

## 核心系列\_第八版\_(TM)常见问题集

编纂：Paul Barclay，以及Stephen D'Angelo。译者：杨俊杰。

系列发售日期：2003年7月28日

本常见问题集包含三大段落，主题各不相同。

第一段（「第八版规则变动」）阐释自此核心系列之后变动的规则。第二段

（「通则释疑」）解释本系列中的新概念。第三段（「单卡解惑」）则为牌手解答特定单卡的规则疑问。

单卡解惑段落将为您列出完整的规则叙述，惟因篇幅所限，仅列举本系列部分的牌。

-----

### 第八版规则变动

为与核心系列第八版及之后的系列更加契合，部分游戏规则已有小幅更动。以下列举一些比较重要的改变。另外，为使阅读更流畅、结构更紧密，\_万智牌\_(R)完整规则的部分章节亦有所修订。最新版的\_万智牌\_(R)完整规则（英文版）可以在这个网页下载

：<http://www.wizards.com/default.asp?...urneyplayer,,en>.

-----

### 地的类别与基本地

\* 自核心系列第八版开始，所有基本地的类别栏位均包含「基本地」之字样，以及该地的类别，且中间以「~」符号分隔。举例来说，树林这张牌上面的类别栏位印制了「基本地~树林」的字样。在之前的系列中出版的平原，海岛，沼泽，山脉及树林牌，都要当作其类别栏位上面印制了与第八版基本地相同的字样。

\* 从今而后，地都只具有在类别栏位上印制的副类别。大多数的非基本地并没有副类别。

\* 当某个地的地类别因某效应而改变时，会发生这些事：

a) 该地失去所有原本的地类别，且只会获得新的地类别。

（此规则一如往常，并未变动）

b) 该地失去所有原本的规则叙述。

若该地的新类别是五种基本地类别之一，则该地获得该基本地类别所具有之「横置以产生有色法术力」的异能。

（此规则一如往常，并未变动）

c) 该地的名称并未改变。

d) 若该地为基本地，则它依旧是基本地；若该地为非基本地，则它依旧是非基本地。

举例来说，克撒的塔是具有产生无色法术力的非基本地。若某效应将克撒的塔之地类别改为山脉，该地的名称依旧是克撒的塔；其类别栏则变成「地~山脉」，且其唯一异能为「{T}：加{R}到你的法术力池中。」

举例来说，若你将某张树林的地类别改为海岛，此地的名称依旧是树林；

其类别栏则变成「基本地~海岛」，且其唯一异能为「{T}：加{U}到你的法术力池中。」

\* 若传奇地的地类别被更改，其传奇特征并不因此改变。此项意指牌手不再能藉由改变传奇地的地类别，来规避传奇永久物的规则。

在以上这些改变之外，关于地与地类别的正式规则亦已重新整理如下：

### 212.6.地

212.6a 牌手每回合只能从手上使用一张地牌，并且必须是在其行动阶段中，该牌手拥有优先权，且堆叠是空的时候。地牌并非咒语，且决不属于咒语，因此不能被反击。当牌手使用地牌时，它

直接被放置进场；该地牌不用进入堆叠，因此牌手不能使用瞬间或起动式异能回应它。

212.6b 牌手每回合只能使用一张地牌，且只能在自己回合的行动阶段之中使用。在某些效应之下，牌手可以额外多使用地；依此效应使用地牌后，并不会影响到牌手每回合正常使用一张地的动作。若某效应禁止牌手使用某个地，则牌手完全不能去使用它。于牌手使用地时，他必须宣告自己是否执行「每回合一次的使用地」之动作；否则，他必须说明是哪一个效应允许他额外使用此地。某些效应也允许你将地「放置」进场。这与「使用地」不同，且牌手不算是执行「每回合一次的使用地」之动作。

212.6c 地的副类别都是单独的一个英文字（译注：在中文里面，则是单独的一个词），且接在「～」这个符号后面。地的副类别也称为「地类别」。地可以拥有许多个副类别。

