

MAGIC

The Gathering

13岁+



基本规则手册

点燃你的火花

在万智牌游戏中，你属于多重宇宙的精英法师～鹏洛客之一员。其中有些是你的友伴，有些则是你的敌手。这些人都能号令强大魔法，并从无尽的时空呼唤众多生物前来效命。你的套牌代表军火库中各式各样的武器。里面包括了你能施展的咒语，以及召唤出来为你效命的生物。构组您自己的万智牌套牌，然后挑战朋友，看看谁的火花燃烧得最辉煌！



像万智牌这样的集换式卡牌游戏综合了集换式卡牌与策略游戏的优点。建议先从起手包开始，这是一副打开就可玩的套牌。

一旦你了解了该如何玩，就可以开始用其他的牌来修改内容；你可以先从起手包中附赠的补充包开始。除非打开了万智牌的补充包，你才会晓得里面有什么

牌。你可以用自己拥有的牌，来与其他人交换到自己想要的牌。欲知万智牌的贩售店，请来这里查询：Wizards.com/Locator。

集换式卡牌游戏最棒的部分就在于千变万化。你可以自行设计出独一无二的套牌，而且每场万智牌游戏的过程都不会相同。每年都会发行几个万智牌的系列，并且每个新系列都为你带来更多惊人创意，助你击败对手。也请参观

MagicTheGathering.com,

这里有每日专栏，内部情报，以及即将上市之系列的新闻！



画家：Brad Rigney

第1节：基本概念

五色法力.....	4
牌张的各部分.....	5
牌的类别.....	5
游戏区域.....	8

第2节：建立观念

产生法力.....	9
咒语.....	10
异能.....	12
攻击与阻挡.....	13
构造您自己的套牌.....	15
最高原则.....	15

第3节：进行游戏

找副套牌.....	16
找位朋友.....	16
开始游戏.....	16
回合的结构.....	17
下一个回合.....	18
次次不同的游戏.....	18

第4节：各式各样的玩法

限制赛制.....	19
多人玩法.....	20

第5节：名词解释..... 21

有问题吗?..... 34

第1节： 基本概念

万智牌游戏是让两人或更多人同时玩的策略游戏，每个人都有自己特有的一副**万智牌**套牌。在游戏过程中，双方牌手将轮流进行回合，利用的牌包括了地（让你能施放自己其他的牌），生物，法术，以及其他咒语。每位牌手一开始的生命值是 20。当你用生物攻击、咒语扫荡，将对手的生命值降到 0 点时，你就赢了！

五色法术力

只有一样东西能让多重宇宙的所有时空连结在一起：替法术提供能量的法术力。大地含有五种颜色的法术力，而鹏洛客只要与某个地方建立了联结，就能召唤出该地的法术力，让它穿过介于世界间的乙太而来。

每种颜色的法术力都提供不同种类的力量来供你驱使。举例来说，红色咒语的费用中都包括了 ，并且**横置**（放横）山脉会产生 ，让你在施放咒语时可以拿来支付。你可以决定专精一种颜色，或同时研究五色。

白色

白色代表着法治，秩序，以及组织。
一望无际的平原上，居住着士兵、僧侣与天使，并提供了白色法术力。
你把同心协力的小型生物部队送入战团，痛击敌手。

绿色

绿色法术与成长、生命与蛮力息息相关。深邃的树林间满溢着大自然脉动，也就是绿色法术力。你以自然的掠食力量来加强自己的生物，靠着单纯蛮力主宰一切。



蓝色

蓝色法术的力量在于计策与操弄。
海岛提供蓝色法术力，也就是深海与长空的颜色。你总是藏身幕后，先将局面完全掌控住才采取行动。

红色

红色法术总是包含着火焰，狂热，巨石和岩浆的风暴。红色法术力来自山脉与火山地带。你宁愿马上作了再说，转化你狂野的情绪来召唤强大巨龙，或粉碎敌手立足的大地。

黑色

黑色法术死亡，疾病，以及不计后果取得力量。黑色法术力来自潮湿、溃烂、腐败的沼泽。你自私而扭曲，就与自己统领的不死生物，不可言说的惊惧兽一样。

牌张的各部分

牌的名称

类别栏

用来表示这张牌的类别：它是神器，生物，结界，瞬间，地，鹏洛客，或是法术。如果这张牌具有副类别或是超类别，也会在此列出。举例来说，西瓦巨龙是生物，并且其副类别是龙这个生物类别。

文字栏

牌的异能印在这里。你也会在此找到以楷体文字（就像这样）印制的背景叙述，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。有些异能会有以斜体字印刷的规则提示，用来你这异能的效果。（中文版加注：中文牌的规则提示并未使用斜体）

收集编号

有了收集编号，可使牌张的收集更容易。举例来说，「154/249」表示这张牌是 249 张牌中的第 154 张。

法术力费用

法术力是本游戏的主要资源。它由地产生，并且你施放咒语时要用它来支付。牌张右上角的符号就代表要施放此咒语时应支付的费用。如果法术力费用印着 4 $\{\text{地}\}$ ，则你施放它时要支付四点任意种类的法术力，并加上两点红色法术力（由两个山脉产生）。

系列符号

代表这张牌所属的万智牌延伸系列。这个版本的西瓦巨龙出自万智牌 2014 核心系列。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。

力量与防御力

每张生物牌上都会有个特别的方框，记载着此牌的力量与防御力。生物的力量（第一个数字）代表它在战斗中能造成的伤害。其防御力（第二个数字）代表要在同一个回合中对它造成多少伤害，才能将它消灭。（鹏洛客牌则在此处会有个不同的忠诚度栏位。）



牌的类别

每张万智牌都有一个或数个类别。牌的类别告诉你可以哪种时机下使用（打出）此牌，以及你使用这张牌后，它会发生什么事。

法术

法术代表魔法咒文。你只能在自己回合的行动阶段中施放法术咒语。如果堆叠中有其他咒语，你就不能施放它。（阶段与堆叠将于后文详述。）法术会产生效应～也就是说，你依照牌上的指示来作事～然后将它放入你的坟墓场，也就是你的弃牌堆。





瞬间

瞬间与法术很像，差别只在于你几乎可以随时施放它，甚至可以在对手的回合中施放，或是拿来回应其他咒语。而瞬间跟法术相似之处，就是产生效应后便会放入你的坟墓场。

结界

结界代表稳定的法术造物。结界属于永久物。这代表两件事：你只可以于你能施放法术的时机下施放结界，并且在你施放后，要将它放在你面前桌上，靠近地牌之处。（大多数牌手会将地牌放得比较靠近自己，然后将其他的牌放在比较接近桌子中间的地方。）这张牌现在就是在战场上。你会放进战场的牌都称为永久物，因为它会一直留在战场上（当然，直到有东西把它给消灭为止）。

有些结界称为灵气。灵气进战场时必须结附在其他永久物上，并且在战场上的期间都会影响该永久物。当它所结附的永久物离开战场时，该灵气会置入其拥有者的坟墓场。

神器

神器代表带有魔法的物品。神器与结界相同之处，就是它也属于永久物，所以会留在战场上、对游戏产生影响。大多数神器没有颜色，所以你战场上不论有哪种地，都可以施放之。

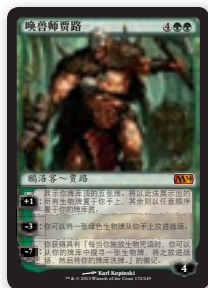
有些神器称为武器。你可以付费来将它装备在由你操控的生物上，好让该生物变得更强。如果佩带武器的生物离开战场，此武器并不会跟着消失～它会从该生物手上「掉下来」并留在场上。

生物

生物会为你战斗。它们是永久物，但是与其他种永久物的不同之处，是生物可以攻击与阻挡。每个生物都有力量与防御力。其力量（第一个数字）代表它在战斗中能造成的伤害。其防御力（第二个数字）代表要在同一个回合中对它造成多少伤害，才能将它消灭。生物在战斗阶段中可以攻击或阻挡。

与其他永久物不同之处，在于生物进战场时会受到「召唤失调」影响：生物除非在你这一回合开始时便已在战场且受你操控，否则便不能攻击，也不能利用费用中包含的异能。但不论生物在战场上的时间长短，你都可以用它来阻挡，或是起动其他的异能。

神器生物既是神器，也是生物。它们像其他神器一样，通常都是无色，并且能像生物一样攻击与阻挡。无论是影响神器或生物的咒语及异能，都能影响神器生物。



鹏洛客

鹏洛客是你可以请出来助阵的强力伙伴。你只可以于你能施放法术的时机下施放鹏洛客。它们是永久物，并且在进战场时，都会带有牌张右下角所印制之数量的忠诚指示物。

每位鹏洛客都具有**忠诚异能**，需要从该鹏洛客上增加或移去忠诚指示物来起动。举例来说， 此符号意指「在此鹏洛客上放置一个忠诚指示物」，而 此符号意指「从此鹏洛客上移去三个忠诚指示物」。你只可以于你能施放法术的时机下起动其中一个异能，并且必须是该鹏洛客的所有异能在此回合都还没起动过的状况才行。

对手的生物可以攻击你的鹏洛客（在这种情况下，你可以如常来阻挡），并且对手也可以藉由咒语与异能来伤害鹏洛客（而不是伤害你）。所有对鹏洛客造成的伤害都会使它失去该数量的忠诚指示物。若它没有了指示物，就会置入你的坟墓场。



地

虽然地属于永久物，它们并不是当作咒语来施放的。使用地的时候，就直接将它放进战场。这会立刻发生，所以牌手都无法作任何事情来回应之。只能在你的行动阶段，并且堆叠空着时使用（打出）地。你每回合不能使用一个以上的地。

大多数的地具有可产生法术力的异能。你会利用地来产生法术力，好用来支付咒语与异能的费用。

每个基本地都具有产生一点特定颜色的法术力之法术力异能。平原产生白色法术力（），海岛产生蓝色法术力（），沼泽产生黑色法术力（），山脉产生红色法术力（），树林产生绿色法术力（）。任何不属于这五种地的地牌都是**非基本地**。

