

13岁+

MAGIC

The Gathering

万智牌

快速入门指南



追觅 更强 敌手

欢迎加入**万智牌**这个独步全球的集换式卡牌游戏。你将亲自领略全球有数百万的牌手乐于畅玩**万智牌**的原因：亦即它高深的策略、美丽的世界与强大的角色，以及遍及全球的社群。

如果你已经拥有了一些**万智牌**卡牌，现在就把它拿出来吧。这些牌将是你击败对手的利器。你将召唤恐怖的生物，运用神秘物品与咒文，施展绝妙魔法咒语。这些牌是你玩游戏工具，并且可以用无数种方式组合。

本游戏有数千张牌可供选择，那么你究竟要从哪里开始着手？每位牌手都需要一副至少由60张牌构成的套牌，而起手包正是获取套牌的好方法。起手包内有 you 开始玩游戏所需的一切：一副60张、打开即玩的套牌，其中包括生物、地和其他咒语。你还会获得两个15张牌的补充包，让你能用更多牌组合出你独有的套牌。



如何开始

在游戏开始时，洗好你的套牌，也就是你的牌库。抓七张牌作为手牌，并检查你有多少张地。你可以查看每张牌插画下方的文字，以确认牌的类别。在这首盘游戏中，如果你没有至少两张地牌，就重新洗牌（包括先前抓的手牌），然后抓一手新牌。

你和对手在游戏开始时各有20点生命，而且都必须有记录总生命值的方法（例如骰子或纸笔）。当对手的总生命降到0时，你便赢得游戏！



牌的类别

你的套牌包括地与生物，还可能包括法术、瞬间、神器、结界，以及鹏洛客！在下面几页中，我们将介绍不同类别的牌，以及如何利用它们。

地

地牌是一切成功**万智牌**套牌的基础。地能够提供法术力，这是你施放套牌中所有其他牌的法术能量。在你自己的每个回合，你可以于行动阶段中使用（打出）一张地牌。将地放在你面前的战场上。你的地会在你的每个回合开始时重置（转正），这样你就能再次利用它们了。

基本地一共有五种类别，各对应五色法术力中的一种颜色。每一种颜色的咒语都有不同的力量和效能。随着你玩游戏的经验逐渐累积，对这些颜色的了解也会加深。

并非所有地都是基本地。有些非基本地可以横置来产生不同颜色的法术力，有些在横置后则会产生无色法术力（例如**1**、**2**等等），但具有独特的能力。



基本地类别	可以横置来产生
平原	 （白）
海岛	 （蓝）
沼泽	 （黑）
山脉	 （红）
树林	 （绿）

咒语

所有不是地的牌都可以作为咒语施放。有些类别的咒语会被放进战场，成为「永久物」。其他类型咒语在产生效应之后就会进入你的坟墓场（弃牌堆）。

生物

生物是永久物，也是听从你调遣的奴仆。在战斗中，生物能够攻击你的对手，或者保护你免受对手的攻击。你可以在你的行动阶段施放生物咒语。



神器与结界

神器与结界都是永久物，分别代表魔法物品与稳定存在的魔法力量。大多数的神器是无色，不需特定颜色的法术力即可施放。有些神器同时也是生物。你能在你的行动阶段施放神器和结界咒语。



法术与瞬间

法术与瞬间咒语是能产生各种效应的强大咒文。这些咒语在发挥效应后置入你的坟墓场。你只能在你的行动阶段中施放法术，跟你施放生物与其他永久物咒语的时机相同。你能在任何牌手的回合内施放瞬间，也就是说，几乎可以在任何时候施放...甚至能够用来回应其他咒语！



鹏洛客

鹏洛客是你请出来助阵的强力伙伴。了解更多关于鹏洛客的信息，请见 Wizards.com/PlaneswalkerRules



施放咒语

除了地牌以外，所有牌张的右上角都印制了法术力费用。这费用由各种符号组成，表示了你若要施放这咒语，所必须支付的法术力种类和数量。

要施放西瓦巨龙，你就必须支付这些符号所对应的法术力。符号代表一点红色法术力。符号代表四点任意颜色法术力。因此，你必须支付两点红色法术力和四点任意颜色的法术力，才算支付了全部的费用。



