

13歲+

MAGIC

The Gathering



基本規則手冊

點燃你的火花

在**魔法風雲會**遊戲中，你屬於多重宇宙的精英法師～**鵬洛客**之一員。其中有些是你的友伴，有些則是你的敵手。這些人都能號令強大術法，並從無盡的時空呼喚眾多生物前來效命。你的套牌代表軍火庫中各式各樣的武器。裡面包括了你能施展的咒語，以及召喚出來為你效命的生物。修改你的**魔法風雲會**套牌內容，然後挑戰朋友，看看誰的火焰燃燒得最輝煌！



像**魔法風雲會**這樣的集換式卡牌遊戲，綜合了集換式卡牌與策略遊戲的優點。建議先從起手包開始，這是一副打開就可玩的套牌。

一旦你瞭解了該如何玩，就可以開始用其他的牌來修改內容；你可以先從起手包中附贈的補充包開始。除非打開了**魔法風雲會**的補充包，你才會曉得裡面有什麼牌。你可以用自己擁有的牌，來與其他人交換

到自己想要的牌。欲搜尋銷售**魔法風雲會**的地點，請來這裡查詢：Wizards.com/Locator。

集換式卡牌遊戲最棒的部分就在於千變萬化。你可以自行設計出獨一無二的套牌，而且每場**魔法風雲會**遊戲的過程都不會相同。每年都會發行幾個**魔法風雲會**的系列，並且每個新系列都為你帶來更多驚人創意，助你擊敗對手。也請參觀MagicTheGathering.com，這裡有每日專欄，內部情報，以及即將上市之系列的新聞！



目次

第1節：基本概念

五色魔法力.....	4
牌張的各部分.....	5
牌的類別.....	5
遊戲區域.....	8

第2節：建立觀念

產生魔法力.....	9
咒語.....	10
異能.....	12
攻擊與阻擋.....	13
構組你自己的套牌.....	15
最高原則.....	15

第3節：進行遊戲

找副套牌.....	16
找位朋友.....	16
開始遊戲.....	16
回合的結構.....	17
下一個回合.....	18
次次不同的遊戲.....	18

第4節：各式各樣的玩法

限制賽制.....	19
多人玩法.....	20

第5節：名詞解釋.....

有問題嗎？.....	34
------------	----

第1節： 基本概念

魔法風雲會遊戲是讓兩人或更多人同時玩的策略遊戲，每個人都有自己特有的一副**魔法風雲會**套牌。在遊戲過程中，雙方玩家將輪流進行回合，利用的牌包括了地（讓你能施放自己其他的牌），生物，巫術，以及其他咒語。每位玩家一開始的生命值是 20。當你用生物攻擊、咒語掃蕩，將對手的生命值降到 0 點時，你就贏了！

五色魔法力

只有一樣東西能讓多重宇宙的所有時空連結在一起：替魔法提供能量的**魔法力**。大地含有五種顏色的魔法力，而鵬洛客只要與某個地方建立了連結，就能召喚出該地的魔法力，讓它穿過介於世界間的乙太而來。

每種顏色的魔法力都提供不同種類力量來供你驅使。舉例來說，紅色咒語的費用中都包括了☹️，並且橫置（放橫）山脈會產生☹️，讓你在使用咒語時可以拿來支付。你可以決定專精一種顏色，或同時研究五色。

白色

白色代表著法治，秩序，以及組織。一望無際的**平原**上，居住著士兵、僧侶與天使，並提供了白色魔法力。你把同心協力的小型生物部隊送入戰團，痛擊敵手。

綠色

綠色魔法與成長、生命與蠻力息息相關。深邃的**樹林**間滿溢著大自然脈動，也就是綠色魔法力。你以自然的掠食力量來加強自己的生物，靠著單純蠻力主宰一切。

紅色

紅色魔法總是包含著火焰，狂熱，巨石和岩漿的風暴。紅色魔法力來自**山脈**與火山地帶。你寧願馬上作了再說，轉化你狂野的情緒來召喚強大巨龍，或粉碎敵手立足的大地。



藍色

藍色魔法的力量在於計策與操弄；**海島**提供藍色魔法力，也就是深海與長空的顏色。你總是藏身幕後，先將局面完全掌控住才採取行動。

黑色

黑色魔法關乎死亡，疾病，不計後果取得力量。黑色魔法來自潮濕、潰爛、腐敗的**沼澤**。你自私而扭曲，就與自己統領的不死生物，不可言說的驚懼獸一樣。

牌張的各部份

牌的名稱

類別欄

用來表示這張牌的類別：它是神器，生物，結界，瞬間，地，鵬洛客，或是巫術。如果這張牌具有副類別或是超類別，也會在此列出。舉例來說，西瓦巨龍是生物，並且其副類別是龍這個生物類別。

文字欄

牌的異能印在這裡。你也會在此找到以楷體文字（就像這樣）印製的背景敘述，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。有些異能會有以斜體字印刷的規則提示，用來提醒你這異能的效果。（中文版加註：中文牌的規則提示並未以斜體印刷）

收集編號

有了收集編號，可使牌張的收集更容易。舉例來說，「154/249」表示這張牌是 249 張牌中的第 154 張。



魔法力費用

魔法力是本遊戲的主要資源。它由地產生，並且你施放咒語時要用它來支付。牌張右上角的符號就代表要施放此咒語時應支付的費用。如果魔法力費用印著 4 (two red, two black)，則你施放它時要支付四點任意種類的魔法力，並加上兩點紅色魔法力（由山脈產生）。

系列符號

代表這張牌所屬的魔法風雲會延伸系列。這個版本的西瓦巨龍出自魔法風雲會 2014 核心系列。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，橘紅色則是祕稀。

力量與防禦力

每張生物牌上都會有個特別的方框，註記著此牌的力量與防禦力。生物的力量（第一個數字）代表它在戰鬥中能造成的傷害。其防禦力（第二個數字）代表要在同一個回合中對它造成多少傷害，才能將它消滅。（鵬洛客牌則在此處會有個不同的忠誠度欄位）

牌的類別



每張魔法風雲會牌都有一個或數個類別。牌的類別告訴你可以在哪種時機下使用（打出）此牌，以及你使用這張牌後，它會發生什麼事。

巫術

巫術代表魔法咒文。你只能在自己回合的行動階段中施放巫術咒語。如果堆疊中有其他咒語，你就不能施放它。（階段與堆疊將於後文詳述。）巫術會產生效應～也就是說，你依照牌上的指示來作事～然後將它放入你的墳墓場，也就是你的棄牌堆。



瞬間

瞬間與巫術很像，差別只在於你幾乎可以隨時施放它，甚至可在對手的回合中施放，或是拿來回應其他咒語。而瞬間跟巫術相似之處，就是產生效應後便會放入你的墳墓場。



結界

結界代表穩定的魔法造物。結界屬於永久物。這代表兩件事：你只可以於你能施放巫術的時機下施放結界，並且在你施放後，要將它放在你面前桌上，靠近地牌之處。（大多數玩家會將地牌放得比較靠近自己，然後將其他的牌放在比較接近桌子中間的地方）這張牌現在就是在戰場上。你會放進戰場的牌都稱為永久物，因為它會一直留在戰場上（當然，直到有東西把它給消滅為止）。

有些結界稱為靈氣。靈氣進戰場時必須結附在其他永久物上，並且在戰場上的期間都會影響該永久物。當它所結附的永久物離開戰場時，該靈氣會置入其擁有者的墳墓場。



神器

神器代表帶有魔法的物品。神器與結界相同之處，就是它也屬於永久物，所以會留在戰場上、對遊戲產生影響。大多數神器沒有顏色，所以你戰場上不論有哪種地，都可以施放之。

有些神器稱為武具。你可以付費來將它裝備在由你操控的生物上，好讓該生物變得更強。如果佩帶武具的生物離開戰場，此武具並不會跟著消失～它會從該生物手上「掉下來」並留在場上。



生物

生物會為你戰鬥。它們是永久物，但與其他種永久物的不同之處，是生物可以攻擊與阻擋。每個生物都有力量與防禦力。其力量（第一個數字）代表它在戰鬥中能造成的傷害。其防禦力（第二個數字）代表要在同一個回合中對它造成多少傷害，才能將它消滅。生物在戰鬥階段中可以攻擊或阻擋。



與其它永久物不同之處，在於生物進戰場時會受「召喚失調」影響：生物除非在你這一回合開始時便已在戰場且受你操控，否則便不能攻擊，也不能利用費用中包含的異能。但不論生物在戰場上的時間長短，你都可以用它來阻擋，或是起動其他的異能。

神器生物既是神器，也是生物。它們像其他神器一樣，通常都是無色，並且能像生物一樣攻擊與阻擋。無論是影響神器或生物的咒語及異能，都能影響神器生物。



鵬洛客

鵬洛客是你請出來助陣的強力伙伴。你只可以於你能施放巫術的時機下施放鵬洛客。它們是永久物，並且每一個在進戰場時，都會帶有牌張右下角所印製之數量的忠誠指示物。

每位鵬洛客都具有忠誠異能，需要從該鵬洛客上增加或移去忠誠指示物來起動。舉例來說， 此符號意指「在此鵬洛客上放置一個忠誠指示物」，而  此符號意指「從此鵬洛客上移去三個忠誠指示物」。你只可以於你能施放巫術的時機下起動其中一個異能，並且必須是該鵬洛客的所有異能在此回合都還沒起動過的狀況才行。





對手的生物可以攻擊你的鵬洛客（在這情況下，你可以如常來阻擋），並且對手也可以藉由咒語與異能來傷害鵬洛客（而不是傷害你）。所有對鵬洛客造成的傷害都會使它失去該數量的忠誠指示物。若它沒有了指示物，就會置入你的墳墓場。



地

雖然地屬於永久物，它們並不是當作咒語來施放。使用地的時候，就直接將它放進戰場。這會立刻發生，所以玩家都無法作任何事情來回應之。只能在你的行動階段，並且堆疊空著時使用（打出）地。你每回合不能使用一個以上的地。

大多數的地具有可產生魔法力的異能。你會利用地來產生魔法力，好用來支付咒語與異能的費用。

每個基本地都具有產生一點特定顏色的魔法力之魔法力異能。平原產生白色魔法力（*），海島產生藍色魔法力（），沼澤產生黑色魔法力（），山脈產生紅色魔法力（），樹林則產生綠色魔法力（）。任何不屬於這五種地的地牌都是非基本地。

牌的類別
















屬於永久物

當成咒語施放

通常是無色

可以攻擊

可以被攻擊

地					
神器					
生物					
結界					
鵬洛客					
瞬間					
巫術					

遊戲各區域

由於**魔法風雲會**遊戲並不強制使用遊戲版，區域就是你桌上進行遊戲的各個不同領域。

這是正進行的遊戲看起來的樣子。在這例子中並沒有牌被放逐，堆疊中也沒有咒語。（當你將咒語放進堆疊時，先將該牌從你手牌中拿出來，再將它放在桌子中央，直到它結算完畢為止。）

