

# 『テロス還魂記』でのルール更新と基礎知識「優先権」

@『テロス還魂記』更新学習会 20200122 by \*ぱお\*/米村 薫

## はじめに

今回はCRもMTRも変更はほとんどなかったと言っていいんじゃないかと。

IPGはちょっとだけ変更がありました。これも基本的には「そりゃそうでしょ」的なものばかりです。

## CR変更点@THB

### 111.10c

金・トークンの定義済みトークンへの追加。

111.10c 「金/Gold」・トークンとは、「このアーティファクトを生け贄に捧げる：好きな色1色のマナ1点を加える。」を持つ、無色の金・アーティファクト・トークンである。

### 205.3.

サブタイプの追加（追加ルールはなし）。

### 601.3e

複数の特性群を持つカードを唱えられるかどうか見る時、代替の特性を見る場合にも継続的效果は適用されると明確化。

601.3e ルールや効果が、カードやカードのコピーを唱えるのが適正かどうかを判断するのに代替の特性群あるいは特性群の一部だけを参照することがある。その判断のためには、代替の特性でそのオブジェクトの特性を置き換える。そのオブジェクトがそれらの特性を持つようになった場合に適用される継続的效果も考慮される。

### 702.102.

授与の扱いが（ルール上の表記としては）変化した。機能変化はちょっと考えただけでは見つからなかったです。

702.102. 授与/Bestow

702.102a 授与は、それを持つカードをプレイできるあらゆる領域にある間に働く常在型能力を表す。「授与[コスト]/Bestow [cost]」は、「あなたがこの呪文を唱えるに際し、あなたはこれを授与された状態で唱えることを選んでもよい。そうしたなら、あなたはこれのマナ・コストではなく[コスト]を支払う。」を意味する。授与能力を使って呪文をとすることは、rule 601.2b および rule 601.2f-h の代替コストの支払いに関するルールに従う。

702.102b 授与された状態で唱えられた呪文がスタックに置かれるに際し、それはオーラ・エンチャントになり、エンチャント(クリーチャー)を得る。それは授与されたオーラ・呪文であり、それが解決されてなるパーマネントは授与されたオーラである。これらの効果は、その呪文やパーマネントが授与されていない状態になる(rule 802.102d-f 参照)まで残る。その呪文はオーラ・呪文なので、そのコントローラーはエンチャント(クリーチャー)能力と rule 601.2c によって定義されるその呪文の適正な対象を選ばなければならない。rule 303.4 参照。

702.102c 呪文を授与された状態で唱えるとき、授与能力によって変更された特性だけを参照してそれを唱えられるかどうかを決定する。

例：《上天の嵐》は「クリーチャー・呪文は唱えられない」という能力を持つエンチャントである。この効果は、授与を持つクリーチャー・カードが授与された状態で唱えられることを妨げない。

例：《ガラクの大軍》は、「あなたのライブラリーの一番上のカードがクリーチャー・カードである場合、あなたはそれを唱えてもよい。」という能力を持つ。自分が《ガラクの大軍》を出してライブラリーの一番上が授与を持つクリーチャー・カードだった場合、そのカードをクリーチャー・呪文として唱えることはできるが、授与された状態で唱えることはできない。

702.102d 授与されているオーラ・呪文の解決を始める時点で、その対象が不適正だった場合、それは授与されていない状態になり、オーラ・呪文になっている効果は終了し、それはクリーチャー・呪文として引き続き解決され、その呪文のコントローラーのコントロール下で戦場に出る。これは rule 608.3a の例外である。

702.102e 授与されているオーラがはずれた場合、それは授与されていない状態になる。授与されたオーラが不正なオブジェクトやプレイヤーについている場合、それははずれて授与されていない状態になる。これは rule 704.5m の例外である。

702.102f 授与されているオーラが、つけられていない状態でフェイズ・インした場合、授与されていない状態になる。rule 702.25 [フェイジング] 参照。

