



Wizards Lounge 魔法使いの手引き

Ver2026/03/09

※この文書の活用は自由です。

利用された場合には、励みになりますので、ぜひ一言ください。

→ kitaro.wizard.of.tokyo@gmail.com

コンセプト:遊びながら調整しよう！

ここは、デッキのレベル調整やプレイングの試行錯誤を、安心して行える魔法使いの遊び場です。勝敗に伴う賞品はありません。



一人で**EDH**デビュー也大歓迎！「公式構築済みデッキ」を1枚持ってくるだけでOK。運営が丁寧にマッチングします。



長丁場を乗り切る準備を！ 昼から夜まで遊び尽くすタフなイベントです。適宜補給と休憩を挟んでください。



「強すぎ？弱すぎ？」心配無用！ 長時間遊びながら、丁度良い体験を皆で作っていきます。失敗も笑って流す心構えで！



快適な環境作りにご協力を 匂い・身だしなみ・言葉遣いへの配慮をお願いします。トラブルには運営が介入します。

ウィザーズラウンジでの目標

1. 普段からのEDH仲間を増やす:なるべく初対面の人と、2～3戦遊んでみることにすること。
2. 「最高の1戦」を持ち帰る:勝っても負けても、良い思い出になるようなゲームを皆で一緒に作ることにすること。
3. とにかく沢山ゲームをする:待ち時間が一番もったいないという方針。前半はわいわい派とがつつり派にグループ分けをして卓組をする。後半は必要に応じてグループを超えて卓組をする。譲り合いの精神で遊ぼう。

人の動きの柱(運営と参加者の共有事項)

初対面の人と2～3戦:多くのプレイヤー、未知のデッキとの遊ぼう。感想戦や交流の余地を作るべく、2～3ゲームで初対面から顔見知りへ。2～3ゲーム終わったらMCを呼んでね！

2名ずつチェンジ:卓を組み替えるときは大抵2名ずつ。MCが来るまでに誰が移動するかじゃんけん等で決めてくれると嬉しい！

3人ゲームは1回まで:皆が4人でゲームを出来る時間を最大化する。3人ゲームは人数調整で仕方なく1ゲームだけになるように。1ゲーム終わったらMCを呼んでね！

★「わいわい」or「がつつり」

★共通の言葉として、
「わいわい遊ぶ」と「がつつり遊ぶ」についての説明。

・わいわい遊ぶ(ブラケット1～2)
カードが動いているだけで幸せな人向けの遊び方。

相手の大技を、打ち消しや妨害があっても敢えて通したりする。
「せっかくだからおもしろいもん見せてや～」の精神。

極端に短い時間でゲームが終わりそうなとき、「この4人でもう少し遊びたいな」という理由で妨害カードを使ったりする。

ジェネラルを打ち消すことはあんまり無い。

・がつつり遊ぶ(ブラケット3～5)
ガンガン勝敗をつけて沢山勝負を楽しみたい人向けの遊び方。

自分がどうやって勝つのかを考えて勝負を楽しむ。

ポジティブな意見交換と沢山の数をこなして、最高のゲームに向けて調整していこう。

※会の前半はわいわい派とがつつり派に分けて遊ぶ。

時間が進むにつれて各卓の終わる時間がばらけてくる。「沢山ゲームをする」「待ち時間をなくす」が当会の優先事項なので、グループ分けを崩して卓を立てる必要が出てくる。

ゲーム開始前に「わいわい遊ぶ」か「がつつり遊ぶ」をはっきり相談してから遊ぼう。

魔法使いの持ち物

当日、以下の準備があるとマッチングがよりスムーズになります。

会場全体で待ち時間や3人ゲームを0に近づけるために、ご協力お願いいたします。

優先度1

(絶対持ってきて！)

遊びたいデッキ & 参加費 & 衛生用品

参考: おおよその分布

ブラケット1 1日で1～2ゲーム成立

ブラケット2 & 3 会場の8割

ブラケット4 特設卓1～2個で一日中プレイされる

ブラケット5 ブラケット4卓の中にたまに5の人が4人以上いると成立

ブラ1、4、5で遊びたい人は当日にMCがウェルカムゲーム中に巡回して名札にシールを貼ります。卓組に反映させます。

優先度2

(あるとめっちゃ嬉しい！)

構築済み or ブラケット2のデッキ1つ

- 当会は始めたての人も歓迎する会です。各参加者がしたいゲームが最優先ですが、誰とでも遊べるように1つはブラ2or構築済みを持ってきていただけると助かります。

優先度3

(出来れば、、、ね！)

わいわい派も、ブラケット3を1つ

- ふだんわいわい遊ぶのが好きな人も、自分なりに勝負に出るためのデッキを1つ作ってみましょう。

当日の進行フロー(3つのフェーズ)