手牌



對手

剩下16點生命



牌庫

墳墓場

戰場



牌庫

墳墓場

你

剩下18點生命

手牌



牌庫

當遊戲開始時，你的套牌成為你的牌庫（你的抽牌堆）。牌庫中的牌面朝下，順序與遊戲開始時相同。沒有人可以看牌庫裡的牌，但你能知道雙方的牌庫中各有幾張牌。每位玩家各有專屬的牌庫。

手牌

當你抽牌時，就把牌拿到你手上，如同其他卡牌遊戲一樣。除了你之外，其他人都不能看你的手牌。你開始遊戲時手上有七張牌，並且手牌上限為七張。（你的手牌可以多於七張，但在你的每個回合結束時，必須棄牌直到手牌只剩七張為止。）每位玩家各有專屬的手牌。

堆疊

咒語與異能會存在於堆疊。它們會在這裡等著結算，直到雙方都選擇不再施放新的咒語或起動新的異能為止。然後最後一個放入堆疊的咒語或異能結算，並且玩家再度有機會施放咒語與起動異能。（你會在下一個段落知道更多施放咒語與起動異能的詳情。）此區域由雙方玩家共享。

戰場

你開始遊戲時，戰場上什麼都沒有；但這裡是所有事情發生的地方。你在自己的每個回合中，可以從手上使用（打出）一個地。生物，神器，結界，以及鵬洛客也會在結算後進戰場。你可以隨意排列你的永久物（建議把地牌放在離你最近之處），但必須能讓對手看到你的所有永久物，以及它們橫置與否。此區域由雙方玩家共享。

墳墓場

墳墓場是你棄牌的地方。你的瞬間與巫術咒語結算後，便會進入你的墳墓場。你因某些效應被棄掉、消滅、犧牲，或反擊的牌都會進入你的墳墓場。如果你的鵬洛客上面沒有忠誠指示物了，也會進入你的墳墓場。另外，如果你的生物在單一回合中受到的傷害數量大於或等於其防禦力，或者其防禦力降到0或更少，則也會進入墳墓場。墳墓場中的牌面朝上，任何人隨時都可以檢視裡面的牌。每位玩家各有專屬的墳墓場。

放逐區

如果某個咒語或異能放逐了某張牌，則它會被放在一個與遊戲其他部份隔離開的遊戲區域。此牌會一直留在該處，直到某東西要你將它放回來為止。被放逐的牌通常是牌面朝上。此區域由雙方玩家共享。

第2節： 建立觀念

此段落描述你在遊戲中會採取的行動。你將學會如何產生魔法力，也就是你施放咒語所需的資源。你將學會如何施放咒語，以及如何利用異能。你也將學會如何利用你的生物來攻擊與阻擋。此段落的結尾則將簡介如何構組你的第一副套牌，並解釋此遊戲的「最高原則」。

產生魔法力

本遊戲幾乎所有事情的基礎，就是要能夠產生魔法力。魔法力可以想成魔法風雲會中的金錢～你用它來支付大部份的費用。每個魔法力都屬於魔法風雲會的五種顏色之一，否則就是無色。當某費用需要有色魔法力時，就會註明有色魔法力符號（☀ 代表白色，💧 代表藍色，☠ 代表黑色，🔥 代表紅色，🌿 代表綠色）。任何類別的魔法力都能支付的費用，則以其中有數字的符號來代表（例如 2）。

魔法力又是從哪裡來的？本遊戲中，幾乎每個地都具有可以產生魔法力的異能。基本地的文字欄中用一個大大的魔法力符號來說明這件事～你可以橫置這些地來加一點該色的魔法力到你的魔法力池中。（魔法力在你實際利用之前，都會放在魔法力池。）而其他的地，以及一些生物、神器與咒語，也會產生魔法力。這類牌上面會註明著這類字樣：「加 🌿 到你的魔法力池中。」

你所產生的魔法力並不會永遠存在。每回合中，在每個步驟或階段結束時，你魔法力池中所有未用掉的魔法力都會消失。這不會經常發生，因為你通常只會依照自己施放咒語或起動異能所需的數量來產生魔法力。



基本地類別	可以橫置來產生
平原	☀ (白色)
海島	💧 (藍色)
沼澤	☠ (黑色)
山脈	🔥 (紅色)
樹林	🌿 (綠色)

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 ☞ 符號的異能時（☞ 意指「橫置此永久物」）。

當某永久物被橫置時，通常表示它該回合已經利用過；除非它又被重置（擺正）了，否則便不可能再去橫置它。

在你的回合開始時，重置你已橫置的牌，以再度利用它們。



既然你知道該如何產生魔法力，應該就會想用它來施放咒語。除了地牌之外，任何牌都是以咒語的形態來施放。巫術，生物，神器，結界，以及鵬洛客都只能在你的行動階段、並且堆疊空著的時候施放。瞬間則隨時都可以施放。

施放咒語

若要施放咒語，先將你要施放的那張牌從你手牌中拿出來，再將它放進堆疊。（堆疊是讓咒語存在的遊戲區域。通常會用桌子中間當作堆疊。）

你現在就必須作出一些決定。如果該咒語是瞬間或巫術，並且註記著「選擇一項～」則你選擇要使用哪個模式。如果該咒語是瞬間或巫術，並且具有目標，則你選擇其目標是什麼（或者誰）。靈氣咒語也會以自己所結附的永久物為目標。如果費用中出現了 ∞ ，則你可以選擇 ∞ 的數量為何。其他的選擇則在稍後決定，也就是該咒語結算時。

現在檢查此咒語的費用是多少。橫置你的地來產生足以支付該費用的魔法力，然後付費。一旦你如此作，該咒語便已施放。

回應咒語

咒語不會馬上結算（或者說產生效應）～它們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。

目標

當你在咒語或異能中看到「目標」這個字眼，你在使用這個咒語時，便需要選擇一個或多個會被此咒語或異能影響的東西。你只能選擇具有某些特性的東西，例如「目標結界」或是「目標生物或玩家」。

你在施放咒語時選擇其目標，也在起動某個起動式異能時選擇其目標。如果你無法滿足目標的需求，你就不能施放咒語或起動該起動式異能。一旦選擇了目標，你之後就不能改變主意。

當此咒語或異能結算時，將會檢查這些目標是否合法（它們是否還在原處，以及它們是否符合該咒語或異能的需求）。若某目標不合法，則此咒語或異能便不能影響它；若是這些目標全部都不合法，此咒語或異能便被反擊，且完全不會產生效應。



結算咒語

當咒語結算時，會發生以下兩種事情之一。如果該咒語是瞬間或巫術，它會產生其效應（也就是說，你依照牌上的指示來作事），然後你將該牌放入你的墳墓場。如果該咒語是生物，神器，結界，或鵬洛客，則你將它放在你面前桌上，靠近地牌之處。這張牌現在就是在戰場上。你會放進戰場的牌都稱為永久物，因為它會一直留在戰場上（當然，直到它發生了什麼事為止）。許多永久物都具有異能，也就是上面會對遊戲產生影響的文字。

在某咒語或異能結算後，雙方玩家都有機會來使用新的東西。如果沒人想這麼作，則下一個在堆疊中等待的東西將會結算（或是如果堆疊空著，則該回合的這部分便結束，並開始下一個）。如果任一位玩家使用了新的東西，則它會放入堆疊頂上，然後重複此流程。

翻到下一頁來看看咒語在堆疊中的實例。

咒語在堆疊中的實例

- 1 對手施放電震，目標是你的靈氣法師；這是個 2/2 生物。之後電震進入堆疊
- 2 你為了回應電震，對自己的靈氣法師施放英勇展現。之後英勇展現進入堆疊，並且會在電震的上方。
- 3 你與對手都不打算再作其他事情了。於是英勇展現結算，讓靈氣法師成為 4/6 直到回合結束。
- 4 然後電震結算，對這個變大了的靈氣法師造成 2 點傷害。這並不足以消滅它。



如果先施放的咒語是英勇展現，又會發生什麼事？

電震放進堆疊時會在英勇展現上方，所以它會先結算。它對靈氣法師造成 2 點傷害～這足以消滅它！當英勇展現試著結算時，其唯一的目標已經不在戰場上，所以會被反擊（無法產生效應）。



隨著你在場上累積永久物，遊戲將不斷地改變。這是因為許多永久物上面的文字都會對遊戲產生影響。這些文字註明了此永久物的異能。永久物上的異能分為三種類別：靜止式異能，觸發式異能，以及起動式異能。

靜止式異能

只要具有靜止式異能的牌在戰場上，這段文字就會一直有效。舉例來說，莊嚴君王此生物具有的異能是：「由對手操控的生物須橫置進戰場。」靜止式異能不需要起動；它會按照上面的指示生效。

觸發式異能

觸發式異能是會等著遊戲中某個特定事件發生的一段文字。舉例來說，信使龍獸此生物具有的異能是：「當信使龍獸死去時，抽一張牌。」


觸發式異能會以「當～」、「每當～」，或「在～時」開頭。觸發式異能不需要起動；每當該異能的第一段發生的時候，它就自動觸發。此異能會像咒語般進入堆疊，然後像咒語般結算。如果該異能觸發，但具有該異能的永久物隨即離場，則該異能依舊會結算。

你不能選擇讓觸發式異能延遲發生，甚至是忽略掉。不過，如果該異能需要指定某東西或某人為目標，但你無法為之選擇合法目標，則該異能不會生效。

起動式異能

起動式異能是你隨時可以起動的異能，只要你支付費用就行。舉例來說，鮮血童子此生物具有的異能是：「犧牲另一個生物：鮮血童子得 +2/+2 直到回合結束。」

每個起動式異能都先是費用 然後是冒號(「:」) 然後是效應。起動時與施放瞬間咒語很像，不同之處是不會把牌放進堆疊中；此異能會像咒語般進入堆疊，然後像咒語般結算。如果你啟動了某起動式異能，但具有該異能的永久物隨即離場，則該異能依舊會結算。

有些起動式異能在費用中包含了  符號。這意思是你在此啟動該異能時，必須橫置該永久物。如果該永久物已經橫置，你就不能起動該異能。



關鍵字

有些永久物具有的異能被縮短為一個詞。不過，此類異能多半有規則提示，用來簡單介紹此異能的效應。出現在此核心系列的關鍵字異能包括死觸，守軍，結附，佩帶，先攻，閃現，飛行，敏捷，辟邪，不滅，地行者（例如沼澤行者或是樹林行者），擊命，保護，延勢，踐踏，以及警戒。它們大多數是靜止式異能，但關鍵字異能也可能包括觸發式異能或起動式異能。這些異能的詳細解釋可以在這份規則手冊末尾的名詞解釋部份查詢。