## 702.137.

### 脱出。

#### 702.137 脱出／Escape

702.137a 脱出は、脱出を持つカードがプレイヤーの墓地にある間に機能する常在型能力である。「脱出 [コスト]／Escape [cost]」は、「あなたは、あなたの墓地からこのカードを、このマナ・コストを支払うのではなく[コスト]を支払うことで唱えてもよい。」を意味する。呪文を、その脱出能力を使って唱えることは、rule 601.2b と rule 601.2f～rule 601.2h の代替コストのルールに従う。

702.137b 呪文や解決されてそのパーマネントになった呪文が、脱出能力によって墓地から唱えられたことを、その呪文やパーマネントが「脱出した／escaped」と言う。

702.137c 「[このパーマネント]は ～ 状態で脱出する/[This permanent] escapes with . . .」という能力は、「[このパーマネントが脱出していたなら、これは ～ 状態で戦場に出る。]」を意味する。その能力は「これがこれにより戦場に出たとき」に誘発する誘発型能力と関連している場合がある。(rule 603.11 参照。)そのような誘発型能力は、そのパーマネントが戦場に出たときに、その置換効果が適用された後で誘発する。その置換効果に効果がなかったとしても関係ない。

## 805.4d

「各プレイヤーのアップキープの開始時に」誘発する vs 双頭巨人戦。通常は人数分誘発するが、そのプレイヤー（対戦相手）を何らかの形で参照していない場合は1回しか誘発しないようになった。

805.4d ステップやフェイズの開始時に誘発する能力は、それが「各プレイヤー／each player」の、あるいは「各対戦相手／each opponent」のステップやフェイズの開始時に誘発する場合、複数回誘発する。それらの能力は、その能力の誘発条件や効果や「場合」節が「そのプレイヤー」「その対戦相手」などに言及している場合に、それぞれ該当するプレイヤーごとに1回誘発する。

## MTR 変更点

各フォーマットへの『テロス還魂記』の追加と、禁止・制限リストの更新と、パイオニアの新設と、プレミア・イベントの名前の更新。

付録 A - 前の版からの変更点

現在の版と過去の版との変更点だけがこの付録に記されている。

2020年1月24日版

- 1.4: プレミア・イベントの名称を更新した。
  - 2.7: プレミア・イベントの名称を更新した。
  - 2.9: プレミア・イベントの名称を更新した。
  - 2.13: プレミア・イベントの名称を更新した。
  - 3.7: 『テロス還魂記』を追加した。
  - 5.2: プレミア・イベントの名称を更新した。
  - 6.3: 『テロス還魂記』を追加した。カード4枚を禁止した。
  - 6.4: 『テロス還魂記』を追加した。カード3枚を禁止した。
  - 6.5: カード1枚を制限した。
  - 6.7: パイオニアを新設した。
  - 7.2: プレミア・イベントの名称を更新した。
  - 10.3: プレミア・イベントの名称を更新した。
  - 10.4: プレミア・イベントの名称を更新した。
- 付録 D: 『テロス還魂記』を追加した。  
付録 F: プレミア・イベントの名称を更新した。

## IPG 変更点

【ゲームの敗北】から【ゲームの敗北】への格上げとかないですし、〔誘発忘れ〕で忘れていた能力をスタックに置くときの選択は当然その誘発型能力に関するものでしょうし、対戦相手が自分で気づいて処理したらそりゃ違反は起こりません。でも、デッキケースと一緒に入れておいていいカードが増えたのは覚えておきましょう。「そのイベントのプロモカード」「デッキ内のチェックリスト・カードに対応する両面カード」「デッキ内の両面カードの裏面用カード」に加え、「その催しのプロモカード」「代用カードを出された元の傷ついたカード」も大丈夫になりました。「催し」というのは、例えばマジックフェストなど（複数のイベントの集合体）のことを指す新しい用語です。

- 2: 累積による格上げは【警告】のみに適用される。
- 2.1: 選択の制限はその誘発型能力についてのみ課される。
- 2.4: ゲーム開始後に手札が少ないことが発覚した場合は GRV である。
- 3.5: プロモカードに関しては、そのイベントだけでなく催し全体について考慮される。
- 3.5: ジャッジが代用カードを発行した損傷したカードは、サイドボードと一緒に保管される。
- 3.7: 例示の C は対戦相手が探さなかった場合にのみ CPV になるように修正された。

