回に1回もありません。レベル9では2回に1回以上です。ですからもう特定のユニットを探さず、通りかかった最高のものを取ります。

最も一般的な道筋は次のとおりです。ラウンドはセットで変わっても、論理は変わりません。

いつ	すること
ステージ2	ゴールドのために勝ちでも負けでも5連続。切れたら利息運営
ステージ3	購入後に40〜50ゴールド残るときだけレベル7
4-1か4-2	レベル8、ロビーについていくだけ数回リロールし、残りは貯金
5-1か5-2	レベル9、以後は最終ボードまで毎ラウンドリロール

いつやるか。 この計画は決め打つより手札から読むものです。最初の経済オーグメント、良い開始、他に誰もいないこと。最初のオーグメントが戦闘系なら、普通のレベル運営にしましょう。経済オーグメントを3つ取るのは、このレベル9にすべてを賭けることです。

いつ避けるか。 速いロビーでは避けましょう。最初のオーグメントがプリズム、開始体力の減少、試合を短くするルールなどです。他のプレイヤーがすでに同じユニットを狙っているときも避けます。5コストは各9枚しかありません。

どう死ぬか。 ゴールドを守って体力を失いすぎるか、レベル7〜8でボードが持たないかです。上を狙う前に安定させましょう。レベル9が間に合わなければレベル8でリロールし、金持ちのまま死ぬより5位を狙います。

価値はどれくらいか。 この章で最もリスクの高い計画です。ひとつのミスが1位を8位に変えることがあります。ランクでは第13章のとおり、平均順位の分だけの価値です。チェックメイトのチェック中なら、第21章のとおり本命候補です。

23. 30秒

ラウンドごとに約30秒あります。考えるには短すぎるので、別の場所で考えましょう。戦闘中です。

戦闘中に決め、準備中に実行します。 戦闘は何も要求しない15〜25秒をくれます。次のラウンドのゴールド、レベル、気になるボードなど、ほとんどすでに分かっています。ショップが開いたら、決めたことを確かめるだけです。

ラウンドの流れは次のとおりです。秒数は目安で、大切なのは順番です。

いつ	すること
戦闘中	偵察して決める：購入、レベル、止める点
0〜5秒	ショップ：明らかな購入、次に眠っているものの売却
5〜15秒	ゴールド：決めたとおりにXP、リロール、または何もしない
15〜25秒	ボード：ユニットとアイテム
最後の数秒	最も当たりそうな相手への配置

リロールがボードを変えるので、ゴールドはボードの前です。前のすべてが配置を変えるので、配置は最後です。第11章で見たとおり、注意深い相手は見えたものに対応します。

時間に追いつかれたら。 そのとき大切なのはひとつです。ボードは埋まっていますか？ 空きマスはどんな買い逃しより高くつきます。何よりユニット数のカウンターを確認しましょう。

4つのキーを覚えましょう。 標準ではDがショップ更新、FがXP購入です。Wはカーソルの下のユニットをベンチとボードの間で移し、Eは売却します。キーボードと設定によるので、オプションで確認してください。

さらに1と3で敵のボードを移り、2かスペースで自分のボードに戻ります。ミニマップの左クリックでボードを見て、チャンピオンの右クリックで情報が開きます。これらのキーがあれば、1回の戦闘でロビーを一周できます。

戦闘中に何を見るか。 自分の戦闘とロビーを同時には見られません。ですから第6章のとおり、ステージごとと大きなリロールの前にロビーを回り、残りの時間は自分の戦闘を見ます。誰が最初に倒れるか、キャリーはスキルを撃てているか。

第2部の間奏が、見たものから何を引き出すかを教えてくれます。ボードが勝っても見ましょう。僅差の勝ちときれいな勝ちは、語ることが違います。

空き時間を守りましょう。 戦闘は考えられる唯一の時間なので、他のものに渡さないこと。あるセット終盤のガイドははっきり言っています。ランク戦の間に配信やドラマを流さないこと、と。スマホはその場で体力を奪いません。奪うのは立てなかった計画です。

