

13歲+

# MAGIC

The Gathering  
魔法風雲會

快速入門指南



# 追覓 更強 敵手

歡迎加入**魔法風雲會**這個獨步全球的集換式卡牌遊戲。你將親自領略全球有數百萬的玩家樂於暢玩**魔法風雲會**的原因：亦即它高深的策略、美麗的世界與強大的角色，以及遍及全球的社群。

如果你已經擁有一些**魔法風雲會**卡牌，現在可以把它們拿出來。這些牌將是你擊敗對手的利器。你將召喚恐怖的生物，運用神秘物品與咒文，施展絕妙魔法咒語。這些牌是你玩遊戲的工具，並且可以用無數種方式組合。

本遊戲有數千張牌可供選擇，那麼你究竟要從哪裡開始著手？每位玩家都需要一副至少由60張牌構成的套牌，而起手包正是獲取套牌的好方法。起手包內有你開始玩遊戲所需的一切：一副60張、打開即玩的套牌，其中包括生物、地和其他咒語。你還會獲得兩個15張牌的補充包，讓你能用更多牌組合出你獨有的套牌。





# 如何開始

在遊戲開始時，洗好你的套牌，也就是你的牌庫。抽七張牌作為手牌，並檢查你有多少張地。你可以查看每張牌插畫下方的文字，以確認牌的類別。在這首盤遊戲中，如果你沒有至少兩張地牌，就重新洗牌（包括先前抽的手牌），然後抽一手新牌。

你和對手在遊戲開始時各有20點生命，而且都必須有記錄總生命值的方法（例如骰子或紙筆）。當對手的總生命降到0時，你便贏得遊戲！



# 牌的類別

你的套牌包括地與生物，還可能包括巫術、瞬間、神器、結界，以及鵬洛客！在下面幾頁中，我們將介紹不同類別的牌，以及如何利用它們。

## 地

地牌是所有魔法風雲會套牌的成功基礎。地提供魔法力，也是你施放套牌中所有其他的牌時所需的魔法能量。在你自己的每個回合，你可以於行動階段中使用（打出）一張地牌。將地放在你面前的戰場上。你的地會在你的每個回合開始時重置（轉正），讓你可以再度利用它們。

基本地一共有五種類別，各對應五色魔法力中的一種顏色。每一種顏色的魔法各有不同的力量與效能。隨著你玩遊戲的經驗逐漸累積，對這些顏色的了解也會加深。

並非所有的地都是基本地。有些非基本地可以橫置來產生不同種顏色的魔法力，有些在橫置後則會產生無色魔法力（例如1、2等等），但具有獨特的能力。



| 基本地類別 | 可以橫置來產生 |
|-------|---------|
| 平原    | ☀️（白）   |
| 海島    | 💧（藍）    |
| 沼澤    | 💀（黑）    |
| 山脈    | ☯️（紅）   |
| 樹林    | 🌳（綠）    |



## 咒語

所有不是地的牌都可以當作咒語施放。有些類別的咒語會被放進戰場，成為「永久物」。其他類別的咒語在產生效應後會進入你的墳墓場（棄牌堆）。

## 生物

生物是永久物，代表你的僕從。在戰鬥時，它們能攻擊對手，並保護你不受對手攻擊。你可以在你的行動階段施放生物咒語。



## 神器與結界

神器與結界都是永久物，分別代表魔法物品與穩定存在的魔法力量。大多數的神器是無色，不需特定顏色的魔法力即可施放。有些神器同時也是生物。你可以在你的行動階段施放神器和結界咒語。

## 巫術與瞬間

巫術與瞬間咒語是能產生各種效應的強大咒文。這些咒語在發揮效應後置入你的墳墓場。你只能在你的行動階段中施放巫術，跟你施放生物與其他永久物咒語的時機相同。你能在任何玩家的回合中施放瞬間，也就是說，幾乎可以在任何時候施放...甚至能夠用來回應其他咒語！



## 鵬洛客

鵬洛客是你請出來助陣的強力伙伴。若要進一步了解鵬洛客，請瀏覽 [Wizards.com/PlaneswalkerRules](http://Wizards.com/PlaneswalkerRules)。



