

MAGIC

The Gathering

13세 이상 이용가



기본 규칙서

새로운 빛을 밝히십시오!

매직을 하는 당신은 다우주의 초일류급 마법사인 플레인즈워커 중 한 명입니다. 다른 플레인즈워커들 중에는 아군도 있고 적도 있을 겁니다. 그들은 모두 무시무시한 마법과 현실의 모든 곳에서 가져온 생물들을 자유자재로 다룹니다. 당신의 텍은 당신이 가진 모든 무기를 상징합니다. 텍 안에는 당신이 사용할 수 있는 모든 주문과 당신을 위해 싸울 생물을 소환하는 방법들이 들어있습니다. 강력한 주문과 생물로 자신의 매직 텍을 짜고 친구에게 도전해 진정한 승자를 가리십시오!



매직 : 더 개더링은 카드 수집과 전략을 합친 게임입니다. 즉시 게임이 가능한 텍으로 구성된 인트로팩으로 시작하시면 좋습니다.

게임 방법을 익히셨으면, 인트로팩에 동봉된 부스터팩을 개봉해서 당신만의 텍을 만들어보십시오. 매직 부스터팩에서는 어떤 카드가 나올지 아무도 알 수 없습니다. 일단 나오는 대로 카드를 수집한 후, 다른 플레이어들과 카드를 교환해서 원하는

카드를 구하는 것입니다. 매직 카드를 취급하는 판매점은 Wizards.com/Locator에서 찾을 수 있습니다.

TCG의 최고 이점은 항상 게임이 변한다는 것입니다. 자신만의 독창적인 텍을 구상하고 만들 수 있으며, 각 게임은 항상 양상이 다릅니다. 새로운 매직 카드 세트가 일 년에 여러 개 출시되며, 각 세트는 상대를 새롭게 놀라게 하고 제압할 방법을 제공합니다. 매일 올라오는 칼럼, 내부 정보 및 새로운 세트에 대한 정보는 MagicTheGathering.com에서 찾으실 수 있습니다.





1부 기초 항목	
오색의 마나.....	4
카드의 구조.....	5
카드 유형.....	5
게임 영역.....	8
2부 게임의 요소	
마나 생성.....	9
주문.....	10
능력.....	12
공격과 방어.....	13
자신만의 텍 만들기.....	15
대원칙.....	15
3부 게임하기	
텍 구하기.....	16
친구 구하기.....	16
게임 시작하기.....	16
턴의 구조.....	17
다음 턴.....	18
변화무쌍한 게임.....	18
4부 다양한 게임 방식	
리미티드 형식.....	19
다인전 변형 게임.....	20
5부 용어집	
문의.....	34

1부 기초 항목

매직 : 더 개터링은 두 명 이상의 플레이어가 매직 카드로 구성된 각자의 턱을 가지고 하는 전략 게임입니다. 게임이 시작되면 각 플레이어는 턱을 취하며 대지, 생물, 집중마법 등의 주문 카드들을 사용합니다. 이 중에서 대지 카드는 나머지 카드들을 사용할 수 있게 해줍니다. 각 플레이어는 생명 20 점에서 시작합니다. 생물로 공격하거나 주문을 사용해서 상대의 생명점을 0으로 만들면 게임에서 승리합니다.

오색의 마나

다우주에 속한 모든 차원에는 공통적으로 마법의 연료로 사용되는 에너지인 마나가 존재합니다. 오색의 마나는 대지에 내재되어 있으며, 한 장소에 연결된 플레인즈워커는 다른 세상에 있어도 에테르를 통해 그 장소의 마나를 동원할 수 있습니다.

마나의 색은 당신이 어떤 종류의 주문을 사용할지 결정합니다. 예를 들어, 모든 적색 주문은 발동비용에 가 들어있습니다. 산을 탭하면 (옆으로 누르면) 주문을 발동하는 데 사용할 수 있는 가 나옵니다. 한 가지 색에 집중할지, 다섯 색 전부를 습득할지는 당신의 선택입니다.

백색

백색은 법과 질서, 체계의 색입니다. 백색 마나는 병사들, 성직자들, 그리고 천사들이 거주하는 끝없이 펼쳐진 들에서 나옵니다. 당신은 덩치는 작지만 잘 훈련된 생물을 군대처럼 다뤄 상대에게 본패를 보여줍니다.

녹색

녹색은 성장과 생명, 그리고 완력의 색입니다. 녹색 마나는 자연의 힘으로 요동치는 숲으로부터 나옵니다. 당신은 자연의 힘으로 생물을 강력하게 만들며, 상대를 완력과 크기로 제압해버립니다.



청색

청색은 속임수와 조작의 색입니다. 심해와 끝없는 하늘의 색인 청색 마나는 섬에서 나옵니다. 당신은 드러나지 않는 곳에서 치밀한 준비를 한 후, 완벽한 순간에 자신의 전략을 펼쳐 승리를 쟁취합니다.

적색 마법은

적색은 불과 광란, 그리고 바위와 용암이 쏟아지는 폭풍의 색입니다. 적색 마나는 산과 화산에서 나옵니다. 당신은 재빠르고 주저 없이 행동하며, 당신의 감정을 폭발시켜 강력한 용을 소환하거나 당신의 적이 걷는 땅을 산산조각냅니다.

흑색

흑색은 죽음과 질병, 그리고 대가를 개척하지 않는 권력욕의 색입니다. 흑색 마나는 모든 것이 썩고 부패하는 늪에서 나옵니다. 당신은 언데드 생물과 형언할 수 없는 괴수들을 다루며, 당신도 그들만큼이나 이기적이고 뒤흔었습니다.

카드의 구조

카드명

유형란

이곳에는 이 카드의 **카드 유형**이 나옵니다. 카드 유형에는 마법물체, 생물, 부여마법, 순간마법, 대지, 플레인즈워커, 그리고 집중마법이 있습니다. 카드가 **하위 유형**이나 **상위 유형**을 갖고 있다면, 그것 역시 여기에 적혀 있습니다. 예를 들어, '시바의 용'의 유형은 생물이고, 하위 유형으로 '용'이라는 생물 유형을 갖고 있습니다.

문구란

이곳에는 카드의 능력이 적혀있고, **매직**의 세계관에 대한 정보가 **이탤릭체로 (이런 식으로)** 적힌 **배경담**이 있을 수도 있습니다. 배경담은 게임에 아무런 영향을 주지 않습니다. 일부 능력의 경우, 그 능력이 무엇을 하는지를 간략하게 설명해주는 주석문이 적혀 있을 수도 있습니다.

수집용 번호

수집용 번호는 카드를 정리하는 데 도움이 되는 장치입니다. 예를 들어, "154/249"는 그 세트의 249 장 중 이 카드는 154 번째라는 의미입니다.



마나비용

마나는 게임의 주 자원입니다. 마나는 대지에 의해 생산되며, 마나를 지불하면 주문을 발동할 수 있습니다. 카드의 오른쪽 상단에 있는 기호들은 그 주문을 발동하는데 필요한 비용을 나타냅니다. 예를 들어, 4[♠]2[♣]은 아무색 마나 네 개와 적색 마나 두 개 (산 대지 두 개)가 필요하다는 뜻입니다.

확장판 기호

이 기호는 이 카드가 어느 **매직** 세트에 나온 건지를 나타냅니다. 이 '시바의 용'은 **매직 2014** 코어 세트에 나온 겁니다. 이 기호의 색상은 카드의 희귀도를 나타냅니다. 흑색은 커먼, 은색은 언커먼, 금색은 레어, 주황색은 미시레이입니다.

공격력과 방어력

각 생물 카드에는 그 생물의 **공격력**과 **방어력**을 나타내는 특별한 란이 존재합니다. 첫 번째 숫자는 공격력으로, 이 생물이 전투에서 얼마만큼의 피해를 입히는지를 나타냅니다. 두 번째 숫자는 방어력으로, 한 턴에 얼마만큼의 피해를 입으면 이 생물이 파괴되는지를 나타냅니다. (플레인즈워커 카드에는 이 위치에 공격력과 방어력이 아닌 충성심을 나타내는 특수 상자가 있습니다.)

카드 유형



모든 **매직** 카드는 한 개 이상의 유형을 가집니다. 카드의 유형은 그 카드를 언제 사용할 수 있는지, 그리고 사용한 후에 그 카드가 어떻게 되는지를 알려줍니다.

집중마법

집중마법은 마법 주문입니다. 당신은 당신의 **본단계** 중에만 집중마법을 발동할 수 있으며, 다른 주문이 **스택**에 있을 때는 집중마법 주문을 발동할 수 없습니다. (단계와 스택에 대해서는 잠시 후에 배울 겁니다.) 집중마법은 특정 **효과**를 발생시킨 후—즉, 카드가 지시하는 바를 시행한 후—**무덤**으로 들어갑니다. 무덤은 버려진 카드들이 가는 곳을 지칭하는 게임 용어입니다.



순간마법

순간마법은 집중마법과 매우 비슷하지만, 집중마법과 달리 거의 아무 때나 발동할 수 있습니다. 상대의 턴 중에, 혹은 상대의 주운에 **대응해서** 발동할 수도 있습니다. 집중마법과 마찬가지로, 순간마법은 효과를 발생시킨 후 무덤으로 들어갑니다.



부여마법

부여마법은 지속적으로 영향을 주는 마법을 상징합니다. 부여마법은 지속물입니다. 이는 두 가지를 의미합니다: 부여마법은 집중마법을 발동할 수 있는 시기에만 발동할 수 있으며, 발동한 후에는 당신이 대지를 놓은 곳 근처에 놓여집니다. (대부분의 플레이어들은 대지를 자신과 제일 가까운 곳에 놓고, 다른 카드들은 테이블 중앙에 더 가깝게 놓습니다.) 그 카드는 이제 **전장에** 존재합니다. 전장에 있는 카드는, 다른 효과에 의해 파괴되지 않는 이상 지속적으로 존재하기 때문에 **지속물**이라고 불립니다.

일부 부여마법은 **마법진**입니다. 마법진은 한 지속물에 부착된 채로 전장에 들어오고, 전장에 있는 동안 그 지속물에 영향을 줍니다. 만약 마법진이 부여된 지속물이 전장을 떠나면, 그 마법진은 소유자의 무덤으로 들어갑니다.



마법물체

마법물체는 마법이 깃든 유물을 나타냅니다. 마법물체는 부여마법과 마찬가지로 지속물입니다. 따라서, 마법물체는 발동한 후 전장에 남아있으면서 게임에 영향을 줍니다. 마법물체 대부분은 무색이므로 당신이 어떤 종류의 대지를 사용하던 발동할 수 있습니다.

일부 마법물체는 **장비**입니다. 장착 비용을 지불하면 장비 카드를 당신이 조종하는 생물에 장착시켜, 그 생물을 더 강력하게 만들 수 있습니다. 장착된 생물이 전장을 떠나도 장비 카드는 전장을 떠나지 않습니다. 그 생물이 장비를 "떨어뜨린" 것으로 간주하여 장비는 전장에 남아있습니다.

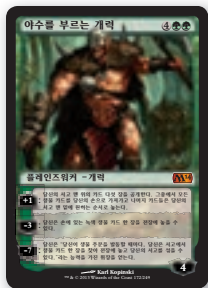


생물

생물은 당신을 위해 싸웁니다. 생물 역시 지속물이지만, 다른 지속물들과 달리 **공격하고 방어할 수** 있습니다. 각 생물은 **공격력**과 **방어력**을 가집니다. 첫 번째 숫자는 공격력으로, 이 생물이 전투에서 **피해**를 얼마만큼 입히는지 나타냅니다. 두 번째 숫자는 방어력으로, 한 턴에 얼마만큼의 피해를 입으면 이 생물이 파괴되는지를 나타냅니다. 생물들은 **전투단계**에서 공격하거나 방어합니다.

다른 지속물과 달리, 생물들은 "소환 후유증"을 가진 채로 전장에 들어옵니다. 당신의 턴이 시작될 때 당신의 조종하에 있지 않았던 생물은 공격하거나 활성화비용에 **●**가 들어간 능력을 사용할 수 없습니다. 하지만 방어하거나 그 외의 능력을 사용하는 것은 생물이 언제 전장에 들어왔는지와 상관없이 가능합니다.

마법물체 생물은 마법물체이자 생물입니다. 다른 마법물체와 비슷하게 대부분 무색이며, 다른 생물과 똑같이 공격하고 방어할 수 있습니다. 마법물체 생물은 마법물체에 영향을 주는 효과에 영향을 받고, 생물에 영향을 주는 효과에도 영향을 받습니다.



플레인즈워커

플레인즈워커는 당신 곁에서 함께 싸우는 강력한 동료입니다. 플레인즈워커 주문은 집중마법을 발동할 수 있는 시기에만 발동할 수 있습니다. 플레인즈워커는 지속물이며, 우측 하단에 있는 상자의 숫자만큼의 총성 카운터를 가진 채로 전장에 들어옵니다.

각 플레인즈워커는 총성 카운터를 추가하거나 제거함으로써 활성화할 수 있는 총성 능력을 여러 개 갖고 있습니다. 예를 들어 기호는 “이 플레인즈워커에 총성 카운터 한 개를 올려놓는다” 라는 뜻이며, 은 “이 플레인즈워커로부터 총성 카운터 세 개를 제거한다” 라는 뜻입니다. 이 능력은 집중마법을 발동할 수 있는 시기에만 활성화할 수 있으며, 한 플레인즈워커는 한 턴에 총성능력을 한 개만 활성화할 수 있습니다.

당신이 조종하는 플레인즈워커는 상대의 생물에 대해 공격당할 수 있으며, 이럴 때 당신이 조종하는 생물로 그 공격생물을 방어할 수 있습니다. 또한, 상대는 당신에게 피해를 입히는 주문이나 효과를 사용해서 당신 대신 당신이 조종하는 플레인즈워커에게 피해를 입힐 수 있습니다. 피해를 입은 플레인즈워커는 그만큼의 총성 카운터를 잃습니다. 총성 카운터가 없는 플레인즈워커는 소유자의 무덤에 들어갑니다.



대지

대지 역시 지속물이지만, 주문처럼 발동하는 것이 아닙니다. 대지는 그냥 전장에 내려놓으면 됩니다. 이는 바로 일어나기 때문에, 누구도 이에 대응해 행동을 취할 수 없습니다. 대지는 자신의 본단계 중 스택이 비어 있을 때만 내려놓을 수 있으며, 한 턴에 한 개씩만 내려놓을 수 있습니다.

대지는 대부분 마나를 생산하는 능력을 가집니다. 대지는 주문이나 능력을 사용하는 데 필요한 마나를 생산합니다.

각 기본 대지는 특정 색의 마나를 생산하는 마나 능력을 가집니다. 들은 백색 마나(♣)를, 섬은 청색 마나(♠)를, 늪은 흑색 마나(♣)를, 산은 적색 마나(♠)를, 숲은 녹색 마나(♣)를 생산합니다. 이외의 모든 대지는 특수 대지입니다.

카드 유형	지속물이다	주문 형태로 발동	대부분 무색	공격할 수 있다	공격 대상
대지	●		●		
마법물체	●	●	●		
생물	●	●		●	
부여마법	●	●			
플레인즈워커	●	●			●
순간마법		●			
집중마법		●			

매직은 따로 게임판이 없습니다. 따라서, 탁자의 여러 부분을 게임 영역으로 활용하시면 됩니다.