良いラウンドは目立ちません。慌てることも、最後の瞬間のクリックもありません。もう決めてあったからです。

24. 解説付きの4試合

この4試合は、方法を示すために組み立てた理論上の例です。それぞれ、この本で述べた状況を取り上げています。

練習問題として読んでください。問いが出たら止まり、決めてから読み進めましょう。

ケース1：6位で終わった強い手札

2-1で2組のペアがあり、アイテムを2つスラムできます。テンポを取り、1戦も負けません。3-5でレベル7、体力88、34ゴールド。しかし隣がリロールしたばかりで、連勝が切れそうです。

あなたの番：連勝を守るためにリロールしますか、切れるのを受け入れますか？

ここでは28ゴールドをリロールし、連勝は続きます。4-1でさらに25ゴールドを入れますが、切れます。4-2でロビーはレベル8へ。自分はレベル7でゴールドは10ほどです。

体力16ずつ3回負け、6位、−21 LPで終わります。

解説。 負けたのは4-2ではなく3-5です。連勝1ラウンドの価値は4ゴールドと体力10ほどなのに、28ゴールドを払いました。体力88なら2〜3回負けても危険はありませんでした。

ゴールドが残っていれば、レベル8で4-2に着き、リロールする余裕もありました。覚えておきましょう。連勝は収入であって目標ではありません。テンポは体力を買ってくれますが、その体力は使い方を知らなければなりません。

ケース2：被った決め打ち

パッチが安定し、4コストの魔法ラインをよく知っています。キューの前に契約を立てます。「このラインを行く。3-2で2人が自分のキャリーを持っていたら、3コストの攻撃ラインに移る」

手札は中立です。涙、ベルト2つ、前衛のペア。計画を維持し、両ラインに使えるタンクアイテムをスラムします。3-2のロビー偵察で、2人が自分のキャリーの★2を持っています。

あなたの番：残りますか、去りますか？

ここでは計画どおり去ります。前衛とタンクアイテムはそのままです。3-5にレベル7でリロールし、3位、+24 LPで終わります。

解説。 この試合は1-1の前に決まっていました。★2が2人なら10枚中6枚を持っています。残りは4枚です。第22章の計算では、★2の値段はリロール約65ゴールドから約205ゴールドに跳ね上がります。

書いた出口がなければ「もう始めてしまった」と考えたでしょう。覚えておきましょう。契約は決め打つためではなく、止まるためにあります。

ケース3：2位で終わった弱い手札

2-1でペアも使えるアイテムもなく、オーグメントは後で効くものです。計画的連敗を選び、一文を言います。「手札は弱い、ゴールドを守る、3-2で回収する」。僅差で負け、カルーセルでは早く選び、ベンチにペアがいくつかできます。

3-2で52ゴールド、体力66ですが、強いものはまだありません。

あなたの番：計画どおり回収しますか、ゴールドを増やすために3-5まで待ちますか？

ここでは回収します。レベル6で24ゴールドまでリロールし、ボードを安定させます。ゴールドを立て直して4-5でレベル8に届き、2位、+42

LPで終わります。

解説。 妙手はありません。2-1で言った一文を3-2で守っただけです。50ゴールドを超えると1枚ごとに眠ります。3-5まで待てばほとんど何も得ずにステージ3の戦闘を手放していました。

3-2のリロールが外れれば6位だったかもしれません。それでも決断は正しかったはずです。覚えておきましょう。計画的連敗とは、まず日付です。

ケース4：救助

4-6で計画は失敗しました。最下位、体力14、レベル7、31ゴールドです。2人のプレイヤーが体力18と22で、ボードは自分より少し良い程度です。

あなたの番：31ゴールドをどうしますか？

ここでは第12章のプロトコルを適用します。ゴールドが0になるまでリロールし、特性がなくてもこの戦闘で最強のボードを出します。勝てる相手に合わせて配置します。

1回勝ち、僅差の負けを耐えます。体力18が落ち、続いて22も落ちます。−52ではなく6位、−21 LPで終わります。

解説。 この31 LPは2位と4位の差とちょうど同じです。こんな試合を自慢のために録る人はいませんが、上がらせてくれるのはまさにこれです。覚えておきましょう。試合は、ゲームが終わったと言うまで終わりません。