举例来说，「基本地～山脉」意指这是张地牌，且具有山脉这个副类别。

212.6d 基本地类别包括平原、海岛、沼泽、山脉和树林。若在某处使用了「基本地类别」这个词，便意指这几个副类别之一。具有基本地类别的地，便会因此具有能产生有色法术力的异能，（请参见规则406，「法术力异能」）且此地的文字栏视为具有以下规则叙述：「{T}：加[法术力符号]到你的法术力池中。」，即使其文字栏实际上并无上述文字也是一样。平原产生白色法术力；海岛产生蓝色；沼泽产生黑色；山脉产生红色；树林则产生绿色。

212.6e 若某个地的类别因效应之影响而变成某种基本地类别，该地便不再拥有原本之地类别。它失去所有原本的规则叙述，且获得该基本地类别所固有之「横置以产生有色法术力」的异能。请注意，由其它效应赋予此地的异能并不会因此移除。地的类别改变后，该地原本可能同时具有的类别（例如生物）或超类别（例如基本、传奇）都不会因此增加或移除。若某地获得了原有地类别以外的其它地类别，则它会保留原本的地类别与规则叙述，且获得了新的地类别及其法术力异能。

212.6f 凡具有「基本」此超类别的地，都是基本地。所有不具此超类别的地，都是非基本地。

212.6g 非基本地并不一定具有法术力异能。

-----

## 例行的抓牌

你在每回合例行的抓牌不再使用堆叠。此后改为：你在你的抓牌步骤开始时，便直接抓起一张牌。当那些「在你的抓牌步骤开始时」触发的异能进入堆叠之前，你便已经看到了你所抓的牌。会影响到你例行抓牌的咒语或异能，必须在维持步骤中使用，而不是在抓牌步骤中使用。

关于例行抓牌的正式规则如下：

### 304. 抓牌步骤

304.1 首先，主动牌手抓一张牌；此特殊动作不使用堆叠。然后在抓牌步骤开始时触发的异能，以及其它已经触发的异能进入堆叠。之后，主动牌手得到使用咒语及异能的优先权。

-----

## 通则释疑

### 核心游戏专属牌

第八版核心游戏（为万智牌新牌手所设计的双人游戏盒）包含了七张不会出现在第八版补充包中的牌。这些牌的编号是从S1/7排到S7/7，并且具有第八版的系列符号。这些牌属于核心系列第八版的一部分，并且只要是可使用核心系列第八版的比赛中，都能使用这些牌。

S1 热切的军校生

S2 复仇

S3 巨章鱼

S4 海雕

S5 威瑟垂克斯

S6 庞大巴洛西

S7 银背猿

-----

单卡解惑

均衡力

{3}{U}{U}

法术

若目标对手的手牌数量比你多，则你抓等同于所相差数量的牌。

\* 若该对手的手牌数量跟你相同或是比你少，则你便不能抓牌。

\* 当均衡力结算时，才决定要抓多少牌。

-----

眩目天使

{3}{W}{W}

生物~天使

2/4

飞行

(只有具飞行异能的生物才能阻挡它。)

每当眩目天使对牌手造成战斗伤害时，该牌手略过他的下一个战斗阶段。

\* 若有两个眩目天使对你造成战斗伤害，你将会略过之后的两个战斗阶段。

-----

腥红之月

{2}{R}

结界

所有非基本地都是山脉。

\* 这些地依旧是非基本地，只是多了山脉此一类别，并且当横置以产生法术力时，只能产生红色法术力。

\* 请参照本文件「第八版规则变动」段落中，「地的类别与基本地」的部分。

-----

武装外衣

{5}

神器

对每个生物而言，场上每有一个具共通之生物类别的其它生物，它便得+1/+1。(例如，若有三个精灵在场上，则它们各得+2/+2)

\* 自然血缘这个瞬间咒语能使得所有地成为2/2生物直到回合结束。这些地并不具有生物类别，因此武装外衣不会让它们获得加成。

\* 若场上只有三个生物，分别是艾文逐云战士(类别为鸟/士兵)，艾文信众(类别也是鸟/士兵)，以及荣耀追求者(类别为士兵)，则武装外衣只会各让它们获得+2/+2的加成。生物与另一个生物之间具有多少个共通的生物类别，与此加成并无关联；武装外衣只计算生物，而非生物类别。

