

復元・単純な復元・ゲームの修正

「追加措置」の種類

- 復元
 - 単純な復元
- その他の修正

追加措置はなぜ行われる?

- 違反によって崩れたゲームの状況を「正す」ため
- 統一された基準に従って均質に扱えるようになっている

→それにより、誰かが有利を得たり、不利になったりしても感知すべきでない

「復元」とは

- 「巻き戻す」という一般的な語より、より限られた意味を持つ用語
- ここから10kmほど離れたところで2年半前決まった(かつては「巻き戻し」と呼んでいた)
- そのまま続行することが望ましくない場合のみ行われる
- 誤りの時点以降に行われたことを全て巻き戻す
 - 「一部のみ」巻き戻すことはしない
 - 順番を変えることもしない
- 無作為の要素を含む場合はより慎重に判断する

単純な復元

- 特定の措置を行うために、最後に行われた処理を巻き戻す
- カードを捨てる、土地を出すなどの、無作為の要素を含まない処理についてのみ行われる
- 通常の「復元」とは異なる状況に適用される例: IPG2.3)

その他の追加措置

- 一部の違反(特にGRVなど)の追加措置には、巻き戻しのように見える追加措置が存在する
- これらは「復元」ではないため、復元に関する制約を受けない
 - 多くの場合において、部分的な修正であったり、順番違いの修正だったりを含む
 - 部分的な修正の例: GRVの修正に列挙されたもの
 - 順番違いの修正の例: 忘れられた誘発型能力の解決

「復元」の判断

プレイヤーが手に入れうる、プレイヤーの行動に影響を与えうる情報が存在するため、復元は最終手段として扱われ、ゲームをそのままに続けさせるのがはっきり悪い解決であるという状況においてのみ適用される。よい復元とは、得られた情報が何も影響を及ぼさず、プレイの流れが変わらない(訂正された誤りを除く)ものである。言い換えると、復元は選択の幅が最少である状況に限る。(IPG 1.4)

- 「迷ったら復元しない」くらいの考えでも良い
- 復元の失敗は、復元しなかったことによる失敗や不具合よりも深刻になる

演習1

APIは《瓦礫帯の世捨て人 /Rubblebelt Recluse》を1ターン前に唱えた。

しかしながらこのターン、うっかり攻撃することを忘れてターンを終了し、クリンナップ・ステップで手札が8枚あったため1枚捨てた。

NAPが自分のターンに入りアンタップしたところで、《瓦礫帯の世捨て人》が攻撃しなかったことに気がついてジャッジを呼んだ。

どのように修正すべきか。

演習2

APIは《大いなる創造者、カーン /Karn, the Great Creator》を{2}で唱えた。その後-2能力を起動して《不屈の巡礼者、ゴロス /Golos, Tireless Pilgrim》を手札に加え、それを{3}で唱え、土地を探したところで、自身のコントロールしていた《人知を超えるもの、ウギン /Ugin, the Ineffable》が直前のターンに死亡しており、唱えるためのマナ・コストの減少が終わっていたことに気がついた。

どのように修正すべきか。

演習3

NAPIは2ターン前に、対戦相手の《金のガチョウ /Gilded Goose》に《溶岩コイル /Lava Coil》を唱えた。しかし、解決時にそれを墓地に置き、両者とも気付かずにゲームを進行した。

その後、APが《死者の神のお告げ /Omen of the Dead》を唱えて誘発型能力を解決するに際し、自身の墓地に本来追放されているべき《金のガチョウ》が置かれていることに気がつきジャッジを呼んだ。

どのように修正すべきか。