繰り返し現れるもの

4試合のどれも構成で決まっていません。早めに言った一文で決まっています。契約、回収の日付、使う上限。だから第14章の2分は構成リストより価値があります。

25. 自分のレベルで練習すること

この本全体が一度に必要なわけではありません。ランクごとに、他のすべてより高くつくものが1〜2つあります。

ランク	最も高くつくもの	プロジェクト
アイアン、ブロンズ	基礎：星、利息、アイテム	1ラインを連続10試合
シルバー、ゴールド	理由を知らずにレシピを追う	購入ごとに理由をひとつ
プラチナ、エメラルド	ロビーをあまり見ず、配置をあまり変えない	ほぼ毎ラウンド偵察、レパートリー作り
ダイヤモンド	細部と、ついて回る僅差の負け	複数のボードへの配置、休憩、パッチの追跡
マスター	もう当たり前のことがない	一度にひとつの技術、自分の優位を探す
グランドマスター以上	時間	この値段を払うかを決める

この目安は主にMobalyticsのランク別アドバイスに沿っています。方向として受け取ってください。大切なのはバッジではなく、最大の漏れです。

最大の漏れを探しましょう。 直近20試合を見て、繰り返すことを書きます。取り組んで楽しいものではなく、LPを最も失うものから直しましょう。

見えること	ありそうな漏れ	見る場所
貯金を残して7〜8位	金持ちのまま死ぬ	第12章
良い開始が5〜6位で終わる	変換	第10章、第22章
キャリーを他人がよく持っている	偵察	第6章
理由が分からず負ける	ボード	第2部の間奏
新パッチのたびに落ちる	パッチの習慣	第18章

次の20試合。 すべてを適用しようとしないこと。5試合ごとに練習をひとつ選び、できたかだけを記録します。

試合	練習	成功の基準
1〜5	2-1の一文	5試合すべてで言えた
6〜10	大きなリロール前の偵察	クリック時に誰がキャリーを持つか知っている
11〜15	止める点を言う	言ったところで止まった
16〜20	救助プロトコル	20ゴールドを残して死ななかった

この20試合の間はLPで進歩を判断しないこと。20試合の平均順位の誤差は約1位で、どんな進歩も埋もれます。数えられるのは練習できた回数です。

ペアで振り返りましょう。 同じくらいのレベルのパートナーを見つけ、試合を1つずつ交換します。片方が何を考えていたかを説明し、もう片方はひとつだけ質問します。なぜ？ 他人のミスは自分のミスより見えやすく、それはお互い様です。

コーチを頼む。 コーチの主な役割は、自分にはもう見えないものを見ることです。ランクの約束ではなく、試合の振り返りにお金を払いましょう。自分の試合から出発するか、決断を説明するか、次の練習を残すかを確認します。

コーチのランクは教える力を証明しません。払う前に第20章のノートをパートナーと試しましょう。それだけで多くのことが片付きます。

何も動かないとき。 100試合で平均順位が動かないなら、構成ではなくプロジェクトを変えましょう。この量なら誤差は約0.4位に下がり、見えるものを信じ始めて構いません。停滞していても楽しいなら、失敗ではありません。第19章の終わりを読み返してください。

26. メカニクスは過ぎ、問いは残る

ほぼすべてのセットに固有のメカニクスがあり、ほぼすべてが同じ4種類の交換のどれかを提案しています。見分け方を覚えれば、新セットごとに時間を節約できます。

分類	メカニクス（セット）	問い
ロビー全体のルール	ギャラクシー（3）、ポータル（9）、エンカウンター（11、13以降）、ハック（14）	全員にとって何の値段が変わるか？
力と引き換えの約束	選ばれし者（4）、シャドウアイテム（5）、ドラゴン（7）、ヒーローオーグメント（8）、ヘッドライナー（10）、アノマリー（13）、パワーアップ（15）、アンロック（16）	何を閉じるか、すでにこのラインにいるか？
買う効果	チャーム（12）、ウィスプ（18）	この効果はこの戦闘を変えるか？
うまく使うボーナス	エレメントヘックス（2）、オーグメント（6）、神々の領域（17）	何を、いつ強化するか？