-----

死渊活祭

{2}{B}{B}

## 结界

当死渊活祭进场时，牺牲所有由你操控的生物。

由你操控的生物得+2/+2。

\* 死渊活祭的规则叙述已略有改变，与原先在\_宿敌\_(TM)中的规则叙述不尽相同。从今而后，此结界具有触发式异能，且会在它进场时触发。

-----

## 偏折

{3}{U}

## 瞬间

为仅指定单一目标的目标咒语更改目标。

\* 新的目标必须是某个该咒语能够正常指定的目标。举例来说，你不能让电震以地为目标，或是让石雨以牌手为目标。

\* 偏折的目标是那个要被改变目标的咒语，而非后者所指定的目标。当你使用偏折时，你选择要以哪一个咒语为偏折的目标，但直到偏折结算时才需要为该咒语选择新目标。

-----

## 帝王鳄鱼

{3}{G}

生物~鳄鱼

5/5

当你未操控其它生物时，牺牲帝王鳄鱼。

\* 只要帝王鳄鱼的异能触发了，便没办法使帝王鳄鱼不被牺牲；即使在该异能结算前，你操控了另一个生物，也无法使帝王鳄鱼不被牺牲。

\* 若你并未操控另一个生物，此异能便会触发，即使只是在另一个咒语或异能结算到半途的短暂时刻亦然。

-----

## 真菌兽

{3}{G}

生物~真菌兽

2/2

每当真菌兽受到伤害时，在其上放置一个+1/+1指示物。（先受到伤害，然后才放置指示物）

\* 从今而后，真菌兽的功能将与它在Alpha, Beta, 以及\_Unlimited Edition\_(TM)等系列出现时相同。请注意，真菌兽的规则叙述在\_Revised Edition\_(TM), \_第四版\_(TM), 以及\_第五版\_(TM)这几个系列之中，与现行版本并不同。所有版本的真菌兽都应依照此新规则叙述来作用，就如同上面印制了这些字样一般。

\* 真菌兽马上得到+1/+1指示物，而不用等到回合结束时；但若该伤害足以消灭真菌兽，则它会在得到该指示物之前就先被消灭。

\* 真菌兽每回合可以得到许多个+1/+1指示物。

\* 若许多个生物同时对真菌兽造成伤害，它只会得到一个指示物。

\* 若真菌兽将受到的伤害都被防止，则它不会得到指示物。

-----

## 瑞斯大熔炉

{1}{R}{R}{R}

### 结界

若某来源将对任一生物或牌手造成伤害，则改为它对该生物或牌手造成两倍的伤害。

\* 若某生物，咒语，或是异能将对许多东西造成伤害，你先分配其伤害，之后才处理此效应。也就是说，任何东西所受到的伤害数量都不会是单数。

\* 若你场上有两个瑞斯大熔炉，则伤害会乘以四。若你场上有三个瑞斯大熔炉，则伤害会乘以八。

\* 所有的伤害都由原本的来源造成，而不是由瑞斯大熔炉所造成。

-----

## 墓约

{1}{B}{B}{B}

### 结界

每当一个由你操控的生物从场上置入坟墓场时，其它每位牌手各牺牲一个生物。

\* 若许多个由你操控的生物同时进入你的坟墓场，则每个生物都会让墓约的异能触发一次。

-----

## 入侵者警报

{2}{U}

### 结界

生物于其操控者的重置步骤中不能重置。

每当一个生物进场时，重置所有生物。

\* 若许多个生物同时进场，则每个生物都会让入侵者警报的异能触发一次。

-----

## 法术力碰撞

{R}

### 法术

你和目标对手各掷一枚硬币，法术力碰撞对每位掷出反面的牌手各造成1点伤害。重复此步骤，直到双方的硬币同时出现正面为止。

\* 与其它大多数的造成伤害效应不同，法术力碰撞的每1点伤害都是一次次分开来的。也就是说，若你要以反红保护环来防止所有的伤害，则法术力碰撞将会造成几点伤害，你便必须起动同样次数才行。（请记住，你必须在法术力碰撞开始结算前，就先把伤害防止护盾都设好；当法术力碰撞正在结算时，你不能使用任何咒语或异能。）

