

コウシン学習会 『エルドレインの森』

Digital-Gathering 2023/09/10

スケジュール

- 13:00 開場、前枠、フリートーク
- 13:30 『エルドレインの森』更新抄（米村）
- 14:30 業務連絡、閉会
以降フリートーク

参加フォームURL：<https://mjmj.info/KSS/>

『エルドレインの森』 更新抄

Koushin-Study WOE 2023/09/10
YONEMURA “Pao” Kaoru

『エルドレインの森』 更新抄

総合ルール更新

総合ルール更新

111.10j-r 役割・トークン

111.10j 「呪われし者／Cursed」・役割・トークンとは、「呪われし者」という名前でエンチャント(クリーチャー)と「エンチャントしているクリーチャーは基本のパワーとタフネスが1/1になる。」を持つ無色のオーラ・役割・エンチャント・トークンである。

111.10k 「怪物／Monster」・役割・トークンとは、「怪物」という名前でエンチャント(クリーチャー)と「エンチャントしているクリーチャーは+1/+1の修整を受けトランプルを持つ。」を持つ無色のオーラ・役割・エンチャント・トークンである。

111.10m 「王族／Royal」・役割・トークンとは、「王族」という名前でエンチャント(クリーチャー)と「エンチャントしているクリーチャーは+1/+1の修整を受け護法{1}を持つ。」を持つ無色のオーラ・役割・エンチャント・トークンである。

総合ルール更新

111.10n 「魔術師／Sorcerer」・役割・トークンとは、「魔術師」という名前でエンチャント(クリーチャー)と「エンチャントしているクリーチャーは+1/+1の修整を受け、『このクリーチャーが攻撃するたび、占術1を行う。』を持つ。」を持つ無色のオーラ・役割・エンチャント・トークンである。

111.10p 「聖者／Virtuous」・役割・トークンとは、「聖者」という名前でエンチャント(クリーチャー)と「エンチャントしているクリーチャーはあなたがコントロールしているエンチャント1つにつき+1/+1の修整を受ける。」を持つ無色のオーラ・役割・エンチャント・トークンである。

111.10q 「ひねくれ者／Wicked」・役割・トークンとは、「ひねくれ者」という名前でエンチャント(クリーチャー)と「エンチャントしているクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。」と「このオーラが戦場から墓地に置かれたとき、各対戦相手はそれぞれ1点のライフを失う。」を持つ無色のオーラ・役割・エンチャント・トークンである。

総合ルール更新

- 111.10r 「若き英雄／Young Hero」・役割・トークンとは、「若き英雄」という名前でエンチャント(クリーチャー)と「エンチャントしているクリーチャーは『このクリーチャーが攻撃するたび、これのタフネスが3以下である場合、これの上に+1/+1カウンター1個を置く。』を持つ。」を持つ無色のオーラ・役割・エンチャント・トークンである。

303.7. オーラ・エンチャントの中には、「役割／Role」というサブタイプも持つものがある。

303.7a パーマネント1つに同一のプレイヤーがコントロールしている複数の役割がついている場合、最も新しいタイムスタンプを持つ1つ以外のそれらの役割はオーナーの墓地に置かれる。これは状況起因処理である。rule 704 参照。

704.5y パーマネント1つに同一のプレイヤーがコントロールしている複数の役割がついている場合、最も新しいタイムスタンプを持つ1つ以外のそれらの役割はオーナーの墓地に置かれる。

総合ルール更新

113.6g オブジェクトの能力で、それが打ち消されない、またはコピーされないと書かれているものは、スタックにある間に機能する。



総合ルール更新

114.3. 紋章は、それを生成した効果によって定義された能力以外の特性を持たない。紋章はカード・タイプを持たず、マナ・コストを持たず、色を持たない。ほとんどの紋章は名前も持たない。

118.14. コストを支払うために「任意のタイプのマナを支払ってもよい／mana of any type can be spent」という効果が存在する。これは、そのプレイヤーはコストを支払うために、マナを無色や任意の色であるかのように支払ってもよいということの意味する。その効果がプレイヤーに呪文を唱えることも許可していたなら、この効果はそのプレイヤーがそれにより呪文を唱えるために支払うマナにのみ適用される。rule 609.4b 参照。