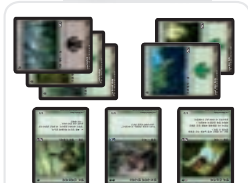
다음은 게임이 어떻게 진행되는지 보여주는 그림입니다. 여기서는 추방된 카드도 없고, 스택에 쌓인 주문도 없습니다. (스택에 주문을 쌓으려면 당신 손에 있는 카드를 탁자 중앙에 놓습니다. 그 주문이 해결될 때까지 그 카드는 그곳에 남아있습니다.)

손



상대

생명점 16점



서고

무덤

전장



서고

무덤

당신

생명점 18점

손



서고

게임이 시작되면, 당신의 턱은 당신의 서고(뽑기 터미)가 됩니다. 서고는 뒤집혀진 상태로 있으며, 게임을 시작할 당시의 순서를 그대로 유지합니다. 누구도 당신의 서고 속을 살펴볼 수는 없지만, 각 플레이어의 서고에 몇 장이 남아있는지를 확인할 수는 있습니다. 각 플레이어는 자신만의 서고를 가집니다.

손

다른 카드 게임과 마찬가지로, 카드를 뽑으면 그것을 당신 손으로 가져갑니다. 당신의 손에 있는 카드는 당신만 볼 수 있습니다. 당신은 손에 카드 일곱 장을 가지고 게임을 시작하며, 손에 가질 수 있는 카드는 일곱 장까지입니다. (손에 일곱 장보다 많은 카드를 갖고 있을 수는 있지만, 당신의 턴이 끝날 때마다 일곱 장이 될 때까지 손에서 카드를 버려야 합니다.) 각 플레이어는 자신만의 손을 가집니다.

스택

주문과 능력은 스택이란 곳에 존재합니다. 주문을 발동하거나 능력을 활성화하면, 어떤 플레이어가 새로운 주문을 발동하거나 새로운 능력을 활성화하지 않는지 스택에서 기다렸다가 해결됩니다. 아무도 새로운 주문을 발동하거나 능력을 활성화하지 않으면, 마지막으로 스택에 쌓인 주문이나 능력이 해결됩니다. 그리고 그 주문이 해결된 후, 플레이어들은 다시 한 번 주문이나 능력을 스택에 쌓을 기회를 갖습니다. (주문 발동과 능력 활성화에 대해서는 다음 부분에서 더 자세하게 다룰 겁니다.) 모든 플레이어는 스택을 공유합니다.

전장

게임을 시작할 때 전장에는 아무 것도 없지만, 게임의 대부분은 전장 위에서 일어납니다. 각 턴마다, 당신은 손에서 대지 카드 한 장을 내려놓을 수 있습니다. 또한 생물, 마법물체, 부여마법 및 플레인즈워커도 해결된 후 전장에 들어옵니다. 당신은 원하는 대로 당신의 지속물들을 배치할 수 있으나, 상대가 그것을 모두 볼 수 있어야 하고 **뿔** 여부를 분명히 해야 합니다. 모든 플레이어는 전장을 공유합니다.

무덤

무덤은 소모된 카드들이 가는 곳입니다. 순간마법과 집중마법 주문들은 해결된 후 무덤으로 갑니다. 카드들은 카드 **버리기**, **파괴**, **희생** 혹은 **무효화** 효과에 의해 무덤에 들어갈 수 있습니다. 플레인즈워커들은 중성 카운터를 모두 잃으면 무덤에 들어갑니다. 어느 생물이 한 턴에 자체의 방어력 이상의 피해를 입거나, 방어력이 0 이하로 감소되면 무덤에 들어갑니다. 무덤에 있는 카드들은 앞면이 위를 보는 상태로 놓이며, 누구든지 무덤의 내용물을 확인해볼 수 있습니다. 각 플레이어는 자기만의 무덤을 가집니다.

추방

카드가 주문이나 능력에 의해 추방되면, 그 카드는 남은 게임 동안 별도의 영역에 놓여집니다. 특별한 방법으로 그것을 다시 가져오지 않는 이상, 그 카드는 게임이 끝날 때까지 추방 영역에 영구적으로 남게 됩니다. 카드가 추방될 때, 그 카드는 일반적으로 모두가 볼 수 있도록 앞면이 위로 향하는 상태로 추방됩니다. 모든 플레이어는 이 영역을 공유합니다.

2부 게임의 요소

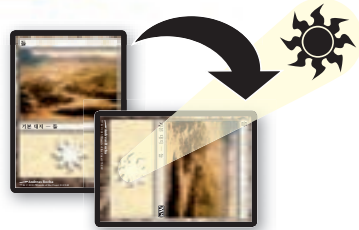
이제 게임 진행을 구성하는 행동에 대해 설명하겠습니다. 주문을 발동할 때 필요한 마나가 어떻게 만들어지는지에 대해서 배우고, 주문을 어떻게 발동하는지, 능력을 어떻게 사용하는지를 배울 수 있습니다. 그리고 어떻게 생물로 상대를 공격하고 상대의 공격을 방어하는 지 배우게 됩니다. 마지막으로 당신의 첫 택을 만드는 방법에 대해 배우고, 게임의 핵심 원칙 중 하나인 "대원칙"에 대해 알아보겠습니다.

마나 생산

매직에서 무엇이든 하기 위해서는 마나를 생산할 수 있어야 합니다. 마나는 매직에서의 돈이라고 생각하면 됩니다. 대부분의 비용은 마나로 지불하기 때문입니다. 각 마나는 매직의 다섯 가지 색 중 한 가지거나 무색입니다. 비용으로 특정 색의 마나가 필요하다면 그에 맞는 마나 기호가 표시됩니다. 백색은 ♁, 청색은 ♁, 흑색은 ♁, 적색은 ♁, 녹색은 ♁입니다. 색에 상관없이 어떤 마나로도 지불할 수 있는 비용은 ♁와 같이 표시됩니다.

그러면 마나는 어디서 나올까요? 거의 모든 대지 카드는 마나 생산 능력을 갖고 있습니다. 기본 대지의 문구란에 있는 거대한 마나기호는 이 능력을 상징합니다. 기본 대지 한 개를 탭하면 당신의 마나풀에 그 색의 마나를 한 개 담을 수 있습니다. (마나풀은 사용되지 않은 마나를 보관하는 곳입니다.) 비기본 대지, 일부 생물과 마법물체, 그리고 일부 주문도 마나를 생산하는 능력을 가질 수 있습니다. 그런 능력은 "♁를 당신의 마나풀에 담는다."와 같은 문구로 표현될 것입니다.

생산된 마나는 영구히 보존되는 것이 아닙니다. 한 턴의 각 단계나 단계가 종료될 때, 당신의 마나풀에 남아있는 마나는 소멸됩니다. 일반적으로 주문을 발동하거나 능력을 활성화해야 할 때만 마나를 생산하기 때문에, 이런 일이 자주 일어나지는 않습니다.



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

탭

카드를 탭한다는 것은 90도 돌려 놓히는 것을 의미합니다. 대지로 마나를 생산할 때, 생물로 공격할 때, 혹은 활성화비용에 ♁ 기호가 들어있는 능력을 활성화할 때 카드를 탭합니다. ♁는 "이 지속물을 탭한다"라는 의미의 기호입니다.

탭된 지속물은 보통 그 턴에 다시 사용할 수 없습니다. 그 지속물이 언탭되지 않으면 (다시 세워지지 않으면) 다시 탭할 수 없습니다.

당신의 턴을 시작할 때, 당신의 탭된 카드는 다시 사용할 수 있도록 언탭합니다.




탭된 상태

이제 마나를 생산할 수 있으니, 주문을 발동해야겠죠? 대지를 제외한 모든 카드는 주문의 형태로 발동됩니다. 집중마법, 생물, 마법물체, 부여마법, 그리고 플레인즈위커 주문은 당신의 본단계 중 스택이 비어있을 때만 발동할 수 있습니다. 순간마법은 언제든지 발동할 수 있습니다.

주문 발동하기

주문을 발동하려면, 당신이 발동하려고 하는 카드를 손에서 공개한 후 스택에 올려놓습니다. (스택은 주문들이 존재하는 게임 영역입니다. 일반적으로 타자 중앙을 스택으로 사용합니다.)

이제 결정할 것이 몇 가지 있습니다. 만약 당신이 발동하려는 주문이 순간마법이나 집중마법이고 "하나를 선택한다 --" 라고 나와있으면, 그 중 어느 선택지를 사용할지를 지금 정해야 합니다. 만약 그 주문이 순간마법이나 집중마법이고 목표를 정해야 하는 주문이면, 지금 그 주문의 목표를 결정합니다. 마법진 주문 역시 부여될 지속물을 목표로 정합니다. 만약 주문의 발동비용에  가 들어있으면, X의 정확한 수치를 결정합니다. 이 외의 선택은 나중에 주문이 해결될 때 결정하게 됩니다.

이제 주문의 비용을 확인해야 합니다. 주문의 발동비용에 필요한 마나를 생산하기 위해 대지를 탭한 후, 그 비용을 지불하면 됩니다. 이렇게 하면 주문을 성공적으로 발동한 것입니다.

주문에 대응하기

발동된 주문은 바로 해결되지 (효과를 발휘하지) 않습니다—잠시 스택에 머물러 있어야 합니다. 당신을 포함한 각 플레이어는 이제 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.

주문 해결하기

주문이 해결되면, 둘 중 한 가지 일이 일어납니다. 만약 그 주문이 순간마법이나 집중마법이면, 그 카드는 효과를 발휘한 후 (즉, 카드에 쓰여진 대로 수행한 후) 소유자의 무덤으로 들어갑니다. 만약 그 주문이 생물, 마법물체, 부여마법 혹은 플레인즈위커라면 그 카드를 테이블 위 당신의 대지 앞에 놓습니다. 그 카드는 이제 전장에 존재합니다. 전장 위에 존재하는 당신의 카드들은 지속물이라고 불립니다. 왜냐하면 지속적으로 남아있기 때문입니다 (적어도 그것에 무슨 일이 일어나기 전까지는 말입니다). 지속물은 대부분 능력을 가지고 있습니다. 이 능력은 문구란에 나와있으며 게임에 영향을 줍니다.

주문이나 능력이 해결된 후, 양 플레이어는 새로운 주문이나 능력을 사용할 기회를 가집니다. 아무도 그렇게 하지 않으면 스택에 남아있는 다음 주문이나 능력이 해결됩니다 (만약 스택이 비었다면, 그 턴의 해당 부분은 종료되며 다음 부분으로 넘어갑니다). 어떤 플레이어든 새로운 주문이나 주문을 사용하면, 그것은 스택의 맨 위로 가서 다시 이 과정을 거칩니다.

다음 쪽에서 스택에 쌓인 주문의 예를 확인할 수 있습니다.

목표

주문이나 능력의 문구에 "목표"라는 단어가 보이면, 이 주문이나 능력이 영향을 미칠 대상을 한 개 이상 정해야 합니다. "부여마법 한 개를 목표로 정한다" 나 "생물 한 개나 플레이어 한 명을 목표로 정한다." 등, 주문에 따라 특정 대상만을 목표로 정할 수 있습니다.

주문의 목표는 주문을 발동할 때 정하고, 능력의 목표는 능력을 활성화할 때 정합니다. 만약 요하는 목표가 존재하지 않는다면, 그 주문이나 능력은 사용할 수 없습니다. 목표를 한 번 정하면 바꿀 수 없습니다.

주문이나 능력이 해결될 때, 그것은 처음 정해진 목표가 여전히 유효한 목표인지를 (여전히 존재하고, 주문이나 능력이 정한 요구사항을 만족하는지를) 확인합니다. 만약 목표가 유효하지 않다면, 그 주문이나 능력은 그 목표에 아무런 효과를 주지 않습니다. 정해진 모든 목표가 무효하다면, 그 주문이나 능력은 무효화되어 아무런 효과를 갖지 않습니다.



스택에 있는 주문의 예

1 상대가 당신이 조종하는 2/2 생물인 부여술사를 목표로 충격을 발동했습니다. 충격이 스택에 쌓입니다.

2 당신은 충격에 대응해 당신이 조종하는 부여술사에 일순간의 용기를 발동합니다. 일순간의 용기가 스택에 쌓이고, 충격 위에 쌓입니다.

3 당신과 상대는 더 이상의 주문이나 능력을 발동하지 않습니다. 일순간의 용기가 해결되어, 부여술사는 턴종료까지 4/6이 됩니다.

4 그리고 나서 충격이 해결되어, 충격은 이제 덩치가 커진 부여술사에게 2점의 피해를 입힙니다. 파괴하기에는 피해가 모자라는군요.

2 스택에 쌓인 당신의 주문



1 스택에 쌓인 상대의 주문

전장에 있는 당신의 생물

만약 일순간의 용기가 먼저 발동한다면 어떻게 될까요?

충격이 스택에서 일순간의 용기 위에 쌓이기 때문에 먼저 해결됩니다. 충격은 부여술사에게 2점의 피해를 입힙니다. 파괴될만큼의 피해군요! 일순간의 용기가 해결되려고 할 때, 그것이 목표로 정했던 생물이 더는 전장에 없으므로 일순간의 용기는 무효화됩니다 (아무런 효과를 갖지 않습니다).



전장에 지속물이 많아지면 게임의 양상이 바뀝니다. 왜냐하면 대다수의 지속물은 게임에 영향을 주는 문구를 갖고 있기 때문입니다. 문구는 지속물의 능력을 알려줍니다. 지속물이 가질 수 있는 세 가지 유형의 능력은 정적능력, 격발능력 및 활성화능력입니다.

정적능력

정적능력은 그 카드가 전장에 있는 동안 항상 적용되는 문구입니다. 예를 들어, '위압적인 군주'는 "상대가 조종하는 생물들은 탭된 채로 전장에 들어온다."라는 능력을 가진 생물입니다. 정적능력은 따로 활성화할 필요 없이 바로 적용됩니다.

격발능력

격발능력은 게임내 특정 행위가 일어날 때 발생하는 능력입니다. 예를 들어, '드레이크 전령'은 "드레이크 전령이 죽을 때, 카드 한 장을 뽑는다."라는 능력을 가진 생물입니다.


격발능력은 항상 "~할 때", "~할 때마다", "~에"로 끝납니다. 격발능력은 따로 활성화하지 않으며, 능력의 첫 부분이 충족되면 자동으로 격발됩니다. 활성화능력은 주문과 마찬가지로 스택에 쌓인 후 해결됩니다. 능력이 격발된 후, 해결되기 전에 그 능력의 원천인 지속물이 사라져도 그 능력은 정상적으로 해결됩니다.

격발능력은 늦추거나 그냥 넘어갈 수 없습니다. 하지만 목표를 정해야 하는 능력의 경우, 유효한 목표가 없다면 아무런 효과도 나타나지 않습니다.

활성화능력

활성화능력은 당신이 비용을 지불할 수 있는 이상 몇 번이라도 활성화할 수 있는 능력입니다. 예를 들어, '피의 아이'는 "다른 생물을 희생한다: 피의 아이는 턴종료까지 +2/+2를 받는다."라는 능력을 가진 생물입니다.

각 활성화능력에는 앞에 비용이 적혀있고 그 뒤에 콜론(":")이 오며 콜론 뒤에 효과가 적혀있습니다. 이런 능력을 활성화하면 주문을 발동하는 것과 동일한 일이 일어납니다. 다만, 스택에 카드를 쌓지 않을 뿐입니다. 활성화능력은 주문과 마찬가지로 스택에 쌓인 후 해결됩니다. 능력이 활성화된 후, 해결되기 전에 그 능력의 원천인 지속물이 사라져도 그 능력은 정상적으로 해결됩니다.

