

コウシン学習会 『カルドハイム』

Digital-Conference 2021/02/07

スケジュール

- 13:00 開会あいさつ、業務連絡
- 13:30 『カルドハイム』更新抄（米村）
- 14:30 IPGの違反区分について（島村）
- 15:30 バーチャルジャッジについて（大石）
- 16:30 新型コロナ環境下でのジャッジ活動（神島）
- 17:30 業務連絡、閉会

『カルドハイム』 更新抄

Koushin-Study KHM 2021/02/07
YONEMURA “Pao” Kaoru

『カルドハイム』ルール更新

107.4h

コストで使われている場合、冰雪マナ・シンボル{S}は、冰雪の発生源(rule 106.3 参照)から生み出された任意のタイプのマナ1点によって支払うことのできるコストを意味する。不特定マナ・コストを減少させる効果は、{S}コストを減少させることはできない。{S}シンボルはコストを支払うために消費した、冰雪の発生源から生み出された任意のタイプのマナに言及するために使われることがある。冰雪は色でもマナのタイプでもない。



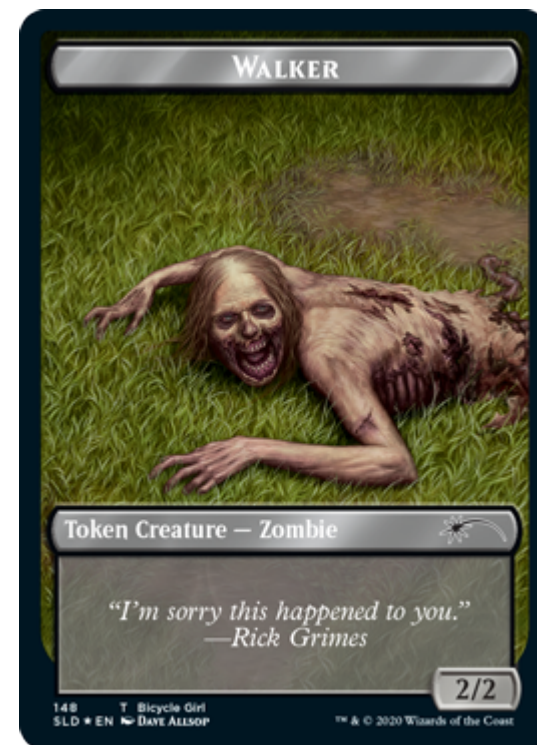
『カルドハイム』ルール更新

111.10d

「ウォーカー／Walker」・トークンとは、ウォーカーという名前を持つ黒の2/2のゾンビ・クリーチャー・トークンである。

111.10e

「断片／Shard」トークンとは、「{2}, このエンチャントを生け贄に捧げる：占術1を行い、その後、カード1枚を引く。」を持つ無色のエンチャント・トークンである。



『カルドハイム』ルール更新

113.11

効果によって、オブジェクトは特定の能力を得なくなることがある。それらの効果では、そのオブジェクトはその能力を「持つことができない／can't have」と書かれている。もしオブジェクトがその能力を持っている場合、その能力を失う。また、効果やキーワード・カウンターによってその能力をそのオブジェクトに得させることもできない。呪文や能力の解決がその特定の能力をそのオブジェクトに得させる継続的效果を作る場合、その継続的效果のその部分は適用されないが、その継続的效果の他の部分は適用され、またその解決された呪文や能力の作る他の継続的效果は作られる。常在型能力によって作られた、その特定の能力を得させる継続的效果は、そのオブジェクトに適用されない。



『カルドハイム』ルール更新

116.2h

予顕を持つカードが手札にあるプレイヤーは、{2}を支払ってそのカードを裏向きに追放することができる。これは特別な処理である。プレイヤーは、自分のターンの間優先権を持っているときならいつでも、この処理をすることができる。rule 702.142〔予顕〕参照。