牌的类别

属于永久物

当成咒语施放

通常是无色

可以攻击

可以被攻击

地					
神器					
生物					
结界					
鹏洛客					
瞬间					
法术					

游戏各区域

由于万智牌游戏并不强制使用游戏版，区域就是你桌上进行游戏的各个不同领域。

这是正进行的游戏看起来的样子。在这例子中并没有牌被放逐，堆叠中也没有咒语。（当你把咒语放进堆叠时，先将该牌从你手牌中拿出来，再将它放在桌子中央，直到它结算完毕为止。）

手牌



对手

剩下16点生命



牌库

坟墓场

战场



牌库

坟墓场

你

剩下18点生命

手牌



牌库

当游戏开始时，你的套牌成为你的牌库（你的抓牌堆）。牌库中的牌面朝下，顺序与游戏开始时相同。没有人可以看牌库里的牌，但你能知道双方的牌库中各有几张牌。每位牌手各有专属的牌库。

手牌

当你抓牌时，就把牌拿到你手上，如同其他卡牌游戏一样。除了你之外，其他人都不能看你的手牌。你开始游戏时手上有七张牌，并且手牌上限为七张。（你的手牌可以多于七张，但在你的每个回合结束时，必须弃牌直到手牌只剩七张为止。）每位牌手各有专属的手牌。

堆叠

咒语与异能会存在于堆叠。它们会在这里等着结算，直到双方都选择不再施放新的咒语或起动新的异能为止。然后最后一个放入堆叠的咒语或异能结算，并且牌手再度有机会施放咒语与起动异能。（你会在下一个段落知道更多施放咒语与起动异能的详情。）此区域由双方牌手共享。

战场

你开始游戏时，战场上什么都没有；但这里是所有事情发生的地方。你在自己的每个回合中，可以从手上使用（打出）一个地、生物、神器、结界，以及鹏洛客也会在结算后进战场。你可以随意排列你的永久物（建议把地牌放在离你最近之处），但必须能让对手看到你的所有永久物，以及它们横置与否。此区域由双方牌手共享。

坟墓场

坟墓场是你弃牌的地方。你的瞬间与法术咒语结算后，便会进入你的坟墓场。你因某些效应被弃掉、消灭、牺牲或反击的牌都会进入你的坟墓场。如果你的鹏洛客上面没有忠诚指示物了，也会进入你的坟墓场。另外，如果你的生物在单一回合中受到的伤害数量大于或等于其防御力，或者其防御力降到0或更少，则也会进入坟墓场。坟墓场中的牌面朝上，任何人随时都可以检视里面的牌。每位牌手各有专属的坟墓场。

放逐区

如果某个咒语或异能放逐了某张牌，则它会被放在一个与游戏其他部份隔离开来的游戏区域。此牌会一直留在该处，直到某东西要你将它放回来为止。被放逐的牌通常是牌面朝上。此区域由双方牌手共享。

第2节： 建立观念

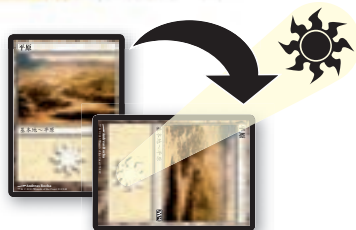
此段落描述你在游戏中会采取的行动。你将学会如何产生法术力，也就是你施放咒语所需的资源。你将学会如何施放咒语，以及如何利用异能。你也将学会如何利用你的生物来攻击与阻挡。此段落的结尾则将简介如何构组你的第一副套牌，并解释此游戏的「最高原则」。

产生法术力

本游戏几乎所有事情的基础，就是要能够产生法术力。法术力可以想成**万智牌**中的金钱～你用它来支付大部分的费用。每个法术力都属于**万智牌**的五种颜色之一，否则就是无色。当某费用需要有色法术力时，就会注明有色法术力符号（* 代表白色， 代表蓝色， 代表黑色， 代表红色， 代表绿色）。任何类别的法术力都能支付的费用，则以其中有数字的符号来代表（例如 2）。

法术力又是从哪里来的？本游戏中，几乎每个地都具有可以产生法术力的异能。基本地的文字栏中用一个大大的法术力符号来说明这件事～你可以横置这些地来加一点该色的法术力到你的法术力池中。（法术力在你实际利用之前，都会放在法术力池中。）而其他的地，以及一些生物、神器与咒语，也会产生法术力。这类牌上面会注明着这类字样：「加  到你的法术力池中。」

你所产生的法术力并不会永远存在。每回合中，在每个步骤或阶段结束时，你法术力池中所有未用掉的法术力都会消失。这不会经常发生，因为你通常只会依照自己施放咒语或起动异能所需的数量来产生法术力。



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）

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，或当你起动那种费用中包含了  符号的异能时（ 意指「横置此永久物」）。

当某永久物被横置时，通常表示它该回合已经利用过；除非它又被**重置**（摆正）了，否则便不可能再去横置它。

在你的回合开始时，重置你已横置的牌，以再度利用它们。



既然你知道该如何产生法术力，应该就会想用它来施放咒语。除了地牌之外，任何牌都是以咒语的形态来施放。法术，生物，神器，结界，以及鹏洛客都只能在你的行动阶段、并且堆叠空着的时候施放。瞬间则随时都可以施放。

施放咒语

若要施放咒语，先将你要施放的那张牌从你手牌中拿出来，再将它放进堆叠。（堆叠是让咒语存在的游戏区域。通常会用桌子中间当作堆叠。）

你现在就必须作出一些决定。如果该咒语是瞬间或法术、并且记着「选择一项～」，则你选择要利用哪个模式。如果该咒语是瞬间或法术，并且具有**目标**，则你选择其目标是什么（或者谁）。灵气咒语也会以自己所结附的永久物为目标。如果该咒语的费用中包含 ∞ ，则你选择 x 代表的数目。其他的选择则在稍后决定，也就是该咒语结算时。

目标

当你在咒语或异能中看到「目标」这个字眼，你便需要选择一个或多个会被此咒语或异能影响的东西。你只能选择具有某些特性的东西，例如「目标结界」或是「目标生物或牌手」。

你在施放咒语时选择其目标，也在起动某个起动式异能时选择其目标。如果你无法满足目标的需求，你就不能施放咒语或起动该起动式异能。一旦选择了目标，你之后就不能改变主意。

当此咒语或异能结算时，将会检查这些目标是否合法（它们是否还在原处，以及它们是否符合该咒语或异能的需求）。若某目标不合法，则此咒语或异能便不能影响它；若是这些目标全部都不合法，此咒语或异能便被反击，且完全不会产生效应。



现在检查此咒语的费用是多少。横置你的地来产生足以支付该费用的法术力，然后付费。一旦你如此作，该咒语便已施放。

回应咒语

咒语不会马上**结算**（或者说产生效应）～它们必须在堆叠上先等着。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。

结算咒语

当咒语结算时，会发生以下两件事情之一。如果该咒语是瞬间或法术，它会产生其效应（也就是说，你依照牌上的指示来作事），然后你将该牌放入你的坟墓场。如果该咒语是生物，神器，结界，或鹏洛客，则你将它放在你面前桌上，靠近地牌之处。这张牌现在就是在战场上。你会放进战场的牌都称为永久物，因为它会一直留在战场上（当然，直到它发生了什么事为止）。许多永久物都具有异能，也就是上面会对游戏产生影响的文字。

在某咒语或异能结算后，双方牌手都有机会来使用新的东西。如果没人想这么作，则下一个在堆叠中等待的东西将会结算（或是如果堆叠空着，则该回合的这部分便结束，并开始下一个）。如果任一位牌手使用了新的东西，则它会放入堆叠顶上，然后重复此流程。

翻到下一页来看看咒语在堆叠中的实例。

咒语在堆叠中的实例

1 对手施放电震，目标是你的灵气法师；这是个 2/2 生物。之后电震进入堆叠。

2 你为了回应电震，对自己的灵气法师施放英勇展现。之后英勇展现进入堆叠，并且会在电震的上方。

3 你与对手都不打算再作其他事情了。于是英勇展现结算，让灵气法师成为 4/6 直到回合结束。

4 然后电震结算，对这个变大了的灵气法师造成 2 点伤害。这并不足以消灭它。



如果先施放的咒语是英勇展现，又会发生什么事？

电震放进堆叠时会在英勇展现上方，所以它会先结算。它对灵气法师造成 2 点伤害～这足以消灭它！当英勇展现试图结算时，其唯一的目标已经不在战场上，所以会被反击（无法产生效应）。



随着你在场上累积永久物，游戏将不断地改变。这是因为许多永久物上面的文字都会对游戏产生影响。这些文字注明了此永久物的异能。永久物上的异能分为三类别：**静止式异能**、**触发式异能**，以及**起动式异能**。

静止式异能

只要具有静止式异能的牌在战场上，这段文字就会一直有效。举例来说，庄严君王这个生物的异能是「由对手操控的生物须横置进战场」。静止式异能不需要起动；它会按照上面的指示生效。

触发式异能

触发式异能是会等着游戏中某个特定事件发生的一段文字。举例来说，信使龙兽这个生物具有的异能是「当信使龙兽死去时，抓一张牌」。

触发式异能会以「当～」、「每当～」，或「在～时」开头。触发式异能不需要起动；每当该异能的第一段发生的时候，它就自动触发。此异能会像咒语般进入堆叠，然后像咒语般结算。如果该异能触发，但具有该异能的永久物随即离场，则该异能依旧会结算。

你不能选择让触发式异能延迟发生，甚至是忽略掉。不过，如果该异能需要指定某东西或某人为目标，但你无法为之选择合法目标，则该异能不会生效。

起动式异能

起动式异能是你随时可以起动的异能，只要你支付费用就行。举例来说，鲜血童子是个具有此异能的生物：「牺牲另一个生物：鲜血童子得 +2/+2 直到回合结束。」

每个起动式异能都先是费用，然后是冒号（「：」），然后是效应。起动式与施放瞬间咒语很像，不同之处是不会把牌放进堆叠中；此异能会像咒语般进入堆叠，然后像咒语般结算。如果你起动了某起动式异能，但具有该异能的永久物随即离场，则该异能依旧会结算。

有些起动式异能在费用中包含了  符号。这意味着你在起动该异能时，必须横置该永久物。如果该永久物已经横置，你就不能起动该异能。



关键字

有些永久物具有的异能被缩短为一个词。此类异能多半有**规则提示**，用来简单介绍此异能的效应。出现在此核心系列的关键字异能包括死触，守军，结附，佩带，先攻，闪现，飞行，敏捷，辟邪，不灭，地行者（例如沼泽行者或是树林行者），系命，保护，延势，践踏，以及警戒。它们大多数是静止式异能，但关键字异能也可能包括触发式异能或起动式异能。这些异能的详细解释可以在这份规则手册末尾的名词解释部分查询。