贏得此遊戲的主要方法，就是用你的生物攻擊。如果攻擊對手的生物未被阻擋，它就會依照其力量來向對手造成傷害。要把對手的生命從 20 打到 0，其實比你想像中快很多！

在每回合的中間都有個**戰鬥階段**。（很快就會向你介紹回合的結構。）在你的戰鬥階段中，你決定要讓你的哪些未橫置生物攻擊，然後你選擇它們各要攻擊誰或哪個東西。每一個生物可以個別決定要攻擊對手或是該對手的鵬洛客，但不能攻擊他的生物。你橫置進行攻擊的生物。他們會同時發動攻擊，就算他們攻擊的東西不同也一樣。你只能用並未橫置的生物攻擊，且它們必須在本回合開始時就在戰場上、並由你操控才行。

對手選擇要用他的哪些生物來阻擋。已橫置的生物不能宣告為阻擋者。在阻擋的狀況下，不論生物在戰場上的時間長短，都可以用它來阻擋。每個生物只能阻擋一個攻擊者，但數個阻擋者可以「圍堵」同一個攻擊生物。在此狀況下，攻擊玩家要將阻擋者排列順序，決定要首先對哪個造成傷害，然後接下來是哪個，依此類推。生物並非一定要派去阻擋。

在選擇了所有阻擋者之後，就分配戰鬥傷害。每個生物～不論攻擊者或阻擋者～都依照其力量來造成傷害。

- 如果進行攻擊的生物未受阻擋，則它向所攻擊的對手或鵬洛客造成等同於其力量的傷害。
- 被阻擋的攻擊生物對阻擋它的生物造成傷害。如果你的某個攻擊生物被數個生物阻擋，則由你決定如何把戰鬥傷害分配給這些生物。對於排在第一個的阻擋生物，你必須把足以消滅它的傷害分配給它，才能繼續將傷害分配給排在下一個的生物，依此類推。
- 進行阻擋的生物對它所阻擋的攻擊者造成傷害。

如果對手受到傷害，他就會失去該數量的生命！

如果鵬洛客受到傷害，就從該鵬洛客上移去等量的忠誠指示物。

如果在同一個回合中，某生物受到的傷害等於或超過其防禦力，該生物就被消滅且放到其擁有者的墳墓場。如果某生物受到的傷害不足以致命，則此生物會留在戰場上，但該傷害要等到回合結束才會消除。

請翻到下一頁來看戰鬥的範例。



戰鬥的範例

1



宣告攻擊者

攻擊玩家讓自己最強的那三個生物攻擊，並將它們橫置。他不讓最弱的生物攻擊，因為它太容易被消滅，並且在對手的下一個回合中或許可以讓它來阻擋攻勢。

2



指定阻擋者

防禦玩家針對其中兩個攻擊者分別指定了阻擋者，並讓第三個攻擊者穿過防線。由防禦玩家來決定如何阻擋。

3



戰鬥傷害

未被阻擋的攻擊者對防禦玩家造成 3 點傷害。阻擋者與被它阻擋的攻擊者互相造成傷害。比較小的生物會死掉，而比較大的生物會活下來。

構組你自己的套牌

你會用自己調整過的套牌來進行**魔法風雲會**遊戲。套牌中要放哪些**魔法風雲會**牌都由你決定。規則有兩條：你的套牌必須至少有 60 張，並且套牌中同樣名稱的牌不能超過四張（基本地是例外）。剩下來就隨你發揮，但以下有幾個一般原則：

地。提供個簡單的比例：套牌中五分之二的牌該是地。60 張的套牌通常有 24 張左右的地。

生物。一般的 60 張套牌會包含 15 到 25 張生物牌。選擇生物時可以把各種魔法力費用的都選一些。低費用的生物在前期非常重要，但高費用的生物通常出陣之後便能讓你快速贏得勝利。

其他牌。用神器，結界，鵬洛客，瞬間，以及巫術來調整你的套牌。

用這個新套牌玩過一陣子後，便可以開始修改套牌。把你覺得沒發揮太大用處的牌拿掉，並且加入一些你覺得可能會有用的牌。集換式卡牌遊戲最棒的部分，就在於你可以嘗試各式各樣的牌，所以現在就開始作實驗吧！

一旦**魔法風雲會**玩家擁有相當數量的牌，通常會為不同賽制分別構組一副套牌，賽制是依照能用來玩的牌所決定。最受歡迎的**魔法風雲會**賽制稱為**標準賽**。它只利用本遊戲最近發行的幾個系列。目前的環境，去年十月發行的環境，以及最新的核心系列，都可以在標準賽套牌中利用。不論是何時、在世界何處，都可以找到標準賽來參與。當你準備好要探索其他**魔法風雲會**賽制時，請參見此頁面來獲取更多資訊：Wizards.com/MagicFormats。

最高原則

當某張**魔法風雲會**牌的牌面文字與規則手冊衝突時，以牌面文字為準。舉例來說，規則說明「生物不需橫置進戰場」。但莊嚴君王此生物具有的異能是：「由對手操控的生物須橫置進戰場。」只要莊嚴君王在戰場上，它就會改變規則。而**魔法風雲會**之所以迷人，便是由於許多牌能讓你打破既定的規則。



第3節： 進行遊戲

你已知道這遊戲的要素，以及如何執行主要的行動；現在該實際把整個回合走過一遍。此段落將描述一整個回合的各個部分會發生些什麼事。在一般的遊戲中，你會略過許多部份（舉例來說，在「戰鬥開始」步驟中通常不會有事情發生）。雖然系統看起來很複雜，但**魔法風雲會**遊戲實際進行起來卻不是那麼一板一眼。

找副套牌

你會需要自己的**魔法風雲會**套牌。你也需要準備紀錄雙方玩家總生命的方法，以及充當指示物或衍生物的小東西。

當你準備首度開始時，你可能會選購一副打開即可玩的套牌，例如起手包或戰鬥套牌；或是向朋友借套牌。當你已經擁有一定數量的牌，就可以參照第 15 頁的準則來構組自己的套牌。

找位朋友

而為了玩遊戲，你得要有個對手！對手會用他自己的套牌來對抗你。

開始遊戲

每位玩家一開始的生命值是 20。只要將對手的總生命降到 0，你便贏了。你獲得勝利的其他方法，包括對手必須抽牌、但此時他的牌庫已空；或是某咒語或異能說你贏了。

決定由誰先手。如果你已經與同一位對手玩過一盤，則由上一盤遊戲的輸家決定誰該先手。否則就擲骰子或硬幣來決定誰該先手。

每位玩家洗自己的套牌，然後抽七張手牌來開始遊戲。若你不喜歡一開始的手牌，你可以選擇**再調度**。將你的手牌洗入套牌並重抽六張手牌。你可以重覆再調度，每次都須比上次少抽一張牌，直到你決定保留此起手牌為止。

畫家：D. Alexander Gregory

16

以下是回合的結構；每回合都依照同樣的順序進行。每當你進入新的步驟或階段時，任何在該步驟或階段觸發的異能都會觸發並進入堆疊。先由主動玩家（輪到該回合的玩家）來施放咒語與起動異能，然後輪到另一位。當兩位玩家都連續決定不要作任何事，並且堆疊中沒有東西等著結算，則遊戲會進入下一個步驟或階段。

回合每個部份旁註記著那部份會發生什麼事（如果是在你的回合）。

1. 開始階段

A. 重置步驟

你重置自己所有的已橫置永久物。在遊戲第一個回合中，你什麼永久物都沒有，因此可以直接略過這步驟。此步驟中玩家不能施放咒語或起動異能。

B. 維持步驟

有一些牌上面會提到回合的這個部分。如果某些事情每回合只會在剛開始時發生一次，這些異能通常是在「維持開始時」觸發。玩家可以施放瞬間與起動異能。

C. 抽牌步驟

你從你的牌庫抽一張牌。（先手進行遊戲的玩家要略過自己第一回合的抽牌，好平衡他先手的優勢。）然後玩家可以施放瞬間與起動異能。

2. 行動階段

你可以施放任意數量的巫術，瞬間，生物，神器，结界，以及鵬洛客，並且可以起動異能。你在此階段可以使用（打出）一張地；別忘了你在每個自己的回合只能使用一張地。對手可以施放瞬間與起動異能。

3. 戰鬥階段

A. 戰鬥開始步驟

玩家可以施放瞬間與起動異能。對手如果想要施放咒語或起動異能來讓你的生物無法攻擊，這是他最後的機會。

B. 宣告攻擊者步驟

如果要攻擊的話，你決定要讓你的哪些未橫置生物攻擊，以及他們分別會攻擊哪位玩家或鵬洛客，然後它們便如此作。這會使得進行攻擊的生物被橫置。然後玩家可以施放瞬間與起動異能。

C. 宣告阻擋者步驟

如果要阻擋的話，對手決定他的未橫置生物將如何阻擋你的攻擊生物，然後它們便如此作。如果有數個生物阻擋同

一個攻擊者，則你要將這些生物排列順序，決定要首先對哪個造成傷害，然後接下來是哪個，依此類推。然後玩家可以施放瞬間與起動異能。

D. 戰鬥傷害步驟

仍在戰場上之每個進行攻擊或阻擋的生物將其戰鬥傷害分配給防禦玩家（如果它攻擊該玩家且未受阻擋），或是某鵬洛客（如果它攻擊該鵬洛客且未受阻擋），或是阻擋它的生物，或是被它阻擋的生物。如果你的某個攻擊生物被數個生物阻擋，則由你決定如何把戰鬥傷害分配給這些生物；對於排在第一個的阻擋生物，你必須把足以消滅它的傷害分配給它，才能繼續將傷害分配給排在下一個的生物，依此類推。一旦玩家決定由自己操控的生物該如何造成戰鬥傷害，該傷害就同時造成。然後玩家可以施放瞬間與起動異能。

E. 戰鬥結束步驟

玩家可以施放瞬間與起動異能。

4. 行動階段

第二次行動階段和第一次相同：你在此階段裡可以使用任何咒語與起動異能，而對手只能使用瞬間咒語與起動異能。另外，如果你在第一次行動階段沒有使用過地，則可以在此階段使用（打出）一張地。

5. 終結階段

A. 結束步驟

「在你的結束步驟開始時」觸發的異能進入堆疊。然後玩家可以施放瞬間與起動異能。

B. 清除步驟

若你的手牌超過七張，從其中選擇要棄那些牌，直到手牌只剩七張牌。接下來，移除所有生物受到的傷害及「直到回合結束」的效應。此步驟中不能施放咒語或起動異能，除非有異能在此時觸發。