\* 因此牌而发生的硬币抛掷并没有赢家或输家。

-----

## 曲解心意

{U}

### 瞬间

更改目标永久物的规则叙述文字；将其中一种颜色文字全部更改为另一种，或是将一种基本地类别文字全部更改为另一种。（例如你可以将「非黑生物」修改为「非绿生物」，或是将「树林行者」修改为「平原行者」。此效应不因回合结束而终止）

\* 曲解心意只会更改用来表示颜色或地类别的文字；它不会更改牌之名称中的字，或是用在其它方面的文字。

\* 你可以用曲解心意来更改某个基本地的地类别。若你如此作，该地所能产生的法术力便会因此而改变。在正常情况下，树林会产生绿色法术力，但若你将「树林」改为「山脉」，则这个地便只能产生红色法术力。

\* 你只能更改实际存在于永久物或咒语上的文字；若该永久物上的异能是由某效应所赋予的，则你不能以此法更改之。

-----

夺魂叛行

{B}{B}{B}

结界

{B}{B}，支付一半生命，小数点后无条件进位：消灭目标非黑色生物。它不能重生。

\* 假设你有13点生命；则你必须支付{B}{B}以及7点生命才能使用此异能。

-----

全数抹煞

{6}{R}{R}

法术

全数抹煞不能被反击。

消灭所有神器、生物和地。它们不能重生。

\* 正如同其文字叙述，「全数抹煞不能被反击」。若某效应将要反击此咒语，则此「反击」的效应失效。所有牌手都能以全数抹煞作为咒语或异能的目标，而且它们其它部分的效应依旧会生效。

-----

罗克犀龙

{4}{G}{G}

生物~野兽

5/5

你可以令罗克犀龙如同未受阻挡地对防御牌手造成战斗伤害。

{2}{G}：重生罗克犀龙。

\* 当你分配战斗伤害时，你选择要将罗克犀龙的所有战斗伤害分配给防御牌手，或是分配给阻挡它的生物。当罗克犀龙进行阻挡时，其第一个异能没有作用。

-----

圣洁大地

{1}{W}

结界

每当任何由对手操控的咒语或异能将一个地从场上置入你的坟墓场时，将该地移回场上。

\* 若某个地同时也是生物，且受到了致命伤害，则它并非被咒语或异能所消灭；它是被游戏的规则所消灭的，所以不会触发圣洁大地的异能。

\* 若「传奇规则」使得某张传奇地置入坟墓场，也不会触发圣洁大地的异能。

-----

法术书

{0}

神器

你的手牌数量没有上限。

\* 若你操控法术书，则不论你有多少手牌，在你回合结束时都不需弃牌。

-----

## 遍地野藻

{G}

### 地结界

遍地野藻只能结附于沼泽上。

当受此结界的地成为横置时，消灭该地。

当遍地野藻从场上置入坟墓场时，将遍地野藻移回其拥有者手上。

\* 只要不是沼泽的，就不能以它为目标来使用遍地野藻。

\* 若遍地野藻结附于沼泽上，且该地的地类别被更改（举例来说，被改成了山脉），就要将遍地野藻置入其拥有者的坟墓场；然后会触发其最后一项的异能，将遍地野藻这张牌移回其拥有者手上。

