

## שינויי מדיניות אכיפה ב-SOI

תרגום: יובל צור | Translated by: Yuval Tzur  
בדיקה: דויד שור | Reviewed by: David Shor

עם שינויים כ"כ גדולים במסמך מדיניות האכיפה (IPG) של Oath of the Gatewatch, המטרה של העדכון ב-Shadows over Innistrad הייתה לעדן ולהבהיר את אותם סעיפים, ואכן, זה מה שאנחנו מקבלים. למעט כמה תוספות קטנות אליהן אגיע מאוחר יותר, כל העדכונים כאן נמצאים ב-/קשורים ל-"שגיאות עם קלפים חבויים (Hidden Card Error)" ו-"בעיות חבילה/רשימה (Deck/Decklist Problem)". בואו נצלול פנימה!

### שגיאות עם קלפים חבויים

"שגיאות עם קלפים חבויים" היה ניסיון מעניין לנסות גישה פילוסופית יותר לענישה, עם תוצאות מעורבות. חלק מהאנשים שמחו עד כמה אינטואיטיבי זה הרגיש; אחרים התקשו להבין מה העבירה ניסתה לעשות בכמה מקרי קצה מוזרים. כמו כן, המופשטות של העבירה עודדה אנשים להגדיר כך עבירות רק בגלל שבסופו של דבר הן הובילו לקלף שהועבר למקום כלשהו בצורה שגויה. נהיה ברור שאנחנו צריכים להיות ברורים יותר, בזמן שניסינו לשמר את ההרגשה האינטואיטיבית של העבירה.

הצעד הראשון היה להוציא חזרה את כל העבירות שקורות לפעולות לפני תחילת המשחק. הן נבעו משגיאות עם קלפים חבויים, אבל זה היה מוגזם. ה-Mulligan החדש הוסיף הרבה ניואנסים מורכבים לתהליך, ולהוסיף את "אתה יכול לבצע Mulligan שוב כדי למנוע את זה" לתוך העבירה היה מבלבל. אז, עכשיו יש לנו עבירה חדשה – שגיאת פרוצדורת Mulligan – שמטפלת בכל הדרכים בהן שחקן יכול לעשות טעות לפני שהמשחק התחיל.

דבר שחשוב לשים אליו לב הוא ש-"שגיאת פרוצדורת Mulligan" מתאימה רק לפעולות שקורות לפני שהמשחק מתחיל. מקרה של שליפה בתור הראשון הוא לא "שגיאת פרוצדורת Mulligan" ומטפלים בו כ-"שגיאה עם קלפים חבויים". שליפה בתור הראשון כחלק מ-"שגיאות שלפני המשחק" היתה מעין התחכמות כדי להשאיר אותה מחוץ לתחום של הפסד במשחק (Game Loss), ועכשיו שהעבירות קרובות יותר אחת לשנייה, היא יכולה לחזור למקום יותר טבעי.

ההגדרה של "עבירות עם קלפים חבויים" נשארה די אותו הדבר, אבל היא הוצרה מעט, עם הדרות טובות יותר של מושגים (למשל מהו "סט") והפרדה ברורה יותר בין "שגיאה עם קלפים חבויים" ו-"צפייה בקלפים מיותרים". חשוב לשים לב שלעולם לא יהיה קו ברור – השתיים מאוד קרובות זו לזו כשמעורב משהו כמו Scry – אבל אמור להיות הסבר מספק כדי להפעיל שיקול דעת. החלק של הפילוסופיה הורחב עם הדרכה כללית, כולל דגשים על מקור השגיאה ואיך להחליט מה מוגדר כסט של קלפים. פרט חשוב נוסף הוא הגמישות של השימוש בידע קודם על מנת למצוא קלפים רלוונטיים. אם היד נחשפה בשביל אפקט מספר תורות לפני כן, מה שחקנים רשמו או זוכרים יכול לשמש כדי להבין באילו קלפים אנחנו מטפלים.

הפתרון חולק לפי גישה יותר פרוצדורלית, ומבטל את הפתרונות היותר מסובכים. בעיקר, מקרים בהם מוצגת כל החבילה אמורים להיות מעטים ורחוקים זה מזה, רק כשקלף עם Morph או היד מעורבבים תוך כדי משחק. הוספנו גם כמה פרטי טכנולוגיה שלא תכננו להציג בזמן הקרוב שאני מאמין יעזרו לעגל מעט את הפינות ולענות על דאגות של חלק מהשחקנים.

הנה תקציר של הפתרונות לחלק מהמצבים השכיחים:

1. אם הם עשו משהו בסדר לא נכון (שליפת קלף וזריקה במקום זריקה ושליפה, שינוי סדר במחסנית) תחשוף את היד והיריב בוחר קלפים לשים בצד עד שנגיע לרגע הנכון שבו הקלף אמור להיות שם.

2. אם הם לא חשפו קלף, חשוף את היד ליריב שיבחר מהו הקלף שלא נחשף. בצע פעולת על הקלף הזה (שעלולות לערבב אותו חזרה לחבילה אם הוא לא עונה על הקריטריונים לשים אותו ביד).
3. אם יש להם יותר מדי קלפים, חשוף ובחר כמו קודם.

כדי לראות דוגמאות יותר פרקטיות של השינויים בפעולה, קרא את Revisiting The Hidden Corners of HCE.