122.1b パーマネントあるいは戦場以外の領域にあるカードの上にあるキーワード・カウンターは、そのオブジェクトにそのキーワードを与える。キーワード・カウンターでありうるキーワードは、飛行、先制攻撃、二段攻撃、接死、速攻、呪禁、破壊不能、絆魂、威迫、到達、シャドー、トランプル、警戒、ならびにそれらのキーワードの変種である。rule 613.1f 参照。

総合ルール更新

301.5e 効果がオーラ(rule 303.4i 参照)でない装備品を、適正に装備できないまたは未定義であるオブジェクトにつけた状態で戦場に出そうとした場合、その装備品はついていない状態で戦場に出る。その装備品がトークンなら、それは生成され、ついていない状態で戦場に出る。

303.4i 効果によってオーラを適正につけられないオブジェクトやプレイヤー、または未定義であるオブジェクトやプレイヤーにつけた状態で戦場に出す場合、元あった領域がスタックでなければ、オーラは元あった領域に残る。スタックであれば、戦場に出る代わりにオーナーの墓地に置かれる。オーラがトークンであれば、それは生成されない。

総合ルール更新

400.7f オーラがついているパーマネントが戦場を離れたことによって誘発する能力は、そのパーマネントが戦場を離れるのと同時にそのパーマネントをエンチャントしていたオーラが墓地に置かれた場合、それらのオーラがオーナーの墓地に置かれてなったオブジェクトを見つけることができる。また、パーマネントについていないことによる状況起因処理(rule 704.5m 参照)によってオーナーの墓地に置かれた場合にも、それらのオーラがオーナーの墓地に置かれてなった新しいオブジェクトを見つけることができる。

総合ルール更新

406.3. 追放されたカードは通常オモテ向きであり、全てのプレイヤーに公開されている。「裏向きで追放されている／exiled face down」カードは、説明によって許可されていない限り、いずれのプレイヤーによっても見ることはできない。ただし、プレイヤーがカードを見てから裏向きで追放すると指示されていた場合や裏向きで追放されているカードを見ることができるようになった場合、そのカードが追放領域を離れるかまたはそのカードが切り直されたカードの束の一部になるまで、見ることができるとする効果が終わったあとでも見ることができるとする。

総合ルール更新

406.3. 追放されたカードは通常オモテ向きであり、全てのプレイヤーに公開されている。「裏向きで追放されている／exiled face down」カードは、説明によって許可されていない限り、いずれのプレイヤーによっても見ることはできない。ただし、プレイヤーがカードを見てから裏向きで追放すると指示されていた場合や裏向きで追放されているカードを見ることができるようになった場合、そのカードが追放領域を離れるかまたはそのカードが切り直されたカードの束の一部になるまで、見ることができるとする効果が終わったあとでも見ることができるとする。

総合ルール更新

603.7h 起動型や誘発型である能力は、それを生成した能力が1ターンの間に一定回数解決されたときに誘発する遅延誘発型能力を生成することがある。その場合、その遅延誘発型能力はその能力の該当する解決中に1度だけ生成される。

総合ルール更新

- 607.2i オブジェクトが、追加コストを支払うことができる印刷された能力と追加コストが支払われたかどうかを参照する印刷された能力を持つ場合、それらの能力は関連している。2つ目の能力は、1つ目の能力に印刷されている追加コストを、そのオブジェクトを呪文として唱える際に払う意志を示したかどうかだけを参照する。複数のその種のコストが列記されている場合、関連した能力が複数あることがある。どのコストを参照するかはそれぞれの能力に明記されている。

例：《嵐景学院の戦闘魔道士》は「キッカー-{W}、キッカー-{2}{B}」と、それが戦場に出たときに誘発する可能性がある能力2つを持つ。1つ目の能力は{W}のキッカーでキッカーされていた場合に誘発し、2つ目の能力は{2}{B}のキッカーでキッカーされていた場合に誘発する。それらの誘発型能力はそれぞれキッカー能力に関連している。