『カルドハイム』ルール更新

119.4b

プレイヤーは自分や自分のチームのライフ総量に関わらず、また効果によってライフの支払いが禁じられているときであっても、いつでも0点のライフを支払うことができる。

『カルドハイム』ルール更新

120.4a

まず、与えるダメージを発生させる効果に、パーマネントに与える余剰のダメージを代わりに他のパーマネントやプレイヤーに与えると明記されていた場合、そのダメージのイベントはそのように変更される。その1つ目のパーマネントがクリーチャーである場合、余剰のダメージとは、そのクリーチャーが既に負っているダメージや同時に受ける他の発生源からのダメージを考慮して、致死ダメージ(rule 120.6 参照)を超えるダメージのことである。1つ目のパーマネントがプレインズウォーカーの場合、余剰のダメージとは、同時に受ける他の発生源からのダメージを考慮してそのプレインズウォーカーの忠誠度を超えるダメージの量のことである。1つ目のパーマネントがクリーチャーでもプレインズウォーカーでもある場合、余剰のダメージはそれら2つの量のうち大きい方になる。

『カルドハイム』ルール更新

120.10.

誘発型能力の中には、パーマネントが余剰のダメージを受けているかどうかを見るものがある。それらの能力は、そのパーマネントが1つ以上の発生源からダメージを受けた後で見る。
(後略：余剰ダメージの定義)



『カルドハイム』ルール更新

122.8.

誘発型能力に、あるオブジェクトのすべてのカウンターを他のオブジェクトに置くと書かれていてその能力の誘発条件や効果がそのカウンターが置かれていたオブジェクトが戦場を離れることを見るものであった場合、プレイヤーはカウンターをオブジェクト間で動かすわけではなく、1つ目のオブジェクトの上にあったカウンターと同種同数のカウンターを2つ目のオブジェクトの上に置く。



『カルドハイム』ルール更新

201.2a

2つ以上のオブジェクトが1つ以上の共通する名前を持っている場合、それらのうち1つ以上が別の名前を持っていたとしても、それらは同じ名前を持つ、名前を持たないオブジェクトは、名前を持たないそれ以外のオブジェクトも含む、どのオブジェクトとも同じ名前を持つことはない。

201.2b

呪文や能力の中に、名前の異なる複数のオブジェクトに言及するものがある。それらのオブジェクトは、そのそれぞれが1つ以上の名前を持ち、グループ内のどの2つのオブジェクトも共通の名前を持たない場合にのみ、それらは名前の異なるオブジェクトである。

『カルドハイム』ルール更新

201.4a

能力の効果が他の能力をオブジェクトに得させ、またその得た能力が元の能力の発生源を名前で参照していた場合、その名前で示されるのはその能力を得させた能力を持つオブジェクト自身だけである。その2つ目の能力が1つ目の能力の発生源以外で同じ名前を持つオブジェクトを指すことはない。ただし、この2つ目の能力が1つ目の能力の発生源を異なる公開領域に移動させた場合、その名前はその発生源が新しい領域でなったオブジェクトだけを指す。

この規定は2つめの能力が新しいオブジェクトにコピーされた場合にも適用される。



『カルドハイム』ルール更新

205.3h

エンチャントのサブタイプ一覧更新（ルーン、断片）

205.3i

プレインズウォーカーのサブタイプ一覧更新（ジェスカ、ザット、ニコ、タイヴァー）

205.3m

クリーチャーのサブタイプ一覧更新（ファイレクシアン）

『カルドハイム』ルール更新

406.3b

呪文や能力の中には、プレイヤーが追放領域にある裏向きのカードの中から特定の性質を持つ呪文を唱えられるようにするものがある。プレイヤーがその種の呪文を唱えられるのは、追放領域にあるその裏向きのカードを見ることができて、かつ結果の呪文がその特定の性質を持つ場合だけである。



『カルドハイム』ルール更新

601.2a

呪文を唱えることを提示する場合、プレイヤーはまずそのカード(あるいはそのカードのコピー)を元の領域からスタックへと動かす。それはスタックの一番上にあるオブジェクトとなる。これはそのカード(あるいはそのカードのコピー)のすべての特性を持ち、そのプレイヤーがそのコントローラーとなる。呪文は、解決されるか打ち消されるか、あるいはルールや効果によって他の領域に動かされるまでスタックにとどまる。