## 施放咒語

除了地牌以外，所有牌張的右上角都印製了魔法力費用。這費用由各種符號組成，表示了你若要施放這咒語，所必須支付的魔法力種類和數量。

要施放西瓦巨龍，你就必須支付這些符號所對應的魔法力。符號  代表一點紅色魔法力。符號  代表四點任意顏色的魔法力。因此，你必須支付兩點紅色魔法力和四點任意顏色的魔法力，才算支付了全部的費用。



當你要支付魔法力費用時，將戰場上所需數量與類別的地橫置（放橫）。這表示你已經用了這些地來產生魔法力。已橫置的地會在你的每個回合開始時重置（轉正），讓你可以再度使用它們。你需要橫置兩個山脈來產生紅色魔法力，再加上四個其他的地，才能施放西瓦巨龍。另外這四個地可以是山脈、樹林或任何其他的地組合。



## 牌張的各部分



咒語都有魔法力費用，說明施放它們必須支付多少魔法力。

每個魔法風雲會系列都有獨一無二的符號。系列符號的顏色表示這張牌的稀有度：黑色代表普通，銀色是非普通，金色為稀有，橘紅色則是秘稀。

牌的異能顯示在它的文字欄內。有些異能具有以括號框起的規則提示，用於解釋異能的作用。一張牌還可能有以楷體字印刷的背景敘述，描述關於魔法風雲會世界的故事。背景敘述和遊戲進行並無關係。

這裡表示這張牌的類別，例如生物或地。每個生物還有一個或數個生物類別，接在長橫線後面（中文版加註：中文版的牌，則是接在「~」後面），說明它是哪一種生物。

生物牌的右下角有兩個數字。第一個數字是力量，表示該生物在戰鬥中可造成的傷害。第二個數字是防禦力。如果某生物在同一回合中受到的傷害等於或超過其防禦力，該生物會被消滅並置入其擁有者的墳墓場（棄牌堆）。

# 戰鬥

如果你將對手的總生命降到0，就能贏得遊戲。最常見的方法就是在戰鬥中用生物攻擊對手。

## 攻擊與阻擋

在你的回合中，由你決定要用哪些生物（如果有的話）進行攻擊。你不能將已橫置或本回合才進戰場的生物進行攻擊。在你的回合中會有一個戰鬥階段，而你所挑選拿來發動攻擊的所有生物都將同時進行攻擊。

一旦你決定了將由哪些生物進行攻擊，就橫置這些生物。如同已橫置的地，這些已橫置的生物將在你的下一個回合開始時重置。

在大部分的情況下，你的生物會攻擊對手。有時候，它們也可以攻擊鵬洛客。但生物並不會直接攻擊其他生物。你只能派它們上戰場，但你的對手會決定接下來發生的情況。

現在，假設你是防禦玩家。對手派遣他的生物來攻擊你了。如果你操控了任何未橫置的生物，就可以利用它們來阻擋攻擊。生物進行阻擋時不需橫置。每一個進行阻擋的生物都可以阻擋一個進行攻擊的生物。你也可以用數個生物來阻擋同一個攻擊生物。在這情況下，進行攻擊的生物將依序對每個阻擋者分別造成傷害，具體的分配方式由攻擊玩家來決定。





## 戰鬥的範例

在下面的戰鬥範例中，你的對手已經用一個雷動巨人（4/3）和一個火炬邪鬼（2/1）向你發動攻擊。你唯一未橫置的生物是一個符爪熊（2/2）。你會阻擋哪個生物？

### 方案A：你不阻擋

未受阻擋的攻擊生物向你的對手造成等同於其力量的戰鬥傷害。在這種情況下，這些生物將對你造成總共6點傷害，意思是你失去6點生命。如果你的總生命值還很高，你可以選擇不進行阻擋，這樣你可以將你的生物留待隨後反攻之用。

### 方案B：阻擋雷動巨人

你的符爪熊對雷動巨人造成2點傷害。這個巨人的防禦力是3，所以它存活下來。它所受到的傷害將在回合結束時自動治癒。雷動巨人對防禦力為2的符爪熊造成4點傷害，於是符爪熊便被消滅（置入你的墳墓場）。未受阻擋的火炬邪鬼對你造成2點傷害。你沒有消滅對手的任何生物，但如果你的總生命很低，你也許應該這樣進行阻擋。

