*万智牌*完整规则

此规则于 2021 年 9 月 24 日起生效。

简介

本文件是*万智牌*®竞技游戏的最终解释。本文件包括一系列编号的规则，以及随后的附录。很多规则分为更详细的子规则，并且每条规则或子规则都有自己唯一的编号。（为防止与数字“1”和“0”混淆，子规则的编号跳过了字母“l”和“o”；例如，规则 704.5k 之后是 704.5m，然后是 704.5n，再然后是 704.5p。）

本文件在公布之后依然可能会有所改动。请参见*万智牌*规则网站 **Magic.Wizards.com/Rules** 以获取本文件的最新版本。如果您有任何问题，您都可以在 **Support.Wizards.com** 得到我们的答案。

目录

1. 游戏概念 1
100. 总则 1
101. *万智牌*的最高原则 2
102. 牌手 2
103. 开始游戏 3
104. 结束游戏 5
105. 颜色 6
106. 法术力 7
107. 数字和符号 8
108. 牌 12
109. 物件 13
110. 永久物 14
111. 衍生物 15
112. 咒语 16
113. 异能 16
114. 徽记 19
115. 目标 20
116. 特殊动作 22
117. 时机和优先权 23
118. 费用 24
119. 生命 27
120. 伤害 28
121. 抓牌 30
122. 指示物 31
2. 牌的各部分 33
200. 总则 33
201. 名称 33
202. 法术力费用和颜色 35
203. 图片 36
204. 颜色标志 36
205. 类别栏 36
206. 版本符号 39
207. 文字栏 41
208. 力量/防御力 42
209. 忠诚度 42
210. 手牌修正 43
211. 生命修正 43
212. 文字栏下方信息 43
3. 牌类别 44

300. 总则 44
301. 神器 44
302. 生物 45
303. 结界 46
304. 瞬间 47
305. 地 47
306. 鹏洛客 48
307. 法术 49
308. 部族 49
309. 地城 50
310. 时空 51
311. 异象 51
312. 先锋 52
313. 阴谋 52
314. 诡局 53
4. 区域 54
400. 总则 54
401. 牌库 55
402. 手牌 56
403. 战场 56
404. 坟墓场 56
405. 堆叠 57
406. 放逐区 57
407. 赌注 58
408. 统帅区 59
5. 回合结构 60
500. 总则 60
501. 开始阶段 60
502. 重置步骤 60
503. 维持步骤 61
504. 抓牌步骤 61
505. 行动阶段 61
506. 战斗阶段 62
507. 战斗开始步骤 64
508. 宣告攻击者步骤 64
509. 宣告阻挡者步骤 66
510. 战斗伤害步骤 69
511. 战斗结束步骤 71
512. 终结阶段 71
513. 结束步骤 71

514. 清除步骤 71
6. 咒语、异能和效应 73
600. 总则 73
601. 施放咒语 73
602. 起动起动式异能 75
603. 处理触发式异能 77
604. 处理静止式异能 81
605. 法术力异能 82
606. 忠诚异能 83
607. 关联异能 83
608. 结算咒语和异能 85
609. 效应 88
610. 一次性效应 89
611. 持续性效应 90
612. 改变叙述的效应 91
613. 持续性效应的互动 92
614. 替代性效应 95
615. 防止性效应 98
616. 替代性效应和/或防止性效应的互动 100
7. 附加规则 102
700. 总则 102
701. 关键字动作 103
702. 关键字异能 115
703. 回合动作 151
704. 状态动作 153
705. 掷硬币 155
706. 掷骰 155
707. 复制物件 156
708. 牌面朝下的咒语和永久物 160
709. 连体牌 161
710. 倒转牌 162
711. 升级牌 163
712. 双面牌 163
713. 融合牌 166
714. 辅助牌 168
715. 传纪牌 168
716. 历险者牌 169
717. 职业牌 169
718. 操控其他牌手 170
719. 结束回合和阶段 171

720. 君主 172
721. 重新开始游戏 172
722. 子游戏 173
723. 与永久物结聚 174
724. 白昼与黑夜 176
725. 进行简化 176
726. 处理非法动作 178
8. 多人游戏规则 179
800. 总则 179
801. 限制影响范围模式 180
802. 攻击复数牌手模式 183
803. 攻击左边或右边模式 184
804. 调动生物模式 184
805. 队伍共享回合模式 185
806. 自由竞赛玩法 187
807. 大型混战玩法 187
808. 队伍对队伍玩法 189
809. 皇帝玩法 189
810. 双头巨人玩法 190
811. 隔位分队玩法 192
9. 休闲式玩法 193
900. 总则 193
901. 竞逐时空 193
902. 先锋 195
903. 指挥官 196
904. 魔王 199
905. 诡局轮抽 200
词汇表 202
暂译名称列表 246
版权信息 247

1. 游戏概念

100. 总则

100.1. 这些*万智牌*规则适用于任何两位或是更多牌手的*万智牌*游戏，包含双人游戏和多人游戏。

100.1a 双人游戏指在游戏开始时只有两位牌手的游戏。

100.1b 多人游戏指在游戏开始时有两位以上牌手的游戏。参见第 8 章，“多人游戏规则”。

100.2. 每位牌手需要准备自己的*万智牌*套牌，能够当作衍生物和指示物的小件物品，以及能够用某种方法清楚记录总生命以进行游戏。

100.2a 在*构筑赛*中（一种牌手比赛前各自组建自己套牌的游戏方式），一副套牌的套牌数量下限为 60 张。一副构筑赛的套牌可以有任意数量的基本地，但英文名称相同的其他牌则不能超过四张。

100.2b 在*限制赛*中（一种牌手获得特定数量未开封*万智牌*产品，如补充包，并只使用这些产品和基本地牌组建套牌的游戏方式），一副套牌的套牌数量下限为 40 张。限制赛套牌可以包含牌手从这些产品中所获得的任意数量的同名牌。

100.2c *指挥官*套牌受额外的套牌构筑限制和要求。更多细节参见规则 903，“指挥官”。

100.3. 一些牌需要硬币或传统骰子。一些休闲式玩法需要一些其他的物品，例如特别设计的卡牌、非传统*万智牌*卡牌以及特制骰子。

100.4. 每位牌手可以拥有*备牌*，它们是牌手可以在同一局比赛的各盘游戏之间调整其的套牌的附加卡牌。

100.4a 在构筑赛中，备牌可以包含不超过十五张牌。套牌及备牌的整体受四张同名牌的限制（参见规则 100.2a）。

100.4b 在个人限制赛中，在牌手的牌池内但未使用的牌均作为其备牌。

100.4c 在使用双头巨人多人玩法的限制赛中，在队伍的牌池内但未被使用的牌均作为该队的备牌。

100.4d 在使用其他多人队伍玩法的限制赛中，每张在队伍的牌池内但未包含在任何牌手套牌中的牌被分配给其中一位牌手作为备牌。每位牌手将拥有自己的备牌；这些卡牌不能在牌手之间传递。

100.5. 如果一副套牌必须包含至少一定数量的牌，该数量称为套牌数量下限。非指挥官套牌没有最大张数的限制。

100.6. 大部分的*万智牌*比赛（比赛规划部门决定牌手在哪些地方与其他牌手进行比赛以获得奖品）都有一些由*万智牌*比赛规则规定的附加规则（可以在 **WPN.Wizards.com/en/resources/rules-documents** 找到）。这些规则可能限制使用某些牌, 包括限制使用从某个旧系列开始的所有牌。

100.6a 比赛通常包含一系列的*对局*。双人对局通常进行直到其中一位牌手赢得两盘。多人对局通常都只进行一盘游戏。

100.6b 牌手可以使用在 **Wizards.com/Locator** 的*万智牌*店家和赛事定位器来寻找其所在地区的比赛。

100.7. 一些赠卡和 *Unglued*、*Unhinged*、*Unstable* 这些系列中的牌以银色边框印刷。这些牌张用于休闲游戏，可能具有本文件中之规则未涵盖的特性及叙述。