この分類は私が作ったもので、別の枠に入るメカニクスもあるでしょう。過去を整理するためではなく、Riotが次のものを発表する日に最初の問いを持てるようにするためのものです。

3つの例。 セット13のアノマリーは4-6で1体のユニットに恒久的に付き、引き直すごとに1ゴールドかかりました。だからゴールドと、それを担うユニットを持って4-6に着く必要がありました。

セット16では100体のうち40体をアンロックする必要があり、条件を満たすと次のショップにそのユニットが保証されました。ランダム性の一部が目標に変わったのです。

セット17では2-4、3-4、4-4で最も選ばれた神が4-7の報酬を決めました。3回の小さな選択がひとつの賭けになっていました。

この歴史が教えること。 Riotはうまくいったものを残します。オーグメントはセット6からあります。アンロックはセット19で戻り、6月にRiotのデザイナーが長く続ける予定だと語りました。

それでも確定したものはありません。エンカウンターはセット12で消え、セット13で戻りました。カルーセルはセット17で置き換えられ、セット18で戻りました。

ルールがこの本の法則を覆すことさえあります。セット11のあるエンカウンターは5-4でケインを呼び、体力の低い人から順にプレイヤーを脱落させました。その日は体力が本当にスコアでした。

最大の分類は約束です。Riotは同じ問いに戻り続けます。強くなるために、いくつの扉を閉じますか？ 第1章の5つ目の法則です。

セット19はすでにこの表に入ります。 トゥルーダメージ特性は約束です。勝ちか負けに賭け、外せば代償を払います。あとはやることが分かるはずです。分類を見つけ、第9章の4つの問いを立てましょう。

27. ツール、ルール、フェアプレイ

ツールには教える権利はあっても、代わりにプレイする権利はありません。Riotはロード画面を含む試合開始の時点で線を引いています。

RiotがTFTのサードパーティツールに求めることは次のとおりです。この線を越えるツールは使わないでください。

いつ	Riotの要求
試合前	ベストプラクティスと静的な推奨は歓迎
ロード画面を含む試合中	相手の追跡禁止、行動の予測禁止、リアルタイムデータ禁止、進行中の試合に基づく提案禁止
試合後	分析は歓迎。ただし公式ランキングの模倣は不可：MMR計算機は禁止

なぜこの線か。 Riotはツールが決断をプレイヤーに残し、学びの過程を守ることを望んでいます。これはこの本全体と重なります。代わりに選ぶツールは、ゲームの唯一の問いに代わりに答えているのです。

2023年6月、パッチ13.12でRiotはサードパーティサイトから、ステージ別のオーグメント勝率とレジェンドの勝率を外しました。チームはこの数字がメタをゆがめ、選択肢を減らすと判断しました。現状は第9章で見たとおり、オーグメントの数字はもうありません。

リスクは現実です。 スクリプト、ボット、隠された情報、試合中に導いた結論は禁止です。停止は永久になることがあり、ランク報酬が取り上げられることもあります。迷ったら、使わないほうがいいというのがRiotの答えです。

準備は自分のものです。 自分で書いたシートは試合から何も読み取りません。レパートリー、ノート、ゲームシートは外部の助けではなく自分の仕事です。大会では当日のルールを確認しましょう。

ツールは決断に役立つものであるべきです。 サイトを開く前に、どの決断を変えるのかを問いましょう。何も変えない数字は助けではなく、安心させるだけです。

Aroitiのオラクルは、測定したものと、写したものや推論したものを分けています。どんな数字にも同じ仕分けをしましょう。どこから来て、何試合に基づくのか？

フェアプレイ。 7人が試合を共にしています。負けでも最後までプレイしましょう。彼らに公平で、第12章が示すとおり得にもなります。友人と示し合わせたり代行してもらったりして得たランクは、自分について何も語りません。