赢得此游戏的主要方法，就是用你的生物攻击。如果攻击对手的生物未被阻挡，它就会依照其力量来向对手造成伤害。要把对手的生命从 20 打到 0，其实比你想像中快很多！

在每个回合的中间都有个**战斗阶段**。（很快就会向你介绍回合的结构。）在你的战斗阶段中，你决定要让你的哪些未横置生物攻击，然后你选择它们各要攻击谁或哪个东西。每一个生物可以个别决定要攻击对手或是该对手的鹏洛客，但不能攻击他的生物。你横置进行攻击的生物。他们会同时发动攻击，就算他们攻击的东西不同也一样。你只能用并未横置的生物攻击，且它们必须在本回合开始时就在战场上、并由你操控才行。

对手选择要用他的哪些生物来阻挡。已横置的生物不能宣告为阻挡者。在阻挡的状况下，不论生物在战场上的时间长短，都可以用它来阻挡。每个生物只能阻挡一个攻击者，但数个阻挡者可以「围堵」同一个攻击生物。在此状况下，攻击牌手要将阻挡者排列顺序，决定要首先对哪个造成伤害，然后接下来是哪个，依此类推。生物并非一定要派去阻挡。

在选择了所有阻挡者之后，就分配战斗伤害。每个生物～不论攻击者或阻挡者～都依照其力量来造成伤害。

- 如果进行攻击的生物未受阻挡，则它向所攻击的对手或鹏洛客造成等同于其力量的伤害。
- 被阻挡的攻击生物对阻挡它的生物造成伤害。如果你的某个攻击生物被数个生物阻挡，则由你决定如何把战斗伤害分配给这些生物。对于排在第一个的阻挡生物，你必须把足以消灭它的伤害分配给它，才能继续将伤害分配给排在下一个的生物，依此类推。
- 进行阻挡的生物对它所阻挡的攻击者造成伤害。

如果对手受到伤害，他就会失去该数量的生命！

如果鹏洛客受到伤害，就从该鹏洛客上移去等量的忠诚指示物。

如果在同一个回合中，某生物受到的伤害等于或超过其防御力，该生物就被消灭且放到其拥有者的坟墓场。如果某生物受到的伤害不足以致命，则此生物会留在战场上，但该伤害要等到回合结束才会消除。

请翻到下一页来看战斗的范例。



战斗的范例

1



宣告攻击者

攻击牌手让自己最强的三个生物攻击，并将它们横置。他不让最弱的生物攻击，因为它太容易被消灭，并且在对手的下一个回合中或许可以让它来阻挡攻势。

2



指派阻挡者

防御牌手针对其中两个攻击者分别指派了阻挡者，并让第三个攻击者穿过防线。由防御牌手来决定如何阻挡。

3



战斗伤害

未被阻挡的攻击者对防御牌手造成3点伤害。阻挡者与被它阻挡的攻击者互相造成伤害。比较小的生物会死掉，而比较大的生物会活下来。

构组你自己的套牌

你会用自己调整过的套牌来进行**万智牌**游戏。套牌中要放哪些**万智牌**都由你决定。规则有两条：你的套牌必须至少有 60 张，并且套牌中同样名称的牌不能超过四张（基本地是例外）。剩下来就随你发挥，但以下几个一般原则：

地。提供个简单的比例：套牌中五分之二的牌该是地。60 张的套牌通常有 24 张左右的地。

生物。一般的 60 张套牌会包含 15 到 25 张生物牌。选择生物时可以把各种法术力费用的都选一些。低费用的生物在前期非常重要，但高费用的生物通常出阵之后便能让你快速赢得胜利。

其他牌。用神器，结界，鹏洛客，瞬间，以及法术来调整你的套牌。

用这个新套牌玩过一阵子后，便可以开始修改套牌。把你觉得没发挥太大用处的牌拿掉，并且加入一些你觉得可能会有用的牌。集换式卡牌游戏最棒的部分，就在于你可以尝试各式各样的牌，所以现在就开始作实验吧！

一旦**万智牌**手拥有相当数量的牌，通常会为不同赛制分别构组一副套牌。赛制是依照能用来玩的牌所决定。最受欢迎的**万智牌**赛制要算是**标准赛**。它只利用本游戏最近发行的几个系列。目前的环境，去年十月发行的环境，以及最新的核心系列，都可以在标准赛套牌中利用。不论是何时、在世界何处，都可以找到标准赛来参与。当你准备好要探索其他**万智牌**赛制时，请参见此页面：Wizards.com/MagicFormats，来获取更多资讯。

最高原则

当某张**万智牌**的牌面文字与规则手册冲突时，以牌面文字为准。举例来说，依据规则，生物都会以未横置的状态进战场。但庄严君王这生物的异能记着：「由对手操控的生物须横置进战场」。只要庄严君王在战场上，它就会改变规则。而**万智牌**之所以迷人，便是由于许多牌能让你打破既定的规则。



第3节 进行游戏

你已知晓这游戏的要素，以及如何执行主要的行动；现在该实际把整个回合走过一遍。此段落将描述一整个回合的各个部分会发生些什么事。在一般的游戏中，你会略过许多部分（举例来说，在「战斗开始」步骤中通常不会有事情发生）。虽然系统看起来很复杂，但**万智牌**游戏实际进行起来却不是那么一板一眼。

找副套牌

你会需要自己的**万智牌**套牌。你也需要准备记录双方牌手总生命的方法，以及充当指示物或衍生物的小东西。

当你准备首度开始时，你可能会选购一副打开即可玩的套牌，例如起手包或竞斗套牌；或是向朋友借套牌。当你已经拥有一定数量的牌，就可以参照第 15 页的准则来构组自己的套牌。

找位朋友

而为了玩游戏，你得要有个对手！对手会用他自己的套牌来对抗你。

开始游戏

每位牌手一开始的生命值是 20。只要将对手的总生命降到 0，你便赢了。你获得胜利的其他方法，包括对手必须抓牌、但此时他的牌库已空；或是某咒语或异能说你赢了。

决定由谁先手。如果你已经与同一位对手玩过一盘，则由上一盘游戏的输家决定谁该先手。否则就掷骰子或硬币来决定谁该先手。

每位牌手洗自己的套牌，然后抓七张手牌来开始游戏。若你不喜欢一开始的手牌，你可以选择**再调度**。将你的手牌洗入套牌并重抓六张手牌。你可以重复再调度，每次都须比上次少抓一张牌，直到你决定保留此起手牌为止。

画家：D. Alexander Gregory

16

以下是回合的结构；每回合都依照同样的顺序进行。每当你进入新的步骤或阶段时，任何在该步骤或阶段触发的异能都会触发并进入堆叠。先由**主动牌手**（轮到该回合的牌手）来施放咒语与起动异能，然后轮到另一位。当两位牌手都连续决定不要作任何事，并且堆叠中没有东西等着结算，则游戏会进入下一个步骤。

回合每个部分旁标注着那部分会发生什么事（如果是在你的回合）。

1. 开始阶段

A. 重置步骤

你重置自己所有的已横置永久物。在游戏第一个回合中，你什么永久物都没有，因此可以直接略过这步骤。此步骤中牌手不能施放咒语或起动异能。

B. 维持步骤

有一些牌上面会提到回合的这个部分。如果某些事情每回合只会在刚开始时发生一次，这些异能通常是在「维持开始时」触发。牌手可以施放瞬间与起动异能。

C. 抓牌步骤

你从你的牌库抓一张牌。（先手进行游戏的牌手要略过自己第一回合的抓牌，好平衡他先手的优势。）然后牌手可以施放瞬间与起动异能。

2. 行动阶段

你可以施放任意数量的法术，瞬间，生物，神器，结界，以及鹏洛客，并且可以起动异能。你在此阶段可以使用（打出）一张地；别忘了，你在每个自己的回合只能使用一张地。对手可以施放瞬间与起动异能。

3. 战斗阶段

A. 战斗开始步骤

牌手可以施放瞬间与起动异能。对手如果想要施放咒语或起动异能来让你的生物无法攻击，这是他最后的机会。

B. 宣告攻击者步骤

如果要攻击的话，你决定要让你的哪些未横置生物攻击，以及它们分别会攻击哪位牌手或鹏洛客。然后它们便如此作。这会使得进行攻击的生物被横置。然后牌手可以施放瞬间与起动异能。

C. 宣告阻挡者步骤

如果要阻挡的话，对手决定他的未横置生物将如何阻挡你的攻击生物，然后它们便如此作。如果有数个生物阻挡同

一个攻击者，则你要将这些生物排列顺序，决定要首先对哪个造成伤害，然后接下来是哪个，依此类推。然后牌手可以施放瞬间与起动异能。

D. 战斗伤害步骤

仍在战场上之每个进行攻击的生物将其战斗伤害分配给防御牌手（如果它攻击该牌手且未受阻挡），或是某鹏洛客（如果它攻击该鹏洛客且未受阻挡），或是阻挡它的生物，或是被它阻挡的生物。如果你的某个攻击生物被数个生物阻挡，则由你决定如何把战斗伤害分配给这些生物；对于排在第一个的阻挡生物，你必须把足以消灭它的伤害分配给它，才能继续将伤害分配给排在下一个的生物，依此类推。一旦牌手决定由自己操控的生物该如何造成战斗伤害，该伤害就同时造成。然后牌手可以施放瞬间与起动异能。

E. 战斗结束步骤

牌手可以施放瞬间与起动异能。

4. 行动阶段

第二次行动阶段和第一次相同。你在此阶段里可以施放任何咒语与起动异能，而对手只能施放瞬间咒语与起动异能。另外，如果你在第一次行动阶段没有使用过地，则可以在此阶段使用（打出）一张地。

5. 终结阶段

A. 结束步骤

「在你的结束步骤开始时」触发的异能进入堆叠。然后牌手可以施放瞬间与起动异能。

B. 清除步骤

若你的手牌超过七张，从其中选择要弃那些牌，直到手牌只剩七张牌。接下来，移除所有生物受到的伤害及「直到回合结束」的效应。此步骤中不能施放咒语或起动异能，除非有异能在此时触发。

