



# IPGにおける 追加措置について 復元・誘発忘れ編

KAZUSHI SHIMAMURA

はじめに

# 自己紹介

---

名前: 島村 和志

レベル: 2

出身: 宮城県

マジック歴: 初プレイはラヴニカ:ギルドの都、ちゃんとプレイし始めたのはゼンディカーから

ジャッジ歴: ジャッジをし始めたのは2013年、レベル1取得は2015年(多分)、レベル2取得は2016年

GP参加回数: 14回(海外を含む)

海外参加: MFストラスブール(フランス)、MFラスベガス(アメリカ)



# なぜ追加措置を学ぶのか

- **プレイヤーの勝敗にダイレクトに影響するから**
  - ゲームロスだけでなく、手札の公開でもプレイヤーには重要な情報
- **プレイヤーに納得してもらおうため**
  - なにが問題で、それを正すためになにをするのか
- **状況を正しく修正するため**
  - 正しい追加措置を行わないとゲームがより壊れてしまう

## 1.4. 復元

この文書の中で、ジャッジに復元の可能性を考慮してもよいという記載が存在する。

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。

ヘッドジャッジだけが復元を許可できる。大規模なイベントにおいては、ヘッドジャッジはその権限をチームリーダーに委譲してもよい。

復元をする場合、誤りの行われた時点以降の各処理は、もっとも後に行われたものから逆順に巻き戻される。すべての処理は巻き戻されなければならない、一連の行動のうち一部を無視したり順番を変えたりすることは認められない。処理を巻き戻す中でカードがどれであるかプレイヤーのいずれか1人にでも判っていないものがあつた場合（引いたカードなどがその典型である）、あり得る候補の中から無作為のカードが選ばれる。

ある行動によってプレイヤーがライブラリーの中の特定の場所にあるカードの内容を知った場合、その行動を巻き戻すには、ライブラリーの無作為な部分にそのカードを入れて切り直す。但し、復元を進める中で一人のプレイヤーにのみ知られているカードがライブラリーに戻されていたなら、そうしたカードは前述の方法で切り混ぜられることはない。

無作為あるいは未知の要素を含む復元、中でも引いたカードが変わってしまうこととなるような状況をもたらしかねない場合には、特に注意深く取り扱われるべきである。例えば、プレイヤーがライブラリーを切り直す能力を使える状況で、カードをライブラリーに戻すことは、極々一部の特例を除いては行うべきではない。