(参考：608.2b抜粋) 呪文や能力が対象を取る場合、その対象がこの時点でも適正かどうかを確認する。……すべての対象が、すべての対象群において、不適正になっていた場合、その呪文や能力は解決されない。それはスタックから取り除かれ、呪文であればオーナーの墓地に置かれる。……

『カルドハイム』ルール更新

607.1d

紋章に印刷されている能力は、この意味では、その紋章を生成した能力の発生源であったプレインズウォーカーに「印刷されている」ものとして扱う。

607.2p

上記の規定（注：「関連する能力」の規定）は、プレインズウォーカーと紋章は異なるオブジェクトであるが、組となる関連する能力を持つプレインズウォーカーと紋章に適用されうる。



『カルドハイム』ルール更新

608.3

解決されているオブジェクトがパーマネント呪文である場合、その解決は(オーラ、パーマネント呪文のコピー、変容させるクリーチャー・呪文のいずれでもなければ)単一の手順からなる。呪文・カードがパーマネントになり、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。

608.3c

解決されているオブジェクトが変容させるクリーチャー・呪文の場合、その解決は2つの手順からなる。まず、その呪文と同じオーナーの、対象としたクリーチャーが適正な対象であるかをチェックする。適正であれば、その呪文を表すオブジェクトはそのパーマネントと合同する。そうでなければ、それはクリーチャー・呪文となり、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(rule 702.139〔変容〕参照)。

『カルドハイム』ルール更新

701.12b

格闘を行なうように指示されたクリーチャーの一方あるいは両方がすでに戦場にいなかったり、クリーチャーでなくなっていた場合、それらは格闘を行わず、ダメージも与えられない。その呪文や能力がクリーチャーを対象にしている、そのクリーチャーの一方あるいは両方が不適正な対象になっていた場合、それらは格闘を行わず、ダメージは与えられない。

『カルドハイム』ルール更新

702.33a

フラッシュバックは、ある種のインスタントやソーサリー・カードに存在する、2つの常在型能力を表すキーワードであり、その1つはそのカードが墓地にある間に機能し、もう1つはそのカードがスタックにある間に機能する。

「フラッシュバック [コスト]／Flashback [cost]」は、「あなたはあなたの墓地にあるこのカードを、その結果の呪文がインスタントやソーサリーである呪文であるなら、マナ・コストを払うのではなく[コスト]を支払うことで唱えてもよい」「フラッシュバック・コストが支払われているなら、このカードがスタックから離れるなら、他の場所に移動させるかわりに追放する」ということを意味する。フラッシュバック能力を使って呪文を唱えることは、rule 601.2b、rule 601.2f-h の代替コストを支払うことに関するルールに従う。

『カルドハイム』ルール更新

702.141. 誇示／Boast

702.141a 誇示能力は、特別な起動型能力である。「誇示 — [コスト]：[効果]／Boast — [コスト]：[効果]」は、「[コスト]：[効果]。この能力はこのクリーチャーがこのターンに攻撃していたときにしか起動できず、ターンに1度しか起動できない。」を意味する。

702.141b 効果が誇示能力を参照する場合がある。効果がクリーチャーが誇示していることを参照する場合、それはその誇示能力が起動しているということを意味する。



『カルドハイム』ルール更新

702.142. 予顕／Foretell

702.142a 予顕は、予顕を持つカードがプレイヤーの手札にある間に機能するキーワードである。プレイヤーは、自分のターン中に、自分が優先権を持っているときならいつでも、「{2}を支払い、自分の手札から予顕を持つカード1枚を裏向きに追放する。」を選んでよい。そのプレイヤーは追放領域にある限りそのカードを見ることができる。現在のターンを終了した後で、そのプレイヤーはその呪文を、マナ・コストではなく、それが持ついずれかの予顕コストを支払って唱えてもよい。これにより呪文を唱える場合は、rule 601.2b と rule 601.2f~h の代替コストのルールに従う。