下一個回合

現在輪到了對手的回合。該玩家重置它的永久物，並從頭來過。在該玩家結束後，又會輪到你的回合。繼續這樣重複下去，直到任一位玩家的生命降到 0 為止。只要有任一位玩家的生命降到 0，遊戲立刻結束，並且另一位玩家獲得勝利！

次次不同的遊戲

每回合都不會相同，可說是**魔法風雲會**最刺激之處～並且牌張也可以改變遊戲的規則。你繼續玩下去後，將會見到能產生魔法力的非地牌，以及除了產生魔法力之外還有其他效用的地。你會見到具有敏捷異能的生物，讓你馬上就可以用它們發動攻擊。你會見到具有飛行與踐踏異能的生物，將戰鬥的規則完全改變。你會見到其異能會在你的墳墓場中生效的牌。你會見到一些牌之異能搭配起來所產生的效應，居然遠比每張牌本身的效應還要強大（例如頑強亡者加上啃食殭屍的組合技）。這是充滿發現、驚喜、戰鬥，以及詭計的遊戲。這就是魔法風雲會。



第4節： 各式各樣的玩法

你已經知道了**魔法風雲會**這遊戲的玩法。但你想怎麼樣來玩呢？就如同這遊戲中豐富的選擇一樣，其玩法也有各式各樣。每位參與者都站在相同立足點，利用新打開的牌；而不是用自己所擁有的牌來預先構組套牌。你甚至可以與一羣朋友同樂，而不是只與一位較勁。

限制賽制

在限制賽玩法中，每位玩家都得利用剛得到的幾包補充包來自行構組套牌。換句話說，你要利用有限的牌張集合來構組套牌。每副套牌至少要有 40 張（而不是構組賽套牌的 60 張）。你只能利用從這些補充包中得到的牌，外加任意數量的基本地牌。（40 張的套牌通常有大約 17 個地以及大約 15 個生物。）

現開賽（任意數量的玩家）

在這種限制賽制中，你得利用全新的補充包來構組套牌。每位玩家各打開六包 15 張的補充包，並利用自己從補充包中得到的牌，加上任意數量的基本地，來構組至少 40 張的套牌。

補充包輪抽（4 至 8 人）

在此限制賽制中，你並不是單純地打開包裝來組牌，而是與同桌的其他玩家選取要用的牌，之後用所選的牌來構組套牌。玩家圍桌而坐，每人有三包未開封的 15 張補充包。

補充包輪抽開始時，每位玩家打開補充包，從裡面選一張自己要的牌。（不能看其他玩家選了什麼牌。）然後每位玩家將剩下來的牌傳給座位左邊的玩家，你接過別人遞來的牌，從裡面選一張，把剩下的再遞給左邊的玩家。如此進行下去，直到所有的牌都選完為止。然後，每位玩家打開第二包補充包，但這次要向右傳；牌全部選完之後，第三包又是向左邊傳。用你所選的牌與任意數量的基本地來構組至少 40 張的套牌。

如果想嘗試上述賽制以及更多玩法，請瞧瞧
當地店家舉辦了哪些賽事！

Wizards.com/Locator

你參與的**魔法風雲會**遊戲中可以多於兩位玩家。這類玩法的變化類型非常豐富。其中最受歡迎的一些包括雙頭巨人以及指揮官，這些只要利用你手邊的一般**魔法風雲會**牌就可以玩。其他的多人玩法則會利用大型牌或特製骰子，替參與的玩家提供特別的經驗。

雙頭巨人

在雙頭巨人玩法中，你與一位隊友共同對抗另一個雙人團隊。你與隊友可以互相查看手牌，並討論策略。你的隊伍共享的初始生命值是 30，你與隊友共享回合，並且你隊伍的生物會共同向敵方隊伍發動一波攻擊。但你們依舊分別有自己的牌庫，操控自己的永久物，耗費自己的魔法力，依此類推。

指揮官

在指揮官遊戲中，每位玩家的套牌都由他所挑選的某個傳奇生物所領導～這就是該套牌的指揮官。套牌剩餘的部份則是特別選擇過的生物，神器，以及其他咒語，並且必須符合該指揮官的特色，並且從其長處中獲取優勢。最適合指揮官遊戲之狀況是 3 至 6 人參與的自由互鬥，雖然兩人遊戲也很常見。請到此參見這由玩家創立的草根賽制詳情：MTGCommander.net。

競逐時空

競逐時空玩法會加入一疊大型時空牌，用來設定多人遊戲在不同時空的戰鬥地點。這些時空分別具有異能，可以改變遊戲的規則。如果你不喜歡當前的態勢，可以藉由擲時空骰來試圖時空換境；但也要做好碰上不可知狀況的準備！

魔王

在魔王遊戲中，某位玩家一開始有 40 點生命，以及額外一疊大型的陰謀牌。這位玩家就是魔王。其他玩家則組成隊伍來試圖打敗魔王。

秘訣

在多人玩法中，每位玩家第一次決定再調度時，會抽七張新的手牌，而不是平常的六張。而之後的再調度則會如常地要少抽一張。

在雙頭巨人玩法中，先手隊伍的兩位玩家要略過自己第一回合的抽牌步驟。而在所有的多人玩法中，先手的玩家都不用略過自己第一回合的抽牌步驟。

欲知以上賽制與其他**魔法風雲會**賽制的詳情，請參見：Wizards.com/MagicFormats。

以下依筆劃順序排列。

(非中文、符號)

①, ②, ③, 以及其他, ✖

這些出現在費用的一般魔法力符號, 代表「此數量的任意類別魔法力」。舉例來說, 如果 ② 出現在費用中, 就代表你可以用兩點任意類別的魔法力來支付它, 例如 ② 加上 ②, 或 ② 加上 ②, 或 ② 加上一點無色魔法力, 其他依此類推。(如果費用中出現了 ✖, 則你可以選擇 X 的數量為何。)

會產生魔法力的異能也可能會包含這類符號, 例如「加 ① 到你的魔法力池中。」在這段敘述中, ① 代表「一點無色魔法力」。無色的魔法力不能用來支付已經指定顏色的魔法力費用。

* (白色魔法力)

一點白色魔法力。橫置平原可以獲得 *。魔法力費用中包含 * 的牌便是白色。

♠ (藍色魔法力)

一點藍色魔法力。橫置海島可以獲得 ♠。魔法力費用中包含 ♠ 的牌便是藍色。

♣ (黑色魔法力)

一點黑色魔法力。橫置沼澤可以獲得 ♣。魔法力費用中包含 ♣ 的牌便是黑色。

♥ (紅色魔法力)

一點紅色魔法力。橫置山脈可以獲得 ♥。魔法力費用中包含 ♥ 的牌便是紅色。

♣ (綠色魔法力)

一點綠色魔法力。橫置樹林可以獲得 ♣。魔法力費用中包含 ♣ 的牌便是綠色。

☞ (橫置)

這個符號意指「橫置這張牌」(將牌橫放來表示它已經利用過)。它會在起動費用中出現。若是某張牌已經橫置了你便不能支付其 ☞ 的費用。另外, 別忘了你不能支付這回合剛受到你操控之生物's ☞ 費用, 除非它在你的回合開始時便在戰場上且由你操控。



已橫置

♣, ♠, 以及其他

混血魔法力符號代表了可以用其中一種顏色魔法力支付的費用。舉例來說, 可以用一點白色魔法力來支付 ♣ 所代表的費用, 也可以用一點藍色魔法力來支付。它既是白色魔法力符號, 也是藍色魔法力符號, 並且魔法力費用中包含 ♣ 的牌便既是白色也是藍色。

★/★

某些生物的力量與防禦力是以星號來表示, 而不是數字。這意指此生物的力量與防禦力是由某異能來決定, 而不是固定數值。舉例來說, 夢魘的異能註記著:「夢魘的力量及防禦力各等同於由你操控的沼澤之數量。」若夢魘進戰場時你操控四個沼澤, 它將會是 4/4。若你之後使用了更多沼澤, 就會讓它變得更強大。

X

當你在咒語或起動式異能的費用中看到 X, 你可以決定它的數值。舉例來說, 火泉噴發這個瞬間咒語的費用為 ✖②②, 並且會造成 X 點傷害。當你施放火泉噴發時, 你可決定 X 的數量是多少。舉例來說, 若你決定是三, 則火泉噴發的費用將是 ③②②, 且將會造成 3 點傷害。若你決定是六, 則火泉噴發的費用將是 ⑥②②, 且將會造成 6 點傷害。

(1 至 4 劃)

一次性效應

這種效應會在遊戲中生效一次, 然後便結束。舉例來說, 卜卦註記著:「抽兩張牌。」它的效應於結算時完成。一次性效應和將會在某個時限內持續的持續性效應不同。

力量

生物的力量印在生物牌右下角方塊裡, 在斜線的左邊。生物會依照其力量來造成傷害。力量為 0 或更少的生物, 在戰鬥中不會造成傷害。

山脈行者

地行者的一種。請參見名詞解釋的「地行者」段落。

不滅

不滅(過去用詞為「不會毀壞」)的永久物, 就不會因傷害而消滅, 也不會因咒語的「消滅」效應所消滅。它依舊能由於其他原因而放入墳墓場。請參見名詞解釋的「消滅」段落。

互鬥

某咒語或異能可能會要求某生物與其他生物互鬥。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。

反擊

取消某咒語或異能，使其效應消失。如果某咒語被反擊，它會被移出堆疊並置入其擁有者的墳墓場。當咒語或異能開始結算的時候，便已無法去反擊了。地並不是咒語，所以不能被反擊。

手牌

遊戲區域的一種。請參見第 8 頁的「手牌」段落。

支付生命

有時，某個咒語或異能會要求你在支付費用時一併支付生命。支付生命的方法是從你的總生命減去指定的生命值。你所支付的生命不能超過你目前的生命數量。支付生命不算是傷害，所以不能被防止。

文字欄

請參見第 5 頁的「牌張的各部分」段落。

(5 劃)

主動玩家

輪到他來進行此回合的玩家。主動玩家一定會首先得到機會來施放咒語與起動異能。

失去生命

對你造成的傷害都會讓你失去生命值，所以你的總生命會減去該數值。並且，有些咒語或異能也註記著：「它會讓你失去生命。這不算是傷害，所以不能被防止。」

平手

本盤遊戲沒有勝利者。舉例來說，如果地震這類咒語造成的傷害，足以讓雙方玩家的生命都降到 0 或更少，則此盤遊戲為平手。

未受阻擋

若某生物正進行攻擊，且防禦玩家決定不去阻擋它，則此生物便成為未受阻擋的生物。

永久物

一個在戰場上的牌或衍生物。永久物可以是神器、生物、結界、地，或鵬洛客。一旦某個永久物在戰場上，在它被消滅，被犧牲，或是被移開之前，都會待在戰場上。你不能平白無故地將某個永久物從戰場上拿掉，就算是由你操控的永久物也一樣。若某永久物離開戰場後，又因某種原因回到戰場上，它便算是張新的牌。它不會「記得」過去在戰場上曾發生什麼事。