101. *万智牌*的最高原则

101.1. 每当某张牌的规则叙述直接抵触这些规则时，以牌上的叙述为优先。这张牌只能在此特殊状况下取代其所抵触的规则。唯一的例外是：牌手随时都可以*认输*一盘游戏。（参见规则 104.3a）

101.2. 当某个规则或效应说你能作某事，而另一个效应说你不能作某事，则以"不能"的效应为优先。

> ***例如：****如果某效应为"你本回合可以额外使用一个地"，而另一个效应为"你本回合不能使用地"，则以使你不能使用地的效应为优先。*

101.2a 让某物件获得异能以及从物件上移除异能不适用此规则。（参见规则 113.10。）

101.3. 若任何指示要求作出不可能的动作时，则省略该动作。（牌上通常会特别提出此情况的处置方法；如果没有的话，它便不产生效应。）

101.4. 若多位牌手需要同时作决定和/或采取动作，则先由*主动牌手*（本回合的牌手）作出选择，然后再由下一个牌手作出选择（通常是坐在主动牌手的左侧的牌手），以此类推，所有非主动牌手按照顺序作出选择。然后这些动作同时生效。这个规则经常被称为"主动牌手先决定（APNAP）"规则。

> ***例如：****某张牌为"每位牌手各牺牲一个生物。"首先，主动牌手先选择一个由其操控的生物，然后每一位非主动牌手选择一个由其操控的生物。然后，这些生物同时被牺牲。*

101.4a 若某效应让每位牌手选择在隐藏区域的一张牌，例如其手牌或牌库，那些牌被选择后会保持牌面朝下。然而，每位牌手必须清楚地表明哪张牌面朝下的牌是其所选择的。

101.4b 牌手在作选择之时，会先得知前一位牌手的选择，除了 101.4a 中的情况。

101.4c 若牌手要同时作多个选择，则其依照指定的顺序来作这些决定。若没有指定顺序，则该牌手可以依任意顺序来作选择。

101.4d 如果某位非主动牌手的选择导致主动牌手，或者另一位已经作出选择的非主动牌手，需要作出新的选择，则所有未完成的选择以"主动牌手先决定"规则重新开始。

101.4e 如果数位牌手将要于游戏开始时作出选择或执行动作，将先手牌手视为主动牌手，每位其他牌手均视为非主动牌手。

102. 牌手

102.1. *牌手*是指进行游戏的人。*主动牌手*是轮到该回合的牌手。其他牌手便是*非主动牌手*。

102.2. 在双人游戏中，牌手的*对手*即是另外一名牌手。

102.3. 在队伍间的多人游戏中，牌手的*队友*指的是同一队伍中的其他牌手，而牌手的对手指所有不在其队伍的牌手。

102.4. 一些咒语或异能可能会使用“你队伍”此用语，作为“你和/或你的队友”的简略说法。在一局游戏中，若该游戏并非队伍间的多人游戏，“你队伍”与“你”意义相同。

103. 开始游戏

103.1. 在游戏开始时，牌手需决定谁先开始。在一局的第一盘游戏中（包括只有一盘游戏的对局），牌手可以使用任何双方都同意的方式来决定（如掷硬币、掷骰子等）。在一局包含多盘游戏时，输掉上一盘的牌手可以决定这盘的先后。若上一盘游戏为平手，由上一盘游戏决定先后的牌手来决定本盘游戏的先后。开始第一个回合的牌手是*先手牌手*。游戏的默认回合顺序从先手牌手开始，按照顺时针方向进行。

103.1a 在使用队伍共享回合模式的游戏中，以*先手队伍*替代先手牌手。

103.1b 在魔王游戏中，不使用这些方式决定先手牌手。魔王总是开始第一个回合。

103.1c 一张牌（权力争斗）叙述其操控者为先手牌手。此效应在以上决定之后生效，并替代上述方法。

103.2. 在决定出先手牌手之后，每位牌手将自己的套牌洗牌，以令其套牌充分随机化。之后每位牌手可以将对手的套牌洗牌或者切牌。套牌便分别成为该牌手的牌库。

103.2a 如果牌手有使用备牌（参见规则 100.4）或有使用辅助牌表示的牌（参见规则 714），这些牌在洗牌前将被放在一边。

103.2b 如果一位牌手想要展示一张由他所拥有、且在游戏外的具行侣异能的牌，该牌手可以在将备牌放在一边之后如此作。牌手以此法展示的牌不能超过一张，且只能于其套牌满足该牌的行侣异能条件时如此作。（参见规则 702.139，“行侣”。）

103.2c 在指挥官游戏中，每位牌手在有机会展示具行侣异能的牌之后、且在洗牌前将其套牌中的指挥官面朝上置于统帅区。参见规则 903.6。

103.2d 在诡局轮抽游戏中，每位牌手在洗牌之前，将他备牌中任意数量的诡局牌置于统帅区。参见规则 905.4。

103.3. 每位牌手的*起始总生命*为 20。有些玩法会有不同的起始总生命。

103.3a 在双头巨人游戏中，每个队伍的起始总生命为 30。

103.3b 在先锋游戏中，每位牌手的起始总生命为 20，并受到该牌手之先锋牌的生命修正增加或减少。

103.3c 在指挥官游戏中，每位牌手的起始总生命为 40。

103.3d 在双人争锋游戏中，每位牌手的起始总生命为 25。在多人争锋游戏中，每位牌手的起始总生命为 30。

103.3e 在魔王游戏中，魔王的起始总生命为 40。

103.4. 每位牌手各抓若干牌，其数量等同于各自的起手牌张数，通常为七。（某些效应会调整牌手的起手牌张数。）如果牌手对其起手牌不满意，便可以再调度。首先，由先手牌手宣告他是否要执行再调度。然后其他每位牌手按照回合顺序依次作此宣告。所有牌手均作出宣告之后，每位决定再调度的牌手同时执行再调度。牌手再调度的流程如下：该牌手将其手牌洗入其牌库，抓一副等同于起手牌张数的新手牌，然后再将其中若干牌以任意顺序置于其牌库底，其数量等同于该牌手已执行再调度的次数。一旦牌手决定不继续再调度之后，此时仍在该牌手手上的牌便成为该牌手的起手牌，且该牌手不得再选择再调度。然后重复此流程，直到没有牌手选择再调度为止。牌手可以不断再调度，直到最终起手牌数量为零张为止。

103.4a 在先锋游戏中，每位牌手的起手牌数量为七张，并受到该牌手之先锋牌的手牌修正增加或减少。

103.4b 如果一个效应允许牌手在“[该牌手]能够再调度时”作某个动作，该牌手可以在其宣告是否进行再调度时作该动作。这不需要在第一轮再调度时。其他牌手在该牌手选择是否作该动作时可能已经宣告过是否进行再调度。如果该牌手作该动作，其在此之后宣告是否进行再调度。

103.4c 在多人游戏及任何一种争锋游戏中，在依照其已执行再调度的次数计算牌手应置于牌库底的牌张数量时，该牌手第一次执行的再调度不会计入该数量。第一次再调度之后的再调度会正常计入该数量。

103.4d 在使用队伍共享回合模式的多人游戏中，首先由先手队伍中的每位牌手宣告其是否进行再调度，然后按照回合顺序，其他队伍中的每位牌手依次宣告。在作出决定时队友可以相互询问。然后所有再调度同时执行。一位牌手可以执行再调度，即使其队友已决定保留起手牌。

103.5. 某些牌允许牌手从他的起手牌中作某些动作。一旦再调度流程（参见规则 103.4）完成，先手牌手可以以任意顺序进行此类动作。之后其他牌手按照回合顺序可以同样依序如此作。

103.5a 如果一张牌允许一位牌手以某张牌在战场上的形式开始游戏，该牌手进行此动作将此牌放入战场。

103.5b 如果一张牌允许牌手从起手手牌中展示该牌，进行此动作牌手如此作。在第一个回合开始前该牌保持展示。每张牌只能以此方式展示一次。

103.5c 在使用队伍共享回合模式的多人游戏中，首先由先手队伍中的每位牌手以任意顺序执行这些动作。在作出决定时队友可以相互询问。然后按照回合顺序，其他队伍中的每位牌手依次执行动作。