일부 활성화 능력은 비용에  기호를 포함합니다. 이것은 그 능력을 활성화하려면 그 지속물을 탭해야 함을 의미합니다. 따라서, 그 지속물이 이미 탭되어있다면 그 능력은 활성화될 수 없습니다.



키워드

어떤 지속물들은 한 단어나 문구로 요약된 능력을 가지고 있습니다. 일반적으로 이런 카드에는 그것이 무슨 의미인지를 설명해주는 주석문이 있습니다. 코어세트에 등장하는 키워드 능력에는 치명타, 수비태세, ~에게 부여, 장착, 선제공격, 급속, 비행, 신속, 방호, 파괴불가, 잠입(예: 늑장입, 숲잠입), 생명연결, ~로부터 보호, 대공, 돌진, 경계가 있습니다. 이 능력들은 대부분 정적능력이지만, 격발능력이나 활성화능력이 될 수도 있습니다. 각 능력에 대한 자세한 설명은 규칙서의 끝에 있는 용어집에서 확인할 수 있습니다.

게임을 이기는 제일 일반적인 방법은 생물로 공격하는 것입니다. 상대를 공격하는 생물이 방어당하지 않는다면, 그 생물은 자체의 공격력만큼의 피해를 상대에게 입힙니다. 상대의 생명점을 20에서 0으로 떨어뜨리는 건 생각보다 쉽습니다!

각 턴의 중간에는 전투 단계가 있습니다. (턴의 구조에 대해서는 잠시 후에 배우실 겁니다.) 당신의 전투 단계에서, 당신은 어느 생물로 누구를, 혹은 무엇을 공격할지를 결정합니다. 각 생물은 상대나 상대가 조종하는 플레이어를 공격할 수 있지만, 상대가 조종하는 생물을 직접 공격할 수는 없습니다. 모든 공격생물을 탭합니다. 각자 공격하는 대상이 달라도, 모든 공격생물은 동시에 공격합니다. 언뜻되어있고, 이 턴을 시작했을 때 당신의 조종하에 있었던 생물만이 공격할 수 있습니다.

상대는 공격생물을 방어할 생물을 결정합니다. 탭된 생물들은 방어생물로 지정될 수 없습니다. 방어는 생물이 언제 전장에 들어왔는지에 상관없이 할 수 있습니다. 각 생물은 공격생물을 한 개밖에 막을 수 없지만, 여러 개의 방어생물이 한 개의 공격생물을 함께 방어할 수는 있습니다. 이럴 경우, 공격플레이어는 어느 생물이 먼저 피해를 받을지를 정하여 그 순서대로 방어생물들을 나열합니다. 원하지 않는다면 방어하지 않아도 됩니다.

방어생물이 모두 지정된 후, 전투피해가 매정됩니다. 각 공격생물 및 방어생물은 자체 공격력만큼 피해를 입힙니다.

- 방어당하지 않은 공격생물은 그것이 공격하고 있는 플레이어나 플레이어를 공격하여 피해를 입힙니다.
- 방어당한 생물은 자신을 방어하고 있는 생물에게 피해를 입힙니다. 만약 당신의 공격생물이 여러 개의 방어생물에게 방어당하면, 그 공격생물의 피해를 어떻게 배정할지는 당신이 결정합니다. 먼저 피해를 입기로 배정된 방어생물에게 그것을 파괴할 만큼 피해를 입혀야만 다음 방어생물에게 피해를 입힐 수 있습니다.
- 방어생물은 자신이 방어하고 있는 공격생물에게 피해를 입힙니다.

만약 상대에게 피해를 입히면, 상대는 그만큼 생명점을 잃습니다. 상대가 조종하는 플레이어를 공격하여 피해를 입히면, 그 플레이어를 그만큼 총성 카운터를 잃습니다.

어떤 생물이 한 턴에 피해를 자체 방어력 이상 입는다면, 그 생물은 파괴되어 소유자의 무덤으로 들어갑니다. 치명적인 피해를 입지 않은 생물은 전장에 남아있지만, 입은 피해는 턴이 끝날 때까지 사라지지 않습니다.

다음 쪽에서 전투의 예시를 볼 수 있습니다.



전투의 예시

1



공격자 선언

공격플레이어는 제일 큰 세 개의 생물로 공격을 선언하며, 그 생물들을 탭합니다. 가장 작은 생물로 공격하지 않는 이유는 파괴되기 쉬운 것도 있고, 상대의 다음 턴에 방어생물로 사용할 수 있기 때문입니다.

2



방어자 배정

수비플레이어는 두 개의 공격생물에 방어생물을 배정하고, 나머지는 공격생물은 통과시킵니다. 방어 여부는 수비플레이어의 권한입니다.

3



전투피해

방어당하지 않은 공격생물은 수비플레이어에게 피해 3점을 입힙니다. 방어당한 공격생물과 방어생물은 서로에게 피해를 입힙니다. 작은 생물은 죽고 큰 생물은 살아남습니다.

자신만의 덱 만들기

매직은 자신만의 덱을 사용하는 게임입니다. 당신은 맘에 드는 **매직** 카드를 사용해 덱을 만들 수 있습니다. 덱을 만들 때는 지켜야 할 두 가지 규칙이 있습니다. 덱은 **60 장** 이상이어야 하며, 기본 대지를 제외한 카드는 한 덱에 최고 네 장까지만 들어갈 수 있습니다. 나머지 부분은 마음대로 정할 수 있지만, 몇 가지 조건을 드리겠습니다.

대지 일반적으로 덱의 40% 정도는 대지 카드로 구성하는 것이 좋습니다. 60 장짜리 덱에는 일반적으로 대지 카드가 24 개 정도 들어갑니다.

생물 일반적인 60 장짜리 덱에는 15 개에서 25 개 정도의 생물 카드가 들어갑니다. 다양한 마나비용을 가진 생물들을 넣는 것이 좋습니다. 발동비용이 낮은 생물은 초반에 큰 힘을 발휘하지만, 발동비용이 높은 생물은 때에 따라 전장에 들어오는 것으로 당신에게 승리를 가져다줄 수 있기 때문입니다.

그 외의 카드들 덱의 남은 부분은 마법물체, 부여마법, 플레인즈워커, 순간마법, 집중마법 카드로 채우면 됩니다.

새 덱을 갖고 몇 번 게임을 하고 나면, 어떻게 덱을 구성해야 할지 느낌이 오실 겁니다. 뭔가 맞지 않는듯한 카드들을 빼고, 좋은 효과를 낼 것 같은 카드들을 추가하시면 됩니다. TCG의 최대 장점은 당신이 원하는 카드를 마음껏 쓸 수 있다는 것입니다. 상상력을 최대한 발휘해보십시오!

다량의 카드를 수집한 **매직** 플레이어들은 다양한 게임 형식에 적합한 덱을 만듭니다. 각 형식은 어떤 카드를 사용할 수 있느냐에 따라 달라집니다. 제일 인기있는 **매직** 경기 방식은 **스탠다드**입니다. 스탠다드에서는 최근에 나온 카드만을 사용할 수 있습니다. 정확히 말하자면, 스탠다드 덱에는 현재 발매 중인 블럭 및 그 전 블럭의 카드들, 그리고 제일 최근 코어세트의 카드들만을 사용할 수 있습니다. 스탠다드 대회는 일년 내내 수많은 곳에서 개최됩니다. 다양한 **매직** 게임 형식에 대해 더 알고 싶으시다면, Wizards.com/MagicFormats 를 참조하시기 바랍니다.

대원칙

어느 **매직** 카드의 능력이 게임 규칙과 상충되면, 카드의 능력을 우선시합니다. 예를 들어, 원래 규칙을 따르면 생물은 전장에 언렙된 채로 들어옵니다. 하지만 '위압적인 군주'는 "상대가 조종하는 생물들은 렙된 채로 전장에 들어온다."라는 능력을 가진 생물입니다. 이처럼 '위압적인 군주' 같은 카드가 전장에 나오면 규칙을 바꿔버립니다. **매직**이 재미있는 이유 중 하나는, 게임의 거의 모든 규칙을 카드를 통해 바꿀 수 있기 때문입니다.



3부 게임하기

이제 게임의 요소와 행동하는 법에 대해 배웠으니, 턴의 구성을 살펴볼 차례입니다. 이 부분에서는 한 턴 동안 무슨 일이 일어나는지에 대해 살펴볼 것입니다. 일반적으로, 이 중 대부분의 단계는 간단하게 건너뛸 수 있습니다 (예를 들어, "전투시작단"에서는 일반적으로 아무 일도 일어나지 않습니다). 복잡해보일지 모르지만, 매직 게임은 실제로 생각보다 간단합니다.

텍 구하기

먼저, 자신만의 **매직** 텍이 있어야 하며 각 플레이어의 생명 총점을 확인할 도구, 그리고 카운터나 토큰으로 사용할 동전 같은 작은 물건이 필요합니다.

매직을 시작할 때는, 인트로팩 같은 사전에 조합된 텍 등을 사용하거나 친구한테서 텍을 빌리는 것이 좋습니다. 카드를 많이 수집하고 나면, 15 쪽에 있는 조언을 참조해서 자신만의 텍을 만들어보십시오.

상대 찾기

게임을 하려면 상대가 필요합니다. 상대 또한 자신만의 텍으로 당신과 맞설 것입니다.

게임 시작하기

각 플레이어는 생명 20 점에서 시작합니다. 상대의 생명 총점을 0 이하로 낮추면 당신은 게임에서 승리합니다. 또한, 상대의 서고에 카드가 없을 때 상대가 카드를 뽑아야 하거나, 당신이 게임에서 승리한다고 적힌 주문이나 능력이 해결되도 당신이 승리합니다.

우선, 어떤 플레이어가 먼저 플레이할지 결정합니다. 앞서 상대와 경기를 했다면, 누가 먼저 할지는 지난 게임에서 패배한 플레이어가 결정합니다. 상대와 첫 게임이라면 주사위를 굴리거나 동전을 던져서 결정하면 됩니다.

각 플레이어는 텍을 잘 섞은 후, 자신의 서고에서 카드 일곱 장을 뽑아 손을 만듭니다. 만약 자신의 손이 마음에 들지 않는다면 *멀리건*을 할 수 있습니다. *멀리건*을 하면 자신의 손을 서고에 섞어넣은 후, 카드 여섯 장을 뽑아 새로운 손을 만듭니다. 이 과정은 원하는 손이 나올 때까지 반복할 수 있지만, 반복할 때마다 카드 한 장을 덜 뽑습니다.

다음은 턴의 구조입니다. 각 턴은 똑같은 순서로 진행됩니다. 한 단계나 단이 시작될 때, 그때 격발되는 격발능력들은 스택에 쌓입니다. **현행플레이어** (현재 턴을 진행 중인 플레이어)는 주문을 발동하거나 능력을 활성화할 수 있고, 그 다음에 다른 플레이어가 마찬가지로 그럴 수 있습니다. 양 플레이어가 연이어 아무것도 하지 않고 스택에 해결될 것이 남아있지 않으면, 게임은 다음 단으로 이어집니다.

턴의 각 부분 밑에는 (당신의 턴이라는 가정하에) 어떤 일이 일어날 수 있는지가 나와있습니다.

1. 시작단계

A. 언렘단

렘되어있던 당신의 모든 지속물을 언렘합니다. 게임의 첫 턴에는 지속물이 없을 것이므로 이 부분을 건너뛰어도 좋습니다. 언렘단 중에는 어떤 플레이어도 주문을 발동하거나 능력을 활성화할 수 없습니다.

B. 유지단

많은 카드가 유지단을 언급할 것입니다. 만약 턴이 시작할 때 어떤 일이 일어나기로 되어있다면, 해당 카드에는 "당신의 유지단 시작에" 라고 적힌 격발능력이 있을 겁니다. 유지단 중에 각 플레이어는 순간마법을 발동하거나 활성화능력을 활성화할 수 있습니다.

C. 뽑기단

자신의 서고에서 카드 한 장을 뽑습니다. (게임의 첫 턴을 차지하는 플레이어는 균형을 맞추기 위해 첫 턴의 뽑기단을 건너뛸니다.) 이 과정 이후에 각 플레이어는 순간마법을 발동하거나 활성화능력을 활성화할 수 있습니다.

2. 본단계

당신은 얼마든지 집중마법, 순간마법, 생물, 마법물체, 부여마법, 플레인즈위커 주문을 발동할 수 있으며 활성화능력도 활성화할 수 있습니다. 이 단계 중에 대지 카드를 내려놓을 수도 있지만, 대지 카드는 한 턴에 한 개씩만 전장에 내려놓을 수 있다는 걸 잊지 마세요. 상대는 순간마법을 발동하거나 활성화능력을 활성화할 수 있습니다.

3. 전투단계

A. 전투시작단

유지단 중에 각 플레이어는 순간마법을 발동하거나 활성화능력을 활성화할 수 있습니다. 전투시작단은 상대가 주문을 발동하거나 활성화능력을 활성화해 당신의 생물이 공격할 수 없도록 할 수 있는 마지막 기회입니다.

B. 공격자선인단

당신이 조종하는 언렘된 생물 중 어떤 생물이 공격할지 그리고 어떤 플레이어나 플레인즈위커를 공격할지 결정합니다. 여기서 결정한 대로 공격해야 합니다. 이제 공격생물들을 탐합니다. 이 과정 이후에 각 플레이어는 순간마법을 발동하거나 활성화능력을 활성화할 수 있습니다.

C. 방어자선인단

상대는 자신이 조종하는 언렘된 생물 중 어떤 생물이 어떤 공격생물을 방어할지 결정한 후, 방어를 감행합니다. 만약 생물 여러 개가

공격생물 한 개를 방어한다면, 공격플레이어는 어떤 방어생물에게 먼저 피해를 입힐지 표시하기 위해 방어생물의 배치를 바꿉니다. 이 과정 이후에 각 플레이어는 순간마법을 발동하거나 활성화능력을 활성화할 수 있습니다.

D. 전투피해단

전장에 이때까지 남아있는 각 공격생물과 방어생물은 이제 전투피해를 입힙니다. 방어당하지 않은 공격생물이 플레이어를 공격했다면 플레이어에게, 플레인즈위커를 공격했다면 플레인즈위커에게 전투피해를 입힙니다. 방어당한 공격생물은 자신을 방어하고 있는 방어생물에게 전투피해를 입히며, 방어생물은 자신이 방어하고 있는 공격생물에게 전투피해를 입힙니다. 만약 어느 공격생물이 다수의 생물에게 방어당했다면, 이 경우 전투피해를 배정해야 합니다. 먼저 피해를 입기로 배정한 방어생물은 파괴할 만큼의 피해를 입혀야만 다음 방어생물에게 전투피해를 입힐 수 있습니다. 플레이어들이 각자 조종하는 생물들이 어떻게 전투피해를 입힐지를 결정하고 나면, 모든 전투피해가 동시에 입혀집니다. 이 과정 이후에 각 플레이어는 순간마법을 발동하거나 활성화능력을 활성화할 수 있습니다.

E. 전투종료단

전투시작단 중에 각 플레이어는 순간마법 주문을 발동하거나 활성화능력을 활성화할 수 있습니다.