第1フェーズ: ウェルカムゲーム(～50分制限)

受付終了後、まずは前方(黒板側)から詰めて座ってね。

- 内容: 1ゲームだけ、追加ドロウ、マナ加速と強制ダメージの時短ゲームで遊ぼう。
- 目的: 遅れてきた参加者を2ゲーム目からスムーズに輪に入れるため。
- お願い: 構築済み、ブラケット2、もしくは「手持ち最弱」のデッキで遊んでね。軽い自己紹介。

第2フェーズ: どんなゲームが好き? 一斉卓組み

ウェルカムゲーム終了後、以下の2グループに分け、一斉に卓を組みなおす。

1. わいわい: カードが動いているだけで幸せな人 & 初心者
 2. がっつり: ガンガン勝敗を決めて沢山勝負を楽しみたい人
- 目的: まずはノリの近い人同士でゲームを成立させよう。
 - お願い: 第1フェーズが終わるまでに、どちらに挙手するか決めておいてね。

第3フェーズ: 譲り合い精神で!

時間が進むにつれて各卓の終わる時間がばらけてくる。「沢山ゲームをする」「待ち時間をなくす」が当会の優先事項なので、グループ分けを崩して卓を立てる必要が出てくる。

ゲーム開始前に「わいわい遊ぶ」か「がっつり遊ぶ」を相談してから遊ぼう。

状況次第で、グループの垣根を超えて、「空いている卓への合流」や「2~3ゲーム毎のメンバーチェンジ」を優先しよう。

- お願い(相互理解):
 - 「わいわい派」が「がっつり派」に混ざる時は、勝負にチャレンジしてみよう。
 - 「がっつり派」が「わいわい派」に混ざる時は、「わいわい」or「がっつり」の項目を参考にしてみてね。
-

名札と付箋について

配布する名札に付箋をつけて、卓組に活用するよ。

- 青：初心者。同卓にいたら、いつも以上に丁寧に宣言してね。
 - ピンク：ブラケット1で遊べます！
 - 黄色：ブラケット4で遊べます！
 - 赤：ブラケット5で遊べます！
-

ブラケットについて

「どんなゲームをしたいか」と「デッキの構築制限」の2側面から建てられる、ゲームと一緒に作り上げる方針。

※具体的な採用カードの制限は公式ページを見てね

ブラケット1

わいわい：カードが動いているだけで幸せ

- ・コレクション披露/雑談目当て
- ・同じ画家のカードで100枚/ネコだけ/大喜利テーマ等

ブラケット2

わいわい：カードが動いているだけで幸せ

- ・公式構築済みがおおよそのパワー基準

ブラケット3

がっつり：ガンガン勝敗を決めて勝負を楽しむ

ブラケット4

がっつり：ガンガン勝敗を決めて勝負を楽しむ

- ・好きなジェネラルの個性を最大限に発揮する構築

ブラケット5

がっつり:ガンガン勝敗を決めて勝負を楽しむ

- ・競技EDHで勝負するための構築
- ・競技EDHであまり見ないようなジェネラルでも、競技ゲームで必須級の汎用カードを大量に搭載し、競技ゲームについていけるように構築されたならブラケット5

代替カード「プロキシ」について

主に販売を目的として模造された精巧なプロキシは、作成者の利益になりうるため、当会での使用をお控え願います。

「テーブルコード」皆で気持ちよく過ごすために

- ・服装や体臭など清潔感を意識しましょう。
- ・穏やかな対話を心掛け、「ころす」等こわい言葉を使うのは控えましょう。
- ・ゲームの進行が長引かないよう、解説は必要な範囲に留めましょう。
- ・他人のカードや持ち物に触れるときはひと声かけましょう。
- ・SNS交換は、運営が把握できるTwiplaを経由してXをフォローしましょう。
- ・食べ物のごみなどはすぐに袋に閉じましょう。
- ・楽しいおしゃべりの際に、プレイ宣言に被らないよう配慮しましょう。

- ・M:tGは丁度良い遊び相手を探すのに苦労する趣味です。

デッキレベルやプレイングに対しての認識は人それぞれです。

せっかくの長時間企画なので、1ゲームでのすれ違いは笑って流して、

一日を通して楽しく試行錯誤する場にしましょう。

・簡単に儲かる話、

アルバイトの勧誘、

人生を変えてくれた人を紹介したい、

おすすめの健康サプリ、

このような話題が上がったときは必ず運営に伝えてください。

人前で言いづらいことは会が終わる前に運営へDMをください。

会が終わった後の別日に発生したことで構いません。

不安なことがあれば直接弁護士に相談します。