608.2n rule 608.2c-m に記されたすべての可能な手順が終わったら、その呪文や能力が解決されたときに誘発するすべての能力が誘発する。

総合ルール更新

614.8. 再生は破壊に対する置換効果である。「代わりに」というキーワードはカードには書かれていないが、その定義に暗黙に含まれている。「[パーマネント]を再生する。」とは、「このターン、次に[パーマネント]が破壊されるなら、その代わりにそれが負っているすべてのダメージを取り除き、そのコントローラーはそれをタップし、攻撃やブロックしているクリーチャーなら戦闘から取り除く。」を意味する。また、致死ダメージによる破壊を再生してもダメージによる誘発型能力は発生する。rule 701.15 参照。

701.15a 呪文や能力の効果がパーマネントを再生する場合、そのパーマネントが次にそのターン破壊されることを防ぐ置換効果が作られる。この場合、「[パーマネント]を再生する／Regenerate [permanent]」とは、「このターン、次に[パーマネント]が破壊されるなら、その代わりに負っているすべてのダメージを取り除き、そのコントローラーはそれをタップし、攻撃クリーチャーまたはブロック・クリーチャーならば戦闘から取り除く」を意味する。

701.15b 常在型能力の効果がパーマネントを再生する場合、そのパーマネントが破壊される場合、他の効果で置換される。この場合、「[パーマネント]を再生する／Regenerate [permanent]」とは、「その代わりに負っているすべてのダメージを取り除き、そのコントローラーはそれをタップし、攻撃クリーチャーまたはブロック・クリーチャーならば戦闘から取り除く」を意味する。

総合ルール更新

614.13c パーマネントが戦場に出る方法を変更する置換効果の処理中に、別の置換効果によってプレイヤーがカードを切削したりライブラリーの一番上にあるカードを追放したりすることがある。その場合、そのライブラリーから戦場に出るカードは、その効果が適用される時点でそれらのカードがライブラリーにあったとしても、その効果の影響は受けない。

総合ルール更新

例：《忌まわしき干渉者、アショク》は、「あなたのライブラリーに支払う点数以上の枚数のカードがある間にライフを支払うなら、代わりにあなたのライブラリーの一番上にあるその点数に等しい枚数のカードを追放する。」という能力を持つ。《繁殖池》は、「繁殖池が場に出るに際し、あなたは2点のライフを支払ってもよい。」という能力を持つ土地である。《忌まわしき干渉者、アショク》をコントロールしているプレイヤーが、効果によってライブラリーの一番上から《繁殖池》をプレイし、《繁殖池》が戦場に出るに際してライフを支払うことを選んだ場合、《忌まわしき干渉者、アショク》の置換効果は戦場に出る《繁殖池》を無視し、その次にあるカード2枚を追放する。



総合ルール更新

700.7. 能力が、特性を用いて「この[何か]／this [something]」の類の表現であるオブジェクトを指していた場合、後でその特性が合わなくなったとしても、その同一のオブジェクトを指す。

例: 「クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは+2/+2の修整を受ける。次の終了ステップの開始時に、そのクリーチャーを破壊する。／
Target creature gets +2/+2 until end of turn. Destroy that creature at the beginning of the next end step.」という能力は、その+2/+2の修整を受けたオブジェクトが次の終了ステップの開始時にクリーチャーでなくなっていたとしても、破壊する。

総合ルール更新

701.18d プレイヤーが占術を行うたびに誘発する能力は、たとえそれらの処理の一部または全部が不可能であったとしても、rule 701.18aに書かれている手順の完了後に誘発する。

701.42d プレイヤーが諜報するたびに誘発する能力は、たとえそれらの処理の一部または全部が不可能であったとしても、rule 701.42aに書かれている手順の完了後に誘発する。