最後のひとこと

私はショップが開くのを見たことも、体力30の4-2の緊張を感じたこともありません。あなたは私が決して知らないことを知っています。

この本の目的はひとつです。なぜクリックするのかを知ってもらうこと。数字はセットとともに古びます。問いが残るなら、この本は役目を果たしたことになります。

良い試合を。

付録

A. よくある罠

構成をひとつも覚えずに直せる、高くつくミス15個です。

罠	高くつく理由	習慣
金持ちのまま死ぬ	残ったゴールドは無価値、順位は約15 LP	この戦闘で死ぬなら全部を強さに
何としても50ゴールドを守る	数枚のために命を失う	払う以上に救えるなら使う
間違ったレベルでリロール	レベル7の4コストは3倍高い	キャリーのレベルでリロール
計画なく勝ち負けを交互に	連勝もゴールドも強さもない	どちらかを選ぶか利息を取る
回収ラウンドのない連敗	体力を払って何も買えない	負ける前にラウンドを決める
完璧なアイテムを待つ	存在しないアイテムは働かない	ラインに役立つならスラム
置くユニットなしでレベルを買う	数字が増えるだけ	実在のユニットかそのショップのために上げる
知らずにラインを分け合う	1枚出るごとに次が高くなる	リロール前に毎回偵察
怒ってピボット	別の計画なしに計画を売る	第5章の3つの問い
未来の構成のためにオーグメントを取る	仮定の計画に今日払う	すでにプレイしているものを強化
同じ配置のまま	もう存在しない試合への配置	終盤は毎ラウンド相手を読み直す
結果で決断を判断	運を学んでしまう	知っていたことを書く
パッチの日にランキングを信じる	サンプルが少なすぎる	熟すのを待つ
終えられない試合を始める	約52 LP失う、始めなければ0	延期するかノーマル
悪い試合の直後にキュー	取り返すためのプレイ	5分とメモ1行

B. 短い用語集

用語	意味
BiS	ユニットに最もよく作られるアイテム
LP	ランクのポイント
MMR	ロビーを組むのに使う隠れたレート
PBE	公開テストサーバー
Peeba	レベル9と4〜5コストのボードを狙い、特性をほとんど捨てる計画、Fast 9とも呼ぶ
アイテム持ち	キャリーを待つ間アイテムを持つユニット
ウィスプ	セット18のメカニクス：ショップで買う効果
オーグメント	1試合に3回選ぶボーナス
オープニング	ステージ2と3の通り方：テンポ、利息、計画的連敗
回収ラウンド	計画的連敗のゴールドをボードに変える、事前に決めたラウンド
柔軟なプレイ	ゲームが与えるものに合わせてプレイする
キャリー	ダメージの大部分を出すユニット
決め打ち	何をプレイするか事前に決める
計画的連敗	回収ラウンドを決めて意図的に負けるオープニング
構成	プレイするチャンピオン、特性、アイテムの組み合わせ
偵察	他のプレイヤーのボードを見る
スラム	素材2つを早めに合成して完成アイテムにする
スローロール	50を超えるゴールドだけをリロールする
ステージ	ラウンドのまとまり：3-2はステージ3のラウンド2
素材	合成すると完成アイテムになる部品
体力	タクティシャンの生命力

用語	意味
テンポ	今この瞬間のロビー内でのボードの相対的な強さ
トップ4	4位以内で終わる
着地	ゴールドが強さになるレベル：リロール、レベル8、レベル9
バフ、ナーフ	パッチでユニットを強化、弱体化する
被り	複数のプレイヤーが同じユニットを探している状態
ピボット	試合中にラインを変える
プール	共有のチャンピオン在庫
ペア	3枚目を待つ同じユニットの2枚
ボトム4	5〜8位で終わる
メタ	ある時期にプレイされ、通用しているもの
ライン	キャリーやダメージタイプを軸にしたボードの系統
ラダー	ランキングとそれを動かす試合
リロール	2ゴールドでショップを更新、または低コスト★3を探す計画
利息の区切り	50まで10ゴールドごとの利息の基準
ロビー	1試合の8人のプレイヤー