4. 본단계

2차 본단계는 1차 본단계와 같습니다. 당신은 어떤 종류의 주문도 발동할 수 있고 활성화능력을 활성화할 수 있지만, 상대는 오로지 순간마법을 발동하거나 활성화능력을 활성화할 수만 있습니다. 만약 당신의 1차 본단계에서 대지를 내려놓지 않았다면, 2차 본단계 중에 그렇게 할 수 있습니다.

5. 종료단계

A. 종료단

당신의 종료단 시작에 격발되는 능력이 스택에 쌓입니다. 이 과정 이후에 각 플레이어는 순간마법을 발동하거나 활성화능력을 활성화할 수 있습니다.

B. 정화단

만약 당신의 손에 카드가 일곱 장보다 많다면, 일곱 장이 될 때까지 카드를 골라서 버립니다. 그 다음에는 생물들이 그 턴에 입었던 모든 피해가 제거되며, "턴종료까지" 와 "이 턴에" 라고 명시된 효과들이 사라집니다. 정화단 중에 능력이 격발되지 않는 이상, 플레이어는 정화단 도중에 주문을 발동하거나 활성화능력을 활성화할 수 없습니다.

다음 턴

이제 상대의 턴입니다. 상대는 자신의 지속물들을 언택한 후 턴을 진행합니다. 상대가 턴을 끝내면 다시 당신의 턴이 돌아옵니다. 한 플레이어의 생명점이 0 점이 될 때까지 이를 계속 진행합니다. 한 플레이어의 생명점이 0이 되는 순간, 게임은 상대편 플레이어의 승리로 종료됩니다.

변화무쌍한 게임

매직의 흥미로운 부분은 턴마다 양상이 바뀌는 것, 그리고 카드들이 게임의 규칙을 바꿀 수 있다는 것입니다. 게임을 하시다 보면 대지가 아님에도 불구하고 마나를 생산하는 카드나, 마나 생산 외에 다른 능력을 가진 대지 카드 등을 발견하실 겁니다. 전장에 들어오자마자 공격할 수 있는 신속 능력을 가진 생물들도 있을 것이며, 전투의 규칙을 바꾸는 비행이나 돌진 능력을 가진 생물들도 보게 될 것입니다. 무덤에 있을 때 사용 가능한 능력을 가진 카드들도 존재합니다. '근성의 망자'와 '값아먹는 좀비'처럼, 능력을 함께 사용하면 따로 사용하는 것보다 훨씬 큰 시너지 효과를 낼 수 있는 콤보를 발견하실 수도 있습니다. 매직은 발견, 놀라움, 전투, 그리고 술수의 게임이며, 마법의 게임입니다.



4부 다양한 게임 방식

이제 당신은 **매직** 게임을 하기 위해 필요한 모든 것을 배웠습니다. 그렇다면 당신은 어떤 형식의 게임을 하게 될까요? 선택지가 무궁무진한 게임에 걸맞게, **매직**을 하는 방법 역시 다양합니다. 사전에 자신이 소유한 카드로 텍을 만들어오지 않고 그 자리에서 개봉한 카드들만을 사용해 텍을 만들어 게임을 할 수도 있고, 친구 한 명만이 아닌 여러 명과 동시에 게임을 할 수도 있습니다.

리미티드 방식

현장에서 지급된 부스터팩을 뜯어서 나온 카드들만으로 텍을 만들어 게임을 하는 것이 리미티드 형식입니다. 즉, 한정된 조건 속에서 당신의 텍을 만들어야 합니다. 컨스트럭티드 텍이 최소 60 장이어야 하는 것과는 달리, 리미티드 텍은 최소 40 장이면 됩니다. 텍을 만들 때 사용할 수 있는 카드는 당신이 그곳에서 개봉한 카드들, 그리고 필요한 만큼의 기본 대지 카드들 뿐입니다. (40 장짜리 텍은 일반적으로 17 장 정도의 대지 카드와 15 장 정도의 생물 카드를 포함하고 있는 것이 좋습니다.)

실드텍 (참가 인원 무제한)

이 방식에서는 새 부스터팩에서 개봉한 카드들만으로 텍을 만들게 됩니다. 각 플레이어는 부스터팩 여섯 개를 개봉한 후, 그렇게 나온 카드와 필요한 만큼의 기본 대지 카드를 조합해 최소 40 장인 텍을 만들어 게임을 하게 됩니다.

부스터드래프트 (4-8 인)

리미티드 형식인 부스터드래프트에서는 단순히 부스터팩을 개봉해 그 내용물로 텍을 만드는 게 아니라, 원하는 카드를 선택해서 텍을 만듭니다. 각 플레이어는 미개봉 부스터팩 세 개를 가진 채로 탁자에 둘러 앉습니다.

드래프트를 시작하면, 각 플레이어는 부스터팩 한 개를 개봉한 후, 그중에서 원하는 카드 한 장을 선택해 가져갑니다. (다른 플레이어들이 어떤 카드를 선택했는지는 볼 수 없습니다.) 이라고 난 후, 각 플레이어는 자신의 왼쪽으로 나머지 카드들을 넘깁니다. 당신에게 넘겨진 카드들 중 한 장을 선택해서 뽑은 후, 다시 왼쪽으로 나머지 카드들을 넘깁니다. 이렇게 해서 모든 카드들이 골라질 때까지 이 과정을 반복합니다. 그 다음에, 각 플레이어는 두 번째 부스터팩을 개봉하고 한 장을 고르지만, 이번에는 자신의 오른쪽으로 나머지 카드들을 넘깁니다. 모든 카드들이 골라지면, 세 번째 부스터팩을 개봉한 후 다시 왼쪽으로 나머지 카드들을 넘기는 과정을 반복합니다. 선택한 카드와 기본 대지 카드를 원하는 만큼 조합해 최소 40 장인 텍을 만들면 됩니다.

이런 형식의 게임을 플레이하고 근처 매장에서 진행하는
관련 이벤트를 찾아보세요!

Wizards.com/Locator

매직은 일대일로만 즐길 수 있는 게임이 아닙니다. 다인전을 하는 방법은 무궁무진합니다. 제일 인기있는 다인전 방식에는 쌍두거인과 커맨더가 있습니다. 이 방식은 자신이 소유한 **매직** 카드로 텍을 만들어야지만 할 수 있습니다. 그 외의 방식은 대형 카드나 특수 주사위를 도입해 색다른 경험을 느낄 수 있게 합니다.

쌍두거인

쌍두거인 게임에서 당신은 동료 한 명과 팀이 되어, 다른 2인조 팀과 맞붙게 됩니다. 팀원들은 손을 서로에게 보여줄 수 있고, 전략을 의논할 수도 있습니다. 한 팀은 30 점의 공유된 생명점을 갖고 시작하며, 당신과 동료는 한 턴을 공유합니다. 또한, 한 팀의 생물들은 동시에 다른 팀을 공격합니다. 하지만 각 플레이어는 자신만의 서고를 소유하고, 각자의 지속물을 조종하며 개별적으로 마나를 지출해 주문을 발동하는 등 개인전의 일부 요소는 남아있습니다.

커맨더

커맨더 게임에서, 각 플레이어는 전설적 생물 한 개를 자신의 텍의 **커맨더**, 즉 지휘관으로 삼아 텍을 구성합니다. 그 텍은 커맨더의 성격을 반영하고, 그 커맨더의 능력을 심본 발휘할 수 있게 하는 생물, 마법물체, 그리고 다른 주문들로 구성되어 있습니다. 커맨더 게임은 세 명에서 여섯 명 정도가 난타전 형식으로 진행되는 것이 보편적이지만, 커맨더 텍으로 개인전을 하는 것도 자주 볼 수 있습니다. 플레이어들이 스스로 만들어낸 이 게임 방식에 대해 더 알고 싶으시다면 MTGCommander.net 을 방문하십시오.

플레인체이스

플레인체이스는 다우주를 넘나들며 다인전을 즐길 수 있게 하는 대형 차원 카드를 추가한 게임 형식입니다. 각 차원은 게임의 규칙을 바꾸는 능력을 가집니다. 만약 지금 치해있는 환경이 마음에 들지 않는다면 차원 주사위를 굴려 다른 차원으로 이동을 시도할 수 있지만, 가끔 무지막직한 결과가 나올 수 있음을 명심하십시오!

아크에너미

아크에너미 게임에서는 한 플레이어가 40 점의 생명점을 갖고 시작하며, 그 플레이어는 대형 책략 카드로 구성된 텍을 추가로 가진 채로 게임을 합니다. 그 플레이어는 "아크에너미," 즉 대적이라는 호칭을 갖습니다. 다른 플레이어들은 협동해서 아크에너미를 쓰러뜨려야 합니다.

팁

다인전에서 멀리건을 하게 되면, 첫 번째 멀리건에서는 여섯 장이 아니라 일곱 장을 새로 뽑습니다. 그 이후의 멀리건에서는 정상적으로 카드가 한 장씩 줄어듭니다.

쌍두거인 게임에서는 먼저 하는 팀이 첫 턴의 뽑기단을 건너뛰지만, 그 외의 다인전 게임에서는 먼저 하더라도 뽑기단을 건너뛰지 않습니다.

이와 같은 다양한 **매직** 게임 형식에 대해 더 알고 싶으시다면 Wizards.com/MagicFormats 를 참조하시면 됩니다.

1, 2, 3 등등, X

이와 같이 색이 없는 마나 기호는 "유형에 상관 없이 이만큼의 마나"를 의미합니다. 예를 들어 2는 2와 2, 4와 4, 또는 2와 무색 마나 한 개처럼 조합에 상관 없이 마나 두 개만을 지불하면 된다는 의미입니다. (만약 비용에 X가 존재하면, 당신이 X의 수치를 정할 수 있습니다.)

또한, 이런 기호는 "당신의 마나풀에 1를 담는다" 등의 마나를 생산하는 능력 문구에서도 볼 수 있습니다. 여기서 1은 "무색 마나 한 개"를 의미합니다. 무색 마나로는 유색 마나를 필요로 하는 비용을 지불할 수 없습니다.

* (백색 마나)

백색 마나 한 개. 들 한 개를 탭하면 *가 생산됩니다. 비용에 *가 들어간 카드는 백색입니다.

♣ (청색 마나)

청색 마나 한 개. 섬 한 개를 탭하면 ♣가 생산됩니다. 비용에 ♣가 들어간 카드는 청색입니다.

♠ (흑색 마나)

흑색 마나 한 개. 늪 한 개를 탭하면 ♠가 생산됩니다. 비용에 ♠가 들어간 카드는 흑색입니다.

♣ (적색 마나)

적색 마나 한 개. 산 한 개를 탭하면 ♣가 생산됩니다. 비용에 ♣가 들어간 카드는 적색입니다.

♣ (녹색 마나)

녹색 마나 한 개. 숲 한 개를 탭하면 ♣가 생산됩니다. 비용에 ♣가 들어간 카드는 녹색입니다.

☉ (탭)

이 기호는 "이 카드를 탭한다" (사용된 것을 표시하기 위해 카드를 90도 돌려 놓는다)를 의미합니다. 이 기호는 활성화비용에 나타납니다. 만약 카드가 이미 탭되어 있다면 ☉ 비용을 지불할 수 없습니다. 그리고 생물이 가진 능력 중 비용에 ☉이 들어가는 능력은 그 생물이 당신의 턴 시각에 당신 조종하에 전장에 있지 않았다면 사용할 수 없습니다.

언탭된 상태



탭된 상태

♣, ♣ 등등

이종 마나 기호는 두 가지 색 중 어느 색으로든 지불이 가능한 비용을 의미합니다. 예를 들어, ♣는 백색 마나 한 개나 청색 마나 한 개로 지불할 수 있습니다. 백색 마나 기호인 동시에 청색 마나 기호이며, 마나비용에 ♣가 들어간 카드는 백색인 동시에 청색입니다.

★/★

몇몇 생물들은 공격력과 방어력에 숫자 대신 별표가 적혀있습니다. 이것은 이 생물의 공격력과 방어력이 고정되어있지 않고 다른 능력에 의해 결정된다는 것을 의미합니다. '나이트메어'는 "나이트메어의 공격력과 방어력은 각각 당신이 조종하는 숲의 수와 똑같다"라는 능력을 갖고 있습니다. '나이트메어'가 전장에 들어올 때 당신이 네 개의 숲을 조종하고 있다면, '나이트메어'는 4/4인 상태로 전장에 들어옵니다. 나중에 늪을 더 내려놓으면, '나이트메어'도 그만큼 커집니다.

~에게 부여

모든 마법진 카드에서 볼 수 있는 능력입니다. 해당 마법진이 어느 카드에 부착될 수 있는지를 설명해주는 문구로, 일반적으로 이 앞에는 지속물 유형이 나옵니다 (예: "생물에게 부여," "대지에게 부여"). 마법진 주문을 발동할 때, 해당 유형을 가진 지속물을 목표로 정해야 합니다. 마찬가지로, "플레이어에게 부여" 혹은 "상대에게 부여"라고 적힌 마법진은 발동될 때 플레이어를 목표로 정합니다. 마법진이 부여하고 있는 지속물이나 플레이어가 더 이상 유효한 대상이 아니게 되면, 그 마법진은 소유자의 무덤에 들어갑니다.

X

마나 비용에 있는 X는 활성화비용으로, 플레이어가 값을 결정합니다. 예를 들어, '화산 분출'은 X의 비용을 가지고 피해 X점을 입히는 순간마법 주문입니다. 화산 분출을 발동할 때, 당신은 X의 값을 결정합니다. 예를 들어, 당신이 3을 정한다면, '화산 분출'은 3의 비용을 가지며 피해 3점을 입힙니다. 당신이 6을 정한다면 '화산 분출'은 6의 비용을 가지며 피해 6점을 입힙니다.

게임에서 승리하다

다음 중 한 가지라도 일어나면 당신은 게임에서 승리합니다:

- "당신이 게임에서 승리한다." 또는 "상대가 게임에서 패배한다."라고 적힌 주문이나 능력이 해결된다.
- 상대가 기권한다.
- 상대가 독 카운터를 열 개 이상 받았다. (**매직 2014** 코어세트에는 플레이어에게 독 카운터를 주는 카드가 없습니다.)
- 상대가 카드가 없는 서고에서 카드를 뽑아야 한다.
- 상대의 생명점이 0 이하가 된다.

만약 두 플레이어가 동시에 게임에서 패배하는 상황이 나오면, 그 게임은 무승부로 끝납니다.

다인전 방식은 게임의 승리 조건을 다르게 설정할 수 있습니다.

격발능력

지속물이 가질 수 있는 능력의 세 가지 유형 중 하나입니다. 12 쪽의 "격발능력" 부분을 참조하세요.

경계

생물 카드에서 볼 수 있는 능력입니다. 경계 능력을 가진 생물은 공격을 해도 탭되지 않습니다.

공개

카드를 공개하라고 하면, 게임에 참가 중인 모든 플레이어에게 그 카드를 보여줘야 합니다.

공격

당신의 생물들이 상대에게 피해를 입히는 방법입니다. 당신의 전투단계 중, 당신이 조종하는 언탭된 생물들 중 어느 생물이 공격할지, 그리고 어느 플레이어나 플레인즈워커를 공격할지를 결정합니다. 그리고 나서 모든 생물들은 동시에 공격합니다. 공격하는 생물은 탭됩니다. 생물은 플레이어나 플레인즈워커를 공격할 수 있지, 다른 생물을 직접 공격할 수는 없습니다. 그 후 상대는 자신이 거느리는 생물을 사용해 당신의 공격생물을 방어할 수 있습니다. 13 쪽의 "공격과 방어" 부분을 참조하세요.