103.6. 在竞逐时空游戏中，先手牌手将其时空套牌的牌库顶牌移离套牌，并翻为牌面朝上。如果该牌是异象牌，该牌手将该牌置于其时空套牌的牌库底，然后重复此过程，直到一张时空牌翻为牌面朝上为止。该牌面朝上的时空牌便是起始时空。（参见规则 901，“竞逐时空”）

103.7. 先手牌手开始其第一个回合。

103.7a 在双人游戏中，先手牌手略过其第一个回合的抓牌步骤（参见规则 504，“抓牌步骤”）。

103.7b 在双头巨人游戏中，先手的队伍略过他们第一个回合的抓牌步骤。

103.7c 在其他多人游戏中，没有牌手在其第一个回合略过抓牌步骤。

104. 结束游戏

104.1. 当任何一位牌手赢、这盘游戏平手或游戏重新开始时，这盘游戏立刻结束。

104.2. 赢得游戏的方式有很多种。

104.2a 若某牌手还在此盘游戏中，而其所有对手都已离开此盘游戏，则该牌手赢得这盘游戏。这立刻生效并覆盖所有阻止该牌手赢得游戏的效应。

104.2b 某个效应令一位牌手赢得此盘游戏。

104.2c 在队伍间的多人游戏中，若某队伍有至少一位牌手还在此盘游戏中，而其他队伍都已离开此盘游戏，则该队伍赢得这盘游戏。赢得游戏的队伍中每位成员均赢得此盘游戏，即使其中的某些牌手之前已经输掉此盘游戏。

104.2d 在皇帝游戏中，如果一位皇帝赢得游戏，其队伍便赢得游戏。（参见规则 809.5）

104.3. 输掉游戏的方式有很多种。

104.3a 牌手可以在任何时候认输。认输的牌手会立刻离开游戏。该牌手输掉此盘游戏。

104.3b 如果一名牌手的生命为 0 或是更少，在下一次有牌手将得到优先权时，该牌手输掉此盘游戏。（此为状态动作。参见规则 704。）

104.3c 如果一名牌手要抓的牌张数目比其牌库中的牌多，其抓所有剩余的牌，然后在下一次有牌手将得到优先权时，该牌手输掉此盘游戏。（此为状态动作。参见规则 704。）

104.3d 如果一名牌手有十个或更多中毒指示物，在下一次有牌手将得到优先权时，该牌手输掉此盘游戏。（此为状态动作。参见规则 704。）

104.3e 某些效应可能叙述为某位牌手输掉游戏。

104.3f 如果一名牌手同时赢及输，则该牌手输掉游戏。

104.3g 在队伍间的多人游戏中，若所有成员都输掉游戏，则该队伍输掉游戏。

104.3h 在使用限制影响范围模式（参见规则 801）的多人游戏中，宣告一位牌手赢得游戏的效应改为导致该牌手的所有在该牌手之影响范围中的对手输掉游戏。这可能不会导致游戏结束。

104.3i 在皇帝游戏中，如果一位皇帝输掉游戏，其队伍便输掉游戏。（参见规则 809.5。）

104.3j 在指挥官游戏中，在游戏中被同一个指挥官造成 21 点或更多战斗伤害的牌手输掉游戏。（此为状态动作。参见规则 704。亦见规则 903.10。）

104.3k 在一场比赛中，牌手可能受到来自裁判的处罚从而输掉一盘游戏。参见规则 100.6。

104.4. 游戏平手的方式有很多种。

104.4a 若还在游戏中的所有牌手同时输掉游戏，则游戏平手。

104.4b 若一盘没有使用限制影响范围模式的游戏（包括双人游戏）中出现了强制动作组成的“循环”，重复一系列事件且无法停止，此盘游戏为平手。若循环中包含可选择的动作，便不会导致平手。

104.4c 某些效应可能叙述为游戏为平手。

104.4d 在队伍间的多人游戏中，如果所有依然在游戏中的队伍同时输掉游戏，该游戏为平手。

104.4e 在使用限制影响范围模式的多人游戏中，由咒语或异能产生、叙述游戏为平手的效应导致该咒语或异能的操控者以及在该牌手影响范围内的每位牌手的游戏为平手。只有这些牌手离开游戏；其他牌手继续游戏。

104.4f 在使用限制影响范围模式的多人游戏中，如果游戏中出现了强制动作组成的“循环”，重复一系列事件且无法停止，对于循环中包含的每个物件之操控者，以及在这些牌手影响范围内的每位牌手，游戏为平手。只有这些牌手离开游戏；其他牌手继续游戏。

104.4g 在队伍间的多人游戏中，如果游戏对于某队伍中所有仍在游戏中的牌手为平手，则对于该队伍为平手。

104.4h 在皇帝游戏中，如果游戏对皇帝为平手，游戏对其队伍便为平手。（参见规则 809.5。）

104.4i 在比赛中，游戏中得所有牌手可以同意有意平手。参见规则 100.6。

104.5. 如果牌手输掉游戏，该牌手离开该游戏。如果游戏对于某牌手为平手，该牌手离开该游戏。多人游戏规则规定当有牌手离开游戏时如何作；参见规则 800.4。

104.6. 有一张牌（重获自由的卡恩）重新开始游戏。当游戏重新开始时依然在游戏中的所有牌手马上开始新的游戏。参见规则 721，“重新开始游戏。”

105. 颜色

105.1. *万智牌*游戏中有五种*颜色*，分别是：白、蓝、黑、红、绿。

105.2. 一个物件可以是五种颜色的其中一种或多种，它也可以是无色。一个物件的颜色为其法术力费用中法术符号的颜色，不考虑其边框的颜色。物件的颜色可能由其颜色标记或特征定义异能决定。参见规则 202.2。

105.2a 一个*单色*物件只包含五种颜色中的一种。

105.2b 一个*多色*物件包含五种颜色中的两种或以上。

105.2c 一个*无色*物件没有任何颜色。

105.3. 有些效应可能会改变物件的颜色，或赋予一个无色的物件颜色。如果一个效应赋予一个物件新的颜色，该新的颜色替代该物件之前所有的颜色（除非该效应的叙述为该物件“额外”成为某种颜色）。有些效应也可能让具有颜色的物件成为无色。

105.4. 如果一个牌手被要求选择一个颜色，其必须选择五种颜色中的一种。“多色”和“无色”均不是一种颜色。

105.5. 如果一个效应提及“双色色组”，是指由五个颜色中的正好两个颜色的组合。共有十组双色色组：白蓝、白黑、蓝黑、蓝红、黑红、黑绿、红绿、红白、绿白、绿蓝。

106. 法术力

106.1. *法术力*是游戏中的主要资源。一般当施放咒语和起动异能时，牌手用法术力支付费用。

106.1a 法术力的颜色有五种：白、蓝、黑、红、绿。

106.1b 法术力有六种类别：白、蓝、黑、红、绿和无色。

106.2. 法术力由*法术力符号*表示（参见规则 107.4）。法术力符号也用来表示*法术力费用*（参见规则 202）。

106.3. *法术力异能*的效应产生法术力（参见规则 605）。咒语所产生的效应也可能产生法术力，非法术力异能的异能所产生的效应同样可能产生法术力。产生法术力的咒语或异能指示牌手*加*该法术力。如果法术力是由咒语产生，则该法术力的*来源*是该咒语。如果法术力是由异能产生，则该法术力的来源是该异能的来源（参见规则 113.7）。

106.4. 当一个效应指示牌手加法术力时，该法术力进入牌手的*法术力池*中。它可以立即用于支付费用，或者作为*未使用的法术力*保留在该牌手的法术力池中。每位牌手的法术力池在每个步骤和阶段结束时清空，该牌手因此而*失去*此法术力。具有产生法术力之异能、或提及未使用的法术力之异能的牌张已在 Oracle™牌张参考文献中获得勘误，不再明确提及法术力池。