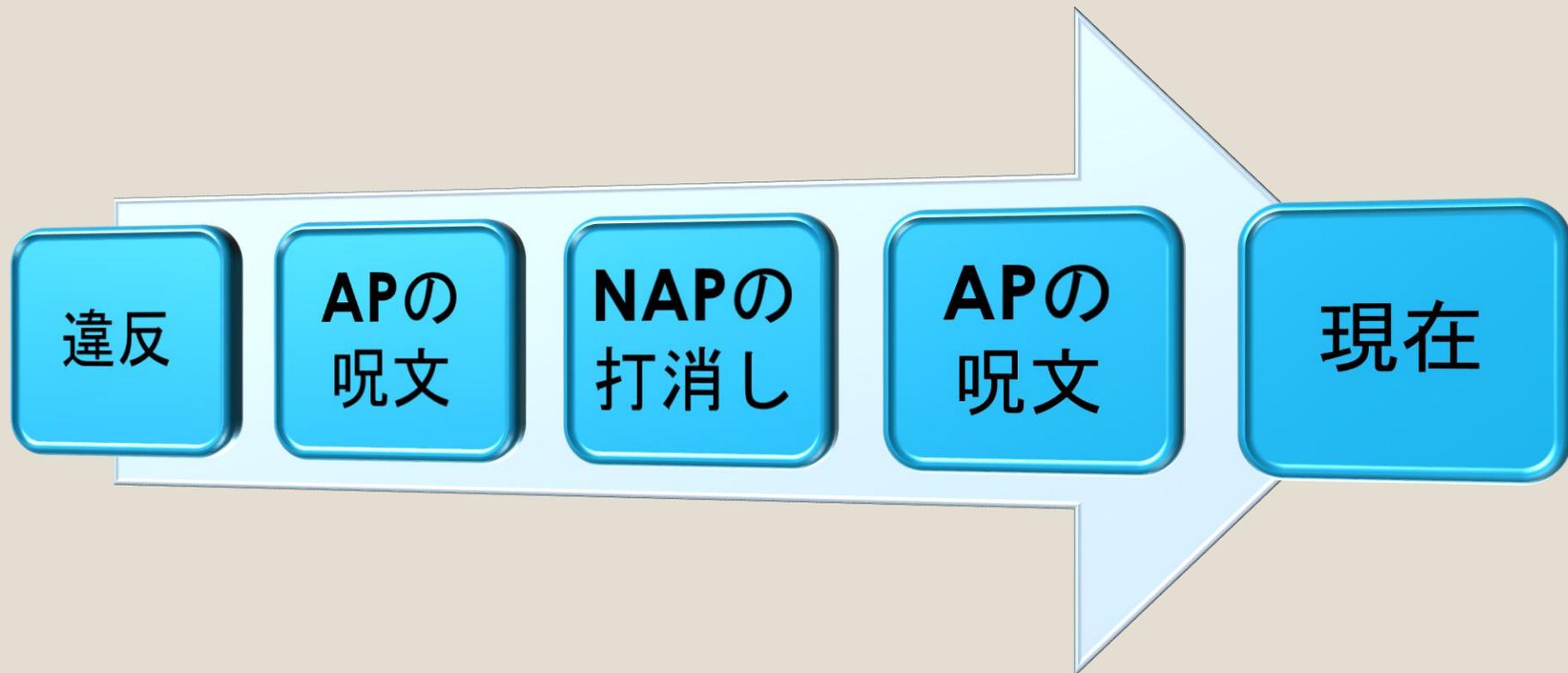
措置の中で単純な復元が行われることがある。

単純な復元とは、最後に行われた（あるいは現在行われつつある）処理を巻き戻すことであり、それによって所定の措置のうち他の部分を可能にするものである。

単純な復元には、無作為の要素が含まれるべきではない。

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。



ヘッドジャッジだけが復元を許可できる。大規模なイベントにおいては、ヘッドジャッジはその権限をチームリーダーに委譲してもよい。

処理を巻き戻す中でカードがどれであるかプレイヤーのいずれか1人にでも判っていないものがあった場合（引いたカードなどがその典型である）、あり得る候補の中から無作為のカードが選ばれる。

ある行動によってプレイヤーがライブラリーの中の特定の場所にあるカードの内容を知った場合、その行動を巻き戻すには、ライブラリーの無作為な部分にそのカードを入れて切り直す。但し、復元を進める中で一人のプレイヤーにのみ知られているカードがライブラリーに戻されていたなら、そうしたカードは前述の方法で切り混ぜられることはない。