공격력

생물 카드의 우측 하단에 있는 칸에서 (/) 기호 왼편에 있는 숫자입니다. 생물은 자신의 공격력만큼의 전투피해를 입힙니다. 공격력이 0 이하인 생물은 전투피해를 입히지 않습니다.

공격생물

공격하고 있는 생물을 의미합니다. 전투 중에 전투로부터 따로 제거되지 않는 한, 공격생물로 선언된 생물은 전투단계가 종료될 때까지 공격생물로 간주됩니다. 전투단계 외에서는 공격생물이라는 개념이 존재하지 않습니다.

공격선언단

17 쪽의 "턴의 구조" 부분을 참조하세요.

기권

패배를 선언하는 것입니다. 당신은 언제든지 기권할 수 있습니다 (일반적으로, 절대 이길 수 없는 상황이 나올 때 기권하는 사람들이 많습니다). 기권하면 그 게임에서 패배합니다.

기본 대지 유형

각 기본 대지는 하위 유형을 갖고 있으며, 이 하위 유형은 유형 란에서 "기본 대지 —" 뒤에 나옵니다. "이것이 기본 대지 유형"입니다. 기본 대지 유형은 다섯 가지 기본 대의 명칭과 동일합니다. 비기본 대지임에도 불구하고 기본 대지 유형을 가진 카드들도 존재합니다. 기본 대지 유형을 가진 대지는 문구란에 따로 적힌 게 없어도 탭하여 해당 유형의 대지가 생산할 수 있는 색의 마나를 생산할 수 있습니다. 예를 들어, 숲 유형을 가진 모든 카드는 "●●를 당신의 마나풀에 담는다."라는 능력을 가집니다.



기본 대지

기본 대지에는 다섯 가지 유형이 있습니다. 들은 * (백색 마나)를 생산합니다. 섬은 ● (청색 마나)를 생산합니다. 늪은 ●● (흑색 마나)를 생산합니다. 산은 ●● (적색 마나)를 생산합니다. 숲은 ●● (녹색 마나)를 생산합니다. 이 카드들은 유형 란에 "기본"이라고 적혀있습니다 ("기본"은 상위 유형입니다). 이 외의 모든 대지 카드는 비기본 대지입니다. 텍을 만들 때, 기본 대지는 수량 제한 없이 텍에 넣을 수 있습니다. 그 외의 카드들은 최대 네 장까지만 텍에 들어갈 수 있습니다.

능력

주석문과 배경담을 제외한, 문구란에 적혀 있는 모든 문구는 그 지속물의 능력을 설명합니다. 지속물은 활성화능력, 정적능력, 그리고 격발능력의 세 가지 능력을 가질 수 있습니다. 따로 명시되어있지 않는 한, 지속물의 능력은 그것이 전장에 있을 때에만 작용합니다. 격발능력이 격발되거나 활성화능력이 활성화된 후에는, 무효화되지 않는 이상 그 능력은 해결됩니다. 스택에 능력이 쌓인 후에 그 능력의 원천이 어떻게 되는지는 능력이 해결되는 것에 영향을 주지 않습니다. 12 쪽의 "활성화능력" 부분을 참조하세요.

늘잡임

잡임 능력의 일종입니다. "잡임" 항목을 참조하세요.

다색 카드

마나비유에 있는 마나의 색이 두 개 이상인 카드를 의미합니다. 예를 들어, ●●● 이 비유인 카드는 흑색인 동시에 적색입니다. 다색 카드 대부분은 금색 배경을 갖고 있습니다.

다인전

두 명보다 많은 플레이어가 참여하는 **매직** 게임을 의미합니다. 20 쪽의 "다인전 게임" 부분을 참조하세요.

단계

턴을 구성하는 주요 부분을 의미합니다. 각각 시작단계, 1 차 본단계, 전투단계, 2 차 본단계, 그리고 종료단계로 총 다섯 개의 단계가 있습니다. 일부 단계는 다시 단으로 나뉘어집니다. 단이나 단계가 종료될 때, 어느 플레이어의 마나풀에 마나가 남아있다면 그 마나는 소멸됩니다. 17 쪽의 "턴의 구조" 부분을 참조하세요.

단

본단계를 제외한 모든 단계는 다시 단으로 나뉘어집니다. 특정 단에서는 특수한 일이 일어납니다. 예를 들어, 언택단에서는 당신이 조종하는 지숙물을 언택합니다. 단이나 단계가 종료될 때, 어느 플레이어의 마나풀에 마나가 남아있다면 그 마나는 소멸됩니다. 17 쪽의 "턴의 구조" 부분을 참조하세요.

당신

주문이나 능력에 적혀있는 "당신"은 그 주문이나 능력의 현재 조종자를 의미합니다.

대공

생물 카드에서 볼 수 있는 능력입니다. 대공 능력을 가진 생물은 비행 능력을 가진 생물을 방어할 수 있습니다. 그러나 대공 능력을 가진 생물은 어떤 생물에게도 방어당할 수 있습니다.

대신

이 단어가 나오는 주문이나 능력은 대체효과를 만듭니다. "대체효과" 항목을 참조하세요.

대응

주문이나 능력이 스택에 쌓인 후, 해결되기 전에 다른 주문을 발동하거나 능력을 활성화하는 행위입니다. 10 쪽의 "주문에 대응하기" 부분을 참조하세요.

대지 유형

대지 카드의 하위 유형입니다. "기본 대지 유형" 항목을 참조하세요.

대지

카드 유형 중 하나입니다. 7 쪽의 "대지" 부분을 참조하세요.

대체효과

대체효과는 특정 절차를 아예 다른 절차로 바꿔버리는 효과입니다. 대체효과에는 항상 "대신에"라는 말이 들어가 있습니다. 예를 들어, **Darksteel Colossus**의 능력 중 일부는 이렇습니다. "**Darksteel Colossus**가 어디에서부터든 무덤에 들어가려고 하면, 그 대신에 **Darksteel Colossus**를 공개하고 소유자의 서고로 섞어넣는다." 이 효과는 **Darksteel Colossus**가 무덤에 들어가려는 것을 소유자의 서고로 섞여들어가는 것으로 대체합니다. 따라서 **Darksteel Colossus**는 무덤에 아예 들어가지 않습니다.

덱

최소 60 장으로 구성되어있고 잘 섞인 카드 덱입니다. (참가자들이 즉석으로 덱을 만드는 리미티드 방식 게임에서는 최소 40 장으로 구성되어야 합니다.) **매직** 게임을 하려면 자신만의 덱이 있어야 합니다. 게임을 시작하면 덱은 서고가 됩니다.

돌진

생물 카드에서 볼 수 있는 능력입니다. 돌진은 생물이 방어당했음에도 불구하고 플레이어나 플레인즈워커에게 피해를 입힐 수 있게 해주는 능력입니다. 돌진 능력을 가진 생물이 방어당했을 때, 방어하는 모든 생물을 파괴할 만큼의 피해를 방어생물들에게 배정하고 나서 남은 피해가 있으면 그 피해를 원래 공격하려고 했던 플레이어나 플레인즈워커에게 배정할 수 있습니다.

리미티드

즉석에서 개봉한 부스터팩에서 나온 카드만을 사용해 게임을 하는 방식입니다. 19 쪽의 "리미티드 방식" 부분을 참조하세요.

마나능력

당신의 마나풀에 마나를 담은 능력을 뜻합니다. 마나능력은 활성화능력일 수도 있고 격발능력일 수도 있습니다. 마나능력은 활성화되거나 격발될 때 스택에 올라가지 않고 바로 마나를 생산합니다.

마나비용

5 쪽에 있는 "카드의 구조" 부분이나 "진화마나비용" 항목을 참조하세요.

마나

주문과 일부 능력을 사용하기 위해 지불하는 마법력입니다. 대부분의 경우, 마나는 대지를 탭해서 생산됩니다. 마법에는 다섯 가지 색이 있습니다. * (백색), ♠ (청색), ♣ (흑색), ♠ (적색), ♣ (녹색). 이외에 무색 마나도 존재합니다.

마나물

생산된 마나를 사용하기에 앞서 현재의 단 혹은 단계가 끝날 때까지 보관하는 장소입니다.

마법물체 생물

이런 지속물은 마법물체인 동시에 생물입니다. 6 쪽의 "생물" 부분을 참조하세요.

마법물체

카드 유형 중 하나입니다. 6 쪽의 "마법물체" 부분을 참조하세요.

마법진

지속물에 부착되는 특별한 유형의 부여마법입니다 (플레이어에게 부착되는 마법진도 존재합니다). 각 마법진은 "부여"라는 키워드를 갖고 있고, 그 앞에는 해당 마법진이 어떤 것에 부여할 수 있는지가 나옵니다. "생물에게 부여," "대지에게 부여" 등등. 마법진 주문을 발동하면, 당신은 그 마법진이 부착될 수 있는 지속물 중 한 개를 목표로 정합니다. 마법진 주문이 해결되면, 그것은 목표로 정해진 지속물에 부착된 상태로 전장에 들어옵니다. 전장에 들어온 후에는 부여하고 있는 지속물을 목표로 정하고 있는 것이 아닙니다. 만약 어떤 마법진이 부여하고 있는 지속물이 더는 부여 가능한 지속물 유형에 해당되지 않거나 그 지속물이 없다면, 해당 마법진은 소유자의 무덤에 넣어집니다.

매치

동일한 상대와 여러 번 연속 게임을 해서 승자를 가리는 시험입니다. 대부분의 매치는 3전 2선승제입니다. 즉, 두 게임을 먼저 이기는 플레이어가 매치에서 승리합니다. 첫 게임에서 패배한 플레이어는 두 번째 게임에서 누가 먼저 턴을 차지할지를 정할 수 있고, 이것은 이어지는 게임에도 똑같이 적용됩니다.

멀리건

매직 게임을 시작하면, 서고 맨 위의 카드 일곱 장을 뽑아 손을 만듭니다. 첫 손이 마음에 안 든다면 멀리건을 할 수 있습니다. 멀리건을 하기로 결정하면, 손을 서고에 섞어 넣은 후 이전 손보다 한 장 적게 카드를 뽑습니다. 멀리건은 원하는 만큼 할 수 있지만, 한 번 할 때마다 손에 들어오는 카드 수는 하나씩 줄어듭니다. 양 플레이어가 마음에 드는 손을 가졌으면 게임이 시작됩니다.

모던

최근 인기를 끄는 컨스트럭티드 형식의 게임입니다. 모던 형식에서는 코어 세트와 블럭을 포함하여 *Eighth Edition* 과 *Mirrodin* 부터 현재까지 등장하는 카드를 사용할 수 있습니다. 자세한 정보는 Wizards.com/MagicFormats 를 참조하세요.

목표

주문이나 능력에 있어서 사용되는 용어입니다. 10 쪽의 "목표" 부분을 참조하세요.

무덤

게임의 영역 중 하나입니다. 8 쪽의 "무덤" 부분을 참조하세요.

무색

대지 및 대부분의 마법물체는 무색입니다. (무색은 색으로 간주되지 않습니다.) 색을 한 가지 정하라는 능력이나 주문을 사용할 때, 무색은 고를 수 없습니다.

무승부

게임은 승자 없이 끝날 수도 있습니다. 예를 들어 각 플레이어에게 동시에 피해를 입히는 지진 같은 카드를 통해, 양측 플레이어가 동시에 생명점이 0 점 이하가 되면 그 게임은 무승부가 됩니다.

무적

무적 능력을 가진 지속물은 피해 혹은 "파괴"라고 명시된 효과에 의해 파괴될 수 없습니다. 이런 지속물은 파괴의 방법으로는 무덤에 들어갈 수 있습니다. "파괴" 항목을 참조하세요.

문구란

5 쪽에 있는 "카드의 구조" 부분을 참조하세요.

발동

주문을 발동하면 스택에 쌓입니다. 주문 종류에 따라 발동할 수 있는 시기가 다를 수 있지만, 주문을 발동할 때 해야 하는 것은 항상 같습니다: 주문을 선언하고, 주문의 목표를 정한 후 (경우에 따라 다른 선택지들이 때 결정해야 할 수도 있습니다) 주문의 비용을 지불합니다. 10 쪽의 "주문" 부분을 참조하세요.

방어

공격생물이 당신이나 당신의 플레인즈워커에게 피해를 입히지 못하도록 당신이 조종하는 생물로 그 생물을 막는 것을 방어라고 합니다. 상대가 한 개 이상의 생물로 공격했을 경우, 그 생물들을 당신이 조종하는 언택턴 생물들로 하여금 방어하도록 할 수 있습니다. 각 생물은 한 개의 공격생물을 방어할 수 있습니다. 여러 개의 생물들이 함께 한 개의 공격생물을 방어하도록 할 수도 있습니다. 방어당한 공격생물은 원래 공격했던 플레이어나 플레인즈워커에게 피해를 입히지 못하고, 그 대신 자체를 방어한 생물에게 전무피해를 입힙니다. 무조건 방어해야 할 의무는 없습니다. 13 쪽의 "공격과 방어" 부분을 참조하세요.

방어당한 생물

최소한 개의 생물에 의해 방어당한 공격생물을 의미합니다. 한 번 방어당한 생물은 전투단계 중에 자체를 방어하던 생물이 전투에서 제거되어도 방어당한 상태로 남아있습니다. 따라서 돌진 능력을 갖고 있지 않은 생물은 한 번 방어당하면 그 전투단계 동안 플레이어나 플레인즈위커에게 전투피해를 입힐 수 없습니다. 전투단계 외에서는 방어당한 생물이라는 개념이 존재하지 않습니다.

방어되지 않음

수비플레이어가 방어하지 않겠다고 선언한 공격생물을 의미합니다.

방어력

생물 카드의 우측 하단에 있는 칸에서 (/) 기호 오른쪽에 있는 숫자입니다. 어느 생물이 한 턴에 자신의 방어력 이상의 피해를 입으면, 그 생물은 파괴됩니다. 생물의 방어력이 0 이하로 줄어들어도 역시 그 생물은 소유자의 무덤에 놓여집니다.

방어생물

공격생물을 방어하도록 지정된 생물을 의미합니다. 어느 생물이 공격생물을 방어하면, 그 공격생물은 원래 공격하던 플레이어나 플레인즈위커가 아닌 방어생물에게 전투피해를 입힙니다. 한 번 방어생물로 지정된 생물은 방어하고 있던 공격생물이 전투에서 제거되어도 전투단계를 끝날 때까지 방어생물로 남아있습니다. 전투단계 외에서는 방어생물이라는 개념이 존재하지 않습니다.

방어선언단

17 쪽의 "턴의 구조" 부분을 참조하세요.

방지

주문이나 능력의 문구에 이 단어가 보이면, 그 주문이나 능력이 방지효과를 가짐을 알 수 있습니다.

방지효과

피해가 입혀지려 하는 것을 막아주는 효과입니다. 방지 효과는 방어막과 비슷한 개념입니다. 만약 피해가 입혀져야 하는데 방지효과가 적용하고 있다면, 피해의 일부 혹은 전부가 입혀지지 않습니다. 방지효과는 특정 원천이 입히려는 모든 피해를 방지할 수도 있고, 정해진 만큼의 피해를 방지할 수도 있습니다.