除非特別指明，否則咒語和異能都只影響永久物。舉例來說，反召喚註記著：「將目標生物移回其擁有者手上。」你必須選擇戰場上的一個生物為目標，而不是在墳墓場中或是它處的生物牌。

永久物類別

永久物的類別包括神器、生物、結界、地，以及鵬洛客。永久物有可能同時具有多種類別。

生命、總生命

每位玩家在遊戲開始時有 20 點生命。當咒語，效應，或未受阻擋的生物對你造成傷害時，便從生命中減去該數量。若你的總生命降到 0 或是更少，你就輸了。若雙方的總生命同時降到 0 或更少，則此盤遊戲為平手。

生物

一種牌的類別。請參見第 6 頁的「生物」段落。

生物類別

用以讓你知道這是哪一種生物，像是鬼怪、妖精，或戰士。生物類別印在牌的中央，在「生物～」字樣之後。若是某個生物在「～」後面有兩個以「/」分開的中文字詞，則這個生物同時具有這兩種生物類別。

有些咒語或異能會影響具有某類別的生物。舉例來說，掠食裂片妖註記著：「由你操控的裂片妖生物得 +1/+1。」你操控的生物只要具有裂片妖這生物類別（包括掠食裂片妖在內），都會獲得此加成。

目標

在咒語與異能上面的一個用詞。請參見第 10 頁的「目標」段落。

先攻

這關鍵字異能會出現在生物上。具有先攻異能的生物能比不具此異能的生物提前造成戰鬥傷害。在戰鬥傷害步驟時，先檢查進行攻擊或阻擋的生物中有沒有具先攻或連擊異能者。它們會在一般的戰鬥傷害步驟前，先額外得到一個戰鬥傷害步驟。只有具先攻或連擊異能的生物才能在此步驟造成戰鬥傷害。在這之後，才輪到普通戰鬥傷害步驟。其他進行攻擊或阻擋的生物（僅限還在戰場上者），以及具有連擊異能的生物，會在這第二個步驟造成戰鬥傷害。

(6劃)

再調度

在**魔法風雲會**每盤遊戲開始時，你從牌庫抽頂端的七張牌。若因任何理由不喜歡起手的手牌，你可以再調度。你再調度時，將你的手牌洗入牌庫並重抽手牌，但比上次少抽一張。你可以多次重複再調度，但每次都須比上次少抽一張牌。在雙方都對起手的手牌滿意後，便開始遊戲。

名稱

請參見第 5 頁的「牌張的各部分」段落。

當牌上的文字欄中提到自己的名稱時，所指的是它本身，而非其他在戰場上的同名牌。

回合

每回合分為數個階段，階段再細分為步驟。請參見第 17 頁的「回合的結構」段落。

回合的結構

1. 開始階段
 - a. 重置步驟
 - b. 維持步驟
 - c. 抽牌步驟
2. 行動階段
3. 戰鬥階段
 - a. 戰鬥開始步驟
 - b. 宣告攻擊者步驟
 - c. 宣告阻擋者步驟
 - d. 戰鬥傷害步驟
 - e. 戰鬥結束步驟
4. 行動階段（第二次）
5. 終結階段
 - a. 結束步驟
 - b. 清除步驟

回應，反應

在某個咒語或異能進入堆疊之後，馬上施放另一個瞬間或起動某個起動式異能，便是「回應」前者。請參見第 10 頁的「回應咒語」段落。

地

一種牌的類別。請參見第 7 頁的「地」段落。

地行者

地行者是一群關鍵字異能的總稱，包括平原行者、海島行者、沼澤行者、山脈行者，以及樹林行者。只要防禦玩家操控至少一張該類別的地牌，具地行者的生物便不能被阻擋。

地類別

地的副類別。請參見名詞解釋的「基本地類別」段落。

多人遊戲

多於兩位玩家參與的**魔法風雲會**遊戲。請參見第 20 頁的「多人玩法」段落。

多色牌

若某張牌的魔法力費用中，有著兩種或兩種以上顏色的魔法力，便是多色的牌。舉例來說，魔法力費用為 $\{2, 2\}$ 的牌同時是黑色與紅色。大多數多色牌的邊框都是金色。

守軍

這關鍵字異能會出現在生物上。具有守軍異能的生物不能攻擊。

死去，死

「死」是描述某生物「從戰場置入墳墓場」的另一種說法。

死觸

這關鍵字異能會出現在生物上。死觸此異能，會使得某生物能夠向其他生物造成特別致命的傷害。如果具有死觸異能的生物向某生物造成任何數量的傷害，後者就會被消滅。如果你某個具死觸異能的生物被數個生物阻擋，則你可以只替這些生物各分配 1 點傷害！

行動階段

請參見第 17 頁的「回合的結構」段落。

(7 劃)

你

「你」這字眼出現在咒語或異能上時，指的是此咒語或異能目前的操控者。

巫術

一種牌的類別。請參見第 5 頁的「巫術」段落。

改為

當這詞出現在牌上面時，便表明了此咒語或異能將會產生替代性效應。請參見名詞解釋的「替代性效應」段落。

攻擊

你的生物向對手造成傷害的手段。在你的戰鬥階段中，如果要攻擊的話，你決定要讓你的哪些未橫置生物攻擊，以及他們分別會攻擊哪位玩家或鵬洛客，然後它們便立刻如此作。攻擊會讓生物橫置。生物只能攻擊玩家或鵬洛客，不能攻擊其他生物。然後你的對手將有機會用他的生物來阻擋它們。請參見第 13 頁的「攻擊與阻擋」段落。

步驟

除了行動階段之外，每個階段都會劃分為不同步驟。而某些步驟中會發生特定的事件。舉例來說你在重置步驟中重置你的永久物，在每個步驟或階段結束時，如果玩家還有剩餘未用的魔法力，這些魔法力會消失。請參見第 17 頁的「回合的結構」段落。

系列符號

請參見第 5 頁的「牌張的各部分」段落。

防止

當這個字出現在咒語或異能的內文中，便表明了這是個防止性效應。

防止性效應

在傷害實際發生前，會加以阻止的效應。防止性效應好比是盾牌一樣。如果傷害即將造成，但上面已經有盾牌，則部分或所有的傷害便不會造成。防止性效應能防止某來源將造成的所有傷害，或是防止其中特定數量的一部分傷害。

舉例來說，濃霧註記者：「防止本回合中將造成的所有戰鬥傷害。」你可以在戰鬥之前就施放濃霧，這個效應在本回合中便會一直存在著。然後，若有生物將在本回合中造成戰鬥傷害，濃霧便會將它防止。

防止性效應可以讓生物和／或玩家不受傷害。如果某防止性效應能防止數個來源在同一時間所造成的傷害，則由將受到此傷害的玩家，或者是將受到此傷害的生物的操控者，來決定要防止哪個來源的傷害。

防禦力

生物的防禦力印在生物牌右下角方塊裡，在斜線的右邊。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。如果某生物的防禦力降到 0 或更少，它便會置入其擁有者的墳墓場。

防禦玩家

在戰鬥階段中被攻擊的玩家（或其鵬洛客被攻擊的玩家）。

(8 劃)

使用

使用地牌的方式是將它從手上放進戰場。你每回合只能使用（打下）一個地，並且必須是在行動階段中，且堆疊是空的時候。地牌在使用時並不進入堆疊。

有些咒語或效應會要你使用一張牌。這可能會是使用一個地或是施放一個咒語，全依該牌的類別而定。

來源

某個傷害或異能的出處。一旦某異能進入堆疊之後，即使將其來源移除，此異能依舊會結算。

佩帶

這關鍵字異能會出現在武器上。它告訴你要花多少費用才能讓這武器裝備在由你操控的某生物上。它不會在乎此武器是否並未裝備，或者是否要佩帶在另一個生物上。你只能於你的行動階段中，並且堆疊上沒有咒語或異能時使用此異能。佩帶異能的目標，是你要將此武器裝備上去的生物。

咒語

除了地牌之外，任何牌都是以咒語的形態來施放。舉例來說，撒拉天使是張生物牌；當你在施放它的時候，它是個生物咒語；在這咒語結算後，便成為生物。

延勢

這關鍵字異能會出現在生物上。具有延勢異能的生物可以阻擋具有飛行異能的生物。不過，任何生物都可以阻擋具有延勢異能的生物。



忠誠

鵬洛客獨有的一項特徵，就是忠誠。每張鵬洛客牌右下角都印製了其忠誠值，代表它進戰場時上面會有多少個忠誠指示物。起動鵬洛客上的任一異能之費用，是在其上放置數個忠誠指示物，或從上面移去數個忠誠指示物。每對鵬洛客造成 1 點傷害，就會從該鵬洛客上移去一個忠誠指示物。如果它上面沒有忠誠指示物，就會置入其擁有者的墳墓場。請參見第 7 頁的「鵬洛客」段落。



所結附的

當靈氣的異能註記著「所結附的生物」(或者「所結附的神器」、「所結附的地」等等)，意思是「此靈氣所結附的那個生物」。舉例來說，吸血鬼印記具有此異能：「所結附的生物得 +2/+2 並具有繫命異能。」只有吸血鬼印記所結附的生物才會得到此加成，並且由該生物的操控者獲得其繫命異能所得到的生命。

抽一張牌

將你牌庫(套牌)最頂端的牌放入手牌。你在每回合的抽牌步驟開始時都會抽一張牌。某些咒語或效應也會讓你抽牌；這並不會影響你該回合的正常抽牌。如果某咒語或異能讓你將牌庫中的牌放入你的手牌，但卻沒包含「抽」這個字眼，就不視為抽牌。

抽牌步驟

請參見第 17 頁的「回合的結構」段落。

放逐區

遊戲區域的一種。放逐區基本上是將牌放到一旁待命的地方。如果咒語或異能將某張牌放逐，則該牌就會從原本所在的地方移到放逐區。請參見第 8 頁的「放逐」段落。

放進戰場

將某張牌或衍生物移到戰場區域。當某個咒語或異能要求將某個東西放進戰場時，這與施放這個動作並不相同；你只需將它放進戰場，並且不須支付它的費用。

武具

這種神器代表了武器，甲冑，或是其他可以讓你的生物利用的物品。當你施放武具牌時，它就如同普通的神器一般地進戰場。只要它在戰場上，你就可以在自己能夠施放巫術的時機下，支付其佩帶費用來將它裝備在由你操控的某生物上。即使此武具目前裝備在另一個生物上，也可以如此作。一旦武具裝備在生物上，就會對它產生某些效應。若裝備武具的生物離開戰場，此武具會「掉落」並留在戰場上，等著你將它裝備給其他生物。