אנו נמשיך לעשות שיפורים קטנים עד שנמצא את המאזן הנכון בין סיבוכיות ונכונות. אני אומטימי וחושב שזה קרוב, ומעניין אותי לראות אילו מקרה קצה יימצאו.

### בעיות חבילה/רשימה

השינוי בשנמוך ל-"בעיות חבילה/רשימה" ב-IPG הקודם לא יצרו רעש גדול כמו "שגיאות עם קלפים חבויים", אבל היו מספר שיפורים לעשות. בעיקר, לא היה לגמרי ברור שאם הקלף שלך היה בחבילה שלי, זה מתאזן. הקריאה הטכנית השאירה את האפשרות לתת רק לי הפסד במשחק! היתה גם בעיה אם הקלף החסר היה ב-Sideboard, משום שלא היה ברור באיזה קלף צריך להשתמש (קלף אקראי נראה הכי טוב).

היתה גם בעיה אם הקלף שלך היה בחבילה של היריב הקודם שלך, כי אתה היית מקבל אזהרה והוא היה מקבל הפסד במשחק. לא ניתן היה לתקן את זה לחלוטין, אבל ניתן היה להקל במקרים רבים ע"י כך שאם הקלף היה במגן שונה במהלך המשחק, ברור היה שהוא לא חלק מהחבילה וניתן היה להתעלם ממנו. (מגנים שונים ב-Sideboard הם עדיין בעיה, משום שניתן להחלהכניס ולהוציא אותם מהחבילה). אם הקלף במגן זה, ולא שמת לב לזה ביד הפותחת שלך, לצערי זה צריך להישאר הפסד במשחק.

### נקודות נוספות

- היה קצת בלבול לגבי הצהרה על טריגרים שמשפיעים על המשחק בזמן פתירה. נקודת המפתח כאן היא שאתה מציין טריגר ספציפי, לא זורק לאוויר את המילה "טריגר" ונותן ליריב שלך להבין לבד. "טריגר" בזמן שאתה מצביע על הקלף זה מספיק לרוב כדי שהכוונה תהיה ברורה. בנוסף, Eldrazi Mimic הציף בעיה קלה נוספת: אם אני מצהיר על טריגר, האם אני צריך לאשר שבחרתי כן? אנחנו נניח שבחרת לבצע את הפעולה, משום שאם התכוונת שלא לבצע אותה, למה הצהרת על הטריגר מלכתחילה?
- ברגע שמתחילים לערב אלמנטים אקראיים, שחזור פשוט הוא כבר לא פשוט. ואם כבר מדברים על שחזורים, אתה יכול להשתמש בשחזור ביחד עם תיקון לבחירה שנשכחה. אז, אם אני מטיל Terror על ה-Voice of All שלך, ובנקודה הזאת אנחנו מזכירים שלא נבחר צבע, אתה רשאי לשים את ה-Terror חזרה ביד לפני שהשחקן בוחר.
- החוק שאומר שחייבים להשתמש רק ברשימות או רק בקלפים עם שני פנים (Double-Faced Cards) בחבילה שלך רוכך מעט להשפיע על כל שם קלף בנפרד. אתה יכול שכל ה-Jace, Vryn's Prodigie בחבילה שלך יהיו קלפי רשימות וכל ה-Thing in the Ice יהיו הקלף עצמו בלי בעיות.
- אל תבצע בדיקה לחבילות (Deckcheck) אם השחקנים כבר שלפו את היד הפותחת שלהם. הסיכון שמשוהו ישתבש הוא גבוה מדי. פשוט תזכור לעשות בדיקה באמצע הסיבוב או בסיבוב מאוחר יותר.

### לסיכום

מספר שופטים כתבו לי ושאלו אם אנחנו מתכוונים להוסיף קיצור דרך לטיפול ב-Madness, ושחקנים שפשוט שמים את הקלף שלהם בבית הקברות. התשובה היא לא, מכמה סיבות. הראשונה היא שאנחנו לא עושים קיצורי דרך למכניקות של בלוק ספציפי (אנחנו נמנעים מלציין מכניקות ספציפיות, אבל חרגנו מהכלל בשביל

Scry כשהוא הפך למכינה שיכולה להיות מודפסת בכל בלוק). השנייה היא שהמטרה של קיצורי דרך היא לתת תשובת ברירת מחדל שיש אי-וודאות, ואין אי-וודאות במקרה הזה. השחקן כנראה מסמן שהוא לא מתכוון להשתמש ב-Madness וזה בסדר. אם אז הם מנסים להטיל את הקלף מבית הקברות שלהם, זה המקום שבו תצטרכו להפעיל שיקול דעת. למשל, אם הם זרקו קלף מהיד, זה נוגע בבית הקברות והם אומרים "אני אטיל עם Madness", אני לא חושב שאנחנו צריכים להיכנס לצרות בגלל עניין טכני. הדבר החשוב כאן הוא שרק לשים את הקלף בבית הקברות הוא לא בהכרח שגיאה.

תודה לכולם על התרומות שלהם, ולכל מי שדיבר על השינויים וההשלכות שלהם בצורה רגועה! במיוחד תודה לג'ף מורו, בראיין פרילמן, ג'ס דאנקס, מתיו ג'והנסון, ג'ניפר דרי ודן קולינס, שנתנו פידבק מצוין. תיהנו מאירועי ההשקה! צעד! אחד! מעבר!