예를 들어, 안개의 능력은 "이 턴에 입혀지려 하는 모든 전투피해를 방지한다."입니다. 전투가 일어나기 훨씬 전에 안개를 발동해도 안개의 효과는 턴이 끝날 때까지 남아있습니다. 그리고 그 턴에 생물이 전투피해를 입히려는 하면, 안개의 효과로 그 피해는 방지됩니다.

방지효과는 생물이나 플레이어 혹은 둘 다에게 입혀지려고 하는 피해를 방지할 수 있습니다. 방지효과가 동시에 피해를 입히려는 다수의 원천으로부터의 피해를 방지할 수 있다면, 그 피해를 입을 플레이어나 그 피해를 입을 생물을 조종하는 플레이어가 어느 원천으로부터의 피해를 방지할지를 결정합니다.

방호

지속물 카드에서 볼 수 있는 능력입니다. 당신이 조종하는 방호 능력을 가진 지속물은 상대의 주문이나 능력의 목표로 정해질 수 없습니다. 그 지속물을 조종하는 플레이어는 여전히 그 지속물을 주문이나 능력의 목표로 정할 수 있습니다.

배경담

배경담은 단순히 재미를 위해 문구란에 적혀있는 글입니다. 배경담은 카드의 분위기를 설정하거나 카드가 속한 세계에 대한 정보를 제공합니다. 괄호 안에 있는 글씨는 규칙을 설명하기 위한 주석문이지, 배경담이 아닙니다. 배경담은 카드의 발동에 아무런 영향을 주지 않습니다.

버리다

자신의 손에서 카드 한 장을 골라 당신의 무덤에 놓는 것을 의미합니다. 다른 플레이어가 카드를 정한다거나 무작위로 카드를 버린다고 주문이나 능력에 적혀있지 않으면, 카드를 버려야 하는 플레이어는 자신의 손에서 원하는 카드를 버릴 수 있습니다.

만약 당신의 정확담 중에 당신이 손에 카드를 여덟 장 이상 갖고 있다면, 일곱 장이 될 때까지 카드를 버려야 합니다.

보호

생물 카드에서 볼 수 있는 능력입니다. 보호 능력을 가진 생물은 항상 "_____로부터 보호" 라는 문구를 가지고 있습니다. 빈칸에는 무엇으로부터 보호인지가 명시되어 있습니다. 적색으로부터 보호나 고블린으로부터 보호 등 다양한 것으로부터 보호일 수 있습니다. 보호는 그 능력을 가진 생물에게 여러 가지 효과를 줍니다:

- 그 생물은 해당 유형을 가진 주문 혹은 해당 유형을 가진 카드가 가진 능력의 목표로 정해질 수 없습니다.
- 그 생물은 해당 유형의 마법진을 부여받거나 해당 유형의 장비를 장착할 수 없습니다.
- 해당 유형을 가진 생물은 그 생물을 방어할 수 없습니다.
- 해당 유형의 원천이 그 생물에게 입히려는 모든 피해는 방지됩니다.

본단계

17 쪽의 "턴의 구조" 부분을 참조하세요.

부스터 드래프트

19 쪽의 "리미티드 방식" 부분을 참조하세요.

부스터팩

매직 카드가 무작위로 들어있는 제품입니다. 새로운 카드를 입수하시고 싶으시면 부스터팩을 구매하셔야 합니다. 일반적인 부스터팩에는 레어나 미식레어 카드가 한 장, 언커먼 카드가 세 장, 그리고 기본 대지 한 장을 포함한 커먼 카드 열한 장이 들어있습니다. 매직 카드를 취급하는 판매점은 Wizards.com/Locator 에서 찾을 수 있습니다.



부여된

마법진의 능력에 "부여된 생물" (또는 "부여된 마법물체", "부여된 대지" 등등) 이라고 적혀 있으면, 그것은 "이 마법진이 부착되어있는 생물" (또는 마법물체, 대지 등등) 을 뜻합니다. 예를 들어, '흡혈귀의 표식은 "부여된 생물은 +2/+2 를 받고 생명연결 능력을 가진다" 라는 능력을 갖고 있습니다. 흡혈귀의 표식이 부착된 생물만이 혜택을 받고 그 생물의 조종자는 생명연결 능력으로 생명을 얻게 됩니다.

부여마법

카드 유형 중 하나입니다. 6 쪽의 "부여마법" 부분을 참조하세요.



비기본 대지

상위 유형 "기본" 이 없는 모든 대지 카드는 비기본 대지입니다. 따라서, 카드 명 이 "들", "섬", "늪", "산", "혹은 "숲" 이 아닌 모든 대지는 비기본 대지입니다. 특정 비기본 대지 카드는 최대 4 장까지 덱에 들어갈 수 있습니다.

비용

비용은 행동을 취하기 위해 지불해야 하는 값을 뜻합니다. 주문을 발동하거나 활성화능력을 활성화하기 위해서는 그에 맞는 비용을 지불해야 합니다. 일부 주문 및 능력은 해결될 때 추가로 비용을 지불해야 할 수도 있습니다. 비용 전체를 지불할 수 없으면 비용을 지불하지 못하는 것으로 간주됩니다. 예를 들어, 당신 손에 카드가 없다면, 활성화비용 (":" 앞에 오는 부분) 이 "카드 한 장을 버린다" 인 능력을 활성화할 수 없습니다.

비행

생물 카드에서 볼 수 있는 능력입니다. 비행 능력을 가진 생물은 비행이나 대공 능력을 가진 생물에게만 방어당할 수 있습니다.

뽑기단

17 쪽의 "턴의 구조" 부분을 참조하세요.

사이드보드

매직 이벤트에서는 특정 상대에게 효과적인 카드들을 모아놓은 "사이드보드" 라는 것을 사용할 수 있습니다. 상대와 게임을 하고나서 사이드보드에 있는 카드와 덱에 있는 카드를 교체할 수 있습니다. 그러나 다른 사람과 게임을 하기 전에는 덱을 원상태로 돌려놓아야 합니다.

퀀트럭트드 방식에서의 사이드보드는 최대 15 장이어야 합니다. 기본 대지를 제외한 카드는 덱과 사이드보드를 합해서 최대 네 장까지만 사용할 수 있습니다. 덱에는 60 장 이상의 카드가 들어가야 합니다.

리미티드 방식에서의 사이드보드는 부스터팩에서 나왔지만 본팩에 사용하지 않는 모든 카드입니다. 덱에는 40 장 이상의 카드가 들어가야 합니다.

잠입

잠입 능력의 일종입니다. "잠입" 항목을 참조하세요.



상대

당신과 맞서고 있는 플레이어를 의미합니다. 카드에 "상대" 라고 적혀있으면, 그것은 "이 카드의 조종자와 맞서고 있는 플레이어" 를 의미합니다.

상위 유형

모든 카드는 상위 유형을 가질 수 있습니다. 상위 유형은 유형란에서 카드 유형 앞에 적혀있습니다. 예를 들어, "기본 대지 -- 숲" 이라고 적힌 카드는 "기본" 이라는 상위 유형을 가지며, "전설적 생물 -- 인간 전사" 라고 적힌 카드는 "전설적" 이라는 상위 유형을 가집니다. 상위 유형과 카드 유형은 아무런 상관관계도 없습니다. 일부 상위 유형에는 특수 규칙이 존재합니다.

색

매직의 다섯 가지 색은 백색, 청색, 흑색, 적색, 녹색입니다. 만약 주문이나 능력이 당신으로 하여금 색을 정하라고 하면, 이 다섯 가지 색 중 한 가지를 선택해야 합니다. 카드의 색은 마나 비용을 통해 결정됩니다. 예를 들어,  가 비용인 카드는 청색이고  가 비용인 카드는 적색인 동시에 백색입니다. 대부분의 마법물체 카드들이 그렇듯, 마나비용에 유색 마나가 없는 카드는 무색입니다. (무색은 색으로 간주되지 않습니다.) 대지도 무색입니다.

일부 효과들은 주문이나 지속물의 색을 바꿀 수 있습니다. 예를 들어 "생물 한 개를 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 청색이다." 라는 주문을 사용했다면, 그 능력에 따로 명시되어있지 않는 한 목표로 정해진 생물은 턴종료까지 청색이며, 원래 색은 사라집니다.



생명연결

지속물 카드에서 볼 수 있는 능력입니다. 생명연결 능력을 가진 지속물이 피해를 입히면, 정상적으로 피해를 입히는 동시에 그 지속물의 조종자는 그만큼 생명점을 얻습니다.

생명점 지불

일부 주문 및 능력은 발동비용의 일부로 생명점을 지불하라고 적혀 있습니다. 생명점을 지불하려면 생명 총점에서 지불하고 싶은 만큼을 뺍니다. 자신의 생명 총점보다 많은 생명점을 지불할 수는 없습니다. 생명점 지불은 피해가 아니므로 피해 방지효과로 막을 수 없습니다.

생명점, 생명 총점

각 플레이어는 20 점의 생명점으로 게임을 시작합니다. 주문이나 능력, 혹은 방어하지 않은 생물에 의해 어느 플레이어가 피해를 입게 되면, 그 플레이어의 생명점이 그만큼 깎입니다. 생명 총점이 0 점 이하로 떨어진 플레이어는 게임에서 패배합니다. 만약 주문이나 능력 등에 의해 양 플레이어의 생명 총점이 동시에 0 점 이하로 떨어지게 되면, 그 게임은 무승부로 끝납니다.

생명점을 잃다

당신이 잃는 모든 피해는 당신으로 하여금 생명점을 잃게 합니다. 따라서 그만큼 당신의 생명 총점이 내려갑니다. 이 외에 일부 주문 및 능력은 당신으로 하여금 직접 생명점을 잃게 만들 수 있습니다. 이것은 피해와 다르므로, 피해 방지 효과로 막을 수 없습니다.

생물 유형

이것은 한 생물이 고블린인지, 엘프인지, 전사인인지, 대략 어떤 생물인지를 알려줍니다. 생물 유형은 카드 중간 부분에 쓰여진 "생물 —" 뒤에 적혀 있습니다. 만약 긴줄표 뒤에 단어가 여러 개 있다면, 그 생물은 해당 유형을 모두 가진 것입니다.

일부 주문과 능력은 특정 생물 유형을 가진 다수 생물에게 영향을 줍니다. 예를 들어, '포식 슬리버'에는 "당신이 조종하는 모든 슬리버는 +1/+1 을 받는다."라고 써 있습니다. 이럴 경우 자신이 조종하는 생물 중 생물 유형이 '슬리버'인 모든 생물(포식 슬리버 포함)이 이 보너스를 받습니다.

생물

카드 유형 중 하나입니다. 6 쪽의 "생물" 부분을 참조하세요.

서고

게임의 영역 중 하나입니다. 8 쪽의 "서고" 부분을 참조하세요.

섞다

택 안에 들어있는 카드의 순서를 알 수 없도록 바꾸는 것을 의미합니다. **매직** 게임을 시작할 때, 각 플레이어는 각자의 택을 섞습니다. 일부 카드는 효과의 일환으로 서고를 섞으라고 나옵니다(일반적으로 이것은 그 카드의 효과로 서고를 살펴봤기 때문에 나옵니다).

선제공격

생물 카드에서 볼 수 있는 능력입니다. 선제공격 능력을 가진 생물들은 선제공격 능력이 없는 생물들보다 먼저 전투피해를 입힙니다. 전투피해단이 오면, 공격생물이나 방어생물 중 선제공격이나 이단공격 능력을 가진 생물이 있는지 확인해봅니다. 그런 생물이 있다면, 그 생물을 위해 특별한 전투피해단이 한 개 추가로 생성됩니다. 이 전투피해단에서는 선제공격이나 이단공격 능력을 가진 생물만이 피해를 입힙니다. 그 후에는 정상적인 전투피해단이 있습니다. 남아있는 모든 공격생물과 방어생물, 그리고 이단공격 능력을 가진 생물은 이 두 번째 전투피해단에서 전투피해를 입힙니다.

섬광

생물, 마법물체, 그리고 부여마법 카드에서 볼 수 있는 능력입니다. 섬광 능력을 가진 주문은 순간마법을 발동할 수 있는 시기면 언제든지 발동할 수 있습니다.

섬잡입

잡입 능력의 일종입니다. "잡입" 항목을 참조하세요.

소유자

게임을 시작할 때 해당 카드가 들어있었던 택의 주인을 의미합니다. 상대가 당신의 지속물 중 하나의 조종권을 뺏어가도, 여전히 그 지속물의 소유자는 당신입니다. (만약 당신이 친구한테 택을 빌려줬다면, 게임을 하는 동안 그 택의 "소유자"는 친구입니다.) 토큰의 소유자는 토큰이 전장에 들어올 때 그것을 조종했던 플레이어입니다.

손

게임의 영역 중 하나입니다. 8 쪽의 "손" 부분을 참조하세요.

수비태세

생물 카드에서 볼 수 있는 능력입니다. 수비태세 능력을 가진 생물들은 공격할 수 없습니다.

수비플레이어

전투단계에서 공격당하는 플레이어(혹은 공격당하는 플레인즈워커를 조종하는 플레이어)를 지칭합니다.

순간마법

카드 유형 중 하나입니다. 6 쪽의 "순간마법" 부분을 참조하세요.

숲잡임

잡임 능력의 일종입니다. "잡임" 항목을 참조하세요.


스택

게임의 영역 중 하나입니다. 8 쪽의 "스택" 부분을 참조하세요.

스탠다드

제일 인기가 많은 컨스트럭티드 방식입니다. 스탠다드에서는 최근에 나온 카드만을 사용할 수 있습니다. 정확히 말하자면, 스탠다드 텍에는 현재 발매 중인 블럭 및 그 전 블럭의 카드들, 그리고 제일 최근 코어세트의 카드들만을 사용할 수 있습니다. 자세한 정보는 Wizards.com/MagicFormats 를 참조하세요.

신속

생물 카드에서 볼 수 있는 능력입니다. 신속 능력을 가진 생물은 당신의 조종하에 들어오자마자 공격하거나 활성화비용을  가 들어간 능력을 사용할 수 있습니다.

실드택

9 쪽의 "리미티드 방식" 부분을 참조하세요.

싸움

어떤 효과들은 생물이 또 다른 생물과 싸우게 합니다. 두 생물이 싸울 때 각 생물은 서로에게 각자의 공격력만큼 피해를 입힙니다.

쌍두거인

20 쪽의 "다인전 게임" 부분을 참조하세요.

아크에너미

한 명이 여러 명에 맞서 싸우는 다인전 방식입니다. 책략 카드라 불리는 대형 카드들이 사용되는 것이 특징입니다.

언택단

17 쪽의 "턴의 구조" 부분을 참조하세요.

언택

택된 카드를 다시 사용할 수 있도록 똑바로 세우는 것을 의미합니다. 9 쪽의 "택" 부분을 참조하세요.

영역

매직 게임에서의 구역을 뜻합니다. 8 쪽의 "게임 영역" 부분을 참조하세요.

우선권

플레이어들이 다른 플레이어의 턴에도 주문을 발동하거나 능력을 활성화할 수 있는 만큼, 매직에는 한 번에 한 사람씩 행동할 수 있도록 제약하는 규칙이 필요합니다. 우선권을 특정 시기에 어떤 플레이어가 주문을 발동하거나 능력을 활성화할 수 있는지 정하는 것입니다.

