13세 이상 이용가

MAGIC The Gathering

핵심 가이드

더 큰 사냥감을 노려라

트레이딩카드게임의 선두주자 매직 : 더 개더링의 세계에 오신 것을 환영합니다. 전 세계 수백만 팬을 확보한 매직의 무한한 전략과 방대한 세계관, 매력적인 등장인물, 폭넓은 커뮤니티를 만나보세요.

전에 구매한 매직 카드가 있다면 지금 꺼내세요. 상대를 물리치려면 적절한 수단이 필요합니다. 무시무시한 생물을 소환하고 신화에 등장하는 아이템을 장착하고 멋진 마법 주문을 발동하려면 카드가 필요합니다. 여러분의 카드는 체스 게임의 말과 같습니다. 하지만 체스와는 달리 원하는 대로 말을 조합할 수 있습니다!

수천 장의 카드 중에서 어떤 카드를 골라야 할까요? 덱을 짜려면 카드 60장이 필요합니다. 처음으로 덱을 짠다면 인트로팩이 좋습니다. 인트로팩에는 덱을 짜는 데 필요한 생물 카드와 대지 카드, 주문 카드가 모두 들어 있어 바로 플레이할 수 있기 때문입니다. 게다가 15장들이 부스터 팩이 두 개 들어 있기 때문에 입맛에 맞게 덱을 바꿀 수 있습니다.

일러스트: Tyler Jacobson

시작하기

게임을 시작하기 전에 덱을 섞습니다. 게임에서는 덱을 서고라고 합니다. 서고에서 카드 일곱 장을 뽑고 대지 카드가 몇 장인지 확인합니다. 카드 삽화 바로 아래를 보면 카드 유형을 알 수 있습니다. 이 예제 게임에서 대지를 두 장 미만 뽑았다면 카드를 서고에 넣고 다시 섞은 다음 새로 일곱 장을 뽑습니다.

플레이어는 각기 생명 20점으로 게임을 시작합니다. 종이에 기록하거나 주사위를 사용해서 자신의 현재 생명점을 표시하세요. 상대방의 생명점을 0으로 줄이면 게임에서 승리합니다!

카드 유형

덱에는 대지 카드와 생물 카드는 물론, 집중마법, 순간마법, 마법물체, 부여마법, 플레인즈워커 카드도 들어갈 수 있습니다. 이제 다양한 카드 유형과 사용법을 알아보겠습니다.

대지

대지 카드는 모든 매직 덱에 꼭 넣어야 합니다. 대지 카드는 덱에 포함된 다른 주문을 발동하는 데 필요한 마법 에너지인 마나를 생성합니다. 자신의 턴 본단계에 대지 카드 한 장을 전장에 내려놓을 수 있습니다. 대지 카드는 플레이어 앞쪽에 내려놓습니다. 자신의 턴 시작에 탭된 대지를 언탭(똑바로 세워 놓음)해서 다시 쓸 수 있도록 합니다.

매직에는 다섯 색의 마나가 있으며 이에 따라 다섯 종류의 기본 대지가 있습니다. 색마다 고유한 장점과 능력이 있습니다. 자세한 내용은 게임을 진행하며 설명하겠습니다.

기본 대지가 아닌 대지도 있습니다. 이런 대지를 탭해 여러 색 마나를 얻거나 무색 마나(1, 2 등)를 얻을 수 있지만 보통 특별한 능력이 있습니다.

기본 대지 유형	탭하면 생산하는 마나의 색
들	(백색)
섬	(청색)
늪	(흑색)
산	(적색)
숲	(녹색)

주문

대지가 아닌 모든 카드는 주문 카드입니다. 전장에 놓여 "지속물"이 되는 유형의 주문도 있고, 효과를 발휘하고 바로 무덤으로 가는 유형의 주문도 있습니다.

생물

생물은 지속물이며, 플레이어를 대신해서 싸웁니다. 생물로 상대를 공격하거나 상대의 공격을 방어할 수 있습니다. 생물 주문은 자신의 본단계에서만 발동할 수 있습니다.