701.42c プレイヤーが諜報0を行うように指示された場合、諜報するイベントは発生しない。プレイヤーが諜報するたびに誘発する能力は誘発しない。

総合ルール更新

701.44. 動員を行う／Amass

701.44a 「[サブタイプ]動員Nを行う／amass [subtype] N」とは、「あなたが軍団・クリーチャーをコントロールしていないなら、黒の0/0の[サブタイプ]・軍団・クリーチャー・トークン1体を生成する。あなたがコントロールしている軍団・クリーチャー1体を選ぶ。そのクリーチャーの上に+1/+1カウンターN個を置く。それが[サブタイプ]でないなら、それは他のタイプに加えて[サブタイプ]になる。」を意味する。

701.44b rule 701.44a に記された手順の一部や全部が不可能であっても、それらの手順が完了した後でプレイヤーは「動員した／amassed」ことになる。

701.44c 「あなたが動員したその軍団／the Army you amassed」「動員した軍団／the amassed Army」という表記は、その上にカウンターが置かれたかどうかには関係なく、あなたが選んだクリーチャーを参照する。

総合ルール更新

701.52. 指輪があなたを誘惑する／The Ring Tempts You

701.52a 呪文や能力の中には「指輪があなたを誘惑する」という文章があるものがある。指輪があなたを誘惑するたび、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を選ぶ。他のクリーチャーがあなたの指輪所持者になるか、他のプレイヤーがそのコントロールを得るまで、そのクリーチャーはあなたの「指輪所持者／Ring-bearer」になる。

701.52b 指輪所持者はパーマネントが持ちうる記号である。指輪所持者であることはコピー可能な値ではない。

総合ルール更新

701.52c 指輪がプレイヤーを誘惑した時点でそのプレイヤーが「指輪/The Ring」という名前の紋章を持っていないなら、そのプレイヤーはその指輪所持者になるクリーチャーを選ぶ前に指輪という名前の紋章1つを得る。指輪は「あなたの指輪所持者は伝説であり、自身よりも大きなパワーを持つクリーチャーにはブロックされない」を持つ。指輪がそのプレイヤーを2回以上誘惑したなら、それは「あなたの指輪所持者が攻撃するたび、カード1枚を引き、その後、カード1枚を捨てる。」を持つ。指輪がそのプレイヤーを3回以上誘惑したなら、それは「あなたの指輪所持者がクリーチャー1体にブロックされた状態になるたび、戦闘終了時に、そのブロック・クリーチャーのコントローラーはそれを生け贄に捧げる。」を持つ。指輪がそのプレイヤーを4回以上誘惑したなら、それは「あなたの指輪所持者がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、各対戦相手はそれぞれ3点のライフを失う。」を持つ。

総合ルール更新

701.52d 能力の中には「指輪があなたを誘惑するたび、／Whenever the Ring tempts you,」誘発するものがある。rule 701.52a で示した手順の一部あるいは全部が不可能であっても、それらの手順が完了した後で、「指輪がプレイヤーを誘惑する／The Ring tempts a player」。

701.52e 能力の中には、クリーチャーがあなたの指輪所持者であるかどうかを参照するものがある。それらの能力に関して、その条件は、そのクリーチャーがあなたのコントロール下で戦場にあり、指輪所持者の記号を持っている場合に真となる。

総合ルール更新

702.33e キッカーや多重キッカーを持つオブジェクトは、キッカーされていたときに起こることを特定する、追加の能力を持っている。それらの能力はそのオブジェクトに記載されているキッカー能力や多重キッカー能力と関連しており、その特定のキッカー能力や多重キッカー能力のみを参照する。rule 607 [関連している能力] 参照。

702.82c [性質]の貪食は貪食の変種である。「[性質]の貪食 N/Devour [quality] N」は「このオブジェクトが戦場に出るに際し、あなたは[性質]である望む数のパーマネントを生け贄に捧げてもよい。このパーマネントは、これにより生け贄に捧げられたパーマネント1つにつきN個の+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出る。」を意味する。

総合ルール更新

702.143d 効果に、追放領域にあるカードが「予顕された状態／foretold」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。そのカードのオーナーは、それが追放領域にある間、いつそのカードを見てもよく、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。