-----

## 泰菲力的魔术方块

{4}

### 神器

在每位牌手的抓牌步骤开始时，该牌手将其手牌以任意次序置于其牌库底，然后抓等量的牌。（该牌手先抓本回合应抓的牌。）

\* 首先，你抓本回合应抓的牌；然后此异能进入堆叠。所有牌手都会依照此时序来进行。

\* 请参照本文件「第八版规则变动」段落中，「例行的抓牌」之部分。

-----

## 赃物拍卖

{4}{R}{R}{R}

### 法术

将场上所有牌放到旁边。由你开始，每位牌手各从这些牌中选择一张，并在其操控下横置进场。重复此过程，直到这些牌都被选完为止。

\* 赃物拍卖不会影响衍生物；他们会留在场上。

\* 若你选择了区域性结界，则将它放置进场时，必须选择一个它能合法结附的永久物，并将此结界结附于其上。若该结界没有东西可结附，则它会继续被移出对战；且之后结算赃物拍卖时，任何牌手都能再选择该结界。若它依然无法结附于任何东西上，则它会继续被移出对战。只要在何时点中，未被放回场上的此类永久物都是没有东西可结附的区域性结界，赃物拍卖的结算便终止。

\* 在多人游戏中，赃物拍卖会影响所有的牌手，且牌手依回合进行的顺序作选择。

\* 因这些永久物离场及进场所触发的异能，将等到此咒语的整体效应结算完毕后才进入堆叠。

-----

## 刺棘元素

{5}{G}{G}

### 生物～元素

7/7

你可以令刺棘元素如同未受阻挡地对防御牌手造成战斗伤害。

\* 当你分配战斗伤害时，你选择要将刺棘元素的所有战斗伤害分配给防御牌手，或是分配给阻挡它的生物。当刺棘元素进行阻挡时，其第一个异能没有作用。

-----

## 双头龙

{4}{R}{R}

生物~龙

4/4

飞行（只有具飞行异能的生物才能阻挡它。）

{1}{R}: 双头龙得+2/+0直到回合结束。

双头龙只能被两个或两个以上的生物阻挡。

双头龙可以额外多阻挡一个生物。

\* 至少要有两个生物阻挡双头龙，才有办法将它阻挡下来。

\* 双头龙在每次进行阻挡时，都能阻挡至多两个生物。

-----

## 克撒的矿脉

地~克撒的矿脉

{T}: 加{1}到你的法术力池中。

若你同时操控克撒的矿脉、克撒的塔和克撒的动力炉，则改为加{2}到你的法术力池中。

## 克撒的动力炉

地~克撒的动力炉

{T}: 加{1}到你的法术力池中。

若你同时操控克撒的矿脉、克撒的塔和克撒的动力炉，则改为加{2}到你的法术力池中。

## 克撒的塔

地~克撒的塔

{T}: 加{1}到你的法术力池中。

若你同时操控克撒的矿脉、克撒的塔和克撒的动力炉，则改为加{3}到你的法术力池中。

\* 为了让这些克撒地产生更多法术力，你必须操控全部三种。克撒的塔会产生{1}或是{3}；另两种则产生{1}或是{2}。

\* 若三种克撒地你都至少操控了一个，则横置其中一个来产生法术力时，便不能只产生{1}。

\* 要决定克撒地能产生多少法术力时，你要看它们的「地类别」。将克撒的塔更改为山脉时，便会移除其类别中「克撒的塔」之字样，并以「山脉」取代之；且决定克撒的矿脉及克撒的动力炉能产生多少法术力时，不会将它列入考虑。

-----

## 崇拜

{3}{W}

结界

若你操控任何生物，则将使你的生命减少至1以下的伤害，改为减少你的生命至1。

\* 崇拜不会防止伤害。它不会让你失去生命，但伤害依旧会造成，且在伤害造成时触发的异能依旧会触发。

-----

## 祖尔的奥秘

{3}{U}

结界

牌手以展示手牌的方式进行游戏。

若任何牌手将要抓一张牌时，改为将其展示之。然后其它任何牌手可以支付2点生命。若有牌手如此做，则将该牌置入其拥有者的坟墓场。若无人支付，则该牌手抓该张牌。

\* 若某咒语或异能让牌手一次抓许多牌，则该牌手一张张地抓牌，且要处理完此效应后，才能抓下一张牌。

\* 若有人以此法支付生命，则该牌从未被抓起，也未被弃掉；而是直接从牌库进入坟墓场。

-----

所有注册商标，包括角色名称，均为孩之宝子公司～威世智公司的财产。(Copr.)2003威世智。