마법물체 및 부여마법

마법물체와 부여마법 모두 지속물입니다. 마법물체는 마법이 깃든 물건이며 부여마법은 효과가 지속되는 마법입니다. 마법물체는 보통 무색이며 이는 마법물체를 발동할 때 아무 색의 마나나 사용할 수 있다는 뜻입니다. 일부 마법물체는 마법물체이면서 생물인 경우도 있습니다. 마법물체 주문과 부여마법 주문은 자신의 본단계에서만 발동할 수 있습니다.

집중마법 및 순간마법

집중마법과 순간마법 주문은 다양하고 강력한 효과를 발휘하는 주문입니다. 이들 주문은 발동과 동시에 효과를 발휘하고 무덤으로 갑니다. 집중마법 주문은 생물 주문이나 다른 지속물 주문과 마찬가지로 자신의 본단계에서만 발동할 수 있습니다. 반면 순간마법은 상대의 턴에도 발동할 수 있습니다. 심지어는 다른 주문에 대응해서 발동할 수도 있습니다!

플레인즈워커

플레인즈워커는 플레이어 곁에서 함께 싸우는 강력한 동료입니다. 플레인즈워커에 대한 자세한 정보는 Wizards.com/PlaneswalkerRules 에서 찾을 수 있습니다.

주문 발동

대지를 제외한 다른 모든 카드의 오른쪽 상단 구석에는 마나 비용이 있습니다. 마나 비용을 보면 해당 카드를 발동하는데 무슨 색의 마나가 필요한지 알 수 있습니다.

'시바의 용'을 발동하려면 마나 비용에 나온 마나 기호에 맞는 마나를 지불해야 합니다. 기호는 적색 마나를 뜻합니다. 4 기호는 아무색 마나 네 개를 뜻합니다. 따라서 '시바의 용'을 발동하려면 적색 마나 2개와 아무색 마나 4개가 필요합니다.

마나 비용을 지불하려면 전장에 놓인 자신의 대지를 탭(옆으로 눕힘)합니다. 이는 마나를 생성하기 위해 해당 대지 카드를 사용했다는 표시입니다. 탭된 카드는 자신의 턴 시작에 언탭되므로 다시 사용할 수 있습니다. '시바의 용'을 발동하면 '산' 두 개와 다른 대지 네 개를 탭해야 합니다. 다른 대지는 '산'일 수도, '숲'일 수도, 다른 대지일 수도 있습니다.

일러스트: Winona Nelson

카드의 구조

주문을 발동하기 위해 필요한 마나 비용입니다.

매직 세트마다 고유한 기호가 있습니다. 이 기호의 색상은 카드의 희귀도를 나타냅니다. 흑색은 커먼, 은색은 언커먼, 금색은 레어, 주황색은 미식레어입니다.

카드 문구란의 텍스트는 카드 능력을 설명합니다. 이탤릭체로 된 주석문을 포함하는 카드도 있습니다. 주석문은 카드 기능을 설명합니다. 배경담 역시 이탤릭체로 표시되며 매직 세계관을 설명합니다. 배경담은 게임에 아무런 영향을 주지 않습니다.

생물 카드의 오른쪽 하단 구석에는 숫자 두 개가 있습니다. 첫 번째 숫자는 공격력이며 그 생물이 전투에서 상대에게 입히는 피해량입니다. 두 번째 숫자는 방어력입니다. 한 턴에 자신의 방어력 이상의 피해를 입은 생물은 파괴되어 소유자의 무덤(버린 카드 무더기)으로 갑니다.

생물이나 대지 등 카드의 유형을 나타냅니다. 생물에는 하나 이상의 하위 유형이 있으며 이는 대시 오른편에 나옵니다.

전투

상대의 생명점을 0으로 만들면 게임에서 승리합니다. 생물로 상대를 공격하는 방법이 가장 흔합니다.