その他の  
デッキのカード

• シャッフル

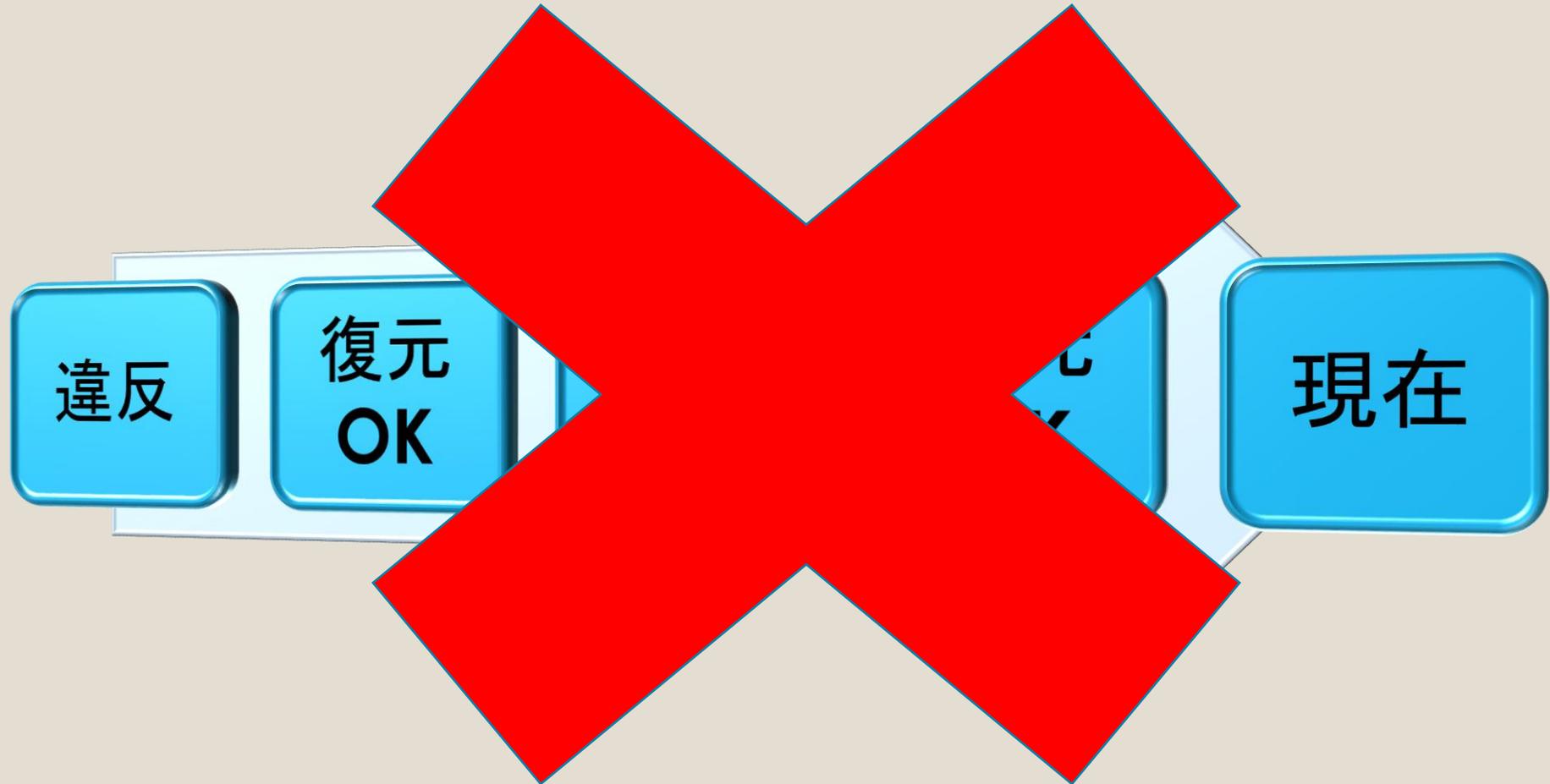
占術で下に送ったカード

• そのまま

無作為あるいは未知の要素を含む復元、中でも引いたカードが変わってしまうことになるような状況をもたらしかねない場合には、特に注意深く取り扱われるべきである。例えば、プレイヤーがライブラリーを切り直す能力を使える状況で、カードをライブラリーに戻すことは、極々一部の特例を除いては行うべきではない。



復元をする場合、誤りの行われた時点以降の各処理は、もっとも後に行われたものから逆順に巻き戻される。すべての処理は巻き戻されなければならない。一連の行動のうち一部を無視したり順番を変えたりすることは認められない。



措置の中で単純な復元が行われることがある。

単純な復元とは、最後に行われた（あるいは現在行われつつある）処理を巻き戻すことであり、それによって所定の措置のうち他の部分を可能にするものである。

単純な復元には、無作為の要素が含まれるべきではない。

**Ctrl + Z**

# 誘発忘れ/Missed Trigger

## 追加措置：

オーラが戦場に出たことによる誘発型能力で、そのオーラがつけられたパーマネントにのみ効果を及ぼし、視覚的な影響を伴うものであった場合、それを即座に解決する。

領域の変更(トークンの生成を含む)を行った効果によって生成された、それらを解消する遅延誘発型能力であった場合、対戦相手はその能力を次にプレイヤーが優先権を得るときに解決するか、次のフェイズの開始時にプレイヤーが優先権を得るときに解決するかを選ぶ。移動先の領域が元あった領域と同じである必要はない。

それ以外の、前のターンの現在のフェイズよりも前に忘れられた誘発については、プレイヤーにそのままゲームを続けるように指示する。誘発によって生成した効果の持続時間がすでに過ぎている場合も、プレイヤーにゲームを続けるように指示する。

以上のいずれにも該当しない誘発型能力については、対戦相手は、その誘発型能力をスタックに置くかどうかを選ぶ。スタックに置く場合、その忘れられていた能力をスタックの該当する場所に置く。それが不可能な場合、スタックの一番下に置く。その能力が本来誘発すべき時点で適正な選択でなかったオブジェクトを含む選択を、その誘発型能力について行うことはできない。たとえば、プレイヤーにクリーチャーを1体生け贅に捧げさせる能力であれば、能力が本来誘発していた時点で戦場になかったクリーチャーを生け贅に捧げることはできない。