### 方案C：阻擋火炬邪鬼

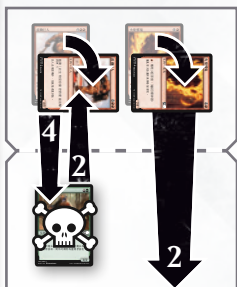
你的符爪熊對防禦力為1的火炬邪鬼造成2點傷害，且火炬邪鬼對你的符爪熊造成2點傷害。兩個生物都被消滅。未受阻擋的雷動巨人對你造成4點傷害。如果你想要消滅對手的一個生物，且不介意自身多受一些傷害，你便可以這樣進行阻擋。

攻擊玩家



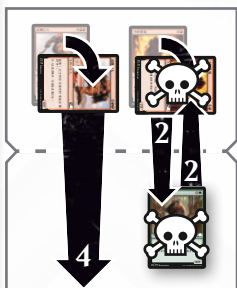
防禦玩家

攻擊玩家



防禦玩家

攻擊玩家



防禦玩家

# 回應與堆疊

當你施放一個咒語時，它不會立即結算（或者說產生效應）。它必須在堆疊上先等著。包括你在內的每位玩家，現在都有機會施放瞬間或起動某個起動式異能來回應。若有玩家如此作，用來回應的瞬間或異能會進入堆疊，並擺在已經在該處等著結算的東西上方。當雙方玩家都不再作任何事，便結算堆疊最上面的咒語或異能。

舉例來說，你有一個2/2符爪熊在戰場上。你手中有巨力成長，而你的對手有閃電煉擊。

如果你先施放巨力成長，你的對手可以施放閃電煉擊加以回應。閃電煉擊在堆疊中的位置將在巨力成長的上方，因此會先結算。閃電煉擊將對符爪熊造成3點傷害，這足以消滅符爪熊。符爪熊被置入你的墳墓場。當巨力成長試圖結算時，其目標已消失，因此它將不產生任何效應，直接被置入墳墓場。

但是，如果你的對手先施放閃電煉擊，你就能用巨力成長回應。這時巨力成長將先結算，使符爪熊變成6/6生物。然後，閃電煉擊將結算並對它造成3點傷害，但這已不足以消滅突然變得巨大的熊！



## 初步了解之後



你可以在魔法風雲會2015～鵬洛客對決中親身體驗各式套牌。這款屢獲殊榮的數位遊戲讓你能在Xbox One、Xbox Live Arcade、iPad、Steam、Android，以及Amazon等多個平台上暢玩魔法風雲會。扣人心弦的單人戰役橫跨整個多重宇宙，在了解故事背景的同時學習遊戲玩法、熟悉遊戲戰略，還可以進入線上模式，與全世界的玩家一較高低。請造訪[DuelsofthePlaneswalkers.com](http://DuelsofthePlaneswalkers.com)，取得免費試玩版。

你可以在[Magic.Wizards.com/QuickStart](http://Magic.Wizards.com/QuickStart)找到這份快速入門指南的連結，以及更多的規則資訊。

當你準備好要探索魔法風雲會遍及全球的玩家社群，及其比賽與特殊活動時，可以造訪[Wizards.com/Locator](http://Wizards.com/Locator)，找尋你附近的遊戲店家。





## 名詞解釋

以下依筆畫順序排列。

+1/+1～對生物生效的加成，使其力量獲得+1，防禦力也獲得+1。這些數字可以是任何數值，包括負數。

☞～這個符號代表了「橫置此牌。」它只會出現在起動異能的費用中。

X，☞～有些咒語與異能所產生的效應，會由於你所支付的魔法力數量而變動。舉例來說，熱射線這個瞬間咒語的費用為☞☞，並且能造成X點傷害。如果你支付3☞來施放，它就會造成3點傷害。如果你支付6☞來施放，它就會造成6點傷害。

下次，接下來的傷害～有時異能會提到「下次」某件事情發生時，或是生物或玩家「接下來將受到的（幾點）」傷害。請注意，用來回應某東西的瞬間或異能，會比前者更快發生效果。

不滅～具有不滅異能的永久物不會因傷害而消滅，也不會因咒語的「消滅」效應所消滅。它依舊能被犧牲或放逐。若某個效應將不滅的生物之防禦力降到0或更少，則它依舊會置入其擁有者的墳墓場。