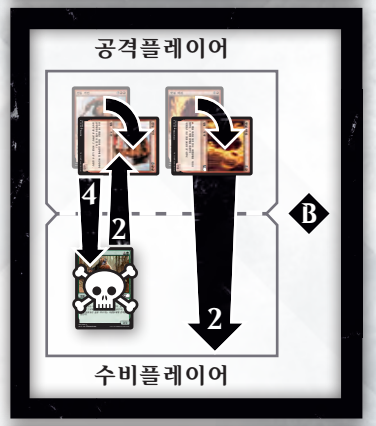
공격과 방어

자신의 턴에 공격 여부와 공격에 참가할 생물을 정합니다. 탭된 생물이나 그 턴에 전장에 들어온 생물은 공격할 수 없습니다. 전투단은 자신의 턴 중간에 한 번뿐이며 공격생물은 한꺼번에 공격합니다.

상대를 공격할 생물을 정한 다음 그 생물을 모두 탭합니다. 탭된 생물은 탭된 대지와 마찬가지로 다음 턴 시작에 언탭됩니다.

보통 생물은 상대를 공격합니다. 하지만 상대에게 플레인즈워커가 있다면 그 플레인즈워커를 공격할 수도 있습니다. 다른 생물을 직접 공격할 수는 없습니다. 공격생물을 전장에 투입하고 상대의 대응을 기다려야 합니다.

입장을 바꿔서 보겠습니다. 상대가 생물을 보내 공격했습니다. 자신에게 언탭된 생물이 있다면 그 생물로 방어할 수 있습니다. 방어하는 생물은 탭할 필요가 없습니다. 각 생물은 한 개의 공격생물을 방어할 수 있습니다. 그렇지만 여러 생물로 한 개의 공격생물을 방어할 수는 있습니다. 그럴 경우 공격자가 피해를 어떻게 배분할지 정합니다.



일러스트: Chris Rahn

전투의 예시

다음 예제를 보면 상대가 4/3 생물인 '천둥 거인'과 2/1 생물인 '횃불 마귀'로 공격합니다. 언탭된 생물은 2/2 ' 룬발톱 곰'뿐입니다. 어떻게 방어해야 할까요?

첫 번째 방법: 방어하지 않음

방어당하지 않은 공격생물은 상대 플레이어에게 자신의 공격력만큼의 피해를 입힙니다. 이 경우, 수비플레이어는 총 6점의 피해를 입어 생명 6점을 잃게 됩니다. 생명 총점에 여유가 있고 생물을 살려 반격하려면 상대의 공격을 방어하지 않을 수 있습니다.

두 번째 방법: '천둥 거인' 방어

'룬발톱 곰'이 '천둥 거인'에 피해 2점을 입힙니다. 그러나 '천둥 거인'의 방어력은 3이므로 파괴되지 않습니다. 이 피해는 턴이 끝나면 회복됩니다. 하지만 ' 천둥 거인'은 '룬발톱 곰'에 피해 4점을 입힙니다. ' 룬발톱 곰'의 방어력은 2이므로 파괴되어 무덤으로 갑니다. 방어되지 않은 '횃불 마귀'는 플레이어에게 피해 2점을 입힙니다. 이렇게 방어하면 상대의 생물은 파괴하지 못하지만 생명 총점이 낮을 경우 이런 식으로 피해를 줄일 수 있습니다.

세 번째 방법: '횃불 마귀' 방어

'룬발톱 곰'은 방어력이 1인 '횃불 마귀'에 피해 2 점을 입히고 '횃불 마귀'도 '룬발톱 곰'에 피해 2점을 입힙니다. 이 경우 양자 모두 파괴됩니다. 방어되지 않은 '천둥 거인'은 플레이어에게 피해 4점을 입힙니다. 자신이 입는 피해보다는 상대 생물을 파괴하는 것이 중요할 경우 이렇게 방어하는 것이 좋습니다.