沼澤行者

地行者的一種。請參見名詞解釋的「地行者」段落。

玩家

指你或是對手。若是某咒語或異能让你選擇一個玩家，你可以選擇你自己。如果上面註明的是「對手」，你就不能選擇你自己。若你玩的是多人遊戲(兩人以上進行的遊戲)，遊戲中的每個人都是玩家，包括你的隊友。

近代

一種越來越受歡迎的構組賽制。近代賽制利用從第 8 版和秘羅地開始至今的所有核心系列和環境。欲知詳情，請參見 Wizards.com/MagicFormats。

阻擋

讓對手的攻擊生物改為與由你操控的生物交戰，使得它們無法對你或你的鵬洛客造成傷害。當你的對手用一個或數個生物攻擊你時，你可以讓自己任意數量的未橫置生物來阻擋之。每一個都可以阻擋一個進行攻擊的生物。你也可以用兩個或更多未橫置的生物來阻擋單一攻擊生物。若是攻擊生物受到阻擋，它將會對阻擋生物造成戰鬥傷害，而非對你或它所攻擊的鵬洛客造成。阻擋與否並非強制性。請參見第 13 頁的「攻擊與阻擋」段落。

非～

當某個咒語或異能的內文提到「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」，以此類推。



非基本地

所有不具「基本」此超類別的地，都是非基本地～換句話說，任何名稱不是平原，海島，沼澤，山脈，或是樹林其中一種的牌。同樣名稱的非基本地牌，在套牌中不能超過四張。

(9 至 10 劃)

保護

這關鍵字異能會出現在生物上。具有保護異能的生物都會註記著「反○保護」。圓圈中便是此生物所「不怕」的特性。舉例來說，這可能是「反紅保護」，或是「反鬼怪保護」。保護異能會對該生物產生一些特別的效果：

- 該種來源將對此生物造成的傷害都會被防止。
- 此生物不能被該種靈氣所結附，也不能佩帶該種武具。
- 此生物不能被該種生物阻擋。
- 此生物不能被該種咒語或該種牌的異能當成目標。

威嚇

這關鍵字異能會出現在生物上。具有威嚇的生物只能被神器生物和/或與它有共通顏色的生物阻擋。舉例來說，具有威嚇的紅色生物能被紅色生物，紅綠雙色的生物，或任何神器生物所阻擋。當具有此異能的生物進行攻擊時，威嚇異能才會發生作用。

宣告攻擊者步驟

請參見第 17 頁的「回合的結構」段落。

宣告阻擋者步驟

請參見第 17 頁的「回合的結構」段落。

持續性效應

將會持續某段時間的效應。這種效應和只會發生一次作用、並且沒有持續時限的一次性效應不同。製造出持續性效應的咒語或異能，都會標明這個效應持續的時間。舉例來說，它可能會註記著「直到回合結束」。由靜止式異能產生的持續性效應，則會持續到具此異能的永久物離開戰場為止。

指示物

某些咒語或異能會要求你在牌上面放置指示物，指示物會用來記錄只要此永久物還在戰場上，便持續生效的改變；指示物通常會影響生物的力量和防禦力，或是記錄鵬洛客目前的忠誠值。你可以用任何東西當作指示物，如玻璃珠，骰子，或其他東西。

指揮官

一種休閒式玩法，參與玩家的套牌各由一個傳奇生物領導。

施放

施放咒語的方式，就是將它放入堆疊。不同種類的咒語分別能在不同的時機下施放，但是施放咒語的步驟都是一樣的：宣告咒語，選擇其目標（以及一些要馬上作的決定），支付其費用。請參見第 10 頁的「咒語」段落。

洗牌

使你套牌裡面牌之順序隨機分布的方法。在每個魔法風雲會遊戲剛開始時，你必須洗你的套牌。有些牌的效應也會要求你洗牌（通常是因為該牌讓你看到了牌庫的內容）。

背景敘述

提供額外樂趣的楷體文字（楷體文字看來就像這樣）。背景敘述描述關於魔法風雲會世界的故事。被括號框起的文字是用來作為規則提示，而非背景敘述。背景敘述不會影響牌的施放。

衍生物

有些瞬間，巫術，或是異能可以創造出生物，這些東西都會以衍生物來代表。你可以用任何東西來當作衍生物，唯一的條件是要能夠分辨它是否是橫置的。

衍生物和生物完全相同，並且能夠影響生物的所有規則、咒語、以及異能，都能夠影響衍生物。不過，如果你的衍生物離開戰場，就會先移到新的區域（例如你的墳墓場）然後立刻從遊戲中消失。



重生

讓某永久物在此回合接下來的時段中不被消滅。重生效應好比是盾牌一樣。註記著「重生 [某永久物]」的咒語或異能，會在該永久物上放一個重生盾，並在該回合中任何時候都有機會用掉。如果某永久物將被消滅，且其上有重生護盾，它就不會被消滅。並且它會被改為被橫置、被移出戰鬥（如果它是個進行攻擊或阻擋的生物），並且移除其上的所有傷害。然後這個重生護盾就因此用掉。此生物

並未因此離開戰場，所以其上的靈氣，武具，和指示物都留在上面。所有未用掉的重生護盾在清除步驟中都會消失。

雖然有重生護盾的永久物不會被消滅，它依舊可能由於某些原因而放入墳墓場。請參見名詞解釋的「消滅」段落。

重置

將已橫置的牌放正，好再度利用它。請參見第 9 頁的「橫置」段落。

重置步驟

請參見第 17 頁的「回合的結構」段落。

限制賽

這類賽制在開始玩之前，你會為此打開補充包，且利用所得到的牌來玩。請參見第 19 頁的「限制賽制」段落。

飛行

這關鍵字異能會出現在生物上。只有具飛行或延勢異能的生物才能阻擋具飛行異能的生物。

套牌

你所挑選出來至少 60 張牌的集合，並且充分洗牌過。（要求玩家在比賽過程中構組套牌的限制賽制，則只要求套牌至少要有 40 張牌。）若要玩魔法風雲會，你必須要有自己的套牌。遊戲開始後，你的套牌便成為你的牌庫。

展示

當你展示一張牌時，你必須把它給所有遊戲中的玩家看。

效應

咒語或異能在結算後會產生效應。效應共有以下數種：一次性效應，持續性效應，防止性效應，以及替代性效應。你可以分別在這份名詞解釋中查閱。

消滅

將某個永久物從戰場移到其擁有者的墳墓場。若某回合中生物承受的傷害等於或超過其防禦力，它便被消滅。同時，許多咒語或異能可以直接消滅永久物（而不會對其造成傷害）。

有時永久物不是被消滅，卻依舊會放入墳墓場。如果某永久物被犧牲，它並不是被「消滅」，但依舊會放入其擁有者的墳墓場。以下狀況也會讓永久物放入墳墓場：如果某生物的防禦力降到 0 或更少；由同一玩家操控的兩個同樣名稱的傳奇永久物同時在戰場上；由同一玩家操控的兩個具有同樣副類別的鵬洛客同時在戰場上；或是戰場上的靈氣並未結附在其「結附」異能所指明的東西上。

海島行者

地行者的一種。請參見名詞解釋的「地行者」段落。

神器

一種牌的類別。請參見第 6 頁的「神器」段落。

神器生物

它們既是神器也是生物。請參見第 6 頁的「生物」段落。

起手包

這種包裝內含一副打開就可玩的套牌，且內容都出自特定的系列，並且加贈兩包 15 張的補充包。你購買起手包之後，可以立刻打開裡面的套牌來玩。**魔法風雲會 2014** 核心系列共有五種起手包。當你剛開始學習如何玩的時候，建議你從調整**魔法風雲會**起手包中的套牌陣容開始；這是練習自行設計套牌的好開頭。欲搜尋銷售**魔法風雲會**的地點，請來這裡查詢：Wizards.com/Locator。

起動

起動某起動式異能的方式，是將它放入堆疊。起動異能的方法就好比是施放咒語一樣：宣告異能，選擇其目標，支付起動費用。請參見第 12 頁的「起動式異能」段落。

起動式異能

永久物所具有之異能的三個類別之一。起動式異能的格式為「費用；效應」。請參見第 12 頁的「異能」段落。

閃現

這關鍵字異能會出現在生物，神器，以及結界上。具有閃現的咒語能在你可施放瞬間時施放。

(11 至 12 劃)

副類別

各類別的牌都可能同時具有副類別。副類別都會接在類別欄的長橫線後面（中文版加註：中文版的牌，則是接在「～」後面）。生物的副類別稱為生物類別，地的副類別稱為地類別，依此類推。某張牌可能具有多個副類別 或是一個都沒有。舉例來說「生物～妖精／戰士」具有妖精與戰士兩個副類別，但類別欄只印著「地」的牌則沒有副類別。

有些副類別具有專屬的特別規則。請參見名詞解釋的「靈氣」，「武具」，「基本地類別」，以及「鵬洛客類別」段落。生物的副類別並沒有專屬的特別規則。

有些效應能改變永久物的副類別。舉例來說，「目標生物成為妖精直到回合結束」。除非此異能有特別註明，否則新的副類別會取代原先的所有副類別。

區域

在魔法風雲會遊戲中，用來劃分不同場所的名詞。請參見第 8 頁的「遊戲區域」段落。

堆疊

遊戲區域的一種。請參見第 8 頁的「堆疊」段落。

基本地

基本地有五種。平原產生 *（白色魔法力）。海島產生 🌊（藍色魔法力）。沼澤產生 ⬛（黑色魔法力）。山脈產生 🏔️（紅色魔法力）。樹林產生 🌳（綠色魔法力）。它們的類別欄都註記著「基本」字樣（基本屬於超類別）。這五種地之外的地，都稱為非基本地。

在構組套牌時，你可以放入任意數量的基本地。除了它們之外，套牌中同樣名稱的牌不能超過 4 張。



基本地類別

每個基本地都具有副類別，也就是類別欄中接在「基本地～」後面的字樣。它們都屬於「基本地類別」，名稱與這五種基本地的名稱一模一樣。有些非基本地也具有基本地類別。具有基本地類別的地都具有能產生有色魔法力的異能，就算文字欄沒有註明也是一樣。舉例來說，每個樹林都具有「🌳：加 🌳 到你的魔法力池中。」的異能。