## 格上げ：

誘発型能力のコントローラーにとって有害であると考えられ、かつそれらの能力が自身がオーナーであるカードによって生じていた場合、【警告】が与えられる。現在のゲームの局面はその決定には影響しない。ただし、対称的能力（《吠えたける鉱山》など）の場合、通常、誰が影響を受けるのかによって有害かどうかを判断する。

オーラが戦場に出たことによる誘発型能力で、そのオーラがつけられたパーマネントにのみ効果を及ぼし、視覚的な影響を伴うものであった場合、それを即座に解決する。



領域の変更(トークンの生成を含む)を行った効果によって生成された、それらを解消する遅延誘発型能力であった場合、対戦相手はその能力を次にプレイヤーが優先権を得るときに解決するか、次のフェイズの開始時にプレイヤーが優先権を得るときに解決するかを選ぶ。移動先の領域が元あった領域と同じである必要はない。



それ以外の、前のターンの現在のフェイズよりも前に忘れられた誘発については、プレイヤーにそのままゲームを続けるように指示する。誘発によって生成した効果の持続時間がすでに過ぎている場合も、プレイヤーにゲームを続けるように指示する。

NG

OK

現在

開始  
フェイズ

戦闘前  
メインフェイズ

戦闘  
フェイズ

戦闘後  
メインフェイズ

終了  
フェイズ

開始  
フェイズ

戦闘前  
メインフェイズ

以上のいずれにも該当しない誘発型能力については、対戦相手は、その誘発型能力をスタックに置くかどうかを選ぶ。スタックに置く場合、その忘れられていた能力をスタックの該当する場所に置く。それが不可能な場合、スタックの一番下に置く。その能力が本来誘発するべき時点で適正な選択でなかったオブジェクトを含む選択を、その誘発型能力について行うことはできない。たとえば、プレイヤーにクリーチャーを1体生け贄に捧げさせる能力であれば、能力が本来誘発していた時点で戦場になかったクリーチャーを生け贄に捧げることはできない。

## 格上げ：

誘発型能力のコントローラーにとって有害であると考えられ、かつそれらの能力が自身がオーナーであるカードによって生じていた場合、【警告】が与えられる。現在のゲームの局面はその決定には影響しない。ただし、対称的能力（《吠えたける鉱山》など）の場合、通常、誰が影響を受けるのかによって有害かどうかを判断する。