대응과 스택

주문을 발동해도 바로 해결(효과 발휘)되지는 않습니다. 발동한 주문은 일단 스택에 쌓입니다. 각 플레이어는 그 주문에 대응해서 다른 주문을 발동하거나 능력을 활성화할 기회를 가집니다. 만약 누군가가 그렇게 한다면, 그 주문이나 능력은 이미 스택에 있던 주문이나 능력 위에 쌓입니다. 어떤 플레이어도 대응하지 않으면, 스택의 맨 위에 있는 주문이나 능력이 해결됩니다.

예를 들어, 플레이어가 2/2 생물인 '룬발톱 곰'을 조종한다고 가정해봅니다. 플레이어의 손에는 '폭풍성장'이 있고 상대는 손에 '번개 강타'를 쥐고 있습니다.

플레이어가 먼저 '폭풍성장'을 발동하고 상대가 이에 대응해 '번개 강타'로 대응합니다. '번개 강타'가 '폭풍성장'보다 늦게 스택에 쌓였으므로 '번개 강타'가 먼저 해결됩니다. '번개 강타'가 해결되며 '룬발톱 곰'에 피해 3점을 입히며 불쌍한 곰을 파괴합니다. '룬발톱 곰'은 무덤으로 갑니다. 이제 '폭풍성장'이 해결될 차례인데, '룬발톱 곰'이 이미 파괴되었으므로 아무런 효과도 발휘하지 못하고 무덤으로 갑니다.

이번에는 상대가 '번개 강타'를 먼저 발동하고 플레이어가 이에 대응해 '폭풍성장'을 발동했다고 가정해봅니다. '폭풍성장'이 먼저 해결되므로 '룬발톱 곰'은 6/6 생물이 됩니다. 다음으로 '번개 강타'가 해결되어 '룬발톱 곰'에 피해 3점을 입히지만 '룬발톱 곰'은 꿈쩍도 하지 않습니다!

초보자 탈출

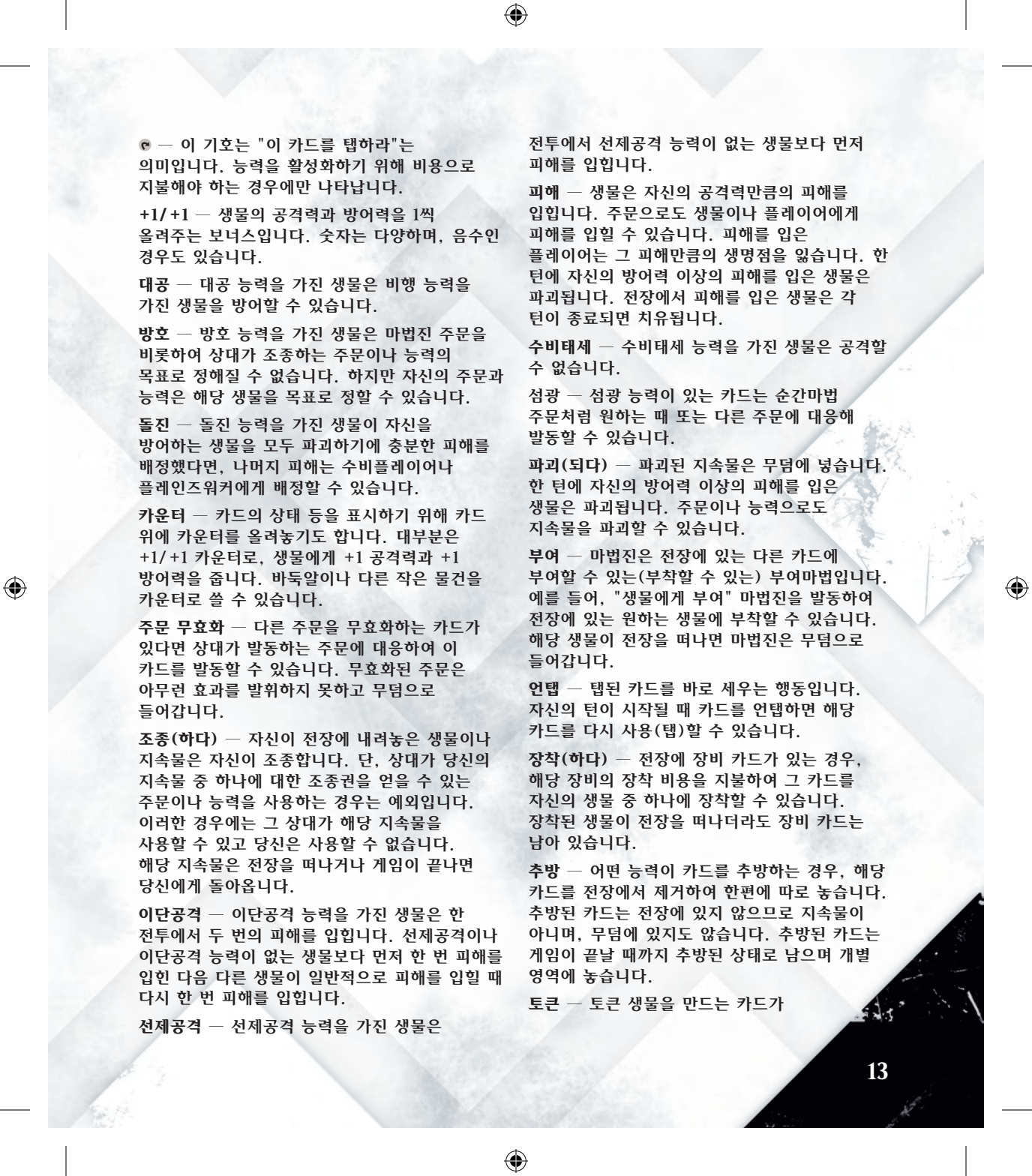
유명 디지털 게임인 매직 2015 – **플레인즈워커의 결투**를 통해 Xbox One이나 Xbox Live Arcade, iPad, Steam, Android, Amazon을 통해 **매직** 게임을 즐기며 다양한 덱을 경험할 수 있습니다. **매직**의 다차원 세계를 배경으로 스릴 넘치는 모험을 떠나거나 온라인으로 전 세계 플레이어를 상대로 실력을 겨뤄보세요.
DuelsofthePlaneswalkers.com에서 무료로 체험할 수 있습니다.