当你要支付法术力费用时，将战场上所需数量与类别的地横置（放横）。这表明你已经用这些地产生了法术力。已横置的地会在你的每个回合开始时重置（转正），让你可以再度利用它们。你需要横置两个山脉来产生红色法术力，再加上四个其他的地，才能施放西瓦巨龙。这另外四个地可以是山脉、树林或任何其他的地组合。

画家：Winona Nelson

牌张的各部分



咒语都有法术力费用，说明施放它们必须支付多少法术力。

每个**万智牌**卡牌系列都有独一无二的符号。系列符号的颜色表示这张牌的稀有度：黑色代表普通，银色是非普通，金色为稀有，橘红色则是秘稀。

牌的异能显示在它的文字栏内。有些异能具有以括号框起的规则提示，用于解释异能的作用。牌上还可能以楷体字印刷的背景叙述，描述关于**万智牌**世界的故事。背景叙述和游戏进行并无关系。

这里表示这张牌的类别，例如生物或地。每个生物还有一个或数个生物类别，接在长横线后面（中文版加注：中文版的牌，则是接在「~」后面），说明它是哪一种生物。

生物牌的右下角有两个数字。第一个数字是力量，表明此生物在战斗中能够造成多少伤害。第二个数字是防御力。如果某生物在同一回合中受到的伤害等于或超过其防御力，该生物会被消灭并置入其拥有者的坟墓场（弃牌堆）。

战斗

如果你将对手的总生命降到0，就能获胜。最常用的取胜手段是在战斗中用生物攻击你的对手。

攻击与阻挡

在你的回合中，由你决定要用哪些生物（如果有的话）进行攻击。你不能用已横置或本回合才进战场的生物进行攻击。在你的回合当中会有一个战斗阶段，而你挑选拿来发动攻击的所有生物都将同时进行攻击。

一旦你决定好由哪些生物进行攻击，就横置这些生物。如同已横置的地，这些已横置的生物将在你的下一个回合开始时重置。

在大部分的情况下，你的生物会攻击对手。有时候，它们也可以攻击鹏洛客。但生物并不会直接攻击其他生物。你只能派遣生物进行攻击，你的对手将决定下一步会发生怎样的情况。

现在，假设你是防御牌手。对手派遣他的生物来攻击你了。如果你操控了任何未横置的生物，就可以利用它们来阻挡攻击。生物进行阻挡时不需横置。每一个进行阻挡的生物都可以阻挡一个进行攻击的生物。你还可以用数个生物阻挡同一个进行攻击的生物。在这情况下，进行攻击的生物将依序对每个阻挡者分别造成伤害，具体的分配方式由攻击牌手来决定。



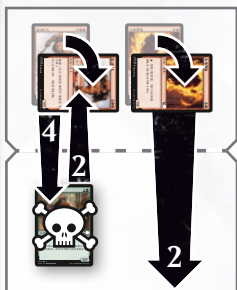
攻击牌手



A

防御牌手

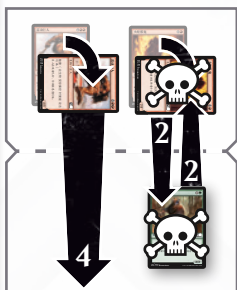
攻击牌手



B

防御牌手

攻击牌手



C

防御牌手

战斗的范例

在以下的战斗范例中，你的对手已经用一个雷动巨人（4/3）和一个火炬邪鬼（2/1）向你发动攻击。你唯一未横置的生物是一个符爪熊（2/2）。你会阻挡哪个生物？

方案A：你不阻挡

未受阻挡的攻击生物向对手造成等同于其力量的战斗伤害。在这情况下，这些生物将对你造成总共6点伤害，意思是你失去6点生命。如果你的总生命值还很高，你可以选择不进行阻挡，这样你可以将你的生物留待随后进行反击。