コントローラー  
のターン

有害ではない

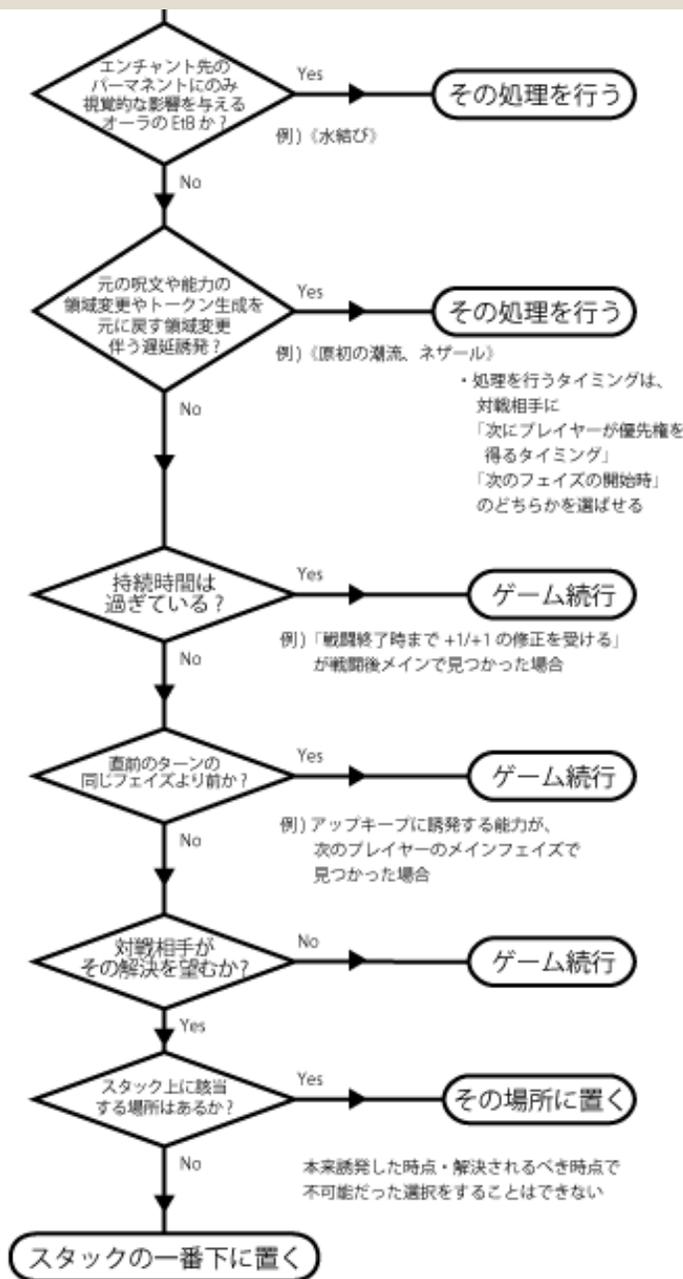
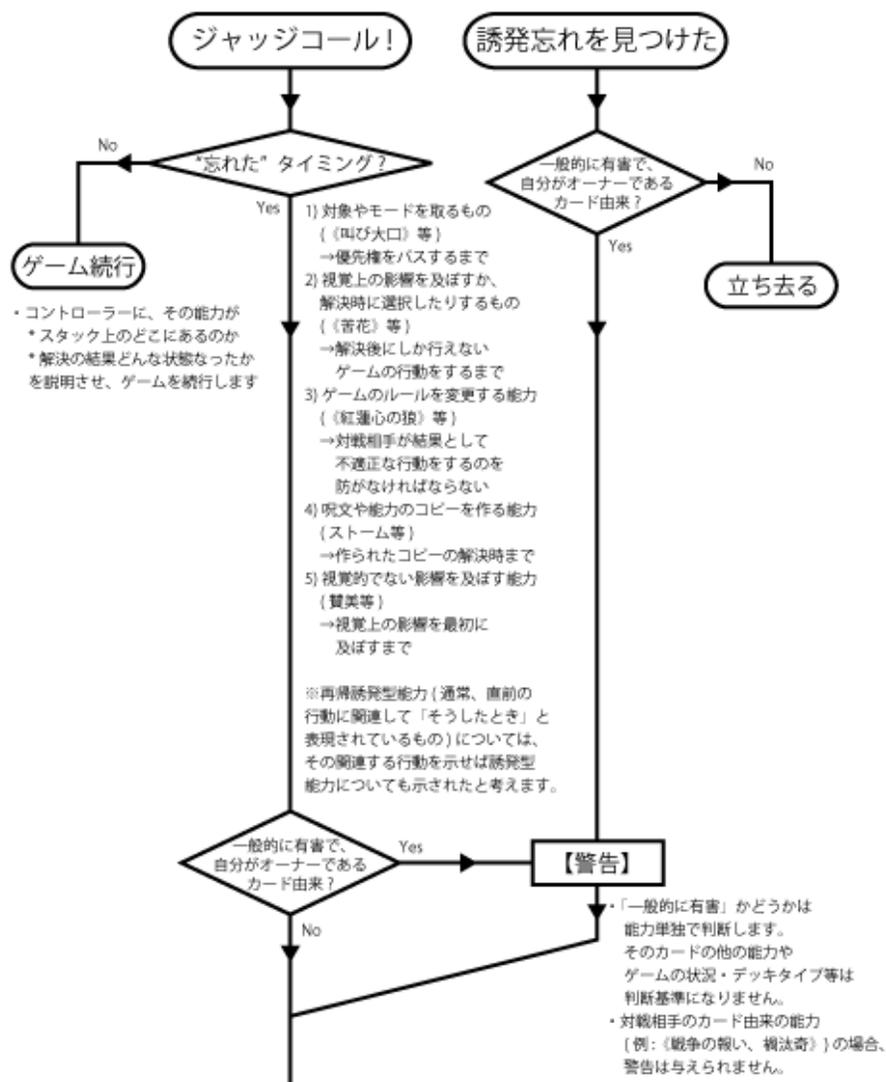
非コントローラー  
のターン

有害



# 誘発忘れ処理チャート

Rev. 19/01/21 by K.Kawazoe



ご清聴ありがとうございました