# マジック・ルール基礎知識 — 優先権

はいめに

1999年、マジックの総合ルールが作られ、そのルールの根幹にあるのは「スタック」だということと「スタック・ルール」なんて呼ばれたりもしました。

実際、呪文や能力を何でもスタックに積んで処理していく、というのは非常に一貫性があり、シンプルで強力です。

ですが、スタックというのはただの領域であり、実際にゲームを進行させる上で重要なのは優先権という考え方だったのです。

## 優先権の定義

「優先権」英語だと priority。単純な単語の意味で言えば、「行動を先にする権利」的な意味ですが、マジックにおける「優先権」の定義はどうなっているのでしょうか。実は、ルールのどこにも「優先権とは〇〇である」という定義は書かれていません。用語集の「優先権」の項目はこうです。

優先権 (ゆうせんけん) / Priority

ある時点でどちらのプレイヤーが処理を行なえるかは、優先権のシステムによって決定される。rule

117 [タイミングと優先権] 参照。

それでは rule 117 を見てみましょう。

117. タイミングと優先権

117.1. 呪文や能力がいずれかのプレイヤーに何か処理を行なうよう指示していない限り、ある時点でどちらのプレイヤーが処理を行なえるかは、優先権のシステムによって決定される。優先権を持つプレイヤーは呪文を唱えたり、能力を起動したり、特別な処理を行なったりできる。

117.1a プレイヤーは、優先権を持っているときならいつでもインスタント・呪文を唱えることができる。プレイヤーは、自分のメイン・フェイズの間で優先権を持っているときにスタックが空であればインスタント以外の呪文を唱えることができる。

117.1b プレイヤーは、優先権を持っているときならいつでも起動型能力を起動できる。

117.1c プレイヤーが優先権を持っているときならいつでも取れる特別な処理が存在する。他の特別な処理については、自分のメイン・フェイズの間で優先権を持っているときにスタックが空であれば可能である。rule 116 [特別な処理] 参照。

117.1d プレイヤーは、優先権を持っている時か、呪文を唱えたり能力を起動したりする途中でmanaの支払いが必要な時、あるいは呪文を唱えたり解決したりしている間や、能力を起動したり解決したりしている間も含む)ルールや効果がmanaの支払いを求めた時ならいつでもmana能力を起動できる。

117.2. 他の能力や処理は、ゲームのルールによって自動的に作られたり実行されたりするか、または優先権を得ることなくプレイヤーによって実行される。

117.2a 誘発型能力は、呪文を唱えている間や能力を起動している間、あるいは呪文や能力を解決している間であっても、いつでも誘発する(rule 603 [誘発型能力の扱い] 参照)。しかしながら、能力は誘発した瞬間には何もしない。いずれかのプレイヤーが優先権を得る時点で、誘発していてまだスタックに積まれている能力はスタックに積まれる。rule 117.5 参照。

117.2b 常在型能力は継続的にゲームに影響を及ぼす。優先権は関係しない。(rule 604 [常在型能力の扱い]、rule 611 [継続的效果] 参照)

117.2c ターン起因処理は、特定のステップやフェイズが始まったときに自動的に発生する。これはプレイヤーが優先権を得るよりも前に処理される。rule 117.3a 参照。ターン起因処理は各ステップやフェイズが終わったときにも自動的に発生し、それ以降にプレイヤーが優先権を得ることはない。rule 703 [ターン起因処理] 参照。

117.2d 状況起因処理は特定の条件を満たしたときに自動的に発生する。rule 704 [状況起因処理] 参照。これはプレイヤーが優先権を得る直前に処理される。rule 117.5 参照。

117.2e 呪文や能力を解決すると、プレイヤーに選択を求めたり処理を行なわせたりmana能力の起動を許可したりすることがある。プレイヤーがそうした場合にも、呪文や能力の解決中にはいずれのプレイヤーも優先権を得ない。rule 608 [呪文や能力の解決] 参照。