Magic.Wizards.com/QuickStart에 이 핵심 가이드나 다른 규칙 정보를 볼 수 있는 링크가 있습니다.

세계 곳곳에 있는 **매직** 커뮤니티의 일원이 되고 토너먼트와 특별 이벤트에 참가하고 싶다면 Wizards.com/Locator에서 가까운 매장을 검색하세요.

용어집

일러스트: Chase Stone



— 이 기호는 "이 카드를 탭하라"는 의미입니다. 능력을 활성화하기 위해 비용으로 지불해야 하는 경우에만 나타납니다.

+1/+1 — 생물의 공격력과 방어력을 1씩 올려주는 보너스입니다. 숫자는 다양하며, 음수인 경우도 있습니다.

대공 — 대공 능력을 가진 생물은 비행 능력을 가진 생물을 방어할 수 있습니다.

방호 — 방호 능력을 가진 생물은 마법진 주문을 비롯하여 상대가 조종하는 주문이나 능력의 목표로 정해질 수 없습니다. 하지만 자신의 주문과 능력은 해당 생물을 목표로 정할 수 있습니다.

돌진 — 돌진 능력을 가진 생물이 자신을 방어하는 생물을 모두 파괴하기에 충분한 피해를 배정했다면, 나머지 피해는 수비플레이어나 플레인즈워커에게 배정할 수 있습니다.

카운터 — 카드의 상태 등을 표시하기 위해 카드 위에 카운터를 올려놓기도 합니다. 대부분은 +1/+1 카운터로, 생물에게 +1 공격력과 +1 방어력을 줍니다. 바둑알이나 다른 작은 물건을 카운터로 쓸 수 있습니다.