702.142b カードを、その予顕能力によって追放することは特別な処理であり、スタックを用いない。rule 116〔特別な処理〕参照。

702.142c 何らかの効果がカードを予顕することを参照する場合、予顕能力に関わる特別な処理を行うことを参照する。効果が、「予顕されている」カードや呪文を参照するという場合、予顕能力に関わる特別な処理の結果として追放領域に置かれているカードか、唱える前に予顕されているカードであった呪文を参照する。なお、後者は、予顕コスト以外のコストで唱えたものも含む。

702.142d 効果に、追放領域にあるカードが「予顕された状態」になると書かれていたなら、そのカードは予顕されたカードになる。その効果はそのカードに予顕コストを与えることがある。現在のターンを終了した後で、そのカードをそれが持ついずれかの予顕コストを支払って唱えてもよい。その結果の呪文が予顕を持たないとしてもそうしてよい。

702.142e プレイヤーは、追放領域にあり自分がオーナーであり予顕されているカードが複数あるなら、それらのカードが互いに、また追放領域にあり自分がオーナーでありそれ以外の裏向きのカードからも、容易に区別できるようにしておかなければならない。これには、それらのカードが追放領域に置かれた順番と、カードがカードに印刷されている予顕コスト以外の予顕コストを持っているならそれが分かるようにすることが含まれる。

702.142f プレイヤーがゲームから除外されたなら、そのプレイヤーがオーナーであり裏向きであり予顕されていたすべてのカードをすべてのプレイヤーに対して公開しなければならない。また、各ゲームの終了時に、裏向きで予顕されていたすべてのカードをすべてのプレイヤーに対して公開しなければならない。

『カルドハイム』ルール更新

704.6d

統率者戦において、統率者が墓地や追放領域にあって、そのオブジェクトが直前の状況起因処理のチェックよりも後にその領域に置かれたものであるなら、そのオーナーはそれを統率領域に置いてもいい。rule 903〔統率者戦〕参照。



『カルドハイム』ルール更新

704.6d

統率者戦において、統率者が墓地や追放領域にあって、そのオブジェクトが直前の状況起因処理のチェックよりも後にその領域に置かれたものであるなら、そのオーナーはそれを統率領域に置いてもいい。rule 903〔統率者戦〕参照。

400.8.

追放領域にあるオブジェクトが追放された場合、領域は移動しないが、新しく追放されたのと同じように新しいオブジェクトになる。



『カルドハイム』ルール更新

706.9d

特定の特性をコピーせず、特定の特性の元の値を保持する、あるいは特定の特性を特定の値にする、コピー効果を適用する場合、その特性を定義する、コピーされるオブジェクトの特性定義能力(rule 604.3 参照)はコピーされない。その特性が色の場合、そのオブジェクトの色指標(rule 204 参照)もコピーされない。このルールはそのオブジェクトが「他のタイプに加えて／in addition to its other types」特定のカード・タイプ、特殊タイプ、サブタイプであるという例外指示を持つコピー効果には適用されない。その場合、カード・タイプ、特殊タイプ、サブタイプを定義する特性定義能力はコピーされる。



『カルドハイム』ルール更新

706.9f

コピー効果の例外指示の中には、そのコピーが特定の特性を持つ場合にのみ適用されるものがある。その種の例外指示が適用されるかどうかを決定するためには、そのコピー効果がその例外指示を適用せず、その効果が含む他のすべての例外指示を考慮した場合の結果のパーマネントの特性がどうなるかを考える。



『カルドハイム』ルール更新

用語集

新項目：誇示、予顕、予顕された、金・トークン、断片・トークン、ウォーカー・トークン

更新された項目：氷雪マナ・シンボル

予顕

702.142. 予顕／Foretell

702.142a 予顕は、予顕を持つカードがプレイヤーの手札にある間に機能するキーワードである。プレイヤーは、自分のターン中に、自分が優先権を持っているときならいつでも、「{2}を支払い、自分の手札から予顕を持つカード1枚を裏向きに追放する。」を選んでよい。そのプレイヤーは追放領域にある限りそのカードを見ることができる。現在のターンを終了した後で、そのプレイヤーはその呪文を、マナ・コストではなく、それが持ついずれかの予顕コストを支払って唱えてもよい。これにより呪文を唱える場合は、rule 601.2b と rule 601.2f~h の代替コストのルールに従う。