下一个回合

现在轮到对手回合。该牌手重置它的永久物，并从头来过。在该牌手结束后，又会轮到你的回合。继续这样重复下去，直到任一位牌手的生命降到 0 为止。只要有任一位牌手的生命降到 0，游戏立刻结束，并且另一位牌手获得胜利！

次次不同的游戏

每回合都不会相同，可说是万智牌最刺激之处～并且牌张也可以改变游戏的规则。你继续玩下去后，将会见到能产生法术力的非地牌，以及除了产生法术力之外还有其他效用的地。你会见到具有敏捷异能的生物，让你马上就可以用它们发动攻击。你会见到具有飞行与践踏异能的生物，将战斗的规则完全改变。你会见到其异能会在你的坟墓场中生效的牌。你会见到一些牌之异能搭配起来所产生的效应，居然远比每张牌本身的效应还要强大（例如顽强亡者加上啃食灵俑的组合技）。这是充满发现、惊喜、战斗，以及诡计的游戏。这就是万智牌。



画家：D. Alexander Gregory

18

第3节：进行游戏

第4节： 各式各样的玩法

你已经知道了**万智牌**这游戏的玩法。但你想怎么样来玩呢？就如同这游戏中丰富的选择一样，其玩法也有各式各样。每位参与者都站在相同立足点，利用新打开的牌；而不是用自己所拥有的牌来预先构组套牌。你甚至可以与一群朋友同乐，而不是只与一位较劲。

限制赛制

在限制赛玩法中，每位牌手都得利用刚得到的几包补充包来自行构组套牌。换句话说，你要利用有限的牌张集合来构组套牌。每副套牌至少要有 40 张（而不是构组赛套牌的 60 张）。你只能利用从这些补充包中得到的牌，外加任意数量的基本地牌。（40 张的套牌通常有大约 17 个地以及大约 15 个生物。）

现开赛（任意数量的牌手）

在这种限制赛制中，你得利用全新的补充包来构组套牌。每位牌手各打开六包 15 张的补充包，并利用自己从补充包中得到的牌，加上任意数量的基本地，来构组至少 40 张的套牌。

补充包轮抓（4 至 8 人）

在这种限制赛制里，你并不是单纯地打开包装来组牌，而是与其他牌手选取要用的牌，之后用所选的牌来构组套牌。牌手围桌而坐，每人有三包未开封的 15 张补充包。

补充包轮抓开始时，每位牌手打开补充包，从里面选一张自己要的牌。（不能看其他牌手选了什么牌。）然后每位牌手将剩下的牌传给座位左边的牌手，你接过别人递来的牌，从里面选一张，把剩下的再递给左边的牌手。如此进行下去，直到所有的牌都选完为止。然后，每位牌手打开第二包补充包，但这次要向右传；牌全部选完之后，第三包又是向左边传。用你所选的牌与任意数量的基本地来构组至少 40 张的套牌。

如果想尝试上述赛制以及更多玩法，
请瞧瞧当地店家举办了哪些赛事！

Wizards.com/Locator

你参与的**万智牌**游戏中可以多于两位牌手。这类玩法的变化类型非常丰富。其中最受欢迎的一些包括双头巨人以及**指挥官**，这些只要利用你手边的一般**万智牌**就可以玩。其他的多人玩法则会利用大型牌或特制骰子，替参与的牌手提供特别的经验。

双头巨人

在双头巨人玩法中，你与一位队友共同对抗另一个双人团队。你与队友可以互相查看手牌，并讨论策略。你的队伍共享的初始生命值是 30，你与队友共享回合，并且你队伍的生物会共同向敌方队伍发动一波攻击。但你们依旧分别有自己的牌库，操控自己的永久物，耗费自己的法术力，依此类推。

指挥官

在指挥官游戏中，每位牌手的套牌都由他所挑选的某个传奇生物所领导～这就是该套牌的**指挥官**。套牌剩余的部分则是特别选择过的生物，神器，以及其他咒语，并且必须符合该**指挥官**的特色，并且从其长处中获取优势。最适合**指挥官**游戏之状况是 3 至 6 人参与的自由乱斗，虽然两人游戏也很常见。请到此参见这由牌手创立的草根赛制详情：MTGCommander.net。

竞逐时空

竞逐时空玩法会加入一叠大型时空牌，用来设定多人游戏在不同时空的战斗地点。这些时空分别具有异能，可以改变游戏的规则。如果你不喜欢当前的态势，可以藉由掷时空骰来试图时空换境；但也要做好碰上不可知状况的准备！

魔王

在魔王游戏中，某位牌手一开始有 40 点生命，以及额外一叠大型的阴谋牌。这位牌手就是魔王。其他牌手则组成队伍来试图打败魔王。

秘诀

在多人玩法中，每位牌手第一次决定再调度时，会抓七张新的手牌，而不是平时的六张。而之后的再调度则会如常地要少抓一张。

在双头巨人玩法中，先手队伍的两位牌手要略过自己第一回合的抓牌步骤。而在所有其他的多人玩法中，先手的牌手都不用略过自己第一回合的抓牌步骤。

欲知以上赛制与其他**万智牌**赛制的详情，请参见：Wizards.com/MagicFormats。

第5节： 名词解释

以下依拼音排序。

(符号 / 英数字)

①, ②, ③, 以及其他, X

这些出现在费用的一般法术力符号, 代表「此数量的任意类别法术力」。举例来说, 如果 ② 出现在费用中, 就代表你可以用两点任意类别的法术力来支付它, 例如 ② 加上 ②, 或 ② 加上 ②, 或 ② 加上一点无色法术力, 其他依此类推。(如果费用中出现了 X, 则你可以选择 X 的数量为何。)

会产生法术力的异能也可能会包含这类符号, 例如「加 ① 到你的法术力池中。」而在这种内文中, ① 代表「一点无色法术力」。无色的法术力不能用来支付已经指定颜色的法术力费用。

★ (白色法术力)

一点白色法术力。横置平原可以获得 ★。法术力费用中包含 ★ 的牌便是白色。

● (蓝色法术力)

一点蓝色法术力。横置海岛可以获得 ●。法术力费用中包含 ● 的牌便是蓝色。

♣ (黑色法术力)

一点黑色法术力。横置沼泽可以获得 ♣。法术力费用中包含 ♣ 的牌便是黑色。

♥ (红色法术力)

一点红色法术力。横置山脉可以获得 ♥。法术力费用中包含 ♥ 的牌便是红色。

♠ (绿色法术力)

一点绿色法术力。横置树林可以获得 ♠。法术力费用中包含 ♠ 的牌便是绿色。

☞ (横置)

这个符号意指「横置这张牌」(将牌横放来表示它已经利用过)。它会在起动费用中出现。若是某张牌已经横置了, 你便不能支付其 ☞ 的费用。另外, 别忘了你不能支付这回合刚受到你操控之生物的费用, 除非它在你的回合开始时便在战场上且由你操控。



★, ●, ♣, ♥, ♠, 以及其他

混血法术力符号代表了可以用其中一种法术力支付的费用。举例来说, 可以用一点白色法术力来支付 ★ 所代表的费用, 也可以用一点蓝色法术力来支付 ●。它既是白色法术力符号, 也是蓝色法术力符号, 并且法术力费用中包含 ★ 的牌便既是白色也是蓝色。

★/★

某些生物的力量与防御力是以星号来表示, 而不是数字。这意指此生物的力量与防御力是由某异能来决定, 而不是固定数值。举例来说, 梦魇的异能标记着:「梦魇的力量和防御力各等同于由你操控的沼泽之数量。」若梦魇进战场时你操控四个沼泽, 它将会是 4/4。若你之后使用了更多沼泽, 就会让它变得更强大。

X

当你在咒语或起动式异能的费用中看到 X, 你可以决定它的数值。举例来说, 火泉喷发这个瞬间咒语的费用为 X②②, 并且能造成 X 点伤害。当你施放火泉喷发时, 你可决定 X 的数量是多少。举例来说, 若你决定是三, 火泉喷发的费用将是 ③②②, 且将会造成 3 点伤害。若你决定是六, 火泉喷发的费用将是 ⑥②② 且将会造成 6 点伤害。

B（保护—步骤）

保护

这关键字异能会出现在生物上。具有保护异能的生物都会记着「反○保护」。圆圈中便是此生物所「不怕」的特性。举例来说，这可能是「反红保护」，或是「反鬼怪保护」。保护异能会对该生物产生一些特别的效果：

- 该种来源将对此生物造成的伤害都会被防止。
- 此生物不能被该种灵气所结附，也不能佩带该种武器。
- 此生物不能被该种生物阻挡。
- 此生物不能被该种咒语或该种牌的异能当成目标。

备牌

万智牌的活动都允许利用备牌～也就是一些应付特定对手时特别有效的牌。在你与对手结束一盘游戏之后，你可以从你的备牌将一些牌换进主套牌中。而在遇到下一位对手之前，你必须把套牌还原成原本的样子。

在构组赛中，你的备牌数量上限为 15 张。除了基本地之外，牌手的套牌及备牌合起来计算时，同一张牌不能超过四张。你的套牌必须至少有 60 张。

在限制赛中，你所得且没放在主套牌里的牌都是备牌。你的套牌必须至少有 40 张。

背景叙述

提供额外乐趣的楷体文字（楷体文字看来就像这样）。背景叙述描述关于万智牌世界的故事。被括号框起的文字是用来作为规则提示，而非背景叙述。背景叙述不会影响牌的施放。

被阻挡的生物

至少受到一个生物阻挡的攻击生物。一旦某生物被阻挡，则直到整个战斗阶段结束，它都是被阻挡的状态～即使其阻挡者已全都离开战斗也是一样。换句话说，如果攻击生物受到阻挡，它便无法对自己所攻击的防御牌手或鹏洛客造成伤害（除非该攻击生物具有践踏异能）。在战斗阶段之外，不存在「进行阻挡的生物」这种特性。

标准赛

最受欢迎的构组赛制。它只利用本游戏最近发行的几个系列。目前的环境，去年十月发行的环境，以及最新的核心系列，都可以在标准赛套牌中利用。欲知详情，请参见 Wizards.com/MagicFormats。