互鬥～互鬥的方法，是讓這兩個生物互相向對方造成等同於自身力量的傷害。這跟生物在戰鬥中造成傷害不同。

反擊～如果某張牌能用來反擊其他咒語，則你可以施放此牌來回應對手所施放的咒語。被反擊的咒語不會產生效應，並且會置入墳墓場。

永久物～地，生物，神器，結界，以及鵬洛客均稱為永久物。它們在你施放之後便會進入戰場。衍生生物也是永久物。瞬間與巫術都不是永久物。它們在結算之後便會進入墳墓場。

目標～如果某咒語包含「目標」兩字，你在施放時選擇它將影響的對象。你所起動的異能也是一樣。

先攻～具有先攻異能的生物能比不具先攻或連擊異能的生物提前造成傷害。

再調度～在遊戲開始時，如果你不滿意自己的手牌，你可以再調度。將你的手牌洗入牌庫並重抽手牌，但比上次少抽一張。再調度並不限次數，但每次都會讓你的起手牌張數變得更少。通常玩家在手牌中沒有足夠的地牌，或手牌中地牌數量過多，卻沒有足夠的咒語牌時，往往就會進行再調度。

守軍～具有守軍異能的生物不能攻擊。

死去～是描述某生物「從戰場進入墳墓場」的另一種說法。

死觸～如果具有死觸的生物向某生物造成傷害，後者就會被消滅。

佩帶～如果你有個武具在戰場上，你便可以支付其佩帶費用，好將它裝備在（貼在）戰場上你的某個生物上。如果佩帶此武具的生物離開戰場，武具依舊會留在戰場。

延勢～具有延勢異能的生物可以阻擋具有飛行異能的生物（以及不具飛行異能的生物）。

抽一張牌～將你牌庫最頂端的牌放入你的手牌。

放逐～如果某異能放逐了一張牌，則該牌會被移出戰場並放到旁邊。被放逐的牌並非永久物（因為它不在戰場上），也不是在墳墓場中。被放逐的牌會一直留在放逐區中，直到遊戲結束，或者該牌移到另一個遊戲區域為止。