敏捷

這關鍵字異能會出現在生物上。具有敏捷的生物在受你操控時便能攻擊。你也可以使用此生物上起動費用包含 🏃 的起動式異能。

棄牌

將一張牌從你的手上置入你的墳墓場。若某個咒語或異能要求你棄牌，你可以自行決定要棄掉哪張～除非它指明是由其他玩家選擇要棄的牌，或是你須「隨機」棄牌。

在你的清除步驟中，若你的手牌超過七張，則你必須選擇要棄掉那些牌，直到手牌只剩七張。

現開

請參見第 19 頁的「限制賽制」段落。

異能

這是永久物的文字欄中（背景敘述和規則提示不算），用來告訴你此永久物之異能的文字。永久物上的異能分為三種類別：靜止式異能，觸發式異能，以及起動式異能。除非上面特別註明，否則當具有該異能的永久物在戰場時，這異能才會「有效」。在觸發式異能觸發或起動某起動式異能之後，除非被反擊，否則將會結算；當異能進入堆疊之後，即使產生它的來源有任何變化，都不會影響異能本身。請參見第 12 頁的「起動式異能」段落。

移出戰鬥

若某效應將生物移出戰鬥，此生物便不再算是進行攻擊或阻擋。若它在移出戰鬥前阻擋了某個生物，該攻擊生物仍然算是被阻擋了，所以被攻擊的玩家或鵬洛客不會受到此攻擊生物的傷害。被移出戰鬥的生物不會造成、也不會受到戰鬥傷害。

統帥區

此區域用來放置那些能夠影響遊戲，卻又不是永久物的物件。某些鵬洛客產生的徽記會放在此處，而某些多人玩法則將大型牌放在此處。

被阻擋的生物

至少受到一個生物阻擋的攻擊生物。一旦某生物被阻擋，則直到整個戰鬥階段結束，它都是被阻擋的狀態～即使其阻擋者已全部離開戰鬥也是一樣。換句話說，如果攻擊生物受到阻擋，它便無法對自己所攻擊的防禦玩家或鵬洛客造成傷害（除非該攻擊生物具有踐踏異能）。在戰鬥階段之外，不存在「進行阻擋的生物」這種特性。

規則提示

被括號框起的楷體文字用來提醒你某項規則或關鍵字異能（看來就像這樣）。規則提示並非用來告訴你該異能的所有規則。它只是提醒你這張牌該如何利用。中文版牌的規則提示並未以斜體印刷。

連擊

這關鍵字異能會出現在生物上。具有連擊異能的生物會造成兩次戰鬥傷害。在戰鬥傷害步驟時，先檢查進行攻擊或阻擋的生物中有沒有具先攻或連擊異能者。它們會在一般的戰鬥傷害步驟前，先額外得到一個戰鬥傷害步驟。只有具先攻或連擊異能的生物才能在此步驟造成戰鬥傷害。在這之後，才輪到普通戰鬥傷害步驟。其他進行攻擊或阻擋的生物（僅限還在戰場上者），以及具有連擊異能的生物，會在這第二個步驟造成戰鬥傷害。

備牌

魔法風雲會的活動都允許利用備牌～也就是一些應付特定對手時特別有效的牌。在你與對手結束一盤遊戲之後，你可以使用你的備牌中的牌來修改你的套牌。而在遇到下一位對手之前，你必須把套牌還原成原本的樣子。

在構組賽中，你的備牌數量上限為 15 張。除了基本地之外，玩家的套牌及備牌合起來計算時，同一張牌不能超過四張。你的套牌至少要有 60 張。

在限制賽中，你所得且沒放在主套牌裡的牌都是備牌。你的套牌至少要有 40 張。

替代性效應

這種效應等待某種特殊的事件，然後在它發生前以不同的事件替代。替代性效應都會包括「改為」一詞。舉例來說，玄鐵巨像的部分內文註記者：「若玄鐵巨像將從任何區域置入墳墓場，則改為展示玄鐵巨像，並將它洗入其擁有者的牌庫。」此效應把「將玄鐵巨像置入墳墓場」此行動改為另一個行動：「將它洗入其擁有者的牌庫」。玄鐵巨像完全碰不到墳墓場。

無色

地牌與大多數神器都是無色。「無色」不算是一種顏色。若某個東西要你選擇一種顏色，你不能選擇無色。

牌的類別

你套牌中的每張牌都屬於以下類別的至少一種：神器，生物，結界，瞬間，地，鵬洛客，或巫術。牌的類別印在圖案左下方。有些牌具有多種類別，神器生物即為一例。有些牌具有副類別，就像「生物～鬼怪／戰士」中的「鬼怪」與「戰士」；或是具有超類別，就像「基本地～樹林」中的「基本」。

牌庫

遊戲區域的一種。請參見第 8 頁的「牌庫」段落。

稀有度

代表你取得某張牌的機會如何。在魔法風雲會中，牌有四種稀有度：普通，非普通，稀有，以及秘稀。每個 15 張牌的補充包中，通常都有十一張普通牌（包含一張基本地牌），三張非普通牌，以及一張稀有牌。而有些補充包中稀有牌的位置會替換成秘稀牌。



結束步驟

請參見第 17 頁的「回合的結構」段落。

結附

這關鍵字異能會出現在靈氣上。這兩字後面通常會有永久物的描述（舉例來說，「結附於生物」或是「結附於地」），告訴你此靈氣可以結附於哪種永久物上。當你施放此靈氣時，你必須指定該類永久物為目標。類似狀況：註記者「結附於玩家」或是「結附於對手」的靈氣，於施放時必須指定玩家為目標。如果某靈氣所結附的永久物因故不符合其結附異能的描述，它就會置入其擁有者的墳墓場。

結界

一種牌的類別。請參見第 6 頁的「結界」段落。

結算

當你施放咒語或起動某起動式異能時，或是當某觸發式異能觸發時，並不會馬上產生效果。它只是進入堆疊而已。在每位玩家都有機會來回應它之後，它將結算並且產生效應。若另一個咒語或異能將它反擊，或它所有的目標在結算時都已不合法，則它完全不會結算（並且如果它是咒語，則它會置入其擁有者的墳墓場）。

費用

費用是採取某個行動所必須支付的東西。你必須支付某些費用來施放某咒語或起動某異能。有些咒語或異能也會在你在它結算時支付某費用。費用必須一次付清。舉例來說，若某個起動式異能的費用（在「：」前面的部分）要你棄一張牌，但你手上沒有牌，便完全無法支付此費用。

超類別

各類別的牌都可能同時具有超類別。超類別會印製在類別欄的牌張類別之前。舉例來說「基本地～樹林」具有「基本」此超類別，而「傳奇生物～人類／戰士」則具有「傳奇」此超類別。超類別與牌的類別並沒有特別關聯。有些超類別具有專屬的特別規則。

進行攻擊的生物

就是正在攻擊對手的生物。從你宣告某個生物為攻擊者的時候開始，一直到戰鬥階段結束時，只要它沒有因某些效應而移出戰鬥，它便是正在進行攻擊。在戰鬥階段之外，不存在「進行攻擊的生物」這種特性。

進行阻擋的生物

對某個攻擊者進行阻擋的生物，稱為「進行阻擋的生物」。如果生物阻擋某個攻擊者，攻擊者將會對其阻擋者（而非防禦玩家或它所攻擊的鵬洛客）造成傷害。一旦某生物進行阻擋，則直到整個戰鬥階段結束，它都是個進行阻擋的生物～即使它所阻擋的生物已離開戰鬥也是一樣。在戰鬥階段之外，不存在「進行阻擋的生物」這種特性。

進戰場

當神器，生物，結界，以及鵬洛客咒語結算時，它們就以永久物的身分進戰場。地也以永久物的身分進戰場。

有些觸發式異能的開頭是「當 [此永久物] 進戰場時當具有這種異能的永久物放進戰場時，就會馬上觸發此異能。有些異能也會在某些其他永久物進戰場時觸發。

有些牌註記著它們須橫置進戰場。這些牌並不是先進戰場再橫置～這些牌在進戰場時就是已橫置的。類似情形：那些具有「進戰場時上面有 [某數量] 個 +1/+1 指示物」的生物，或是其力量或防禦力會受某持續性效應影響者，都不是先進戰場然後才改變大小。

階段

回合的主要部分之一。共有五個階段：開始階段，第一個行動階段，戰鬥階段，第二個行動階段，以及終結階段。某些階段還會分成不同的步驟。在每個步驟或階段結束時，如果玩家還有剩餘未用的魔法力，這些魔法力會消失。請參見第 17 頁的「回合的結構」段落。

傳奇

傳奇是一種超類別，所以會印製在牌類別欄上，且在類別的前面。如果某位玩家操控了兩個或更多同名傳奇永久物，該玩家選擇其中一個留在戰場，並將其餘的置入其擁有者的墳墓場。（不同的玩家可以操控同名的傳奇永久物。）這稱為「傳奇規則」。

（13 劃與以上）

傷害

這是用來降低玩家總生命，降低鵬洛客忠誠，以及消滅生物的東西。進行攻擊與阻擋的生物會依照其力量來造成傷害。某些咒語和異能也可直接造成傷害。只有生物，鵬洛客，以及玩家才會受到傷害。如果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。如果鵬洛客受到傷害，就會從上面移去該數量的忠誠指示物。如果玩家受到傷害，則由總生命中減去。

傷害和失去生命不同。舉例來說，黑暗眷顧此靈氣具有「當黑暗眷顧進戰場時，你失去 1 點生命。」的負面效應。這種失去生命不算是傷害，所以不能被防止。

補充包

一包隨機投入的魔法風雲會牌包裝。當你要收集更多牌時，這將會是你購買的對象。大多數 15 張的補充包中都有一張稀有或秘稀牌，三張非普通牌，以及十一張普通牌（包含一張基本地牌）。欲搜尋銷售魔法風雲會的地點，請來這裡查詢：Wizards.com/Locator。

補充包輪抽

請參見第 19 頁的「限制賽制」段落。

躲避式異能

用來稱呼某些「會使得生物難以被阻擋」的異能之暱稱。飛行是其中最普遍的一種。

辟邪

這關鍵字異能會出現在永久物上。具辟邪異能的永久物不能成為由對手操控之咒語或異能的目標。操控具辟邪異能永久物的玩家則依舊可以選擇它為咒語或異能的目標。

對手

你和對手玩牌。若是某張牌上註記了「對手」，便是指它的操控者之對手。

對局

與同一位對手進行的一系列遊戲。大多數都採三戰兩勝，先贏兩盤遊戲的玩家就贏了這次對局。前一盤的輸家可以決定這盤遊戲由誰先手，下一盤則依此類推。

構組賽

這類賽制需要你事先構組好套牌。規則有兩條：你的套牌必須至少有 60 張，並且套牌中同樣名稱的牌不能超過四張（基本是例外）。標準賽是最受歡迎的構組賽制。

維持步驟

請參見第 17 頁的「回合的結構」段落。

認輸

停止遊戲，讓對手贏得勝利。你可以在任何時機下認輸（通常是你覺得這盤遊戲已無勝算時）。當你認輸時，你就輸掉這盤遊戲。

墳墓場

遊戲區域的一種。請參見第 8 頁的「墳墓場」段落。

標準賽

最受歡迎的構組賽制。它只利用本遊戲最近發行的幾個系列。目前的環境，去年十月發行的環境，以及最新的核心系列，都可以在標準賽套牌中利用。欲知詳情，請參見 Wizards.com/MagicFormats。