补充包

一包随机投入的万智牌包装。当你要收集更多牌时，这将会是你购买的对象。大多数 15 张的补充包中都有一张稀有或秘稀牌，三张非普通牌，以及十一张普通牌（包含一张基本地牌）。欲搜寻销售万智牌的地点，请来这里查询：Wizards.com/Locator。

补充包轮抽

请参见第 19 页的「限制赛制」段落。

不灭

不灭（过去称为「不会毁坏」）的永久物，就不会因伤害而消灭，也不会因咒语的「消灭」效应所消灭。它依旧能由于其他原因而放入坟墓场。请参见名词解释的「消灭」段落。

步骤

除了行动阶段之外，每个阶段都会划分为不同步骤。而某些步骤中会发生特定的事件。举例来说，你在重置步骤中重置你的永久物；在每个步骤或阶段结束时，如果牌手还有剩余未用的法力，这些法力会消失。请参见第 17 页的「回合的结构」段落。

C（操控—传奇）

操控

你操控你所施放的咒语，以及进战场时属于你阵营的永久物。由你所操控的永久物所产生之异能，也是由你操控。

只有你才能替你所操控的永久物下决定，对由你操控的永久物而言，只有你才能起动上面的起动式异能；即使你将某个灵气结附在对手的生物上，你依旧操控此灵气与其异能。

有些咒语和异能可让你获得某张牌的操控权。这在大部分的情况下，都表示要把这张牌从对手那边拿到你这边。但若是灵气或武器，则即使其操控者改变，也不用移动此牌。

操控者

咒语的操控者是指施放该咒语的牌手。起动式异能的操控者为起动该异能的牌手。永久物的操控者是施放它的牌手～除非某咒语或异能改变了其操控者。触发式异能的操控者为该异能触发时，该异能来源的操控者。

超类别

各类别的牌都可能同时具有超类别。超类别会印制在类别栏的牌张类别之前。举例来说，「基本地～树林」具有「基本」此超类别，而「传奇生物～人类/战士」则具有「传奇」此超类别。超类别与牌的类别并没有特别关联。有些超类别具有专属的特别规则。

持续性效应

将会持续某段时间的效应。这种效应和只会发生一次作用、并且没有持续时限的一次性效应不同。制造出持续性效应的咒语或异能，都会标明这个效应持续的时间。举例来说，它可能会记着「直到回合结束」。由静止式异能产生的持续性效应，则会持续到具此异能的永久物离开战场为止。



重生

让某永久物在此回合接下来的时段中不被消灭。重生效应好比是盾牌一样。记着「重生」的咒语或异能，会在该永久物上放一个重生盾，并在该回合中任何时候都有机会用掉。如果某永久物将被消灭，且其上有重生护盾，它就不会被消灭。并且它会被改为被横置、被移出战斗（如果它是个进行攻击或阻挡的生物），并且移除其上的所有伤害。然后这个重生护盾

就因此用掉。此生物并未因此离开战场，所以其上的所有灵气，武具，和指示物都留在上面。所有未用掉的重生护盾在清除步骤中都会消失。

虽然有重生护盾的永久物不会被消灭，它依旧可能由于某些原因而放入坟墓场。请参见名词解释的「消灭」段落。

重置

将已横置的牌放正，好再度利用它。请参见第 9 页的「横置」段落。

重置步骤

请参见第 17 页的「回合的结构」段落。

触发式异能

永久物所具有之异能的三个类别之一。请参见第 12 页的「触发式异能」段落。

传奇

传奇是一种超类别，所以会印制在牌类别栏上，且在类别的前面。如果某位牌手操控了两个或更多同名传奇永久物，该牌手选择留下一个在战场上，并将其余的置入其拥有者的坟墓场。（不同牌手可以操控同名传奇永久物。）这称为「传奇规则」。

D（地—躲避式异能）

地

一种牌的类别。请参见第 7 页的「地」段落。

地类别

地的副类别。请参见名词解释的「基本地类别」段落。

地行者

地行者是一群关键字异能的总称，包括平原行者、海岛行者、沼泽行者、山脉行者，以及树林行者。只要防御牌手操控至少一张该类别的地牌，具地行者的生物便不能被阻挡。

堆叠

游戏区域的一种。请参见第 8 页的「堆叠」段落。

对局

与同一位对手进行的一系列游戏。大多数都采三战两胜，先赢两盘游戏的牌手就赢了这次对局。前一盘的输家可以决定这盘游戏由谁先手，下一盘则依此类推。

对手

你和对手玩牌。若是某张牌上记了「对手」，便是指它的操控者之对手。

多人游戏

多于两位牌手参与的万智牌游戏。请参见第 20 页的「多人玩法」段落。

多色牌

若某张牌的法术力费用中，有着两种或两种以上颜色的法术力，便是多色的牌。举例来说，法术力费用为 2 的牌同时是黑色与红色。大多数多色牌的边框都是金色。

躲避式异能

用来称呼某些「会使得生物难以被阻挡」的异能之昵称。飞行是其中最普遍的一种。

E (额外费用)

额外费用

有些咒语上会注明其额外费用。施放这种咒语时，必须一并支付该牌右上角的魔法力费用与其额外费用。

F (法术一副类别)

法术

一种牌的类别。请参见第5页的「法术」段落。

魔法力

用来支付咒语和某些异能之费用的魔法能量，通常是横置地牌来产生。魔法力的颜色共有五种：❖ (白)，❖ (蓝)，❖ (黑)，❖ (红)，以及 ❖ (绿)。也有无色的魔法力。

魔法力池

魔法力会暂时存放在这个场所，直到你用来支付掉，或是目前的步骤或阶段结束为止。

魔法力费用

请参见第5页的「牌张的各部分」段落。也请参见名词解释的「总魔法力费用」段落。

魔法力异能

将魔法力加入魔法力池的异能。魔法力异能可能会是起动式异能或是触发式异能。当你起动魔法力异能或是它触发时，它都不会进入堆叠～你立刻得到魔法力。

反击

取消某咒语或异能，使其效应消失。如果某咒语被反击，它会被移出堆叠并置入其拥有者的坟墓场。当咒语或异能开始结算的时候，便已无法去反击了。地并不是咒语，所以不能被反击。

防御力

生物的防御力印在生物牌右下角方块里，在斜线的右边。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。如果某生物的防御力降到0或更少，它便会置入其拥有者的坟墓场。

防御牌手

在战斗阶段中被攻击的牌手（或其鹏洛客被攻击的牌手）。

防止

当这个字出现在咒语或异能的内文中，便表明了这是个防止性效应。

防止性效应

在伤害实际发生前，会加以阻止的效应。防止性效应好比是盾牌一样。如果伤害即将造成，但上面已经有盾牌，则部分或所有的伤害便不会造成。防止性效应能防止某来源将造成的所有伤害，或是防止其中特定数量的一部分伤害。

举例来说，浓雾记着：「防止本回合中将造成的所有战斗伤害。」你可以在战斗之前就施放浓雾，这个效应在本回合中便会一直存在着。然后，若是有生物将在本回合中造成战斗伤害，浓雾便会将它防止。

防止性效应可以让生物和/或牌手不受伤害。如果某防止性效应能防止数个来源在同一时间所造成的伤害，则由将受到此伤害的牌手，或者是将受到此伤害的生物的操控者，来决定要防止哪个来源的伤害。

放进战场

将某张牌或衍生物移到战场区域。当某个咒语或异能要求将某个东西放进战场时，这与施放这个动作并不相同；你只需将它放进战场，并且不须支付它的费用。

放逐区

游戏区域的一种。放逐区基本上是将牌放到一旁待命的地方。如果咒语或异能将某张牌放逐，则该牌就会从原本所在的地方移到放逐区。请参见第8页的「放逐」段落。

飞行

这关键字异能会出现在生物上。只有具飞行或延势异能的生物才能阻挡具飞行异能的生物。

非～

当某个咒语或异能的内文提到「非地的牌」或是「非黑色的生物」等等，便是意指「地牌之外的牌」，以及「黑色生物之外的生物」，以此类推。



非基本地

所有不具「基本」此超类别的地，都是非基本地～换句话说，任何名称不是平原，海岛，沼泽，山脉，或是树林其中一种的牌。同样名称的非基本地牌，在套牌中不能超过四张。

费用

费用是采取某个行动所必须支付的东西。你必须支付某些费用来施放某咒语或启动某异能。有些咒语或异能也会在你用它结算时支付某费用。费用必须一次付清。举例来说，若某个启动式异能的费用（在「：」前面的部分）要你弃一张牌，但你手上没有牌，便完全无法支付此费用。

坟墓场

游戏区域的一种。请参见第 8 页的「坟墓场」段落。

副类别

各类别的牌都可能同时具有副类别。副类别都会接在类别栏的长横线后面(中文版加注:中文版的牌,则是接在「~」后面)。生物的副类别称为生物类别,地的副类别称为地类别,依此类推。某张牌可能具有多个副类别,或是一个都没有。举例来说,「生物~妖精/战士」具有妖精与战士两个副类别,但类别栏只印着「地」的牌则没有副类别。

有些副类别具有专属的特别规则。请参见名词解释的「灵气」、「武器」、「基本地类别」,以及「鹏洛客类别」段落。生物的副类别并没有专属的特别规则。

有些效应能改变永久物的副类别。举例来说,「目标生物成为妖精直到回合结束」。除非此异能有特别注明,否则新的副类别会取代原先的所有副类别。

G (改为一规则提示)

改为

当这词出现在牌上面时,便表明了此咒语或异能将会产生替代性效应。请参见名词解释的「替代性效应」段落。

攻击

你的生物向对手造成伤害的手段。在你的战斗阶段中,如果要攻击的话,你决定要让你的哪些未横置生物攻击,以及它们分别会攻击哪位牌手或鹏洛客,然后它们便立刻如此作。攻击会让生物横置。生物只能攻击牌手或鹏洛客,不能攻击其他生物。然后你的对手将有机会用他的生物来阻挡它们。请参见第 13 页的「攻击与阻挡」段落。

构组赛

这类赛制需要你事先构组好套牌。规则有两条:你的套牌必须至少有 60 张,并且套牌中同样名称的牌不能超过四张(基本地是例外)。标准赛是最受欢迎的构组赛制。

规则提示

文字栏里圆括号中的斜体字(就像这样)用来提醒你某项规则或关键字异能。规则提示并非用来告诉你该异能的所有规则。它只是提醒你这张牌该如何利用。中文版牌的规则提示并未以斜体印刷。