702.165b パーマネントが賛助能力を持つパーマネントのコピーとして戦場に出たり、そのパーマネントのコピーであるトークンが生成されたりするなら、それに記載されている能力の順番は維持される。

総合ルール更新

702.166. 協約／Bargain

702.166a 協約は、協約を持つ呪文がスタック上にある間に機能する常在型能力である。「協約／Bargain」とは、「あなたがこの呪文を唱えるに際し、アーティファクトやエンチャントやトークンである1つを生け贄に捧げてよい。」を意味する。呪文の協約コストの支払いは、rule 601.2b および rule 601.2f-h の追加コストの支払いのルールに従う。

702.166b 呪文のコントローラーがその呪文の協約コストを支払う意図を宣言した場合、その呪文は「協約された」ことになる。rule 601.2b 参照。

702.166c 協約を持つオブジェクトは、それが協約された場合にどうなるかを指定する追加の能力を持つ。これらの能力はそのオブジェクトに印刷された協約能力に関連しており、その特定の協約能力のみを参照することができる。rule 607 [関連している能力] 参照。

702.166d 呪文の能力の一部が、その呪文が協約されていた場合にのみその効果を持ち、その部分が対象を必要とする場合、その呪文が協約されていた場合にのみその呪文のコントローラーがそれらの対象を選ぶ。そうでない場合、その呪文はそれらの対象を持たないものとして唱えられる。rule 601.2c 参照。

総合ルール更新

712.11b モードを持つ両面カードやモードを持つ両面カードのコピーを呪文として唱えるプレイヤーは、それをスタックに置く前にどちらの面を唱えているのかを選ぶ。

712.12. モードを持つ両面カードやモードを持つ両面カードのコピーを土地としてプレイしているプレイヤーは、それを戦場に出す前に土地であるオモテ面1つを選ぶ。それはその面をオモテにして戦場に出る。rule 305〔土地〕参照。

721.5. 常在型能力によって作られた継続的効果の結果が、誰が現在の統治者であるかに基づいて決定されるが、その効果が適用され始めた時点でゲームに統治者がいないなら、その効果はプレイヤーが統治者になるまで何もしない。rule 613〔継続的効果の相互作用〕参照。

総合ルール更新

903.4e カードが当事者カード(rule 715〔当事者カード〕参照)の持つような代替の特性を持つ場合、そのカードの固有色を決定するに際して、その特性を考慮する。

903.13e ドラフトの完了後、プレイヤーがドラフトしたカードはそのプレイヤーのカードプールとなる。そのドラフトに『統率者レジェンズ』や『統率者マスターズ』のドラフト・ブースターが使われていたなら、各プレイヤーはそれぞれ自分のカードプールに、《虹色の笛吹き》という名前のカード最大2枚を追加してもよいが、その場合それらのカードを統率者として使わなければならない。そのドラフトに『統率者レジェンズ：バルダース・ゲートの戦い』のドラフト・ブースターが使われていたなら、各プレイヤーはそれぞれ自分のカードプールに、《正体を隠した者》という名前のカード最大2枚を追加してもよいが、その場合それらのカードを統率者として使わなければならない。

総合ルール更新

903.13f 統率者ドラフトのデッキ作成は、プレイヤーのデッキは最低60枚必要でデッキ枚数に上限はないことと、自分のカードプールにある同名のカードを何枚でも使ってもいいことと、ドラフトに『統率者マスターズ』のドラフト・ブースターが含まれていた場合、固有色が1色以下でありそれ単体でプレイヤーの統率者となりえるカードは、デッキ作成において共闘能力を持つものとして扱う(rule 702.124 [共闘] 参照)ことを除き、統率者戦のデッキ構築と同じ規則に従う。(rule 903.5 参照)