현행플레이어 (턴을 차지하고 있는 플레이어)는 언택단과 정화단을 제외한 각 단과 각 본단계가 시작될 때 우선권을 갖습니다. 우선권을 가지면 주문을 발동하거나, 활성화능력을 활성화하거나 우선권을 넘길 수 있습니다. 뎡가를 하고 나면 당신이 다시 우선권을 받습니다. 따라서 앞에서 언급한 선택을 다시 하시면 됩니다. 우선권을 넘기면 그것은 상대에게 갑니다. 그러면 상대는 주문을 발동하거나 능력을 활성화할 수 있습니다. 이 과정은 양 플레이어가 연이어 우선권을 넘길 때까지 계속됩니다.

양 플레이어가 연이어 우선권을 넘기면, 스택에 주문이나 능력이 있을 경우 그것들이 해결됩니다. 한 주문이나 능력이 해결되면 현행 플레이어는 우선권을 다시 받고, 이 절차를 반복합니다. 양 플레이어가 연이어 우선권을 넘길 때 스택에 주문이나 능력이 없으면, 턴의 현 부분은 종료되고 다음 부분이 시작됩니다.

원천

피해 혹은 능력이 어디로부터 왔는지를 지칭하는 표현입니다. 능력이 스택에 쌓이면, 능력의 원천을 제거해도 그 능력이 해결되는 것은 아무런 영향을 주지 않습니다.

위협

생물 카드에서 볼 수 있는 능력입니다. 위협 능력을 가진 생물은 자신과 색을 하나라도 공유하는 생물 혹은 마법물체 생물에게만 방어당할 수 있습니다. 예를 들자면, 위협 능력을 가진 적색 생물은 적색 생물, 적색이자 녹색인 생물, 아니면 마법물체 생물 등에게 방어될 수 있습니다. 위협 능력은 그 능력을 가진 생물이 공격할 때만 효과를 가집니다.

유지단

17 쪽의 "턴의 구조" 부분을 참조하세요.

유형란

5 쪽에 있는 "카드의 구조" 부분이나

이단공격

생물 카드에서 볼 수 있는 능력입니다. 이단공격 능력을 가진 생물은 전투피해를 두 번 입힙니다. 전투피해단이 오면, 공격생물이나 방어생물 중 선제공격이나 이단공격 능력을 가진 생물이 있는지 확인해봅니다. 그런 생물이 있다면, 그 생물을 위해 특별한 전투피해단이 한 개 추가로 생성됩니다. 이 전투피해단에서는 선제공격이나 이단공격 능력을 가진 생물만이 피해를 입힙니다. 그 후에는 정상적인 전투피해단이 있습니다. 남아있는 모든 공격생물과 방어생물, 그리고 이단공격 능력을 가진 생물은 이 두 번째 전투피해단에서 전투피해를 입힙니다.

이름

5 쪽에 있는 "카드의 구조" 부분을 참조하세요.

어느 카드의 명칭이 문구란에 나타나는 경우, 그것은 자체만을 지칭하는 것인지 같은 카드명을 가진 모든 카드를 지칭하는 것이 아닙니다.

인트로팩

특정 세트의 카드를 중심으로 구축된 텍과 부스터팩 한 개가 들어있는 제품입니다. 인트로팩 안에 있는 텍으로 바로 게임을 시작할 수 있습니다. 매직 2014 코어세트에는 다섯 가지 인트로팩이 있습니다. 게임을 처음 시작할 때는 매직 인트로팩에 들어있는 텍을 약간 다르게 구성하여 사용하는 것이 좋을 수도 있습니다. 매직 카드를 취급하는 판매점은 Wizards.com/Locator 에서 찾을 수 있습니다.

일회효과

한 번 게임에 영향을 준 후 사라지는 효과를 의미합니다. 예를 들어, 점은 "카드 두 장을 뽑는다"라는 능력을 갖고 있습니다. 심판의 날이 해결되면, 그 효과가 한 번 일어난 후 사라집니다. 일회효과는 한 번 일어나면 일정 기간 동안 효과를 내는 지속효과와 상반됩니다.

잠입

잠입은 들잠입, 섬잠입, 늪잠입, 산잠입, 그리고 숲잠입 등의 능력을 포괄하는 표현입니다. 수비플레이어는 해당 유형의 대지를 한 개라도 조종한다면 잠입 능력을 가진 생물을 방어할 수 없습니다.

장비

당신의 생물이 사용할 수 있는 무기나 갑옷 및 도구를 나타내는 마법물체의 일종입니다. 장비 주문을 발동하면, 어느 마법물체와 다름없이 전장에 들어옵니다. 전장에 들어오거나, 당신은 장착 비용을 지불해 당신이 조종하는 생물에 장비를 부착할 수 있습니다. 이 능력은 집중마법을 발동할 수 있는 시기에만 활성화할 수 있습니다. 장비가 다른 생물에 부착되어있어도 이 능력은 사용할 수 있습니다. 생물에 부착된 장비는 그 생물에 영향을 줍니다. 장착된 생물이 전장을 떠나면, 장비를 "땅에 떨어진" 셈이 되어 전장에 남아있으며, 당신은 다른 생물에 그 장비를 장착할 수 있습니다.

장착

모든 장비 카드에서 볼 수 있는 능력입니다. 해당 장비를 당신의 생물에 붙이는 데 드는 비용이 얼마인지를 알려줍니다. 그 장비가 생물에 부착되었는지의 여부는 이 비용에 영향을 주지 않습니다. 이 능력은 당신의 본단계 중 스택이 비어있을 때에만 활성화할 수 있습니다. 장착 능력은 장착시키려고 하는 생물을 목표로 정합니다.



재생

특정 지속물이 그 턴 중에 파괴되는 것을 방지하는 효과입니다. 재생 효과는 방어막과 비슷한 개념입니다. "[이 지속물]을 재생한다"라고 적힌 주문이나 능력은 그 지속물에 턴종료까지 지속되는 재생 방어막을 줍니다. 재생 방어막을 가진 지속물이 파괴되려고 하면, 그 지속물은 파괴되지 않습니다. 대신 그 지속물은 탭되고 (공격생물이나 방어생물이라면) 전투에서 제거되며, 그 지속물이 입었던 모든 피해는 제거됩니다. 그리고나서 재생 방어막은 사라집니다.

재생된 지속물은 전장을 떠나지 않습니다. 따라서, 그 지속물에 부착되어있던 마법진이나 장비는 그대로 부착되어 있으며, 그 지속물이 갖고 있던 카운터 역시 그대로 남아있습니다. 사용되지 않은 재생 방어막은 해당 턴의 정화단에 소멸됩니다.

재생 방어막을 가진 지속물은 파괴당할 수 없지만, 파괴 외의 방법으로 무덤에 들어갈 수 있습니다. "파괴" 항목을 참조하세요.

전설적

전설적은 상위 유형이기 때문에, 유형란에서 카드 유형 앞에 적혀있습니다. 한 플레이어가 같은 이름의 전설적 지속물을 두 개 이상 조종한다면 그 플레이어는 그 중 하나를 선택하고 나머지를 소유자의 무덤에 넣습니다. 이름이 같은 전설적 지속물이 두 개 이상 전장에 있다면 조종자가 다르다면 상관없습니다. 이것을 간단히 "전설 규칙"이라고 합니다.

전장

게임의 영역 중 하나입니다. 8 쪽의 "전장" 부분을 참조하세요.

전장에 놓다

카드나 토큰을 전장 영역에 놓는 것을 의미합니다. 어떤 주문이나 능력이 뭔가를 전장에 놓으라고 하면, 그것은 발동되는 것이 아닙니다. 비용을 내지 않고 단순히 전장에 놓는 것입니다.

전장에 들어오다

마법물체, 생물, 부여마법, 그리고 플레인즈위커 주문은 해결되면 지속물로 전장에 들어옵니다. 대지 역시 지속물로 전장에 들어옵니다. 격발능력 중에는 "[이 지속물]이 전장에 들어올 때..."라는 능력이 있습니다.... 이런 능력을 가진 지속물이 전장에 들어오면, 이 능력은 바로 격발됩니다. 다른 종류의 지속물이 전장에 들어올 때 격발되는 능력도 있습니다.

일부 카드들은 탭된 채로 전장에 들어온다고 적혀있습니다. 이런 카드들은 전장에 들어온 후 탭되는 것이 아니라, 이미 탭된 상태로 전장에 들어옵니다. 마찬가지로 "+1/+1 카운터 [몇] 개를 가진 채로 전장에 들어온다"라는 능력을 가지거나, 지속효과에 의해 공격력 혹은 방어력이 결정되는 생물들은 전장에 들어온 후 커지는 것이 아니라, 이미 커진 상태로 전장에 들어옵니다.

전장을 떠나다

지속물이 전장에서 다른 어떤 영역으로든 이동하면 전장에서 떠난 것으로 간주됩니다. 대표적인 경우에는 전장에서 소유자의 손으로 되돌려지거나 무덤으로 들어갈 때가 있으며, 그 외의 영역으로 보내져도 마찬가지로 전장에서 떠난 것입니다. 만약 어떤 카드가 전장을 떠났다가 다시 돌아오면, 그것은 새 카드로 취급됩니다. 즉, 이전에 전장에 있었던 것을 "기억" 하지 못합니다.

전투단계

17 쪽의 "턴의 구조" 부분을 참조하세요.

전투에서 제거

어떤 효과로 인해 생물이 전투에서 제거되면, 그 생물은 더 이상 공격생물이나 방어생물이 아닙니다. 만약 제거된 생물이 제거되기 전에 공격생물을 방어했다면, 그 공격생물은 여전히 방어된 것으로 간주됩니다. 따라서, 그 공격생물은 플레이어나 플레이즈위커에게 전투피해를 입히지 못합니다. 전투에서 제거된 생물은 전투피해를 입지도 입히지도 않습니다.

전투

전투란, 전투단계에서 일어나는 공격과 방어를 비롯한 여러 가지 행동을 포괄하는 표현입니다.

전투종료단

17 쪽의 "턴의 구조" 부분을 참조하세요.

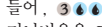
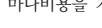
전투피해

공격생물이나 방어생물이 입히는 피해를 전투피해라고 합니다. 생물은 자신의 공격력만큼의 전투피해를 입힙니다. 이 피해는 전투피해단에서 입혀집니다. 이 외의 방법으로 생물이 입히는 피해는 설상 그것이 전투단계 중에 입혀졌다 해도 전투피해로 간주되지 않습니다.

전투피해단

17 쪽의 "턴의 구조" 부분을 참조하세요.

전환마나비용

색과 무관한, 마나비용에 있는 마나의 양입니다. 예를 들어, 의 마나비용을 가진 카드의 마나비용은 5입니다. 의 마나비용을 가진 카드의 전환마나비용은 5입니다.

정적능력

지속물이 가질 수 있는 능력의 세 가지 유형 중 하나입니다. 12 쪽의 "정적능력" 부분을 참조하세요.

조종

당신은 당신이 발동하는 주문과 당신 편으로 전장에 들어온 지속물을 조종하며, 그 지속물의 능력 역시 조종합니다. 당신이 조종하는 것들에 대한 결정권은 당신에게만 있습니다. 당신이 조종하는 지속물의 활성화능력을 활성화할 수 있는 사람은 오직 당신뿐입니다. 당신이 상대의 생물에 마법진을 붙여도, 그 마법진 및 그것의 능력을 조종하는 사람은 당신입니다.

일부 주문과 능력은 특정 지속물을 조종할 수 있게 해줍니다. 일반적으로 이런 경우에는 그 카드가 상대쪽 전장으로부터 당신쪽 전장으로 옮겨옵니다. 하지만 다른 지속물에 부착되어있는 마법진이나 장비의 경우에는 조종자가 바뀌어도 전장에서의 위치는 바뀌지 않습니다.

조종자

주문을 발동한 플레이어가 그 주문의 조종자이며, 활성화능력을 활성화한 플레이어가 그 능력의 조종자입니다. 지속물을 발동한 사람이 그 지속물의 조종자지만, 일부 주문이나 능력은 특정 지속물을 누가 조종하는지를 바꿀 수 있습니다. 격발능력의 조종자는 능력이 격발될 당시 그 능력의 원천을 조종하고 있던 플레이어입니다.

종료단

17 쪽의 "턴의 구조" 부분을 참조하세요.

주문

대지 카드를 제외한 모든 카드는 주문 형태로 발동됩니다. 예를 들어, 세라 천사는 생물 카드이며 발동하는 중에는 생물 주문입니다. 해결되고 나면 세라 천사는 생물이 됩니다.

주문이나 능력을 무효화하다

주문이나 능력이 아무런 효과가 없도록 취소해버리는 것을 의미합니다. 무효화된 주문은 스택에서 제거되고 소유자의 무덤에 넣어집니다. 주문이나 능력이 일단 해결되기 시작하면 무효화될 수 없습니다. 대지는 주문이 아니기 때문에 무효화될 수 없습니다.

주석문

규칙이나 요약 능력의 기능을 상기시키기 위해 문구란에 주로 괄호 안에 이탤릭체로 (*이렇게*) 적힌 문구입니다. 주석문은 능력의 모든 규칙을 설명하는 글이 아니라 능력이 대략 어떻게 작용하는지를 알려주기 위한 문구입니다.

죽다

어느 생물이 "전장에서 무덤으로 넘어간다"를 의미합니다.

지속물 위에 놓는 카운터

일부 주문 및 능력은 지속물에 어떤 카운터를 올려놓으라고 지시합니다. 카운터는 그 지속물이 전장에 있는 동안 일정한 변화를 줍니다. 대표적인 카운터로는 생물의 공격력과 방어력을 바꾸는 카운터와 플레인즈워커의 총성 카운터가 있습니다. 카운터는 구슬, 주사위, 동전 등 다양한 방법으로 표시할 수 있습니다.

지속물 유형

지속물 유형에는 마법물체, 생물, 부여마법, 대지, 그리고 플레인즈워커가 있습니다. 한 지속물이 여러 가지 유형을 가질 수도 있습니다.

지속물

전장에 있는 카드 혹은 생물 토큰을 의미합니다. 마법물체, 생물, 부여마법, 대지, 그리고 플레인즈워커는 모두 지속물입니다. 지속물이 전장에 놓여지면, 그것은 파괴되거나 희생되거나 어떻게든 전장에서 제거되기 전까지는 계속 전장에 남아있습니다. 설령 자신이 조종하는 지속물이라 해도 마음대로 전장에서 제거할 수는 없습니다. 어느 지속물이 전장을 떠났다가 다시 전장에 들어오면, 그것은 새 카드인 것처럼 취급됩니다. 즉, 이전에 전장에 있었던 것을 "기억" 하지 못합니다.

특별히 명시되어 있지 않은 한, 주문과 능력은 지속물에만 영향을 줍니다. 예를 들어, 역소환은 "생물 한 개를 목표로 정해서 소유자의 손으로 되돌린다" 라고 적혀있습니다. 목표로 정할 수 있는 것은 전장에 있는 생물입니다. 무덤이나 다른 곳에 있는 생물은 목표로 정할 수 없습니다.

지속효과

일정 기간 유지되는 효과를 의미합니다. 반대로 한 번 일어난 후 지속되지 않는 "일회효과"가 있습니다. 지속효과가 언제까지 유효한지는 해당 주문이나 능력의 문구를 읽어보면 알 수 있습니다. 제일 흔히 볼 수 있는 기간으로는 "턴종료까지"가 있습니다. 만약 어떤 지속효과가 정적능력으로부터 나오면, 그 지속효과는 정적능력을 가진 지속물이 전장에 있는 동안 유지됩니다.