保護～具有反某色保護的生物不能被該色的東西所阻擋，造成傷害，所結附，或是指定為目標。

威嚇～具有威嚇異能的生物只能被神器生物和／或與它有共通顏色的生物阻擋。

指示物～有時會需要把指示物放在牌上，好標記某些事情。最常見的是+1/+1指示物，每個都會讓該生物得到+1力量與+1防禦力。你可以使用任何小物品來代表指示物。

**施放**～施放咒語的方式，就是支付它的魔法力費用並将它放入堆疊。請參見第6頁的「施放咒語」段落。

**衍生物**～有些牌會創造衍生物。你可以用補充包中的衍生物牌，或玻璃珠、骰子或其他任何東西來代表衍生物。

**重生**～重生可以讓生物不被消滅。此生物會改為被橫置、移出戰鬥（若它原先在戰鬥中）、所受的傷害都消失，而不會被消滅。

**重置**～也就是把已經放橫的牌轉正。當你在自己回合開始時重置你所有的永久物，代表了能再度利用（橫置）它們。

**飛行**～具有飛行異能的生物只能被其他具有飛行或是延勢的生物所阻擋。

**消滅**～永久物被消滅後便進入墳墓場。如果某回合中生物受到的傷害至少等於其防禦力，它便被消滅。咒語和異能也能消滅永久物。

**閃現**～具有閃現的咒語能在你可以施放瞬間時來施放，甚至可以用來回應其他咒語。

**敏捷**～具有敏捷異能的生物在受你操控時便能進行攻擊和起動其<sup>⚡</sup>異能。

**棄牌**～從你的手上選一張牌，將它置入你的墳墓場。

**連擊**～具連擊異能的生物在戰鬥中會造成兩次傷害：第一次會比不具先攻或連擊異能的生物先一步造成，然後在生物通常會造成傷害的時候再造成一次。

**結附**～靈氣是一種結界，會結附在（貼在）戰場上的另一張牌上。舉例來說，你可以施放某個註記著「結附於生物」的靈氣，來將它貼在戰場的任一個生物上。如果該生物離開戰場，則該靈氣便會置入墳墓場。

**傷害**～生物在戰鬥中會依照其力量來造成傷害。咒語也能對生物和玩家造成傷害。對玩家造成的傷害會導致該玩家失去該數量之生命。若某回合中生物受到的傷害等於或超過其防禦力，它便被消滅。戰場上的生物所受之傷害在每回合結束時會消除。

**辟邪**～具有辟邪異能的生物不能成為由對手所操控之咒語或異能的目標，這也包括了靈氣咒語。你自己的咒語與異能依舊可以選擇它為目標。

**踐踏**～如果具踐踏異能的生物將分配的傷害足以消滅所有阻擋它的生物，你可以將它所剩餘數量的傷害分配給它正進行攻擊的玩家或鵬洛客。

**操控**～你操控你在戰場上的生物與其他永久物，除非對手用某些咒語或異能來獲得你的永久物之操控權。在這情況下，你的對手可以利用它，而你不行。當它離開戰場或是遊戲結束，就會還回給你。

**橫置**～「橫置」某牌意指將它轉成橫向。你做以下事情的時候都會需要橫置某牌：利用地牌產生魔法力時，當你用生物攻擊時，或當你起動那種費用中包含了<sup>⚡</sup>符號的異能時。你不能在一個永久物被橫置後再次橫置它，除非它已被重置。在你的回合開始時，重置你已橫置的牌，以再度利用它們。

**繫命**～如果具有繫命異能的生物造成傷害，其操控者會獲得等量的生命。

**警戒**～具有警戒異能的生物攻擊時不需橫置。（不過，警戒異能並不會讓已橫置的生物或本回合剛進戰場的生物能夠攻擊。）

**犧牲**～有時某張牌要你犧牲一個生物或其他永久物。犧牲永久物的方法，是將它從戰場移至你的墳墓場。你無法重生它，或是以任何方式來救它。你只能犧牲自己的永久物。



**魔法力**～從你的地所產生之能量，讓你能夠施放咒語。魔法力包括白色（\*）、藍色（💧）、黑色（☠）、紅色（🔥）、綠色（♣），有時甚至是無色（1）。

**魔法力池**～在你橫置地產生魔法力之後，直到實際用掉之前，魔法力都放在你的魔法力池。某些異能會讓你加魔法力到你的魔法力池中。這些異能讓你得到魔法力，就像橫置基本地來產生魔法力一樣。魔法力不能每回合一直存放下去。



©2014 威世智有限公司，美國 PO Box 707, Renton WA 98057-0707。製造公司：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。請保留本公司的資料，以便日後聯絡之用。所有商標，包括角色及所有過於類似者，\*♣☠🔥💧的符號，以及五色所形成的五邊形，不論在美國或其他國家中，均為威世智的財產。美國專利字號 RE 37,957。

300Z2648001 CT



請到此與我們聯絡：Wizards.com/CustomerService。

威世智有限公司，美國 PO Box 707, Renton WA 98057-0707。

美加地區：(800) 324-6496 或 (425) 204-8069

歐洲：+32(0) 70 233 277

畫家：Aleksi Briclot

# 回合的結構

## 開始階段

- **重置步驟**～將你所有已橫置的牌再度轉正。
- **維持步驟**
- **抽牌步驟**～從你的牌庫（套牌）抽一張牌。

## 行動階段

你可以從手牌中將一張地牌放進戰場（牌桌）。如果你能支付費用，就可以施放生物、巫術和其他咒語。

## 戰鬥階段

- **戰鬥開始步驟**
- **宣告攻擊者步驟**～橫置你要用來攻擊對手的所有生物。  
（生物在你施放它的回合不能攻擊，除非它具有敏捷異能。）
- **宣告阻擋者步驟**～每個未橫置的防禦生物都可以阻擋一個攻擊者。生物並非一定要派去阻擋。
- **戰鬥傷害步驟**～阻擋者與被它阻擋的攻擊者會互相造成傷害，其數量等同於其**力量**，即牌右下角的第一個數字。如果生物受到的傷害等於或大於第二個數字，即其**防禦力**，就會被消滅。未受阻擋的攻擊者向對手造成傷害，對手失去等量的生命。
- **戰鬥結束步驟**

## 行動階段（第二次）

如果你還沒使用過地牌，可以使用（打出）一張。你可以施放咒語。

## 終結階段

- **結束步驟**
- **清除步驟**～戰場上的生物所受的傷害會消除。