用語

新サブタイプ

役割

ガフ、ヴロノース

新能力語

祝祭、秘密会議

用語集

協約、役割、指輪、指輪があなたを誘惑する、指輪所持者

『エルドレインの森』 更新抄

イベント規定更新

イベント規定更新

3.3 公認のカード

プレイヤーは、マジックのエキスパンション、基本セット、特殊セットやサプリメント、プロモカードに含まれる公認のマジック・ゲーム・カードを使うことができる。公認のゲーム・カードは、ウィザーズ・オブ・ザ・コーストが公に販売または頒布した本物のマジックのカードでなければならない。公認のゲーム・カードでないカードは、あらゆる認定イベントで禁止されている。改変されているカード、表または裏に金枠があらわれているカード、「Heroes of the Realm」シリーズのカード（通例として異なる裏面を持っている）は、公認のゲーム・カードではない。

銀枠カード、どんぐり型のセキュリティ・スタンプやどんぐり型のシンボルのあるカードは、カジュアル・イベントで、かつフォーマットが明示的に認めている場合にのみ使用できる。

「構築プレイでは使用できない／Not for constructed play」「プレイテスト／Playtest」と記されたカードや、他のマジックのカードの上にプレイテスト・ステッカーやプレイテスト・ステッカーの絵があるカードは、構築イベントでは使用できない。

ウィザーズはパック内にゲームの助けとして伝統的カードではない追加のゲームの物品を入れる。その例としては、トークン、タイトル・カード、ダンジョン、アート・カードがある。これらはプレイには必要なく、ゲーム中で必要であればプレイヤーは両プレイヤーに明白な代用品を使うことができる。

イベント規定更新

3.6 カードの特定と解釈

プレイヤーが（カード名やその一部などの）その一種のカードを特定しうる情報を示したとき、そのゲーム内においてカード名が示されたとして扱う。プレイヤーやジャッジは、その情報がまだ曖昧であると考えられる場合、特定のための更なる情報を求めなければならない。

プレイヤーは、自身が提示した情報で特定されたカードの公式なテキストを得る権利を持つ。この要求は、イベントの状況によっては受け入れられない場合がある。カードの公式なテキストは、そのカード名に対応するオラクルのテキストである。プレイヤーはオラクルの誤字や脱字を悪用してはならない。ヘッドジャッジはカード解釈に関する最終権限者であり、誤りが発見されたときにはオラクルを却下することも認められる。

『ユニバースビヨンド』仕様のカードの中には、ユニバースビヨンド版とユニバースウィズイン版の名前を持つものがある。それらのカードは同一のカードとして扱われる。特別仕様のカードは、元のカードを明白に示唆する形で名前が変わっているもの（例：Swords2Plowshares）がある。これらも、同一のカードとして扱う。

一部の定形外のカード（アトラクション）は、複数のバージョンで同じ名前を持つことがある。その名前はすべてのバージョンを指し、デッキ登録のときなどにそれ以上の明確化は必要ない。

イベント規定更新

4.1 プレイヤーの意思疎通

状況情報は、影響を受けるプレイヤーが、物理的に記録しなければならず、また変動を常に告知せねばならない情報である。マッチの間、その記録は全てのプレイヤーから見える状態になければならない。全てのプレイヤーが支障なく利用できる限りにおいて、全員が記録方法を共用することが認められる。ルール適用度が競技またはプロのイベントにおいては、(サイコロ等の)容易に数値が変わってしまうような記録手段を用いることは認められない。状況情報には以下のものがある。

- ・ ライフ総量
- ・ プレイヤーにつけたカウンター
- ・ そのプレイヤーに適用される、ゲーム内に定義された期限が存在しない継続的効果。統治者、都市の承認など。
- ・ プレイヤーのマナ・プールにある未消費のマナ
- ・ ダンジョン内の位置
- ・ 指輪がプレイヤーを誘惑した回数

イベント規定更新

4.2 イベントでの手順の省略

プレイヤーは、省略されている一連の行動の途中で、どのようにして、またどの時点でその行動から逸脱するのかを宣言し、中断させることができる。この方法で、自分自身の行なっている省略を中断することも認められる。手順の省略の一部が、不適正であることが発見されたり不適正になったりした場合、その手順の省略はその時点で中断される。ゲームを曖昧なものにするために、宣言されていない手順の省略を用いたり、一般に用いられている手順の省略を勝手に変更したりしてはならない。