H (海岛行者一回应, 反应)

海岛行者

地行者的一种。请参见名词解释的「地行者」段落。

横置

将牌横放。请参见第 9 页的「横置」段落。

互斗

某咒语或异能可能会要求某生物与其他生物互斗。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。

微记

某些鹏洛客的异能会创造出微记,且这会对游戏持续造成影响。微记一旦创造出来,就无法被消灭,且其异能会持续生效到游戏结束。

回合

每回合分为数个阶段,阶段再细分为步骤。请参见第 17 页的「回合的结构」段落。

回合的结构

1. 开始阶段

- 重置步骤
- 维持步骤
- 抓牌步骤

2. 行动阶段

3. 战斗阶段

- 战斗开始步骤
- 宣告攻击者步骤
- 宣告阻挡者步骤
- 战斗伤害步骤
- 战斗结束步骤

4. 行动阶段 (第二次)

5. 终结阶段

- 结束步骤
- 清除步骤

回应, 反应

在某个咒语或异能进入堆叠之后, 马上施放另一个瞬间或起动的某个起动式异能, 便是「回应」前者。请参见第 10 页的「回应咒语」段落。

J (基本地—静止式异能)

基本地

基本地有五种。平原产生 ⬤ (白色法术力)。海岛产生 ⬢ (蓝色法术力)。沼泽产生 ⬧ (黑色法术力)。山脉产生 ⬡ (红色法术力)。树林产生 ⬣ (绿色法术力)。它们的类别栏都标记着「基本」字样(基本属于超类别)。这五种地之外的地, 都称为非基本地。

在构造套牌时, 你可以放入任意数量的基本地。除了它们之外, 套牌中同样名称的牌不能超过 4 张。



基本地类别

每个基本地都具有副类别, 也就是类别栏中接在「基本地～」后面的字样。它们都属于「基本地类别」, 名称与这五种基本地的名称一模一样。有些非基本地也具有基本地类别。具有基本地类别的地都具有能产生有色法术力的异能, 就算文字栏没有注明也是一样。举例来说, 每个树林都具有「⬣: 加 ⬣ 到你的法术力池中。」的异能。

践踏

这关键字异能会出现在生物上。践踏是使得此生物在受到阻挡之后, 可以将多余伤害打到它所攻击的牌手或鹏洛客之异能。当具践踏异能的攻击生物被阻挡时, 你必须将它的战斗伤害分配给所有阻挡它的生物; 但如果分配给每个生物的伤害都已至少等于它们的防御力, 你就可以将攻击生物多余的伤害分配给它所攻击的牌手或鹏洛客。

阶段

回合的主要部分之一。共有五个阶段: 开始阶段, 第一个行动阶段, 战斗阶段, 第二个行动阶段, 以及终结阶段。某些阶段还会分划成不同的步骤。在每个步骤或阶段结束时, 如果牌手还有剩余未用的法术力, 这些法术力会消失。请参见第 17 页的「回合的结构」段落。

结附

这关键字异能会出现在灵气上。这两字后面通常会有永久物的描述(举例来说, 「结附于生物」或是「结附于地」), 告诉你此灵气可以结附于哪种永久物上。当你施放此灵气时, 你必须指定该类永久物为目标。类似状况: 标记着「结附于牌手」或是「结附于对手」的灵气, 于施放时必须指定牌手为目标。如果某灵气所结附的永久物因故不符合其结附异能的描述, 它就会置入其拥有者的坟墓场。

结界

一种牌的类别。请参见第 6 页的「结界」段落。

结束步骤

请参见第 17 页的「回合的结构」段落。

结算

当你施放咒语或起动的某个起动式异能时, 或是当某触发式异能触发时, 并不会马上产生效果。它只是进入堆叠而已。在每位牌手都有机会来回应它之后, 它将结算并且产生效应。若另一个咒语或异能将它反击, 或它所有的目标在结算时都不合法, 则它完全不会结算(并且如果是咒语, 则它会置入其拥有者的坟墓场)。

近代赛

一个日渐受欢迎的构筑赛制。近代赛赛制用牌是从第八版和秘罗地开始到现在所有的核心系列与环境。欲知详情, 请参见 Wizards.com/MagicFormats。

进行攻击的生物

就是正在攻击对手的生物。从你宣告某个生物为攻击者的时候开始, 一直到战斗阶段结束时, 只要它没有因某些效应而移出战斗, 它便是正在进行攻击。在战斗阶段之外, 不存在「进行攻击的生物」这种特性。

进行阻挡的生物

对某个攻击者进行阻挡的生物, 称为「进行阻挡的生物」。如果生物阻挡某个攻击者, 攻击者将会对其阻挡者(而非防御牌手或它所攻击的鹏洛客)造成伤害。一旦某生物进行阻挡, 则直到整个战斗阶段结束, 它都是个进行阻挡的生物~即使它所阻挡的生物已离开战斗也是一样。在战斗阶段之外, 不存在「进行阻挡的生物」这种特性。

进战场

当神器，生物，结界，以及鹏洛客咒语结算时，它们就以永久物的身分进战场。地也以永久物的身分进战场。

有些触发式异能的开头是「当〔此永久物〕进战场时，...」当具有这种异能的永久物放进战场时，就会马上触发此异能。有些异能也会在有些其他永久物进战场时触发。

有些牌记着它们须横置进战场。这些牌并不是先进战场再横置～这些牌在进战场时就是已横置的。类似情形：那些具有「进战场时上面有〔某数量〕个 +1/+1 指示物」的生物，或是其力量或防御力会受某持续性效应影响者，都不是先进战场后才改变大小。

警戒

这关键字异能会出现在生物上。当具有警戒异能的生物攻击时，该生物不会因此被横置。

竞速时空

一种利用大型时空牌的多人玩法。

静止式异能

永久物所具有之异能的三个类别之一。请参见第 12 页的「静止式异能」段落。

L（来源—灵气）

来源

某个伤害或异能的出处。一旦某异能进入堆叠之后，即使将其来源移除，此异能依旧会结算。

类别栏

请参见第 5 页的「牌张的各部分」段落。

离开战场

「离开战场」意指某永久物从战场区域移动到其他区域。它有可能是从战场上移回某牌手的手上，或是从战场上进入坟墓场，或是到了其他的区域。另外，若是某张牌离开战场后，又因某种原因回到战场上，它便算是张新的牌，它不会「记得」过去在战场上曾发生什么事。

力量

生物的力量印在生物牌右下角方块里，在斜线的左边。生物会依照其力量来造成伤害。力量为 0 或更少的生物，在战斗中不会造成伤害。

连击

这关键字异能会出现在生物上。具有连击异能的生物会造成两次战斗伤害。在战斗伤害步骤时，先检查进行攻击或阻挡的生物中有没有具先攻或连击异能者。它们会在一般的战斗伤害步骤前，先额外得到一个战斗伤害步骤。只有具先攻或连击异能的生物才能在此步骤造成战斗伤害。在这之后，才轮到普通战斗伤害步骤。其他进行攻击或阻挡的生物（仅限还在战场上者），以及具有连击异能的生物，会在这第二个步骤造成战斗伤害。

灵气

一种特别的结界，可以贴在其他的永久物上（有时则是贴在牌手上）。每个灵气上面都有个关键字「结附」，后面会注明它可以结附的类别，例如：「生物结界」，「地结界」等。在施放灵气咒语时，你要选择它将以哪一个所指定类别的永久物为目标。当该灵气结算时，就将它放进战场并结附在该永久物上（然后就不再指定它为目标）。如果某灵气所结附的永久物因故不符合其结附异能的描述～或是完全没结附于任何东西上～，它就会置入其拥有者的坟墓场。

M（敏捷—目标）

敏捷

这关键字异能会出现在生物上。具有敏捷的生物在受你操控时便能攻击。你也可以起动此生物上费用包含 ⚡ 的起动式异能。

名称

请参见第 5 页的「牌张的各部分」段落。

当牌上的文字栏中提到自己的名称时，所指的是它本身，而非其他在战场上的同名牌。

魔王

一种单人对抗多人的多人玩法，并且会利用大型阴谋牌。

目标

在咒语与异能上面的一个用词。请参见第 10 页的「目标」段落。

N（你）

你

「你」这字眼出现在咒语或异能上时，指的是此咒语或异能目前的操控者。

P（牌的类别—平手）

牌的类别

你套牌中的每张牌都属于以下类别的至少一种：神器，生物，结界，瞬间，地，鹏洛客，或法术。牌的类别印在图案左下方。有些牌具有多种类别，神器生物即为一例。有些牌具有副类别，就像「生物～鬼怪/战士」中的「鬼怪」与「战士」；或是具有超类别，就像「基本地～树林」中的「基本」。

牌库

游戏区域的一种。请参见第 8 页的「牌库」段落。

牌手

指你或是对手。若是某咒语或异能让你选择一个牌手，你可以选择你自己。如果上面注明的是「对手」，你就不能选择你自己。若你玩的是多人游戏（两人以上进行的游戏），游戏中的每个人都是牌手，包括你的队友。

佩带

这关键字异能会出现在武器上。它告诉你要花多少费用才能让这武器装备在由你操控的某生物上。它不会在乎此武器是否并未装备，或者是否要佩带在另一个生物上。你只能于你的行动阶段中，并且堆叠上没有咒语或异能时启动此异能。佩带异能的目标，是你要将此武器装备上去的生物。

鹏洛客

一种牌的类别。请参见第 7 页的「鹏洛客」段落。

鹏洛客类别

鹏洛客的副类别。如果一名牌手同时操控两个或更多个鹏洛客类别相同的鹏洛客，该牌手选择其中一个要留在战场上的，并将其余鹏洛客置入其拥有者的坟墓场。（不同的牌手可以操控具有相同鹏洛客类别的鹏洛客。）