집중마법

카드 유형 중 하나입니다. 5 쪽의 "집중마법" 부분을 참조하세요.

추가비용

일부 주문들은 마나비용 외의 추가비용을 갖고 있습니다. 이런 주문을 발동하려면, 카드 우측 상단에 적힌 마나비용과 문구란에 적힌 추가비용을 같이 지불해야 합니다.

추방

게임의 영역 중 하나입니다. 추방 영역은 일종의 카드 구치소입니다. 주문이나 능력이 카드를 추방하는 효과를 갖고 있으면, 추방된 카드는 원래 있던 영역에서 추방 영역으로 옮겨집니다. 8 쪽의 "추방" 부분을 참조하세요.



총성

총성은 플레인즈워커만이 지닌 고유 개념입니다. 각 플레인즈워커 카드의 우측 하단에는 총성을 상징하는 숫자가 적혀있습니다. 각 플레인즈워커는 전장에 들어올 때 그 숫자만큼의 총성 카운터를 가진 채로 전장에 들어옵니다. 플레인즈워커가 가진 활성화 능력의 활성화비용은 능력이 명시된 대로 총성 카운터를 추가하거나 제거하는 겁니다. 플레인즈워커는 자체에게 입혀지는 피해 1 점당 총성 카운터 한 개씩을 잃습니다. 총성 카운터가 없는 플레인즈워커는 소유자의 무덤에 들어갑니다. 7 쪽의 "플레인즈워커" 부분을 참조하세요.

치명타

생물 카드에서 볼 수 있는 능력입니다. 치명타 능력을 가진 생물은 다른 생물에게 매우 치명적인 형태의 피해를 입힙니다. 치명타 능력을 가진 생물에게 피해를 입은 생물은 입은 피해량과 상관없이 파괴됩니다. 만약 생물 여러 개가 치명타 능력을 가진 생물을 협동해서 방어하면, 치명타 능력을 가진 생물은 각 방어생물에게 피해 1 점씩을 나눠줄 수 있습니다.

카드 유형

덱에 있는 모든 카드는 마법물체, 생물, 부여마법, 순간마법, 대지, 플레인즈워커, 집중마법 중 최소 한 개의 유형을 갖고 있습니다. 카드 유형은 삽화 바로 밑에 적혀있습니다. 마법물체 생물 등을 포함해 여러 개의 유형을 가진 카드들도 존재합니다. "생물 - 고블린 전사"에서 나오는 "고블린"과 "전사"처럼 하위 유형을 가진 카드들도 있고, "기본 대지 - 숲"에서 나오는 "기본"처럼 상위 유형을 가진 카드들도 있습니다.

카드를 뽑다

당신의 서고 (덱) 맨 위 카드를 당신의 손으로 가져가는 행위를 의미합니다. 당신은 각 턴의 뽑기단 시작에 카드를 한 장 뽑습니다. 그것과 별개로 주문이나 능력을 통해 카드를 추가로 뽑을 수 있습니다. 만약 어느 주문이나 능력이 카드를 서고로부터 당신의 손으로 가져가게 한다고 해도, "뽑는다"라는 말이 들어가지 않으면 카드를 뽑는 것으로 간주되지 않습니다.

커맨더

각 플레이어가 전설적 생물 한 개를 지휘관으로 정해 그에 맞춘 덱을 만들어서 하는 개류용 게임 형식입니다.

커맨드 영역

지속물이 아니면서도 게임에 영향을 주는 물체가 존재하는 영역입니다. 일부 플레인즈워커가 만드는 휘장장은 여기에 놓이며, 일부 다인전 게임 형식에서 사용하는 대형 카드도 여기에 놓입니다.

컨스트럭티드

사전에 만든 덱으로 게임을 하는 방식을 의미합니다. 컨스트럭티드 덱은 최소 60 장이어야 하며, 기본 대지를 제외한 다른 카드는 한 덱에 최대 4 장까지만 들어갈 수 있습니다. 제일 인기있는 컨스트럭티드 방식은 스탠다드입니다.

탭하다

카드를 90 도 옆으로 돌려 놓히는 것을 의미합니다. 9 쪽의 "탭" 부분을 참조하세요.

턴

각 턴은 단계로 나뉘어지고, 대부분의 단계는 세부적인 단으로 나뉘어집니다. 17 쪽의 "턴의 구조" 부분을 참조하세요.

턴의 구조

1. 시작단계
 - a. 언탭단
 - b. 유지단
 - c. 뽑기단
2. 본단계
3. 전투단계
 - a. 전투시작단
 - b. 공격자선언단
 - c. 방어자선언단
 - d. 전투피해단
 - e. 전투종료단
4. 2 차 본단계
5. 종료단계
 - a. 종료단
 - b. 정화단

토큰

일부 순간마법, 집중마법, 그리고 능력들은 생물을 만들어낼 수 있습니다. 이렇게 만들어진 생물은 토큰으로 나타냅니다. 토큰으로는 무엇을 사용해도 좋지만, 탭된 상태와 언탭된 상태를 확실히 구분할 수 있는 물체를 사용하는 것을 권장합니다.

토큰은 일반 생물과 다름없으며, 생물에게 적용되는 모든 규칙, 주문, 그리고 능력의 효과를 받습니다. 하지만 토큰 생물이 전장을 떠나게 되면, 그 토키는 해당 영역(예: 무덤)으로 이동한 후 바로 게임에서 사라집니다.

파괴

어느 지속물을 전장에서 소유자의 무덤으로 보내버리는 행동입니다. 한 턴에 자신의 방어력 이상의 피해를 입은 생물은 파괴됩니다. 또한, 피해를 입지 않고 지속물을 파괴할 수 있는 주문 및 능력도 수두룩합니다.

때로는 지속물이 파괴되지 않고도 무덤에 넣어질 때도 있습니다. 어느 지속물이 희생된다면, 그것은 "파괴" 되지 않았음에도 불구하고 소유자의 무덤에 들어갑니다. 마찬가지로 생물의 방어력이 0 이하가 될 때, 한 플레이어가 조종하는 같은 카드명을 가진 전설적 지속물이 두 개 이상 전장에 존재할 때, 한 플레이어가 조종하는 같은 플레인즈워커 유형을 가진 플레인즈워커가 두 개 이상 전장에 존재할 때, 전장에 있는 마법진이 유효한 지속물을 부여하지 않고 있을 때에는 지속물이 무덤으로 들어가도 "파괴"로 간주하지 않습니다.

플레이

대지를 플레이한다는 것은 대지를 손에서 전장으로 내려놓는 것을 의미합니다. 대지는 한 턴에 한 개만 내려놓을 수 있으며, 당신의 본단계 중 스택이 비어 있을 시기에만 대지를 내려놓을 수 있습니다. 대지를 내려놓는 행위는 스택에 올라가지 않습니다.

일부 효과는 카드를 플레이하라고 적혀있습니다. 이것은 해당 카드의 종류에 따라 대지를 내려놓거나 주문을 발동하는 것으로 해석하시면 됩니다.

플레이어

당신이나 당신의 상대를 지칭합니다. 주문이나 능력이 플레이어를 정하라고 하면 자신을 고를 수 있지만, 주문이 "상대"를 정하라고 하면 자신을 고를 수 없습니다. 만약 다인전(세 명 이상이 함께하는 게임)을 하는 중이라면, 당신 팀원을 포함해 게임에 참가하는 모든 사람은 플레이어입니다.

플레인즈워커 유형

플레인즈워커 카드의 하위 유형입니다. 한 플레이어가 같은 이름의 플레인즈워커를 두 개 이상 조종한다면 그 플레이어는 그 중 하나를 선택하고 나머지를 소유자의 무덤에 넣습니다. 이름이 같은 플레인즈워커가 두 개 이상 전장에 있더라도 조종자가 다르면 상관없습니다.

플레인즈워커

카드 유형 중 하나입니다. 7 쪽의 "플레인즈워커" 부분을 참조하세요.

플레인케이스

카드란 차원 카드를 도입하는 다인전 방식입니다.

피해

피해는 플레이어의 생명점을 깎아내고, 플레인즈워커의 충성을 줄이며 생물을 파괴합니다. 공격생물과 방어생물은 자신의 공격력만큼의 피해를 입힙니다. 일부 주문과 능력은 피해를 입힐 수 있습니다. 피해는 생물, 플레인즈워커, 그리고 플레이어에게만 입혀질 수 있습니다. 어느 생물이 한 턴에 자신의 방어력 이상의 피해를 입으면 그 생물은 파괴됩니다. 플레인즈워커가 피해를 입으면, 그 플레인즈워커는 입은 피해만큼 충성 카운터를 잃습니다. 플레이어가 피해를 입으면, 그만큼의 생명점을 그 플레이어의 생명 총점에서 뺍니다.

피해와 생명점을 잃는 것은 차이가 있습니다. 예를 들어, '악의 은혜'는 "악의 은혜가 전장에 들어올 때, 당신은 생명 1 점을 잃는다."라는 능력을 가지고 있습니다. 저런 방식으로 생명점을 잃는 것은 피해가 아니므로, 피해 방지 효과로 어떻게 할 수 없습니다.

하나를 선택한다 —

카드에 "하나를 선택한다 —"라는 문구가 적혀있으면, 당신은 이 주문을 발동할 때 카드에 나와있는 선택지 중 하나를 선택해야 합니다. 한 번 정한 선택지는 나중에 바꿀 수 없습니다.

하위 유형

모든 카드는 하위 유형을 가질 수 있습니다. 하위 유형은 카드 유형란에 있는 긴 줄 뒤에 적혀있습니다. 생물의 하위 유형은 생물 유형, 대지의 하위 유형은 대지 유형 등으로 불립니다. 한 카드에는 여러 가지 하위 유형이 있을 수도 있고, 아예 하위 유형이 없을 수도 있습니다. 예를 들어, 유형란에 "생물 — 엘프 전사"라고 적힌 카드는 "엘프"와 "전사"라는 생물 유형을 가지지만, 단순히 "대지"라고 적힌 카드는 하위 유형이 없습니다.

몇 가지 하위 유형에는 특수 규칙이 적용됩니다. 용어집의 "마법진", "장비", "기본 대지 유형" 그리고 "플레인즈워커 유형" 항목을 참조하시기 바랍니다. 생물 유형에는 특수 규칙이 존재하지 않습니다.

어떤 효과들은 지속물의 하위 유형을 바꿀 수 있습니다. 예를 들어 "생물 한 개를 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 엘프 생물로 변한다."라는 주문을 사용했다면 능력에 따라 명시되어있지 않는 한, 이 효과에 의해 생기는 하위 유형은 기존의 모든 하위 유형을 대체합니다.

해결

주문을 발동하거나 활성화능력을 활성화해서, 또는 격발능력이 격발되었다고 해서 바로 무슨 일이 일어나는 것은 아닙니다. 일단 주문이나 능력은 스택에 쌓이고, 각 플레이어가 그에 대응할 기회를 얻은 후에야 해결되어 효과를 발휘합니다. 만약 그것이 다른 주문이나 능력에 의해 무효화되거나, 해결되려고 할 때 더이상 유효한 목표가 존재하지 않는다면 해결되지 않습니다. (그것이 주문일 경우, 그것은 소유자의 무덤에 들어갑니다)

현행플레이어

턴을 차지하고 있는 플레이어를 뜻합니다. 현행플레이어는 먼저 주문을 발동하거나 능력을 활성화할 수 있는 기회를 얻습니다.

확장판 기호

5 쪽에 있는 "카드의 구조" 부분을 참조하세요.

활성화능력

지속물이 가질 수 있는 능력의 세 가지 유형 중 하나입니다. 활성화능력은 항상 "비용: 효과"의 형태로 표기되어 있습니다. 12 쪽의 "활성화능력" 부분을 참조하세요.

활성화

활성화능력은 활성화하면 스택에 쌓입니다. 능력을 활성화하는 것은 주문을 발동하는 것과 비슷합니다: 능력을 선언한 후 목표를 결정하고, 그다음에 비용을 지불합니다. 12 쪽의 "활성화능력" 부분을 참조하세요.

회피 능력

생물을 방어하기 어렵게 하는 능력을 포괄하는 표현입니다. 대표적으로 비행 능력이 있습니다.

효과

주문이나 능력이 해결될 때 뭘 하는지를 의미합니다. 효과에는 일회효과, 지속효과, 방지효과, 그리고 대체효과가 있습니다. 각 효과에 대해 배우시려면 용어집의 해당 부분을 참조하세요.

회귀도

특정 카드를 얻을 확률을 나타냅니다. 현재 매직에는 커먼, 언커먼, 레어, 미식래어의 네 가지 회귀도가 존재합니다. 각 부스터팩은 일반적으로 기본 대지 카드 한 장을 포함한 열한 장의 커먼 카드, 세 장의 언커먼 카드, 그리고 한 장의 레어 카드로 구성되어 있습니다. 일부 부스터에는 레어 카드 대신 미식래어 카드가 들어있습니다.



희생

당신이 조종하는 전장 위의 지속물 한 개를 골라서 소유자의 무덤에 넣는 행위입니다. 자신이 조종하는 지속물만을 희생할 수 있습니다. 지속물을 희생하는 것은 파괴하는 것과 다릅니다. 따라서 희생을 재생 능력으로 막을 수는 없습니다. 주문이나 능력이 무언가를 희생하라고 하거나 주문이나 능력의 비용이 희생을 요구할 때만 지속물을 희생할 수 있습니다.

취장

일부 플레인즈워커들은 게임에 지속적인 영향을 미치는 취장을 만들 수 있습니다. 한 번 만들어진 취장은 파괴될 수 없고, 그 효과는 게임이 끝날 때까지 지속됩니다.

문의

수입처 :
서울시 강남구 삼성동 170-9 덕명빌딩 8 층
해즈브로코리아 유통회사
대표전화 02-6907-3000
wotc.korea@hasbro.com.hk

판매처 :
경기도 파주시 탄현면 성동리 331-2
코리아보드게임즈
as@koreaboardgames.com
대표전화 031-965-7455

규칙서 제작진

매직 원안 게임 디자인 : Richard Garfield

규칙문 작성 : Matt Tabak

편집 : Del Laugel, Kelly Digges

미술 감독 : Lisa Hanson

매직 원안 그래픽 디자인 : Jesper Myrfors, Lisa Stevens, Christopher Rush

기획팀의 모든 팀원과 매직에 기여해 주신 이로 언급할 수 없는 많은 분들께 감사의 말씀을 드립니다.

이 규칙서는 2013년 7월에 출판되었습니다.

©2013 Wizards of the Coast LLC, P.O. Box 707, Renton WA 98057-0707, U.S.A. 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. 매직 : 매직 : 더 개더링, 워저즈 오브 더 코스트 및 FNM 에 해당하는 모든
로고, 매직, 등장 인물들의 독자적 초상들과 오색 오각형 그리고 *☼☼☼☼* 기호는 미국을 비롯한
모든 국가에서 워저즈 오브 더 코스트 LLC 의 재산입니다. 미국 특허 번호 : RE 37,957 300Z1802001 KR





FRIDAY NIGHT MAGIC

금요일 밤의 성소

매주 금요일마다 **매직**을 즐기는 사람들과 함께하세요!

#MTGFNM

WIZARDS.COM/FNM