주문 무효화 — 다른 주문을 무효화하는 카드가 있다면 상대가 발동하는 주문에 대응하여 이 카드를 발동할 수 있습니다. 무효화된 주문은 아무런 효과를 발휘하지 못하고 무덤으로 들어갑니다.

조종(하다) — 자신이 전장에 내려놓은 생물이나 지속물은 자신이 조종합니다. 단, 상대가 당신의 지속물 중 하나에 대한 조종권을 얻을 수 있는 주문이나 능력을 사용하는 경우는 예외입니다. 이러한 경우에는 그 상대가 해당 지속물을 사용할 수 있고 당신은 사용할 수 없습니다. 해당 지속물은 전장을 떠나거나 게임이 끝나면 당신에게 돌아옵니다.

이단공격 — 이단공격 능력을 가진 생물은 한 전투에서 두 번의 피해를 입힙니다. 선제공격이나 이단공격 능력이 없는 생물보다 먼저 한 번 피해를 입힌 다음 다른 생물이 일반적으로 피해를 입힐 때 다시 한 번 피해를 입힙니다.

선제공격 — 선제공격 능력을 가진 생물은 전투에서 선제공격 능력이 없는 생물보다 먼저 피해를 입힙니다.

피해 — 생물은 자신의 공격력만큼의 피해를 입힙니다. 주문으로도 생물이나 플레이어에게 피해를 입힐 수 있습니다. 피해를 입은 플레이어는 그 피해만큼의 생명점을 잃습니다. 한 턴에 자신의 방어력 이상의 피해를 입은 생물은 파괴됩니다. 전장에서 피해를 입은 생물은 각 턴이 종료되면 치유됩니다.

수비태세 — 수비태세 능력을 가진 생물은 공격할 수 없습니다.

섬광 — 섬광 능력이 있는 카드는 순간마법 주문처럼 원하는 때 또는 다른 주문에 대응해 발동할 수 있습니다.

파괴(되다) — 파괴된 지속물은 무덤에 넣습니다. 한 턴에 자신의 방어력 이상의 피해를 입은 생물은 파괴됩니다. 주문이나 능력으로도 지속물을 파괴할 수 있습니다.

부여 — 마법진은 전장에 있는 다른 카드에 부여할 수 있는(부착할 수 있는) 부여마법입니다. 예를 들어, "생물에게 부여" 마법진을 발동하여 전장에 있는 원하는 생물에 부착할 수 있습니다. 해당 생물이 전장을 떠나면 마법진은 무덤으로 들어갑니다.

언탭 — 탭된 카드를 바로 세우는 행동입니다. 자신의 턴이 시작될 때 카드를 언탭하면 해당 카드를 다시 사용(탭)할 수 있습니다.

장착(하다) — 전장에 장비 카드가 있는 경우, 해당 장비의 장착 비용을 지불하여 그 카드를 자신의 생물 중 하나에 장착할 수 있습니다. 장착된 생물이 전장을 떠나더라도 장비 카드는 남아 있습니다.

추방 — 어떤 능력이 카드를 추방하는 경우, 해당 카드를 전장에서 제거하여 한편에 따로 놓습니다. 추방된 카드는 전장에 있지 않으므로 지속물이 아니며, 무덤에 있지도 않습니다. 추방된 카드는 게임이 끝날 때까지 추방된 상태로 남으며 개별 영역에 놓습니다.

토큰 — 토큰 생물을 만드는 카드가

있습니다. 토큰 카드, 유리 구슬, 주사위 등을 사용하여 토큰 생물을 나타낼 수 있습니다.

탭(하다) — 카드를 탭한다는 것은 90도 돌려 눕히는 것을 의미합니다. 대지로 마나를 생산할 때, 생물로 공격할 때, 혹은 활성화비용에 T 기호가 들어있는 능력을 활성화할 때 카드를 탭합니다. "이 지속물을 탭한다"라는 의미의 기호입니다. 이미 탭된 지속물은 다시 탭할 수 없습니다. 당신의 턴을 시작할 때, 당신의 탭된 카드는 다시 사용할 수 있도록 언탭합니다.