106.4a 如果牌手在使用法术力支付一个费用之后，其法术力池中仍有法术力剩余，该牌手需要宣告有哪些法术力留在其中。

106.4b 如果牌手在其法术力池中仍有法术力剩余时让过优先权（参见规则 117），该牌手需要宣告有哪些法术力留在其中。

106.5. 如果一个异能将产生一点或更多未定义类别的法术力，它将改为不会产生任何法术力。

例如：*陨石坑具有异能“{T}：选择一个你所操控的永久物具有的颜色，加一点该色法术力。”如果你不操控有色的永久物，起动陨石坑的异能将不会产生任何法术力。*

106.6. 一些咒语或异能产生的法术力会有使用限制，或者对该法术力所支付的咒语或异能有附加效应，或者创造一个因该法术力被使用而触发的延迟触发式异能（参见规则 603.7a）。这不会影响该法术力的类别。

例如：*某牌手的法术力池中有{R}{G}，该法术力只能用于支付施放生物咒语的费用。该牌手起动加倍方体的异能，其叙述为“{3}，{T}：将你的每种类别之未使用的法术力加倍。”该牌手的法术力池将有{R}{R}{G}{G}，其中{R}{G}可以用于支付任何费用。*

106.6a 一些替代性效应会增加咒语或异能产生的法术力。在这些情形下，这些咒语或异能创造的任何限制或额外效应会对产生的所有法术力生效。如果该咒语或异能创造了一个因该法术力被使用而触发的延迟触发式异能，每一点以此法产生的法术力都会创造一个独立的延迟触发式异能。如果该咒语或异能因该法术力被使用而创造了一个持续性效应或替代性效应，每一点以此法产生的法术力都会创造一个独立的效应。

106.7. 一些异能所产生法术力将基于另一个或多个永久物所能够产生的法术力。一个永久物能产生的法术力类别，为该永久物所具有的任意异能在此时结算所能产生的法术力类别，这将考虑任何对此生效的替代性效应以任何可能的顺序生效。忽略该异能可能或无法支付的费用。如果在这些情况下该永久物无法产生任何法术力，或以此法定义任何法术力类别，它将不会产生任何类别的法术力。

> ***例如：****异国果园具有异能"{T}：加一点法术力，其颜色为由对手操控的地能产生之任一颜色。"如果你的对手没有操控任何地，起动异国果园的法术力异能将不会产生任何法术力。你和你的对手均不操控任何异国果园以外的地的情况也将一样。然而，若你操控一个树林以及一个异国果园，且你的对手操控异国果园，则每个异国果园均可以产生{G}。*

106.8. 如果一个效应将添加由混血符号所表示的法术力到一位牌手的法术力池中，该牌手选择该混血符号中的一半符号。如果所选择的半边具有颜色，则一点该颜色的法术力将添加到该牌手的法术力池中。如果所选择的半边为一般法术力，则添加等同于该数量的无色法术力到该牌手的法术力池中。

106.9. 如果一个效应将添加由非瑞克西亚法术力符号所表示的法术力到一个牌手的法术力池中，则一点此符号所代表之颜色的法术力会加入到该牌手法术力池中。

106.10. 如果一个效应将添加由一般法术力符号所表示的法术力到一个牌手的法术力池中，则等量的无色法术力会加入到该牌手法术力池中。

106.11. 如果一个效应将添加由一个或多个雪境法术力符号所表示的法术力到一个牌手的法术力池中，则等量的无色法术力会加入到该牌手法术力池中。

106.12. "横置[一个永久物]以产生法术力"意指起动该永久物的异能中，起动费用包含{T}符号的法术力异能。参见规则 605，"法术力异能"。

106.12a 当永久物"横置以产生法术力"、或横置以产生特定类别之法术力而触发的异能，在此类法术力异能结算并产生法术力、或该类别的法术力时触发。

106.12b 当永久物"横置以产生法术力"、或横置以产生特定类别和/或数量之法术力时生效之替代性效应，在该异能结算并产生法术力、或该类别和/或数量的法术力时影响该产生法术力之事件。

106.13. 一张牌（吸收力量）会令某位牌手失去其未使用的法术力，并令另一位牌手加"以此法失去之法术力"。（注意两者可能是同一位牌手。）这个动作会首先清空第一位牌手的法术力池并将所有以此法被清空的法术力放入第二位牌手的法术力池中。产生这些法术力的永久物、咒语和/或者异能并未改变，并且如果有与这些法术力相关的任何限制或额外效应的话也不会改变。

107. 数字和符号

107.1. *万智牌*游戏中只使用整数。

107.1a 你不能选择分数，或造成分数的伤害，获得分数的生命等。如果一个咒语或异能会产生出分数，该咒语或异能会告诉你小数点后该进位或舍去。

107.1b *万智牌*游戏中大多数时候只使用正数和零。你不能选择负数，造成负数的伤害，获得负数生命等。然而在游戏中某些数值可以比零小，比如生物的力量。如果需要在计算或比较大小中使用负数，它将使用负数。在决定一个效应的效果时，如果计算得出的效果

为负数，除非该效应将牌手的生命值、生物或生物牌的力量和/或防御力加倍或设定为特定值，否则该效果改为用零代替。

例如：如果一个 3/4 生物得-5/-0，它将成为-2/4 的生物。它在战斗中不分配伤害。它的力量和防御力的总和为 2。给它+3/+0 才能将其力量加到 1。

例如：暗碧族接合工为 1/2 的生物，它具有异能"{T}：加若干 G 到你的法术力池中，其数量等同于暗碧族接合工的力量。"一个效应令它-2/-0，然后起动其异能。该异能将不能产生任何法术力到你的法术力池中。

例如：善变巨像为 4/4 生物，它具有异能："{2}{G}{G}：善变巨像得+X/+X 直到回合结束，X 为其力量。"一个效应令它-6/-0，然后起动其异能。它仍是一个-2/4 生物。它不会成为-4/2。

107.1c 如果一个规则或者异能让一位牌手选择"任意数字"，该牌手可以选择任意正数或零。

107.2. 无论在效果或计算中需要使用一个不能被确定的数时，改为使用 0。

107.3. 很多物件使用字母 X 表示需要确定的数值。一些物件具有定义 X 值的异能；其余的需要其操控者选择 X 的数值。

107.3a 如果一个咒语或起动式异能所具有的法术力费用、替代性费用、额外费用和/或起动费中带有{X}、[-X]或 X，且 X 的值不被该咒语或异能的叙述所定义，则该咒语或异能的操控者作为施放该咒语或起动该异能的一部分选择并宣告 X 的数值。（参见规则 601，"施放咒语"）。当咒语在堆叠中的时候，其法术力费用中的任何 X、及其替代性费用或额外费用中的任何 X 等同于所宣告的数值。当起动式异能在堆叠中的时候，其起动费用中的任何 X 等同于所宣告的数值。

107.3b 如果一位牌手施放法术力费用中带有{X}的咒语，该咒语的叙述未定义 X 值，且一个效应要求该牌手以不支付法术力费用的方式，或使用替代性费用中不包含 X 的方式使用该咒语，则 X 的唯一合法选择为 0。此规则不适用于减少施放费用的效应，即使减少至零。参见规则 601，"施放咒语"。

107.3c 如果一个咒语或起动式异能的费用和/或叙述中带有{X}、[-X]或 X，且该咒语或异能的叙述定义 X 的数值，则该咒语或异能在堆叠上时 X 为此数值。该咒语或异能的操控者不能为该数值作出选择。该咒语或异能在堆叠上期间 X 的数值可能会有所改变。

107.3d 如果一个特殊动作附带费用中带有{X}或 X，例如延缓费用或变身费用，则执行此特殊动作的牌手在紧接着支付该费用之前，先选择 X 的数值。

107.3e 如果一个咒语或异能提及另一个物件的法术力费用、替代性费用、额外费用、起动费用中的{X}或 X，该咒语或异能叙述中的任何 X 的值使用该另一物件所选择或定义的 X 的值。