702.142b カードを、その予顕能力によって追放することは特別な処理であり、スタックを用いない。rule 116〔特別な処理〕参照。

702.142c 何らかの効果がカードを予顕することを参照する場合、予顕能力に関わる特別な処理を行うことを参照する。効果が、「予顕されている」カードや呪文を参照するという場合、予顕能力に関わる特別な処理の結果として追放領域に置かれているカードか、唱える前に予顕されているカードであった呪文を参照する。なお、後者は、予顕コスト以外のコストで唱えたものも含む。

702.142d 効果に、追放領域にあるカードが「予顕された状態」になると書かれていたなら、そのカードは予顕されたカードになる。その効果はそのカードに予顕コストを与えることがある。現在のターンを終了した後で、そのカードをそれが持ついずれかの予顕コストを支払って唱えてもよい。その結果の呪文が予顕を持たないとしてもそうしてよい。

702.142e プレイヤーは、追放領域にあり自分がオーナーであり予顕されているカードが複数あるなら、それらのカードが互いに、また追放領域にあり自分がオーナーでありそれ以外の裏向きのカードからも、容易に区別できるようにしておかなければならない。これには、それらのカードが追放領域に置かれた順番と、カードがカードに印刷されている予顕コスト以外の予顕コストを持っているならそれが分かるようにすることが含まれる。

702.142f プレイヤーがゲームから除外されたなら、そのプレイヤーがオーナーであり裏向きであり予顕されていたすべてのカードをすべてのプレイヤーに対して公開しなければならない。また、各ゲームの終了時に、裏向きで予顕されていたすべてのカードをすべてのプレイヤーに対して公開しなければならない。

予顕

予顕の仲間といえるメカニズムたち

予顯

變異

予題

変異

手札から→変異能力を持つカードを、{3}を支払って裏向きの2/2のクリーチャー・呪文として唱え、戦場に出す。

裏向きから→特別な処理として変異コストを支払うことで、同じオブジェクトのまま表向きになる。

予示

予顕

変異

手札から→変異能力を持つカードを、{3}を支払って裏向きの2/2のクリーチャー・呪文として唱え、戦場に出す。

裏向きから→特別な処理として変異コストを支払うことで、同じオブジェクトのまま表向きになる。

予示

手札から→予示能力の効果で他のカードを裏向きで2/2のクリーチャーとして戦場に出す。

裏向きから→特別な処理としてマナ・コストを支払うことで、同じオブジェクトのまま表向きになる。

予顕

予顕

変異

手札から→変異能力を持つカードを、{3}を支払って裏向きの2/2のクリーチャー・呪文として唱え、戦場に出す。

裏向きから→特別な処理として変異コストを支払うことで、同じオブジェクトのまま表向きになる。

予示

手札から→予示能力の効果で他のカードを裏向きで2/2のクリーチャーとして戦場に出す。

裏向きから→特別な処理としてマナ・コストを支払うことで、同じオブジェクトのまま表向きになる。

予顕

手札から→予顕能力を持つカードを、特別な処理で{2}を支払って裏向きに追放する。

裏向きから→予言した次のターン以降、代替コストとして予顕コストを支払って唱える。

予顕

変異

手札から→変異能力を持つカードを、{3}を支払って裏向きの2/2のクリーチャー・呪文として唱え、戦場に出す。

裏向きから→特別な処理として変異コストを支払うことで、同じオブジェクトのまま表向きになる。

予示

手札から→予示能力の効果で他のカードを裏向きで2/2のクリーチャーとして戦場に出す。

裏向きから→特別な処理としてマナ・コストを支払うことで、同じオブジェクトのまま表向きになる。

予顕

手札から→予顕能力を持つカードを、特別な処理で{2}を支払って裏向きに追放する。

裏向きから→予言した次のターン以降、代替コストとして予顕コストを支払って唱える。

待機

手札から→待機能力を持つカードを、特別な処理で待機コストを支払って表向きに追放する。

その後→誘発型能力で時間カウンターを取り除き、マナ・コストを支払わずに唱える。

『カルドハイム』 更新抄

意見交換