方案B：阻挡雷动巨人

你的符爪熊对雷动巨人造成2点伤害。这个巨人的防御力是3，所以它存活了下来。它所受到的伤害将在回合结束时自动治愈。雷动巨人对防御力为2的符爪熊造成4点伤害。符爪熊被消灭（被置入你的坟墓场）。未受阻挡的火炬邪鬼对你造成2点伤害。你没有消灭对手的任何生物，但如果你的总生命值已经很低，你也许应该这样进行阻挡。

方案C：阻挡火炬邪鬼

你的符爪熊对防御力为1的火炬邪鬼造成2点伤害，火炬邪鬼对你的符爪熊造成2点伤害。两个生物都被消灭。未受阻挡的雷动巨人对你造成4点伤害。如果你想要消灭对手的一个生物，不介意自身多受一些伤害，便可以这样进行阻挡。

回应与堆叠

当你施放一个咒语的时候，它不会立刻结算（产生效应）。它必须在堆叠中等待。包括你在内的每位牌手，现在都有机会施放瞬间或起动某个起动式异能来回应。若有牌手如此作，用来回应的瞬间或异能会进入堆叠，并摆在已经在该处等着结算的东西上方。当双方牌手都不再作任何事，便结算堆叠最上面的咒语或异能。

举例来说，比如你在战场上有一个2/2的符爪熊。你的手牌里还有巨力成长，你的对手手牌中有闪电炼击。

如果你先施放巨力成长，你的对手就能施放闪电炼击作为回应。闪电炼击在堆叠中的位置将在巨力成长的上方，因此会先结算。闪电炼击将对符爪熊造成3点伤害，这足以消灭符爪熊。符爪熊被置入你的坟墓场。当巨力成长试图结算时，其目标已消失，因此它将不产生任何效应，直接被置入坟墓场。

但是，如果你的对手先施放了闪电炼击，你就能用巨力成长作为回应。这时巨力成长将先结算，使符爪熊变成6/6生物。然后，闪电炼击将结算并对它造成3点伤害，但这已不足以消灭突然变得巨大的熊！



初步了解之后



你可以在**万智牌2015~鹏洛客对决**中亲身体验各式套牌。这款屡获殊荣的电子游戏让你能够在 Xbox One、Xbox Live Arcade、iPad、Steam、安卓以及亚马逊等多个平台上进行**万智牌**游戏。扣人心弦的单人战役横跨整个多重宇宙，在了解故事背景的同时学习游戏玩法、熟悉游戏战略，还可以进入在线模式，与全世界的牌手一较高低。

请造访DuelsofthePlaneswalkers.com，取得免费试玩版。

你可以在Magic.Wizards.com/QuickStart中找到这份快速入门指南的链接和更多的规则信息。

当你想要进一步探索遍及全世界的**万智牌**牌手社群、比赛与特殊活动时，可以访问Wizards.com/Locator寻找离你最近的游戏店家。



名词解释

以下依拼音排序。

+1/+1~对生物生效的加成，使其力量获得+1，防御力也获得+1。此数值可以为任意数字，包括负数。

☞~这个符号意指「横置这张牌」。它只会出现在起动某异能的费用中。

X、x~有些咒语与异能所产生的效应，会随着你支付不同数量的法术力而变动。举例来说，热射线这个瞬间咒语的费用为x ☞ ，并且能造成X点伤害。如果你支付3 ☞ 来施放它，它就会造成3点伤害。如果你支付6 ☞ 来施放它，它就会造成6点伤害。

保护~具有反某色保护的生物不能被该色的东西所阻挡，造成伤害，所结附，或是指定为目标。

不灭~具有不灭异能的永久物不会因伤害而消灭，也不会因「消灭」效应而消灭。它依旧能被牺牲或放逐。若某个效应将不灭的生物之防御力降到0或更少，则它依旧会置入其拥有者的坟墓场。

操控~你操控你在战场上的生物与其他永久物，除非对手用某些咒语或异能来获得你的永久物之操控权。在这情况下，你的对手可以利用它，而你不行。当它离开战场或是游戏结束，就会还回给你。