107.3f 某些时候咒语或异能的施放费用、替代性费用、额外费用或起动费中不带有 X，而叙述中带有 X。如果 X 的值没有被定义，该咒语或异能的操控者在适当的时候为其作出选择（在进入堆叠的时候或结算的时候）。

107.3g 如果一张法术力费用中带有{X}的牌在堆叠以外的任何区域，即使 X 的值在其叙述中被定义，其{X}的值将被视同 0。

107.3h 如果某效应指示牌手支付物件之包含{X}的法术力，X 将被视同 0，除非该物件是堆叠中的咒语。如果是后者的情况，X 的值是于该咒语被施放时所选择或决定的值。

107.3i 通常而言，物件上所有 X 的数值在任何时间均相等。

107.3j 如果一个物件获得一个异能，在该异能中的 X 的数值是由该异能定义的数值。若该异能没有定义 X 的数值，其数值为 0。这是对规则 107.3i 的例外情形。这可能会适用于添加异能的效应、改变叙述的效应或复制效应。

107.3k 如果一个物件之起动式异能的起动费用中带有{X}、[-X]或 X，该异能的中 X 的数值与为该物件或为该物件上的其他异能实例已选择的任何其他 X 的数值并无关联。这是对规则 107.3i 的例外情形。

107.3m 如果一个物件的进战场触发式异能或替代性效应提及 X，且成为该物件的咒语于结算时为其任一费用选择了 X 的值，则该异能上 X 的值与该咒语上 X 的值相同，尽管对于该永久物而言 X 的值为 0。这是对规则 107.3i 的例外情形。

107.3n 一些物件上除了会使用字母 X 以外还会额外使用字母 Y。Y 遵循于 X 相同的规则。

107.4. 法术力符号包括{W}、{U}、{B}、{R}、{G}和{C}；数字符号{0}、{1}、{2}、{3}、{4}，依此类推；可变数值符号{X}；混血符号{W/U}、{W/B}、{U/B}、{U/R}、{B/R}、{B/G}、{R/G}、{R/W}、{G/W}和{G/U}；单色混血符号{2/W}、{2/U}、{2/B}、{2/R}和{2/G}；非瑞克西亚法术力符号{W/P}, {U/P}, {B/P}, {R/P}, 和{G/P}；以及雪境法术力符号{S}。

107.4a 主要的有色法术力符号有五种：{W}为白色、{U}为蓝色、{B}为黑色、{R}为红色以及{G}为绿色。这些符号代表有色法术力，同时也代表费用中的有色法术力。费用中的有色法术力必须用相对应颜色的法术力来支付。参见规则 202，“法术力费用和颜色”。

107.4b 数字符号（例如{1}）和可变数值符号（例如{X}）代表费用中的一般法术力。一般法术力可以用任意类型的法术力来支付。关于{X}的更多信息，参见规则 107.3。

107.4c 无色法术力符号{C}用来表示一点无色法术力，也用来表示只能使用一点无色法术力支付的费用。

107.4d 符号{0}表示零点法术力，也表示无须任何资源便可支付的费用。（参见规则 118.5。）

107.4e 混血法术力符号同样也是有色法术力符号。每个混血符号由两边组成，代表可以用两者之一来支付的费用。如一个{W/U}的混血符号可用白色法术力或是蓝色法术力来支付，而单色混血符号如{2/B}可以用一点黑色法术力或者两点任意法术力来支付。混血符号的颜色为其各部分包含的所有颜色。

例如：{G/W}{G/W}可以使用{G}{G}、{G}{W}或{W}{W}来支付。

107.4f 非瑞克西亚法术力符号是有色法术力符号：{W/P}是白色，{U/P}是蓝色，{B/P}是黑色，{R/P}是红色，{G/P}是绿色。一个非瑞克西亚法术力符号可以用一点该色法术力或者 2 点生命来支付。

例如：{W/P}{W/P}可以使用{W}{W}、{W}和 2 点生命、或者 4 点生命来支付。

107.4g 在规则叙述中，无色背景的非瑞克西亚符号{P}指五种非瑞克西亚法术力符号中任意一种。

107.4h 当雪境法术力符号{S}在费用中被使用时，其代表的是可以由雪境来源（参见规则 106.3）所产生的一点任意类别的法术力来支付的费用。减少一般法术力费用的效应不会

影响{S}的费用。{S}符号也可以用于提及由雪境来源产生并用于支付费用的任意类别的法术力。雪境既不是一种颜色，也不是一种法术力类别。

107.5. {T}为横置符号。在起动费用中出现的横置符号表示“横置此永久物”。已横置的永久物无法用来横置以支付费用。如果生物的起动式异能的起动费用中包含横置符号，则除非其操控者在其最近的一个回合开始时便一直操控它，否则不能起动此异能。参见规则 302.6。

107.6. {Q}为重置符号。在起动费用中出现的重置符号表示“重置此永久物”。已重置的永久物无法用来重置以支付费用。如果生物的起动式异能的起动费用中包含重置符号，则除非其操控者在其最近的一个回合开始时便一直操控它，否则不能起动此异能。参见规则 302.6。

107.7. 鹏洛客的每个起动式异能的费用中有用箭头表示的忠诚符号。正忠诚符号由向上的箭头以及加号和其后面的数字或 X 表示。负向忠诚符号由向下的箭头以及减号和其后面的数字或 X 表示。[+N]表示“在此永久物上放置 N 个忠诚指示物”，[-N]表示“在此永久物上移去 N 个忠诚指示物”，而[0]表示“在此永久物上放置零个忠诚指示物”。忠诚符号也可能会出现在影响忠诚费用的异能上。

107.8. 升级牌的文字栏中包含 2 个等级符号，均是表示静止式异能的关键字异能。等级符号可能包括了某范围的数字，此处表示为“N1-N2”；或是单一数字后面带着加号，此处表示为“N3+”。任何与等级符号印在同一区块文字栏的异能，都是其静止式异能的一部分。而印在同一区块文字栏的力量 / 防御力方格，此处表示为“P/T”，也是同法看待。参见规则 711，“升级牌”。

107.8a “{等级 N1-N2}[异能][P/T]”意指“只要此生物上面至少有 N1 个等级指示物，且等级指示物数量又不多于 N2，则它的基础攻击力和防御力成为[P/T]并具有[异能]。”

107.8b “{等级 N3+}[异能][P/T]”意指“只要此生物上面有 N3 或更多个等级指示物，则它的基础攻击力和防御力成为[P/T]并具有[异能]。”

107.9. 在一些关系到坟墓场的奥德赛™环境牌上面，其名称左方会有墓碑符号。此符号的目的仅是让这些牌在坟墓场中更加醒目，与游戏进行并无关联。

107.10. 在每张预知将来®版本的有特别“时间转移”牌框的牌上面，其牌左上角会有类别符号。如果此牌具有单一的牌类别，则符号为：爪痕表示生物、火焰表示法术、闪电表示瞬间、升日表示结界、圣杯表示神器、群山表示地。如果它有多种类别，则用黑白十字表示。此符号与游戏进行并无关联。

107.11. 鹏洛客符号是{PW}。它出现在时空骰的一面上，用于竞逐时空休闲玩法。参见规则 901，“竞逐时空”。

107.12. 混沌符号是{CHAOS}。它出现在时空骰的一面上，以及与掷时空骰相关的异能中，用于竞逐时空休闲玩法。参见规则 901，“竞逐时空”。

107.13. 颜色标志是出现在一些牌类别栏的左侧圆形符号。该符号的颜色定义了该牌的颜色。参见规则 202，“法术力费用和颜色”。

107.14. 能量符号是{E}。它代表一个能量指示物。要支付{E}，牌手从其自身移除一个能量指示物。

107.15. 传纪牌的文字栏中包含章节符号，每个符号均是代表一个触发式异能的关键字异能。章节符号包含一个罗马数字，此处以“rN”表示。印刷在章节符号右侧的文字栏分段中的叙述是该符号所代表的触发式异能之效应。参见规则 715，“传纪牌”。