イベント規定更新

4.9 昼/夜

昼/夜は、ゲーム中に変化する状態であるが、どちらのプレイヤーにもコントロールされていない。一旦生成されると、ゲーム内に現在の状態を参照するオブジェクトがなくても追跡され続ける。現在の状態を追跡することと、追跡するために用いられている共有の方法が誤った表示をしているときに指摘することは両プレイヤーの義務である。

状態の責任が共有されているので、誤って示されている状態は〔意思疎通規定抵触行為〕として扱われるが、どちらのプレイヤーも【警告】を受けることはない。プレイヤーもジャッジも現在の状態を決定できない場合、呪文がプレイされなかったターンのほうが複数の呪文がプレイされたターンよりも忘れられやすいので、ジャッジは現在を夜だと仮定すること。

『エルドレインの森』 更新抄

違反処置指針更新

違反処置指針更新

【失格】

【失格】は、イベント全体の完全性に損害を与えるような行為、重大な非紳士的行為に対して与えられる。

【失格】を受けるのは、そのイベントのプレイヤーであるとは限らず、観客に対して与えられることもある。

【失格】は、ヘッドジャッジがそのイベントの完全性にかかわる問題があると判断するに足る情報があつた場合には、証明なしで与えられることもある。ヘッドジャッジの報告書に、そうであるということを明記することが望ましい。

この懲罰が適用された場合、そのプレイヤーは現在のマッチに敗北し、イベントから途中退出した扱いになる。そのプレイヤーは既に受け取っていた分については返還の義務を負わないが、追加の賞を受け取ることはありえない。プレイヤーが【失格】を受けた場合、そのプレイヤーはイベントから除外され、順位表示にも含まれることはない。従って、他のプレイヤーはその分だけ順位が上がり、その新しい順位に基づいて賞を受けることになる。足切りのあとで【失格】が与えられた場合、順位は繰り上がるが、次点のプレイヤーが追加ラウンドに進むことはない。例えば、ミシック予選（テーブルトップ）の準々決勝で【失格】が与えられた場合、9位のプレイヤーは8位になるが、トップ8のシングル・エリミネーション・ラウンドに進む権利は得られない。

【失格】は、https://askwpn-na.wizards.com/hc/ja/requests/new?ticket_form_id=360001446253 から報告すること。報告には、【失格】になったプレイヤーとその対戦相手のウィザーズ・アカウントのメールアドレスを記載すること。

違反処置指針更新

2.1. ゲーム上の誤り — 誘発忘れ/Missed Trigger

追加措置：

そのプレイヤーが、誘発が忘れられたことを示す処理の途中あるいはその直後であり、その処理を完了することでその誘発の効果が変わる場合、その処理について単純な復元を行うことができる。

違反処置指針更新

3.5. イベント上の誤り — デッキの問題/Deck Problem(DP)

追加措置：

問題を即座に解決するか、プレイヤーが次に優先権を得るときに解決するか、対戦相手が選ぶ。デッキに本来入っているべきだったカードと、ゲーム内にあるすべての不適正なカードの場所を特定し、それらのカードを対戦相手に公開する。対戦相手はすべての本来入っているべきだったカードについて、どの不適正なカードと入れ替えるかを選択する。過剰なカードはライブラリーの無作為の部分に加えて切り直される。加えられるカードより取り除かれるカードの方が多い場合、ライブラリー以外にあるカードを優先して処理する。ライブラリー以外の場所にまだ入れ替えられなければならないカードが残っているなら、それらはライブラリーの無作為部分にあるカードと入れ替える。第2ゲーム以降で、失われたカードがサイドボードと一緒にあった場合は、そのサイドボードに含まれていたメインデッキのカードすべてからその枚数のカードを無作為に選び、デッキに戻す。

『エルドレインの森』 更新抄

ご静聴ありがとうございました