重生~重生可以让生物不被消灭。此生物会改为被横置、移出战斗（若它原先在战斗中）、所受的伤害都消失，而不会被消灭。

重置~也就是把已经放横的牌转正。当你在自己回合开始时重置你的永久物，你就能再度使用（横置）它们。

法术力~从你的地所产生之能量，让你能够施放咒语。法术力包括白色（*）、蓝色（ ♠ ）、黑色（ ♣ ）、红色（ ♥ ）、绿色（ ♣ ），有时甚至会是无色（1）。

法术力池~在你横置地产生法术力之后，直到实际用掉之前，法术力都放在你的法术力池中。某些异能会让你加法术力到你的法术力池中。这些异能让你得到法术力，就像横置基本本来产生法术力一样。法术力不能每回合一直存放下去。

反击~如果某张牌能用来反击其他咒语，则你可以施放此牌来回应对手所施放的咒语。被反击的咒语不会产生效应，并且会置入坟墓场。

放逐~如果某异能放逐了一张牌，则该牌会被移出战场并放到旁边。被放逐的牌并非永久物（因为它不在战场上），也不是在坟墓场中。被放逐的牌会一直留在放逐区中，直至游戏结束，或者该牌被移至另一个游戏区域为止。

飞行~具有飞行异能的生物只能被其他具有飞行或延势异能的生物所阻挡。

横置~「横置」某牌意指将它转成横向。你做以下事情的时候都会需要横置某牌：利用地牌产生法术力时，当你用生物攻击时，或当你起动某种费用中包含了☞符号的异能时。你不能在一个永久物被横置后再次横置它，除非它已被重置。在你的回合开始时，重置你已横置的牌，以再度利用它们。

互斗~互斗的方法，是让这两个生物互相向对方造成等同于自身力量的伤害。这与生物在战斗中造成伤害并不一样。

践踏~如果具践踏异能的生物将分配的伤害足以消灭所有阻挡它的生物，你可以将它所剩余数量的伤害分配给它正进行攻击的牌手或鹏洛客。

结附~灵气是一种结界，会结附在（贴在）战场上的另一张牌上。举例来说，你可以施放某个记着「结附于生物」的灵气，来将它贴在战场的任一个生物上。如果该生物离开战场，则该灵气便会置入坟墓场。

警戒～具有警戒异能的生物攻击时不需横置。
(不过,警戒异能并不会让已横置的生物或本回合刚进战场的生物能够攻击。)

连击～具连击异能的生物在战斗中会造成两次伤害:第一次会比不具先攻或连击异能的生物先一步造成,然后在生物通常会造成伤害的时候再造成一次。

敏捷～具有敏捷异能的生物在受你操控时便能进行攻击和起动其异能。

目标～如果某咒语包含「目标」两字,你在施放时选择它将影响的对象。你所起动的异能也是一样。

佩带～如果你有个武具在战场上,你便可以支付其佩带费用,好将它装备在(贴在)战场上某个你的生物上。如果佩带此武具的生物离开战场,武具依旧会留在战场。

辟邪～具有辟邪异能的生物不能成为由对手所操控的咒语(包括灵气咒语)或异能之目标。你自己的咒语与异能依旧可以选择它为目标。

弃牌～弃一张牌即为从你的手牌中选择一张牌,将其置入你的坟墓场。

闪现～具有闪现的咒语能在你可以施放瞬间时来施放,甚至可以用来回应其他咒语。

伤害～生物在战斗中造成等于其力量的伤害。咒语也能对生物和牌手造成伤害。对牌手造成的伤害会让牌手损失等量的生命值。若某回合中生物受到的伤害等于或超过其防御力,它便被消灭。战场上的生物所受之伤害在每回合结束时消除。