107.15a “{rN}～[效应]”意指“每当一个或更多学问指示物放置在此传纪上时，若其上的学问指示物的数量先前小于 N 且成为至少 N，[效应]。”

107.15b “{rN1}, {rN2}～[效应]”等同于“{rN1}～[效应]”和“{rN2}～[效应]”。

107.16. 职业牌的文字栏包含职业等级条，每个职业等级条都是一个关键字异能，代表一个起动式异能和一个静止异能。职业等级条包含其起动式异能的起动费用和等级数字。任何与该职业等级条印刷在同一文字栏分段中的异能均是其静止式异能的一部分。

107.16a “[费用]: 等级 N～[异能]”意指“[费用]: 此职业的等级成为 N。只能于此职业的等级是 N-1 时、且只能于法术时机启动。”及“只要此职业是等级 N 或更高，它便具有[异能]”。

108. 牌

108.1. 牌的叙述皆以 Oracle™牌张参考文献的牌张叙述为准。牌的 Oracle™牌张参考文献叙述可以在 Gatherer 数据库中找到：**Gatherer.Wizards.com**

108.2. 当规则或牌的叙述中提到“牌”，它只表示*万智牌*或由*万智牌*代表的物件。

108.2a 大多数*万智牌游*戏只使用传统的万智牌，大约 2.5 英寸（6.3 厘米）宽 3.5 英寸（8.8 厘米）长。传统*万智牌*可以包含在牌手的套牌中。一些玩法还使用非传统*万智牌*。非传统*万智牌*不能包含在牌手的套牌中；它们可以在附加套牌中使用。此外，它们可能尺寸较大、或牌背不同，或两者皆有之。

108.2b 衍生物并不是牌—就算使用与牌同样大小的游戏辅助用具来代表衍生物，它在规则上也不被当作牌。

108.3. 牌的*拥有者*是指于游戏开始时，套牌中包含该牌的牌手。如果一张牌于游戏开始时并未在牌手的套牌中，而是从游戏外被带进游戏，其拥有者为将该牌带进游戏的牌手。如果一张牌于游戏开始时在统帅区，其拥有者为于游戏开始时将其放进统帅区的牌手。除了用于赌注的规则，牌的合法拥有关系和游戏规则无关。(参见规则 407。)

108.3a 在使用单一时空套牌模式的竞逐时空游戏中，时空操控者视为时空套牌中所有牌的拥有者。参见规则 901.6。

108.3b 一些咒语和异能会允许牌手将其拥有的牌从游戏外放入游戏中。（参见规则 400.11b。）如果一张游戏外的牌加入到*万智牌游*戏中，其拥有者由规则 108.3 中的叙述决定。如果一张游戏外的牌是在一盘*万智牌游*戏的备牌中（参见规则 100.4），其拥有者为游戏开始时在备牌中包含该牌的牌手。所有其他情况下，该游戏外的牌之拥有者既为其合法拥有者。

108.4. 只有代表永久物或咒语的牌才有操控者；这些情况下，该牌的操控者由永久物或咒语的规则决定。参见规则 110.2 和 112.2。

108.4a 如果任何时候需要知道一张没有操控者的牌的操控者（因为它不是永久物或咒语），则改为使用其拥有者。

108.5. 非传统*万智牌*纸牌不会在统帅区以外的区域开始游戏（参见规则 408）。如果一个效应将游戏外的非传统*万智牌*（地城牌除外；参见规则 309）带进游戏，它将不会如此作；该牌保留在游戏外。

108.6. 更多和牌有关的信息，参见第二章，“牌的各部分”。

109. 物件

109.1. *物件*包括堆叠中的异能、牌、牌的复制、衍生物、咒语、永久物或徽记。

109.2. 如果咒语或异能使用类别或副类别描述物件，且并未使用“牌”、“咒语”、“来源”或“阴谋”，它表示战场上该类别或副类别的永久物。

109.2a 如果咒语或异能使用“牌”一词描述物件，以及某区域的名称，它表示该区域中符合该描述的牌。

109.2b 如果咒语或异能使用“咒语”一词描述物件，它表示在堆叠上符合该描述的咒语。

109.2c 如果咒语或异能使用“来源”一词描述物件，它表示任何区域中符合该描述的来源——包括异能、伤害、或法术力的来源。参见规则 113.7 和 609.7。

109.2d 如果阴谋牌的异能包含叙述“此阴谋”，它表示统帅区中印有该异能的阴谋牌。

109.3. 物件的*特征*包括名称、法术力费用、颜色、颜色标志、牌类别、副类别、超类别、规则叙述、异能、力量、防御力、忠诚度、手牌修正和生命修正。物件可以拥有一些甚至全部这些特征。所有关于物件的其他信息均不是特征。例如，特征不包括永久物是否横置、咒语的目标、物件的拥有者或操控者、灵气所结附的对象等。

109.4. 只有在堆叠中或战场上的物件才有操控者。不在堆叠或战场上的物件不受任何牌手操控。参见规则 108.4。此规则有六条特例：

109.4a 法术力异能的操控者以视同其在堆叠上的方法来决定。参见规则 605，“法术力异能”。

109.4b 一个已触发、但尚在等待被放进堆叠的触发式异能的操控者为其触发时的来源之操控者，除非该异能是延迟触发式异能。要确定延迟触发式异能的操控者，参见规则 603.7d-f。亦见规则 603，“处理触发式异能”。

109.4c 徽记的操控者为将它放进统帅区的牌手。参见规则 114，“徽记”。

109.4d 在竞逐时空游戏中，面朝上的时空牌或异象牌由指定为时空操控者的牌手操控。通常这位牌手是主动牌手。参见规则 901.6。

109.4e 在先锋游戏中，每张先锋牌由其拥有者操控。参见规则 902.6。

109.4f 在魔王游戏中，每张阴谋牌由其拥有者操控。参见规则 904.7。

109.4g 在诡局轮抽游戏中，每张诡局牌由其拥有者来操控。参见规则 905.5。

109.5. 物件上的“你”和“你的”意指该物件的操控者、它即将的操控者（如果牌手正试图施放或起动它）或其拥有者（如果它没有操控者）。静止式异能的操控者为其所在物件的当前操控

者。起动式异能的操控者为起动该异能的牌手。触发式异能的操控者为触发该异能时该物件的操控者，除非该异能为延迟触发异能。延迟触发异能的操控者，请参见 603.7d-f。

110. 永久物

110.1. *永久物*指战场上的牌或衍生物。永久物会无期限的留在战场。牌或衍生物于进战场时成为永久物，且于某些效应或规则将其移到其他区域时不再是永久物。

110.2. 永久物的拥有者为代表该永久物的牌的拥有者（除非它是衍生物；参见规则 111.2）。永久物的默认操控者是操控该永久物进战场的牌手。每个永久物都有操控者。

110.2a 如果一个效应指示牌手将一个物件放进战场，除非该效应另有指示，否则此物件在该牌手的操控下进战场。

110.2b 如果一个效应使牌手获得另一个牌手之永久物咒语的操控权，前者牌手操控该咒语所成为的永久物，但该永久物的默认操控者是将该咒语放进堆叠的牌手。（这个区别在多人游戏中会起作用；参见规则 800.4c。）

110.3. 非衍生物永久物的特征为印在其牌面上的特征，并由任何持续性效应所修改。参见规则 613，“持续性效应的互动”。

110.4. 永久物的类别有五种：神器、生物、结界、地和鹏洛客。瞬间和法术牌不能进入战场，所以它们不能成为永久物。一些部族牌可以进入战场，另一些则不能，取决于它们的其他牌类别。参见第 3 章，“牌类别”。

110.4a “永久物牌”意指能被放进战场的牌。具体指神器、生物、结界、地或鹏洛客牌。

110.4b “永久物咒语”意指作为结算的一部分将以永久物进入战场的咒语。具体指神器、生物、结界或鹏洛客咒语。

110.4c 如果一个永久物因为某些原因失去其所有永久物类别，它将依然留在战场上。它依然是永久物。

110.5. 永久物的*状态*是它的物理状况。状态包括四类，每一类都有两种可能的情况：横置/未横置、倒转/未倒转、牌面朝下/牌面朝上以及跃回/跃离。每个永久物的每类状态总会属于这些情况之一。