出典

2026年11月に確認したページです。説明は英語のまま載せています。

Riot Games

- Teamfight Tactics Ranked FAQ: LP, placement games, decay
- TFT Double Up: rules of the mode
- /Dev TFT: K.O. Coliseum Learnings: flexibility, artifacts, tanks and targeting
- /dev: TFT Set 1 Learnings: playing around randomness
- Enchanted Wilds Overview: rules of Wisps
- Teamfight Tactics patch 18.1: carousel, encounters, systems
- Compete in Enchanted Wilds!: competitive circuit
- TFT Vegas Open 2026 Competitor Info: format, Checkmate, Gauntlet
- Tactician's Superbrawl: Teams, Dates and Format: 4v4 format
- Dev: Hyper Roll and Game Modes Update: end of Hyper Roll
- Mechanics: Into the Arcane: Set 13 Anomalies
- Teamfight Tactics, developer policy: tools before, during and after the game
- Third-Party Applications: bans and penalties
- Legal Jibber Jabber: rules for fan content

インタビューと報道

- PCGamesN, TFT Paris Open interview: depth and complexity, fight length, level 8 by default, small buffs
- Dot Esports, Mortdog's shop test: read through a search excerpt
- esports.gg, Set 18 release: Wisps and traits
- Esports News UK, Set 16 changes: XP and damage
- Tacter, new damage system: base damage by stage
- Gamewave, Set 18 opening encounters
- Gamewave, first details of Set 19
- Season Timer, set history: durations
- SeeMeta, patch calendar: Set 19 dates
- Gamewave, return of unlockables: BlueVelvet's announcement, June 2026
- Dot Esports, patch 13.12: win rates removed
- Sports Illustrated, set ranking: mechanics of the first sets
- The Game Haus, list of sets: mechanics of the first sets
- Sports Illustrated, Set 11 encounters: how they work, Kayn
- ONE Esports, Set 12 Charms
- Dot Esports, Set 13 encounters: removal and return

ガイドと参考資料

- MetaBot, roll calculator: odds and pool size
- MetaBot, scouting: routine, contesting, pivoting
- MetaBot, positioning: shapes and threats
- LoL Wiki, gold: income, interest, streaks
- LoL Wiki, experience: price of XP

- Tapin, economy guide: spending, streaks, plan by stage
- Tacter, tempo and loss streaks: Set 13
- BunnyMuffins, start-of-set tips
- BunnyMuffins, leveling guide: markers copied by the Oracle on November 4, 2026
- Dignitas, tempo: value of an item over time, formats
- Dignitas, reviewing your games
- Mobalytics, standard leveling: key rounds, pre-leveling
- Mobalytics, committing to a comp
- Mobalytics, tips by rank
- Mobalytics, climbing to Platinum: comps, transitions, level 9
- Mobalytics, climbing to Diamond: plan, patches, breaks
- Tacter, end-of-set tips: attention, items on the bench
- Mobalytics, Set 14 Hacks
- Mobalytics, Set 15 Power-Ups
- Mobalytics, Set 16 unlockables
- Mobalytics, Set 17 Realm of the Gods
- Pro Game Guides, hotkeys
- The Global Gaming, hotkeys
- The Global Gaming, game length: planning phase
- Mobalytics, playing Fast 9: Peeba, conditions, traps
- Gamewave, Peeba comp in Set 9.5: definition
- Gamewave, Peeba comp in Set 16
- Gamewave, Peeba comp in Set 18
- Tacter, the Peeba comp: stabilizing at levels 7 and 8
- esports.gg, interface tools: Team Planner

- Riot, Dev: Quality of Life Improvements: several teams in the planner

測定と計算

- オラクル（Aroitiの統計ツール）：LP表、順位の標準偏差、メタの変動、tactics.toolsによるEUWランキング、オーグメントデータの欠如
- 私自身の計算：1枚と着地の価格（確率とプールの大きさ）、ボトム4の連続、同じ実力のプレイヤーによるチェックメイトのロビー20万件のシミュレーション