무적 — 무적 능력을 가진 지속물은 피해 또는 "파괴"라고 명시된 효과에 의해 파괴되지 않습니다. 그러나 무적 능력을 가진 지속물을 희생하거나 추방할 수는 있습니다. 어떤 효과에 의해 무적인 생물의 방어력이 0 이하로 떨어지는 경우에는 소유자의 무덤으로 들어가게 됩니다.

위협 — 위협 능력을 가진 생물은 해당 생물과 색을 공유하는 생물 또는 마법물체 생물로만 방어할 수 있습니다.

발동(하다) — 주문의 마나 비용을 지불하고 주문을 스택에 쌓는 행위입니다. 6페이지의 "주문 발동" 부분을 참조하세요.

싸운다 — 두 생물이 싸울 때 각 생물은 서로에게 각자의 공격력만큼의 피해를 입힙니다. 일반적인 전투의 공격과 방어와는 다른 개념입니다.

마나 — 대지에서 얻는 마법 에너지로, 주문을 발동하는 데 사용합니다. 흰색 마나(W), 청색 마나(U), 흑색 마나(B), 적색 마나(R), 녹색 마나(G), 무색 마나(1)가 있습니다.

죽다 — 생물이 전장에서 무덤으로 간다는 뜻입니다.

멀리건 — 게임을 시작할 때 손에 든 카드가 마음에 들지 않는 경우 멀리건을 할 수 있습니다. 손에 든 카드를 덱에 넣고 섞은 다음 새로 카드를 뽑습니다. 단, 이때 원래 뽑은 카드 수보다 한 장 적게 뽑습니다. 멀리건은 원하는 횟수만큼 할 수 있지만 그때마다 시작하는 카드 수가 줄어들게 됩니다. 보통 시작 손에 대지가 너무 적거나 많을 경우 멀리건을 합니다.

목표 — 특정 주문에 "목표로 정한다"라는 말이 사용된 경우, 해당 주문을 발동할 때 그 효과를 적용할 목표를 선택합니다. 이는 능력을 활성화할 때도 동일하게 적용됩니다.

지속물 — 대지, 생물, 마법물체, 부여마법, 플레인즈워커는 모두 지속물입니다. 이들을 발동하면 전장으로 들어옵니다. 토큰 생물도 지속물입니다. 순간마법과 집중마법은 지속물이 아니며, 발동 후 무덤으로 이동합니다.

신속 — 신속 능력이 있는 생물은 플레이어가 조종권을 얻게 된 턴에 공격하거나 oT 능력을 활성화할 수 있습니다.

보호 — 특정 색으로부터 보호 능력을 가진 생물은 그 색 원천에 의해 방어되거나 피해를 입거나 마법진을 부여받거나 목표로 정해질 수 없습니다.

다음, 다음 피해 — "다음에" 어떤 일이 발생하거나 어떤 생물 또는 플레이어가 "다음 피해"를 입을 때 효과를 발휘하는 능력도 있습니다. 순간마법이나 능력은 먼저 일어난 일에 대한 대응으로 사용된다는 점에 유의하세요.

재생(한다) — 재생 능력을 가진 생물이 파괴될 때 재생 능력을 활성화하면 파괴되지 않습니다. 그 생물은 파괴되는 대신 탭되고, 전투에서 제거되며 (전투 중인 경우), 모든 피해가 치유됩니다.

마나풀 — 대지를 탭해서 마나를 얻은 후 그 마나를 사용하기 전에 담아두는 곳입니다. 마나풀에 바로 마나를 추가하는 능력도 있습니다. 이러한 능력을 사용하면 대지를 탭해서 마나를 얻는 것처럼 마나를 얻을 수 있습니다. 마나는 한 턴에서 다른 턴으로 넘겨 저장할 수 없습니다.

카드를 뽑는다 — 서고(덱) 맨 위 카드 한 장을 손으로 가져가는 행위를 의미합니다.