117.3. どちらのプレイヤーが優先権を持っているかは、以下のルールによって定められる。

117.3a アクティブ・プレイヤーは、ほとんどのフェイズとステップの開始時に、ターン起因処理(ドロー・ステップの間にカードを1枚引くことなど。rule 703 参照)の後、そのフェイズやステップの開始時に誘発する能力がスタックに積まれた後で優先権を得る。ただし、アンタップ・ステップには優先権は発生せず、通常はクリンナップ・ステップにも優先権は発生しない(rule 514.3 参照)。

117.3b 呪文や能力(mana能力を除く)が解決されたら、アクティブ・プレイヤーが優先権を得る。

117.3c 呪文を唱えたり、能力を起動したり、特別な処理を行なったりしたプレイヤーは、その後で優先権を得る。

117.3d プレイヤーが優先権を持っていて何も処理をしないことを選んだ場合、そのプレイヤーはパスしたことになる。そのプレイヤーのmana・プールにmanaが残っている場合、何がどれだけ残っているかを宣言する。その後、ターン順で次のプレイヤーが優先権を得る。

117.4. 全てのプレイヤーが続けてパス(すべてのプレイヤーが何も処理を行わずにパスすることをそう言う)した場合、スタックの一番上のオブジェクトが解決される。この時点でスタックが空の場合、そのフェイズやステップは終了する。

117.5. いずれかのプレイヤーが優先権を得る場合、ゲームはまず該当する状況起因処理を単一のイベントとして行なう(rule 704 [状況起因処理] 参照)。状況起因処理が一つも発生しなくなるまでチェックが繰り返される。その後、誘発型能力がスタックに積まれる(rule 603 [誘発型能力の扱い] 参照)。この手順は、

それ以上の状況起因処理が発生せず、能力が誘発しない状態になるまで繰り返される。その後で、該当するプレイヤーが優先権を得る。

117.6. 「共有チーム・ターン」選択ルールにおいて、個人ではなくチームが優先権を得る。rule 805 [「共有チーム・ターン」選択ルール] 参照。

117.7. 優先権を持つプレイヤーが、他の呪文や能力がスタックにある間に呪文を唱えたり起動型能力を起動したりした場合、新しい呪文や能力は、その前の呪文や能力に「対応して」唱えられ、あるいは起動された、という。新しい呪文や能力は、一番最初に解決されることになる。rule 608 [呪文や能力の解決] 参照。

この117節にはいろんなことが書いてありますが、これを丸暗記するのは面倒ですし、そもそもあまり意味がありません。書かなければならないことを全部詰め込んでいるので、非常に理解しにくくなってしまっています。

理解するためには、その内容を別の軸から見て、編み直していくのが近道です。

そこで、今回はこれを別の観点、「優先権とは一体何なのか」という観点から見ていきましょう。

## 優先権とは何なのか

優先権とは一体何なのか。

それを考える前に、1つ命題を提示します。

マジックは——少なくともテーブルトップのマジックは——どちらかのプレイヤーが処理をしなければ動かない。

本当でしょうか？

いいえ、そうではありません。

例えば「両方のプレイヤーがパスをしたとき」。パスをするのはプレイヤーですが、両プレイヤーともパスをしたときにスタックの一番上にあるものを解決する、あるいはスタックに何もなければステップやフェイズやターンを次に進める、のはプレイヤーではありません。

その呪文や能力の処理自体はプレイヤーが行ないますが、「次に何をするか」を選ぶことができるわけではありません。その決定をするのは、あくまでもルールです。

一方、そうでないとき、いずれかのプレイヤーが優先権を持っているとき、「次に何をするか」、呪文を唱えるか起動型能力を起動するか、土地をプレイするか……それを選ぶのは、その優先権を持っているプレイヤーです。