110.5a 状态不是特征，但它有可能影响一个永久物的特征。

110.5b 除非有咒语或异能特别说明，否则永久物进战场时皆为未横置、未倒转、牌面朝上且跃回。

110.5c 永久物会一直维持其状态，直到一个咒语、异能或回合动作将之改变，即使该状态与其无关。

> ***例如：****底密尔化妖的异能为“{1}{U}{B}：将目标生物牌从任一坟墓场放逐。底密尔化妖成为该牌的复制，并获得此异能。”它成为学徒术士 (一张倒转牌) 的复制。藉由使用学徒术士的异能，让此生物倒转，使它成为具有底密尔化妖异能的示现师智也的复制。如果此永久物之后成为符爪熊的复制，它还会维持倒转的状态，虽然此状态和符爪熊无关。如果再次起动它的复制异能，这次目标短牙鼠人 (另一张倒转牌)，则此永久物的倒转状态表示其具有可憎的刺须(倒转后的短牙鼠人)的特征并具有底密尔化妖的异能。*

110.5d 只有永久物有状态。不在战场上的牌没有状态。虽然被放逐的牌可能会是牌面朝下，但这和永久物的牌面朝下状态没有关联。同样的，不在战场上的牌不论其物理状况均不是横置或未横置的。

111. 衍生物

111.1. 一些效应会将*衍生物*放进战场。衍生物为表示不被牌所表示的永久物的标示物。

111.2. 派出衍生物的牌手是其拥有者。该衍生物在该牌手的操控下进入战场。

111.3. 派出衍生物的咒语或异能可能会定义该衍生物的一些特征值。这将成为该衍生物的"文字叙述"。以此法所定义的特征值与印在牌上的特征值在作用上相同；例如，它们定义该衍生物的可复制值。衍生物不具备派出它的咒语或异能所没有定义的特征。

例如：翠玉法师具有异能"{2}{G}：派出一个 1/1 绿色腐生物衍生生物。"其产生的衍生物没有法术力费用、超类别、规则叙述或者异能。

111.4. 派出衍生物的咒语或异能设定其名称和副类别。如果该咒语或异能并未指明该衍生物的名称，则其名称与其副类别相同。例如，一个"鬼怪/斥候衍生生物"的名称为"鬼怪斥候"，且它的生物副类别为鬼怪和斥候。一旦衍生物在战场，改变其名称不会改变其副类别，反之亦然。

111.5. 如果一个咒语或异能将派出衍生物，但某个规则或效应指明该具有衍生物的一个或多个特征之永久物不能进入战场，则该衍生物没有被派出。

111.6. 衍生物会受到影响永久物的事物所影响，同样会受到影响衍生物之类别或副类别的事物所影响。衍生物不是牌（即使它由具有*万智牌*牌背的牌所代表，或从*万智牌*的补充包中获得）。

111.7. 在战场以外的其他区域的衍生物会消失。此为状态动作；参见规则 704。（注意如果一个衍生物改变区域，相对应的触发式异能将会在其消失前触发。）

111.8. 衍生物离开战场后将不能以任何方式回到战场上。如果一个衍生物将回到战场，它将改为留在当前的区域。它将在下一次检查状态动作时消失；参见规则 704。

111.9. 一些效应指示牌手派出一个传奇衍生物。这些效应可能写作"派出[名称]，其为. . ."，（译注：中文版之叙述可能会写作"派出传奇衍生[牌类别][名称]，其为. . ."）随后列出该衍生物的特征。这与派出一个具有该特征且名称为该名称之衍生物的指示并无区别。

111.10. 一些效应指示牌手派出预先定义的衍生物。这些效应使用以下的定义来决定其派出时的特征。派出预先定义的衍生物之效应亦可能会修改预先定义的特征，或对其附加其他特征。

111.10a 珍宝衍生物是具有"{T}，牺牲此神器：加一点任意颜色的法术力。"的无色珍宝衍生神器。

111.10b 食品衍生物是具有"{T}，牺牲此神器：你获得 3 点生命。"的无色食品衍生神器。

111.10c 黄金衍生物是具有"牺牲此神器：加一点任意颜色的法术力。"的无色黄金衍生神器。

111.10d 尸行者衍生物是名为尸行者的 2/2 黑色灵俑衍生生物。

111.10e 碎片衍生物是具有“{2}，牺牲此结界：占卜 1，然后抓一张牌”的无色碎片衍生结界。

111.10f 线索衍生物是具有“{2}，牺牲此神器：抓一张牌。”的无色线索衍生神器。

111.11. 永久物咒语的复制于其结算时成为一个衍生物。该衍生物具有成为该衍生物之咒语的特征。对于提及派出衍生物的替代性效应或触发式异能而言，该衍生物并非被“派出”。

112. 咒语

112.1. *咒语*是指在堆叠中的牌。作为*施放*的第一步（参见规则 601，“施放咒语”），牌成为咒语并从所在区域（通常是牌手的手牌）移到堆叠的顶部。（参见规则 405，“堆叠”。）咒语作为一个咒语存在于堆叠上，直到*结算*（参见规则 608，“结算咒语和异能”）、被反击（参见规则 701.5）或其他情况下离开堆叠。更多信息参见第 6 章，“咒语、异能和效应”。

112.1a 咒语的*复制*同样是咒语，即使没有与它相关联的牌。参见规则 707.10。

112.1b 一些效应允许牌手施放一张牌的复制；如果该牌手如此作，此复制也是咒语。参见规则 707.12。

112.2. 一个咒语的拥有者为代表该咒语之牌的拥有者，除非它为复制。这种情况下，操控该咒语进入堆叠的牌手为其拥有者。咒语的操控者在默认情况下是将它放进堆叠的牌手。每个咒语都有操控者。

112.3. 非复制的咒语的特征等同于印在其牌面上的特征，由持续性效应修改。参见规则 613，“持续性效应的互动”。

112.4. 如果一个效应改变永久物咒语的任何特征，该效应在该咒语结算时依然生效。参见规则 400.7。

例如：*如果某效应将一个黑色生物咒语改为白色，该生物在进入战场时为白色，且在该改变其颜色的效应生效期间均为白色。*

113. 异能

113.1. *异能*为以下三者之一：

113.1a 异能可以是物件上令其影响游戏的特征。一个物件的异能由其规则叙述或创造它的效应所定义。规则或效应也可以赋予物件异能。（赋予异能的效应通常使用词语：“具有”或“获得”。）异能产生效应。（参见规则 609，“效应”。）

113.1b 异能可以是牌手所具有的某种事物，能改变游戏如何影响该牌手。除非有效应赋予牌手异能，否则通常牌手没有异能。

113.1c 异能可以是堆叠中的起动式或触发式异能。此类异能为物件。（参见第 6 章，“咒语、异能和效应”。）

113.2. 异能可以影响拥有该异能的物件。它们也可以影响其他的物件和/或牌手。

113.2a 异能可以是有益或有害。

例如：*“[此生物]不能进行阻挡”是一个异能。*

113.2b 施放一张牌的额外费用或替代性费用是该牌的异能。

113.2c 一个物件可以拥有多个异能。如果该物件由一张牌表示，则除了有特殊定义的异能可以在同一行之外（参见规则 702，“关键字异能”），规则叙述的每个段落都是单独的异能。如果该物件并非由牌表示，创造它的效应可能会赋予其多个异能。一个物件可以被咒语或异能赋予额外的异能。如果同一个物件有多个相同的异能，每个异能分别各自运作。此情况有时会产生多个效应，有时则与只有一个异能时完全相同；详细情况参考该异能。

113.2d 异能可以产生一次性效应或持续性效应。一些持续性效应是替代性效应或防止性效应。参见规则 609，“效应”。

113.3. 异能一般分为四类：

113.3a *咒语异能*为瞬间或法术结算中遵照其叙述的异能。在一张瞬间牌或法术咒语上的叙述均为咒语异能，除非该异能遵循规则 113.6 的描述而符合起动式异能、触发式异能或静止式异能。