희생(한다) — 생물이나 다른 지속물을 희생하라고 지시하는 카드가 있습니다. 희생된 지속물은 전장에서 무덤으로 갑니다. 희생된 카드는 재생하거나 무덤으로 가지 않도록 할 수 없습니다. 자신이 조종하는 지속물만 희생할 수 있습니다.

치명타 — 치명타 능력을 가진 생물로부터 피해를 입은 생물은 피해량에 상관없이 파괴됩니다.

경계 — 경계 능력을 가진 생물은 공격해도 탭되지 않습니다. 단, 탭된 생물이나 해당 턴에 전장에 들어온 생물은 경계 능력으로 공격할 수 없습니다.

생명연결 — 생명연결 능력을 가진 생물이 피해를 입힐 때마다 그 생물의 조종자는 그만큼의 생명점을 얻습니다.

비행 — 비행 능력을 가진 생물은 비행 능력이나 대공 능력을 가진 생물로만 방어할 수 있습니다.

X, {X} — 일부 주문이나 능력은 지불하는 마나의 양에 따라 그 효과가 달라집니다. 예를 들어, '열 광선'은 비용이 {X}{R}이고 피해 X점을 입히는 순간마법 주문입니다. {3}{R}를 지불하고 '열 광선'을 발동했다면 '열 광선'은 목표에 피해 3점을 입힙니다. 마찬가지로, {6}{R}을 지불하고 '열 광선'을 발동했다면 '열 광선'은 목표에 피해 6점을 입힙니다.

버리다 — 손에서 카드 한 장을 골라 무덤에 넣는 행동을 의미합니다.

©2014 Wizards of the Coast LLC, P.O. Box 707, Renton WA 98057-0707, USA.
제조사: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. 대표사: Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1AZ, UK.
A/S 등 사후 문의를 위해 회사 정보를 보관하시기 바랍니다. 등장인물들의 독자적 초상과 ✳💧💀🌳⟳ 기호, 오색 오각형을 비롯한 모든 상표는 미국을 비롯한 모든 국가에서 위저즈 오브 더 코스트 의 재산입니다. 미국 특허 번호: RE 37,957

300Z2654001 KR

CE

Wizards.com/CustomerService에서 문의
Wizards of the Coast LLC, P.O. Box 707, Renton WA 98057-0707, U.S.A.
미국 및 캐나다: (800) 324-6496 또는 (425) 204-8069
유럽: +32(0) 70 233 277

일러스트: Aleksi Briclot

턴의 구조

시작단계

- **언탭단** — 탭된 카드를 전부 똑바로 세웁니다.
- **유지단**
- **뽑기단** — 서고(덱)에서 카드 한 장을 뽑습니다.

본단계

손에 있는 대지 한 장을 전장(탁자)에 내려놓을 수 있습니다. 비용을 지불할 수 있다면 생물이나 집중마법, 다른 주문을 발동할 수 있습니다.

전투단계

- **전투시작단**
- **공격자선언단** — 상대를 공격하는 데 사용할 생물을 모두 탭합니다. 신속 능력이 없는 생물은 발동된 턴에 공격할 수 없습니다.
- **방어자선언단** — 언탭된 방어생물은 각각 하나의 공격생물을 방어할 수 있습니다. 원하지 않는다면 방어하지 않아도 됩니다.
- **전투피해단** — 방어자와 공격자는 각자 **공격력**만큼의 피해를 서로에게 입힙니다. 공격력은 카드의 우측 하단에 있는 첫 번째 숫자입니다. 자신의 **방어력** 이상의 피해를 입은 생물은 파괴됩니다. 방어력은 각 카드의 우측 하단에 있는 두 번째 숫자입니다. 방어당하지 않은 공격자는 상대에게 피해를 입히고, 상대는 그만큼의 생명점을 잃습니다.
- **전투종료단**

본단계(반복)

아직 대지를 내려놓지 않았다면 대지 하나를 내려놓을 수 있습니다.
주문을 발동할 수 있습니다.

종료단계

- **종료단**
- **정화단** — 전장에서 피해를 입은 생물이 치유됩니다.

Brad Rigney