辟邪

这关键字异能会出现在永久物上。具辟邪异能的永久物不能成为由对手操控之咒语或异能的目标。操控具辟邪异能永久物的牌手则依旧可以选择它为咒语或异能的目标。

平手

本盘游戏没有胜利者。举例来说，如果地震这类咒语造成的伤害，足以让双方牌手的生命都降到 0 或更少，则此盘游戏为平手。

Q（起动—区域）

起动

起动某起动式异能的方式，是将它放入堆叠。起动异能的方法就好比是施放咒语一样：宣告异能，选择其目标，支付起动费用。请参见第 12 页的「起动式异能」段落。

起动式异能

永久物所具有之异能的三个类别之一。起动式异能的格式为「费用：效应」。请参见第 12 页的「异能」段落。

起手包

这种包装内含一副打开就可玩的套牌，且内容都出自特定的系列，并且加赠两包 15 张的补充包。你购买起手包之后，可以立刻打开里面的套牌来玩。**万智牌 2014** 核心系列共有五种起手包。当你刚开始学习如何玩的时候，建议你从调整**万智牌**起手包中的套牌阵容开始；这是练习自行设计套牌的好开头。欲搜寻销售**万智牌**的地点，请来这里查询：Wizards.com/Locator

弃牌

将一张牌从你的手上置入你的坟墓场。若某个咒语或异能要求你弃牌，你可以自行决定要弃掉哪张～除非它指明是由其他牌手选择要弃的牌，或是你须「随机」弃牌。

在你的清除步骤中，若你的手牌超过七张，则你必须选择要弃掉那些牌，直到手牌只剩七张。

区域

在**万智牌**游戏中，用来划分不同场所的名词。请参见第 8 页的「游戏区域」段落。

R（认输）

认输

停止游戏，让对手赢得胜利。你可以在任何时机下认输（通常是你觉得这盘游戏已无胜算时）。当你认输时，你就输掉这盘游戏。

S（山脉行者—所结附的）

山脉行者

地行者的一种。请参见名词解释的「地行者」段落。

闪现

这关键字异能会出现在生物，神器，以及结界上。具有闪现的咒语能在你可施放瞬间时施放。

伤害

这是用来降低牌手总生命，降低鹏洛客忠诚，以及消灭生物的东西。进行攻击与阻挡的生物会依照其力量来造成伤害。某些咒语和异能也可直接造成伤害。只有生物，鹏洛客，以及牌手才会受到伤害。如果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。如果鹏洛客受到伤害，就会从上面移去该数量的忠诚指示物。如果牌手受到伤害，则由总生命中减去。

伤害和失去生命不同。举例来说，黑暗眷顾此灵气具有「当黑暗眷顾进场时，你失去 1 点生命」的负面效应。这种失去生命不算是伤害，所以不能被防止。

神器

一种牌的类别。请参见第 6 页的「神器」段落。

神器生物

它们既是神器也是生物。请参见第 6 页的「生物」段落。

生命，总生命

每位牌手在游戏开始时有 20 点生命。当咒语，效应，或未受阻挡的生物对你造成伤害时，便从生命中减去该数量。若你的总生命降到 0 或是更少，你就输了。若双方的总生命同时降到 0 或更少，则此盘游戏为平手。

生物

一种牌的类别。请参见第 6 页的「生物」段落。

生物类别

用以让你知道这是哪一种生物，像是鬼怪、妖精，或战士。生物类别印在牌的中央，在「生物～」字样之后。若是某个生物在「～」后面有两组以「/」分开的中文字词，则这个生物同时具有这两种生物类别。

有些咒语或异能会影响数个具有某类别的生物。举例来说，掠食裂片妖注记着「由你操控的裂片妖生物得 +1/+1。」所有由你操控的生物只要具有裂片妖这生物类别，都会获得此加成。

失去生命

对你造成的伤害都会让你失去生命值，所以你的总生命会减去该数值。并且，有些咒语或异能也注记着：它会让你失去生命。这不算是伤害，所以不能被防止。

施放

施放咒语的方式，就是将它放入堆叠。不同种类的咒语分别能在不同的时机下施放，但是施放咒语的步骤都是一样的：宣告咒语，选择其目标（以及一些要马上作的决定），支付其费用。请参见第 10 页的「咒语」段落。

使用

使用地牌的方式，是将它从手上放进战场。你每回合只能使用（打出）一个地，并且必须是在行动阶段中，且堆叠是空的时候。地牌在使用时并不进入堆叠。

有些咒语或效应会要你使用一张牌。这可能会是使用一个地或是施放一个咒语，全依该牌的类别而定。

手牌

游戏区域的一种。请参见第 8 页的「手牌」段落。

守军

这关键字异能会出现在生物上。具有守军异能的生物不能攻击。

树林行者

地行者的一种。请参见名词解释的「地行者」段落。

双头巨人

请参见第 20 页的「多人玩法」段落。

瞬间

一种牌的类别。请参见第 6 页的「瞬间」段落。

死触

这关键字异能会出现在生物上。死触此异能，会使得某生物能够向其他生物造成特别致命的伤害。如果具有死触异能的生物向某生物造成任何数量的伤害，后者就会被消灭。如果你某个具死触异能的生物被数个生物阻挡，则你可以只替这些生物各分配 1 点伤害！

死去，死

「死」是描述某生物「从战场置入坟墓场」的另一种说法。



所结附的

当灵气的异能记着「所结附的生物」（或者「所结附的神器」，「所结附的地」等等），意思是「此灵气所结附的那个生物」。举例来说，吸血鬼印记具有此异能：「所结附的生物得 +2/+2 并具有系命异能。」只有吸血鬼印记所结附的生物才会得到此加成，并且由该生物的操控者获得其系命异能所得到的生命。

T（套牌—统帅区）

套牌

你所挑选出来至少 60 张牌的集合，并且充分洗牌过。（要求参赛者在比赛过程中构组套牌的赛制，则只要求套牌至少要有 40 张牌。）若要玩万智牌，你必须要有自己的套牌。游戏开始后，你的套牌便成为你的牌库。

替代性效应

这种效应等待某种特殊的事件，然后在它发生前以不同的事件替代。替代性效应都会包括「改为」一词。举例来说，玄铁巨像的部分内文记着：「若玄铁巨像将从任何区域置入坟墓场，则改为展示玄铁巨像，并将它洗入其拥有者的牌库。」此效应把「将玄铁巨像置入坟墓场」此行动改为另一个行动：「将它洗入其拥有者的牌库」。玄铁巨像完全碰不到坟墓场。

统帅区

此区域用来放置那些能够影响游戏、却不是永久物的物件。某些鹏洛客产生的徽记会放在此处，而某些多人玩法则将大型牌放在此处。

W（威吓—武具）

威吓

这关键字异能会出现在生物上。具有威吓的生物只能被神器生物和/或它与它有共通颜色的生物阻挡。举例来说，具有威吓的红色生物能被红色生物，红绿双色的生物，或任何神器生物所阻挡。当具有此异能的生物进行攻击时，威吓异能才会发生作用。

维持步骤

请参见第 17 页的「回合的结构」段落。

未受阻挡

若某生物正进行攻击，且防御牌手决定不去阻挡它，则此生物便成为未受阻挡的生物。

文字栏

请参见第 5 页的「牌张的各部分」段落。

无色

地牌与大多数神器都是无色。「无色」不算是一种颜色。若某个东西要让你选择一种颜色，你不能选择无色。

武具

这种神器代表了武器，甲冑，或是其他可以让你生物利用的物品。当你施放武具牌时，它就如同普通的神器一般地进入战场。只要它在战场上，你就可以在自己能够施放法术的时机下，支付其佩带费用来将它装备在由你操控的某生物上。即使此武具目前装备在另一个生物上，也可以如此作。一旦武具装备在生物上，就会对它产生某些效应。若装备武具的生物离开战场，此武具会「掉落」并留在战场上，等着你将它装备给其他生物。

X（牺牲—选择一项～）

牺牲

选择战场上由你操控的某个永久物，并将它放入其拥有者的坟墓场。你只能牺牲自己操控的永久物。牺牲永久物和消灭永久物并不相同，所以无法重生用来牺牲的永久物。除非某个咒语或异能要求你如此做，或者这是某费用的一部分，否则不能平白无故地牺牲永久物。

稀有度

代表你取得某张牌的机会如何。在万智牌中，牌有四种稀有度：普通，非普通，稀有，以及秘稀。每个 15 张牌的补充包中，通常都有十一张普通牌（包含一张基本牌），三张非普通牌，以及一张稀有牌。而有些补充包中，稀有牌的位置会替换成秘稀牌。



洗牌

使你套牌里面牌之顺序随机分布的方法。在每个万智牌游戏刚开始时，你必须洗你的套牌。有些牌的效应也会要求你洗牌（通常是因为该牌让你看到了牌库的内容）。

系列符号

请参见第 5 页的「牌张的各部分」段落。

系命

这关键字异能会出现在永久物上。具有系命之永久物所造成的伤害，除了如同一般伤害来作用之外，还会让该永久物的操控者获得等量的生命。

先攻

这关键字异能会出现在生物上。具有先攻异能的生物能比不具此异能的生物提前造成战斗伤害。在战斗伤害步骤时，先检查进行攻击或阻挡的生物中有没有具先攻或连击异能者。它们会在一般的战斗伤害步骤前，先额外得到一个战斗伤害步骤。只有具先攻或连击异能的生物才能在此步骤造成战斗伤害。在这之后，才轮到普通战斗伤害步骤。其他进行攻击或阻挡的生物（仅限还在战场上者），以及具有连击异能的生物，会在这第二个步骤造成战斗伤害。

现开

请参见第 19 页的「限制赛制」段落。

限制赛

这类赛制在开始玩之前，你会为此打开补充包，且利用所得到的牌来玩。请参见第 19 页的「限制赛制」段落。

消灭

将某个永久物从战场移到其拥有者的坟墓场。若某回合中生物承受的伤害等于或超过其防御力，它便被消灭。同时，许多咒语或异能可以直接消灭永久物（而不曾对其造成伤害）。

有时永久物不是被消灭，却依旧会放入坟墓场。如果某永久物被牺牲，它并不是被「消灭」，但依旧会放入其拥有者的坟墓场。以下状况也会让永久物放入坟墓场：如果某生物的防御力降到 0 或更少；两个或更多同样名称的传奇永久物同时在战场上且由同一名牌手操控；两个或更多同样副类别的鹏洛客同时在战场上且由同一名牌手操控；或是战场上的灵气并未结附在其「结附」异能所指明的东西上。