つまり、優先権とは、「次に何をするか」を決める権利であり義務なのです。

その観点から、117節にある内容を整頓してみましよう。

- ニュートラルな状態（フェイズやステップに入ってターン起因処理を解決した次の瞬間や、スタックの一番上にあったものを解決した直後や、特別な処理の直後）になると、その時点でアクティブ・プレイヤーに優先権が発生する。（アクティブ・プレイヤーが次に何をするかを決める。）
- プレイヤーが優先権を得る直前には、状況起因処理が解決され、誘発している誘発型能力がスタックに置かれる。
- 優先権を得たプレイヤーは、何か（呪文を唱えたり起動型能力を起動したり特別な処理をしたり）するか、あるいは何もしない（優先権をパスする）かを選ぶ。
  - 何かした場合、その終了後に再びそのプレイヤーに優先権が発生する。（ただし、ゲームの進行をスムーズにするため、特に宣言がなければ呪文や起動型能力をプレイした後はパスするものと仮定されています。）
  - 何もしない場合、ターン順で次のプレイヤーに優先権が発生する。
- 両プレイヤーが続けて優先権をパスしたら、スタックの一番上にあるオブジェクトを解決する。ここで、スタックの一番下には「フェイズ・ステップの終了」があると考えて、それが「解決」されたらフェイズやステップが終了し、次のフェイズやステップに入る、と考えるとスタック・ルールとフェイズ・ステップ進行の間に繋がりができて面白いです。

こうなりました。

この節に、「誘発型能力はいつでも誘発する」とか「常在型能力はいつでも有効である」とかが混じっているのも読みにくい理由の1つでしょうが、それらを取り除くと、さっきは小さい文字で1ページ使っていた内容が、たったこれだけになってしまいました。

こんな単純な話でいいのでしょうか？

というか、これ、単純に見えますか？

……見えますよね。見るだけなら。

## ルールの文面と現実

で、CR的にはこれでいいんですが、このままだといくつか（いくつも）不合理なことが起こるので、手順省略として例外が定められていたり、その手順省略を中断させられることが定められていたりします。

そもそも、このルールでターン進行を厳密に扱うのは人間には無理なんです。

以前、私と testing で手順の省略なしでやってみたところ、第2ターン終わりまでに〔ゲームルール抵触行為〕で2人とも【ゲームの敗北】になるほど【警告】が溜まりました。

そんなもんです。

例えば、

AP、戦場のパーマネントをアンタップしながら「アンタップ・アップキープ・ドロー」

AP、カードを1枚引く。

これだけでも、厳密にやろうとすると

AP「アンタップ」

AP、パーマネントを（全て同時に）アンタップする……手が足りない！

AP「アップキープ・ステップに入りました」

AP「パス」

NAP「パス」

AP「ドロー・ステップに入りました。ターン起因処理でカードを1枚引きます」

AP、カードを1枚引く。

AP「パス」

NAP「パス」

……これでようやくメイン・フェイズが始まります。

毎ターン、この無意味な「パス」「パス」を何回もやりたい人なんていません。

ということで、皆「アンタップ・アップキープ・ドロー」で済ませていますが、これは、そのステップに入ります、つまり前のステップの優先権をパスします、という宣言だと考えるのが妥当でしょう。

ここで1つ、一見トラブルに見える（実際、トラブルだと誤解した人もいた）ケースを取り上げてみましょう。

AP「アンタップ・アップキープ・ドロー」

AP、ライブラリーに手をかける

NAP「待って、アップキープに……」

AP、手を止める

というのはよくある情景ですが、これをルールの的に省略せずに解すれば

AP「アンタップ」

AP「アップキープ」

AP「ドロー（の前のステップであるアップキープ・ステップの優先権をパスします）」

AP、ドロー・ステップに入るのでターン起因処理であるカードを引く行動に入ろうとする

NAP「待って、アップキープに……（パスされた優先権をパスせず、行動します）」

AP、（ドロー・ステップに入っていないので）カードを引くのをやめる

ということになります。

「ドロー」と言った後に「待って」と言われているので巻き戻しているようにも見えますが、正しく優先権を理解していれば、ここまでであれば巻き戻しているわけではないことがわかるわけです。

優先権を意識しなくてもプレイできるようにマジックのルール（総合ルールだけでなく、イベント規定まで含んで）はデザインされていますが、意識することで何が起きているのかを正確に理解することができるようになります。

プレイヤーに理解してもらうためにも、厳密なルールを理解することを心がけましょう。