施放～施放咒语的方式,就是支付它的法术力费用并将它放入堆叠。请参见第6页的「施放咒语」段落。

守军～具有守军异能的生物不能攻击。

死触～如果具有死触异能的生物向某生物造成伤害,后者就会被消灭。

死去～描述某生物「从战场进入坟墓场」的另一种说法。

威吓～具有威吓异能的生物只能被神器生物和/或与它有共通颜色的生物阻挡。

牺牲～有时某张牌要你牺牲一个生物或其他永久物。牺牲永久物的方法,是将它从战场移至你的坟墓场。你无法重生它,或是以任何方式来救它。你只能牺牲自己的永久物。

系命～如果具有系命异能的生物造成伤害,其操控者会获得等量的生命。

下次,接下来的伤害～有时异能会提到「下次」某件事情发生时,或是生物或牌手「接下来将受到的(几点)」伤害。请注意,用来回应某东西的瞬间或异能,会比前者更快发生效果。

先攻～具有先攻异能的生物能比不具先攻或连击异能的生物提前造成伤害。

消灭～被消灭的永久物将被置入坟墓场。若某回合中生物受到的伤害等于或超过其防御力,它便被消灭。咒语和异能也能消灭永久物。

延势～具有延势异能的生物可以阻挡具有飞行异能的生物(以及不具有飞行异能的生物)。

衍生物～有些牌会创造衍生生物。你可以用补充包中的衍生物牌、玻璃珠、骰子或其他任何东西来代表衍生物。

永久物～地、生物、神器、结界以及鹏洛客均称为永久物。它们在你施放之后便会进入战场。衍生生物也是永久物。瞬间与法术都不是永久物。它们在结算之后便会进入坟墓场。

再调度～在游戏开始时,如果你不满意自己的手牌,你可以再调度。将你的手牌洗入牌库并

重抓手牌，但比上次少抓一张。再调度并不
限次数，但每次都会让你的起手牌张数变得更
少。通常牌手在手牌中没有足够的地牌，或手
牌中地牌数量过多，却没有足够的咒语牌时，
往往就会进行再调度。

指示物～有时需要把指示物放在牌上，好标
记某些事情。最常见的是+1/+1指示物，每个都
会让该生物得到+1力量与+1防御力。你可以使
用任何小东西来代表指示物。

抓一张牌～抓一张牌即是将你牌库最顶端的牌
放入你的手牌。



©2014 威世智有限公司，美国 PO Box 707, Renton WA 98057-0707。制造公司：
Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. 代表公司：Hasbro
Europe, 2 Roundwood Ave, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1AZ, UK。
请保留本公司的资料，以便日后联络之用。所有商标，包括角色及所有过于类似
者，* 以及五色所形成的五边形，不论在美国或其他国家中，均
为威世智的财产。美国专利字号 RE 37,957。

300Z2647001 CS



请到此与我们联系：Wizards.com/CustomerService。
威世智有限公司，美国 PO Box 707, Renton, WA 98057-0707
美加地区：(800) 324-6496 或 (425) 204-8069
欧洲：+32(0) 70 233 277

画家：Aleksi Briclot

回合的结构

开始阶段

- **重置步骤**~将你所有已横置的牌再次转正。
- **维持步骤**
- **抓牌步骤**~从你的牌库（套牌）中抓一张牌。

行动阶段

你可以从手牌中将一张地牌放进战场（牌桌）。如果你能够支付费用，便可以施放生物，法术及其他咒语。

战斗阶段

- **战斗开始步骤**
- **宣告攻击者步骤**~横置你要用来攻击对手的所有生物。
（生物在你施放它的回合不能攻击，除非它具有敏捷异能。）
- **宣告阻挡者步骤**~每个未横置的防御生物可阻挡一个攻击者。生物并非一定要派去阻挡。
- **战斗伤害步骤**~阻挡者以及它们所阻挡的攻击者会向对方造成伤害，数值等同于其**力量**，即右下角的第一个数字。如果生物所受到的伤害等于或大于第二个数字，即其**防御力**，就会被消灭。未被阻挡的攻击者向对手造成伤害，对手失去等量的生命。
- **战斗结束步骤**

行动阶段（第二次）

如果你还没有使用过地牌，那么可以使用（打出）一张。你可以施放咒语。

终结阶段

- **结束步骤**
- **清除步骤**~战场上的生物所受之伤害会消除。