踐踏

這關鍵字異能會出現在生物上。踐踏是使得此生物在受到阻擋之後，可以將多餘傷害打到它所攻擊的玩家或鵬洛客之異能。當具踐踏異能的攻擊生物被阻擋時，你必須將它的戰鬥傷害分配給所有阻擋它的生物；但如果分配給每個進行阻擋的生物的傷害都已至少等於它們的防禦力，你就可以將攻擊生物的多餘傷害分配給它所攻擊的玩家或鵬洛客。

戰鬥

一般來說，戰鬥意指攻擊、阻擋，以及其他在戰鬥階段中發生的事。

戰鬥結束步驟

請參見第 17 頁的「回合的結構」段落。

戰鬥階段

請參見第 17 頁的「回合的結構」段落。

戰鬥傷害

生物經由攻擊或阻擋所造成之傷害。生物會依照其力量來造成傷害。此傷害會在戰鬥傷害步驟中造成。其他種類的傷害都不算是戰鬥傷害，就算是由生物異能在戰鬥階段所造成的傷害也一樣。

戰鬥傷害步驟

請參見第 17 頁的「回合的結構」段落。

戰場

遊戲區域的一種。請參見第 8 頁的「戰場」段落。

擁有者

用這張牌放在套牌中開始這盤遊戲的人。即使對手操控了你的永久物，你依然是它的擁有者。（即使你將套牌借給朋友來用，他在這盤遊戲中會是這些牌的「擁有者」。）衍生物的擁有者是它進戰場時操控它的玩家。

操控

你操控你所施放的咒語，以及進戰場時屬於你陣營的永久物。由你所操控的永久物所產生之異能，也是由你操控。

只有你才能替你所操控的東西下決定，對由你操控的永久物而言，只有你才能起動上面的起動式異能；即使你將某個靈氣結附在對手的生物上，你依舊操控此靈氣與其異能。

有些咒語和異能可讓你獲得某永久物的操控權。這在大部分的情況下，都表示要把這張牌從對手那邊拿到你這邊。但若是靈氣或武器，則即使其操控者改變，也不用移動此牌。

操控者

咒語的操控者是指施放該咒語的玩家。起動式異能的操控者為起動該異能的玩家。永久物的操控者是施放它的玩家～除非某咒語或異能改變了其操控者。觸發式異能的操控者為該異能觸發時，該異能來源的操控者。

橫置

將牌橫放。請參見第 9 頁的「橫置」段落。

樹林行者

地行者的一種。請參見名詞解釋的「地行者」段落。

選擇一項～

當「選擇一項～」這個詞出現在牌上面時，便是表明了你在施放這張牌時，必須決定一種模式。你之後不能改變主意，即使一開始的選擇沒什麼好處。

靜止式異能

永久物所具有之異能的三個類別之一。請參見第 12 頁的「靜止式異能」段落。

優先權

由於玩家可以在對手的回合中施放瞬間與起動異能，遊戲便需要一個系統，好確定在任何時點只有一位玩家能作事情。不論在哪个時段，都由優先權來決定誰能施放咒語或起動某起動式異能。

主動玩家（正在進行目前回合的玩家）在每個步驟和每個行動階段的開始時會得到優先權～除了重置步驟和清除步驟之外。你有優先權時，你可以施放咒語與起動某起動式異能，或是讓過（選擇什麼都不作）。如果你作了事情，便能保有優先權，好繼續做出同樣決定。如果你讓過，則由對手獲得優先權，並由他來作出此決定。如此交互進行，直到雙方玩家都宣告讓過為止。

當兩位玩家皆讓過，如果堆疊中有咒語或異能，則它便結算。然後主動玩家再度獲得優先權，並且重複此系統。當兩位玩家皆讓過，如果堆疊中沒有咒語或異能，則該回合的這部分便結束，並開始下一個。

徽記

某些鵬洛客的異能會創造出徽記，且這會對遊戲持續造成影響。徽記一旦創造出來，就無法被消滅，且其異能會持續生效到遊戲結束。

瞬間

一種牌的類別。請參見第 6 頁的「瞬間」段落。

總魔法力費用

在魔法力費用中的魔法力數量加總（不論顏色）。舉例來說，魔法力費用為 3 的牌，其總魔法力費用為 5。而魔法力費用為 2 的牌，其總魔法力費用為 2。

離開戰場

「離開戰場」意指某永久物從戰場區域移動到其他區域。它有可能是從戰場上移回某玩家的手上，或是從戰場上進入墳墓場，或是到了其他的區域。另外，若是某張牌離開戰場後，又因某種原因回到戰場上，它便算是張新的牌，它不會「記得」過去在戰場上曾發生什麼事。

雙頭巨人

請參見第 20 頁的「多人玩法」段落。

額外費用

有些咒語會上註明其額外費用。施放這種咒語時，必須一併支付該牌右上角的魔法力費用與其額外費用。

顏色

在魔法風雲會中，顏色有五種：白色，藍色，黑色，紅色，以及綠色。若是某個咒語或異能要求你選擇一種顏色，你只能從這五種之中作選擇。牌的顏色由其魔法力費用決定。舉例來說，費用為 1 的牌是藍色，而費用為 2 的牌既是紅色也是白色。魔法力費用中不包含有色魔法力符號的牌，例如大多數的神器，便是無色。（「無色」不算是一種顏色。）地也是無色。

有些效應能改變咒語或永久物的顏色。舉例來說，「目標生物成為藍色直到回合結束」。除非此異能有特別註明，否則新的顏色會取代原先的顏色或顏色組合。



繫命

這關鍵字異能會出現在永久物上。具有繫命之永久物所造成的傷害，除了如同一般傷害來作用之外，還會讓該永久物的操控者獲得等量的生命。

類別欄

請參見第 5 頁的「牌張的各部分」段落。

鵬洛客

一種牌的類別。請參見第 7 頁的「鵬洛客」段落。

鵬洛客類別

鵬洛客的副類別。如果某位玩家操控了兩個或更多同樣類別的鵬洛客，該玩家選擇其中一個留在戰場，並將其餘的置入其擁有者的墳墓場。(不同的玩家可操控同樣類別的鵬洛客。)

競逐時空

一種利用大型時空牌的多人玩法。

觸發式異能

永久物所具有之異能的三個類別之一。請參見第 12 頁的「觸發式異能」段落。

警戒

這關鍵字異能會出現在生物上。當具有警戒異能的生物攻擊時，該生物不會因此被橫置。

贏得遊戲

贏得一盤遊戲勝利的的方法如下：

- 對手的總生命降到 0 或更少。
- 對手必須抽牌，牌庫卻沒牌可抽。
- 對手具有 10 個或更多中毒指示物。(在*魔法風雲會 2014* 核心系列裡面，沒有牌能夠讓玩家獲得中毒指示物。)
- 某咒語或異能說你贏得這盤遊戲或是對手輸掉這盤遊戲。
- 對手認輸。

如果雙方玩家同時輸掉這盤遊戲，則本盤為平手～沒有贏家。

不同的多人玩法可能會修改贏得遊戲的條件。

犧牲

選擇戰場上由你操控的某個永久物，並將它放入其擁有者的墳墓場。你只能犧牲自己操控的永久物。犧牲永久物和消滅永久物並不相同，所以你無法重生用來犧牲的永久物。除非某個咒語或異能要求你如此做，或者這是某費用的一部分，否則不能平白無故地犧牲永久物。

魔王

一種單人對抗多人的多人玩法，並且會利用大型陰謀牌。

魔法力

用來支付咒語和某些異能之費用的魔法能量，通常是橫置地牌來產生。魔法力的顏色共有五種：* (白) ♠ (藍) ♣ (黑) ♥ (紅) ♣ (綠)。也有無色的魔法力。

魔法力池

魔法力會暫時存放在這個場所，直到你用來支付掉，或是目前的步驟或階段結束為止。

魔法力異能 將魔法力加入魔法力池的異能。魔法力異能可能是起動式異能或是觸發式異能。當你起動魔法力異能或是它觸發時，它都不會進入堆疊～你立刻得到魔法力。

魔法力費用

請參見第 5 頁的「牌張的各部分」段落。也請參見名詞解釋的「總魔法力費用」段落。

靈氣

一種特別的結界，可以貼在其他的永久物上(有時則是貼在玩家上)。每個靈氣上面都有個關鍵字「結附」，後面會註明它可以結附的類別，例如：「結附於生物」，「結附於地」等等。在施放靈氣咒語時，你要選擇它將以哪一個所指定類別的永久物為目標。當該靈氣結算時，就將它放進戰場並結附在該永久物上(然後就不再指定它為目標)。如果某靈氣所結附的永久物因故不符合其結附異能的描述～或是完全沒結附於任何東西上～，它就會置入其擁有者的墳墓場。

有問題嗎？

進口商：香港商孩之寶玩具百貨香港有限公司台灣分公司
台北市復興南路一段 2 號 4 樓
電話：0800-058-585
消費者服務信箱：taiwan@wizards.com
統編：86686944

香港：孩之寶玩具百貨香港有限公司
香港尖沙咀廣東道十一號海港城世界商業中心 1108-9 室
電話：+852 2738 8300
傳真：+852 2375 8067
查詢電郵：hongkong@wizards.com

規則手冊製作人員

魔法風雲會原創遊戲設計：Richard Garfield

規則編寫：Matt Tabak

編輯：Del Laugel 及 Kelly Digges

美術指導：Lisa Hanson

魔法風雲會原始圖像設計：Jesper Myrfors、Lisa Stevens、以及 Christopher Rush

感謝所有的計劃團隊成員，以及其他不及備載者對魔法風雲會此遊戲之貢獻。

本規則手冊於 2013 年 7 月出版。

©2013 威世智有限公司，美國 PO Box 707, Renton WA 98057-0707, USA。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。魔法風雲會，威世智，Magic，以及上述商標；秘羅地，角色名稱及所有過於類似者，五色所形成的五邊形，以及 * * * * * 的符號，不論在美國或其他國家中，均為威世智公司的財產。美國專利字號 RE 37,957。300Z1796001 CT





FRIDAY NIGHT MAGIC

你的
週五夜晚去處

加入魔法風雲會的玩家社群，每個週五夜晚都有得玩！

#MTGFNM

WIZARDS.COM/FNM