效应

咒语或异能在结算后会产生效应。效应共有以下数种：一次性效应，持续性效应，防止性效应，以及替代性效应。你可以分别在这份名词解释中查阅。

行动阶段

请参见第 17 页的「回合的结构」段落。

宣告攻击者步骤

请参见第 17 页的「回合的结构」段落。

宣告阻挡者步骤

请参见第 17 页的「回合的结构」段落。

选择一项～

当「选择一项～」这个词出现在牌上面时，便是表明了你在施放这张牌时，必须决定一种模式。你之后不能改变主意，即使一开始的选择没什么好处。

Y（延势—优先权）

延势

这关键字异能会出现在生物上。具有延势异能的生物可以阻挡具有飞行异能的生物。但是任何生物都可以阻挡具有延势异能的生物。

颜色

在万智牌中，颜色有五种：白色，蓝色，黑色，红色，以及绿色。

若是某个咒语或异能要求你选择一种颜色，你只能从这五种之中作选择。牌的颜色由其法术力费用决定。举例来说，费用为  的牌是蓝色，而费用为  的牌既是红色也是白色。法术力费用中不包含有色法术力符号的牌，例如大多数的神器，便是无色。（「无色」不算是一种颜色。）地也是无色。

有些效应能改变咒语或永久物的颜色。举例来说，「目标生物成为蓝色直到回合结束」。除非此异能有特别注明，否则新的颜色会取代原先的颜色或颜色组合。

衍生物

有些瞬间，法术，或是异能可以创造出生物，这些东西都会以衍生物来代表。你可以用任何东西来当作衍生物，唯一的条件是要能够分辨它是否是横置的。

衍生物和生物完全相同，并且能够影响生物的所有规则、咒语、以及异能，都能够影响衍生物。不过，如果你的衍生物离开战场，就会先移到新的区域（例如你的坟墓场），然后立刻从游戏中消失。

一次性效应

这种效应会在游戏中生效一次，然后便结束。举例来说，卜卦注记着：「抓两张牌。」它的效应于结算时完成。一次性效应和将会在某个时限内持续的持续性效应不同。



移出战斗

若某效应将生物移出战斗，此生物便不再算是进行攻击或阻挡。若它在移出战斗前阻挡了某个生物，该攻击生物仍然算是被阻挡了，所以被攻击的牌手或鹏洛客不会受到此攻击生物的伤害。被移出战斗的生物不会造成、也不会受到战斗伤害。

异能

这是永久物的文字栏中（背景叙述和规则提示不算），用来告诉你此永久物之异能的文字。永久物上的异能分为三类：静止式异能，触发式异能，以及起动式异能。除非上面特别注明，否则当具有该异能的永久物在战场时，这异能才会「有效」。在触发式异能触发或起动某起动式异能之后，除非被反击，否则将会结算；当异能进入堆叠之后，即使产生它的来源有任何变化，都不会影响异能本身。请参见第 12 页的「起动式异能」段落。

赢得游戏

赢得一盘游戏胜利的方法如下：

- 对手的总生命降到 0 或更少。
- 对手必须抓牌，牌库却没牌可抓。
- 对手具有 10 个或更多中毒指示物。（在 *万智牌 2014* 核心系列里面，没有牌能够让牌手获得中毒指示物。）
- 某咒语或异能说你赢得这盘游戏或是对手输掉这盘游戏。
- 对手认输。

如果双方牌手同时输掉这盘游戏，则本盘为平手～没有赢家。

不同的多人玩法可能会修改赢得游戏的条件。

拥有者

用这张牌放在套牌中开始这盘游戏的人。即使对手操控了你的永久物，你依然是它的拥有者。（即使你将套牌借给朋友来用，他在这盘游戏中会是这些牌的「拥有者」。）衍生物的拥有者是它进战场时操控它的牌手。

永久物

一个在战场上的牌或衍生物。永久物可以是神器、生物、结界，地，或鹏洛客。一旦某个永久物在战场上，在它被消灭，被牺牲，或是被移开之前，都会待在战场上。你不能平白无故地将某个永久物从战场上拿掉，就算是由你操控的永久物也一样。若某永久物离开战场后，又因某种原因回到战场上，它便算是张新的牌。它不会「记得」过去在战场上曾发生什么事。

除非特别指明，否则咒语和异能都只影响永久物。举例来说，反召唤注记着：「将目标生物移回其拥有者手上。」你必须选择战场上的一个生物为目标，而不是在坟墓中或是他处的生物牌。

永久物类别

永久物的类别包括神器，生物，结界，地，以及鹏洛客。永久物有可能同时具有多种类别。

优先权

由于牌手可以在对手的回合中施放瞬间与起动异能，游戏需要一个系统，好确定在任何时点只有一位牌手能作事情。不论在哪个时段，都由优先权来决定谁能施放咒语或起动某起动式异能。

主动牌手（正在进行目前回合的牌手）在每个步骤和每个行动阶段的开始时会得到优先权～除了重置步骤和清除步骤之外。你有优先权时，你可以施放咒语，起动某起动式异能，或是让过（选择什么都不作）。如果你作了事情，便能保有优先权，好继续做出同样决定。如果你让过，则由对手获得优先权，并由他来作出此决定。如此交互进行，直到双方牌手都宣告让过为止。

当两位牌手皆让过，如果堆叠中有咒语或异能，则它便结算。然后主动牌手再度获得优先权，并且重复此系统。当两位牌手皆让过，如果堆叠中没有咒语或异能，则该回合的这部分便结束，并开始下一个。

Z（再调度一阻挡）

再调度

在 *万智牌* 每盘游戏开始时，你从牌库抓顶端的七张牌。若因任何理由不喜欢起手的手牌，你可以再调度。你再调度时，将你的手牌洗入牌库并重抓手牌，但比上次少抓一张。你可以多次重覆再调度，但每次都须比上次少抓一张牌。在双方都对起手的手牌满意后，便开始游戏。

展示

当你展示一张牌时，你必须把它给所有游戏中的牌手看。

战场

游戏区域的一种。请参见第 8 页的「战场」段落。

战斗

一般来说，战斗意指攻击，阻挡，以及其他在战斗阶段中发生的事。

战斗阶段

请参见第 17 页的「回合的结构」段落。

战斗结束步骤

请参见第 17 页的「回合的结构」段落。

战斗伤害

生物经由攻击或阻挡所造成之伤害。生物会依照其力量来造成伤害。此伤害会在战斗伤害步骤中造成。其他种类的伤害都不算是战斗伤害，就算是由生物异能在战斗阶段所造成的伤害也一样。

战斗伤害步骤

请参见第 17 页的「回合的结构」段落。

沼泽行者

地行者的一种。请参见名词解释的「地行者」段落。

支付生命

有时，某个咒语或异能会要求你在支付费用时一并支付生命。支付生命的方法是从你的总生命减去指定的生命值。你所支付的生命不能超过你目前的生命数量。支付生命不算是伤害，所以不能被防止。

指挥官

一种休闲式玩法，参与牌手的套牌各由一个传奇生物领导。

指示物

某些咒语或异能会要求你在牌上面放置指示物，指示物会用来记录只要此永久物还在战场上，便持续生效的改变；指示物通常会影响生物的力量和防御力，或是记录鹏洛客目前的忠诚值。你可以用任何东西当作指示物，如玻璃珠，骰子，或其他东西。



忠诚

鹏洛客独有的一项特征，就是忠诚。每张鹏洛客牌右下角都印制了其忠诚值，代表它进战场时上面会有多少个忠诚指示物。起动鹏洛客上的任一异能之费用，是在其上放置数个忠诚指示物，或从上面移去数个忠诚指示物。每对鹏洛客造成 1 点伤害，就会从该鹏洛客上移去一个忠诚指示物。如果它上面没有忠诚指示物，就会置入其拥有者的坟墓场。请参见第 7 页的「鹏洛客」段落。

咒语

除了地牌之外，任何牌都是以咒语的形态来施放。举例来说，撒拉天使是张生物牌；当你在施放它的时候，它是个生物咒语；在这咒语结算后，便成为生物。

主动牌手

轮到他来进行此回合的牌手。主动牌手一定会首先得到机会来施放咒语与起动异能。

抓牌步骤

请参见第 17 页的「回合的结构」段落。

抓一张牌

将你牌库（套牌）最顶端的牌放入手牌。你在每回合的抓牌步骤开始时都会抓一张牌。某些咒语或效应也会让你抓牌；这并不会影响你该回合的正常抓牌。如果某咒语或异能让你将牌库中的牌放入你的手牌，但却没包含「抓」这个字眼，就不视为抓牌。

总法术力费用

在法术力费用中的法术力数量加总（不论颜色）。举例来说，法术力费用为 3 的牌，其总法术力费用为 5。而法术力费用为 2 的牌，其总法术力费用为 2。

阻挡

让对手的攻击生物改为与你操控的生物交战，使得它们无法对你或你的鹏洛客造成伤害。当你的对手用一个或数个生物攻击你时，你可以让自己任意数量的未横置生物来阻挡之。每一个都可以阻挡一个进行攻击的生物。你也可以用两个或更多未横置的生物来阻挡单个攻击生物。若是攻击生物受到阻挡，它将会对阻挡生物造成战斗伤害，而非对你或它所攻击的鹏洛客造成。阻挡与否并非强制性。请参见第 13 页的「攻击与阻挡」段落。

有问题吗？

孩之宝商贸（中国）有限公司
中国上海淮海中路 283 号
香港广场 3603-06 室
200021
电话：86-21-61711980
传真：86-21-60908600
电邮：china@wizards.com

规则手册制作人员

万智牌原创游戏设计：Richard Garfield

规则编写：Matt Tabak

编辑：Del Laugel 及 Kelly Digges

艺术指导：Lisa Hanson

万智牌原始图像设计：Jesper Myrfors, Lisa Stevens, 及 Christopher Rush

感谢所有的计划团队成员，以及其他不及备载者对万智牌此游戏之贡献。

本规则手册于 2013 年 7 月出版。

©2013 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。万智牌 威世智，万智牌，以及上述商标，秘罗地，角色名称及所有过于类似者，五色所形成的五边形，以及 * 4 3 2 1 0 的符号，不论在美国或其他国家中，均为威世智公司的财产。美国专利字号 RE 37,957. 30021795001 CS





FRIDAY NIGHT MAGIC

你的
周五夜晚去处

加入万智牌的牌手社群，每个周五夜晚都有得玩！

#MTGFNM

WIZARDS.COM/FNM