113.3b *起动式异能*具有费用和效应。其格式为“[费用]：[效应]。[起动限制（如果有的话）]”。牌手在具有优先权时可以*起动*此类异能。此后异能进入堆叠，直到被反击、结算或离开堆叠。参见规则 602，“起动起动式异能”。

113.3c *触发式异能*具有触发条件和效应。其格式为“[触发条件]，[效应]”，且由包括（并一般开头为）“当”、“每当”或“在”等词。每当其触发事件发生时，该异能在下一次有牌手将得到优先权时进入堆叠，直到被反击、结算或离开堆叠。参见规则 603，“处理触发式异能”。

113.3d *静止式异能*为叙述。它们只是简单的发生。静止式异能创造持续性效应，且只要具有该异能的永久物在战场并保有该异能，或具有该异能的物件在所对应的区域，该异能便有效。参见规则 604，“处理静止式异能”。

113.4. 一些起动式异能和一些触发式异能为*法术力异能*。法术力异能遵循以下规则：它们不使用堆叠，且在一些特殊情况下牌手可以在没有优先权时起动法术力异能。参见规则 605，“法术力异能”。

113.5. 一些起动式异能为*忠诚异能*。忠诚异能遵循以下规则：在牌手回合的行动阶段且堆叠为空时，该牌手可以随时在他具有优先权时起动其所操控的某个永久物的一个忠诚异能，但只有在该永久物本回合没有起动过任何忠诚异能的前提下。参见规则 606，“忠诚异能”。

113.6. 瞬间或法术咒语的异能通常只有该物件在堆叠中的时候运作。其他物件的异能通常只有该物件在战场的时候运作。以下情况除外：

113.6a 特征定义异能在任何地方都运作，即使在游戏以外或游戏开始前。（参见规则 604.3。）

113.6b 注明了在特定区域运作的异能，只在这些区域才运作。

113.6c 注明了在特定区域不运作的异能，在该特定区域以外的任何区域运作，即使在游戏以外或游戏开始前。

113.6d 一个物件上允许牌手支付替代性费用来替代其法术力费用、或以其他方式影响施放这个特定物件之费用的异能，在堆叠上运作。

113.6e 一个物件上限制或修改该物件如何被使用或施放的异能，只在该物件能够被使用或施放的区域中或堆叠上运作。一个物件上赋予其另一个限制或修改该物件如何被使用或施放之异能的异能只在堆叠上运作。

113.6f 一个物件上限制或修改该物件在哪些区域可以被使用或施放的异能，在所有区域，即使游戏以外均运作。

113.6g 一个物件叙述其不能被反击在堆叠上运作。

113.6h 一个物件上修改该物件如何进入战场的异能，于该物件进入战场时运作。参见规则 614.12。

113.6i 一个物件指明该物件不可放置指示物的异能，除了该物件在战场上时运作之外，于该物件进入战场时也额外运作。

113.6j 一个物件的起动式异能具有其在战场上时无法支付的费用，该异能在任何其起动费用可以被支付的区域生效。

113.6k 一个在战场上无法触发的触发条件，在该触发条件可以被触发的区域运作。同一个触发式异能的其他触发条件可能在不同区域运作。

> ***例如：****赦罪索尔兽具有异能“当赦罪索尔兽进入战场或它所缠身的生物死去时，消灭目标结界。”第一个触发条件会在战场上触发，而第二个触发条件则在放逐区运作。（参见规则 702.55，“缠身”。）*

113.6m 一个异能的费用或效应指定将它所在的物件从特定区域移开，则该异能只在这些区域运作，除非该异能的触发条件或该异能之前部分的费用或效应，指定将该物件放进该区域；或除非该物件是灵气，其结附的物件离开战场。若该异能的效应创造一个将该物件移出一个特定区域的延迟触发式异能，亦是如此。

> ***例如：****重组骷髅妖的异能描述为“{1}{B}：将重组骷髅妖从你的坟墓场横置进战场。”牌手只有重组骷髅妖在其坟墓场的情况下才能起动此异能。*

113.6n 一个修改套牌构筑规则的异能在游戏开始前便已运作。此类异能不仅修改此完整规则，并且影响*万智牌*比赛规则以及规定构筑赛制中套牌构筑的其他文件。但此类异能不会影响一张牌在玩法中是否可以用，包括它是否被禁用或限用。当前的*万智牌*比赛规则可以在 **WPN.Wizards.com/en/resources/rules-documents** 找到。

113.6p 徽记、时空牌、先锋牌、阴谋牌、和诡局牌的异能在统帅区生效。参见规则 114，“徽记”；规则 901，“竞逐时空”；规则 902，“先锋”；规则 904，“魔王”；以及规则 905，“诡局轮抽”。

113.7. 一个的异能的*来源*为创造该异能的物件。对于堆叠上的起动式异能，其来源为被起动该异能的物件。对于堆叠上的触发式异能（除延迟触发式异能外）或者已经触发而正在等待进入堆叠的异能，其来源为被触发异能的物件。决定延迟触发异能的来源，参见规则 603.7d-f。

113.7a 异能一旦被起动或触发，则离开其来源单独存在于堆叠上。此后消灭或移除其来源不会影响到该异能。注意有些异能令其来源作某些事，（例如，“放荡烈焰术士对任意一个目标造成 1 点伤害”）而不是该异能直接作这些事。在这些情况下，任何在宣告起动

式异能或将触发式异能放进堆叠时引用其来源信息的起动式或触发式异能，在异能进入堆叠时检查该信息。否则它在结算时检查此信息。在这两种情况下，如果来源不再存在于它应在的区域中，最后已知信息将被使用。即使来源不再存在，它将依然可以完成这些动作。

113.8. 堆叠中起动式异能的操控者为起动该异能的牌手。堆叠中触发式异能的操控者（除延迟触发异能外）为当该异能触发时操控其来源的牌手，或者如果它没有操控者，则为当该异能触发时拥有其来源的牌手。确定延迟触发异能的操控者，参见规则 603.7d–f。

113.9. 堆叠中的起动式和触发式异能不是咒语，所以不能被任何只反击咒语的事物所反击。堆叠中的起动式和触发式异能可以被特指反击异能的效应所反击。静止式异能不使用堆叠所以不能被反击。

113.10. 效应可以为物件添加或移除异能。一个添加异能的效应将令物件“得到”或“具有”该异能（或类似叙述）。一个移除异能的效应将令物件“失去”该异能。

113.10a 一个添加起动式异能的效应可能会包括该异能的起动限制。这些起动限制成为添加在该物件上的异能之一部分。

113.10b 移除异能的效应将移除所有该对应的异能。

113.10c 如果两个或以上效应添加和移除同一个异能，一般情况下以最近生效的一次为准。关于持续性效应的互动细节，参见规则 613。

113.11. 效应可以阻止物件具有某特定的异能。这些效应的叙述为该物件“不能具有”该异能。如果物件具有该异能，它失去之。也不可能有效应或关键字指示物给该物件赋予该异能。如果一个结算中的咒语或异能创造一个将赋予该物件该特定异能的持续性效应，该持续性效应赋予此异能的部分不会生效，但是该持续性效应的其他部分仍然会生效，且这个结算中的咒语或异能依然可以创造其他持续性效应。由静止式异能创造将赋予该物件该特定异能的持续性效应不对这个物件生效。

113.12. 一个设定物件特征或简单的列出该物件性质的效应，与赋予异能的效应不同。当一个物件“得到”或“具有”一个异能时，该异能可以被另一个效应移除。如果一个效应定义该物件的特征（“[永久物]是[特征]”），它将不是赋予异能。（参见规则 604.3。）类似的，如果一个效应注明了一个物件的性质（比如，“[生物]不可被阻挡”），这并非赋予异能或者设定一个特征。

> ***例如：****莫甘达石雕的叙述为“没有异能的生物得+2/+2”。符爪熊（一个没有异能的生物）上结附了一个“被结附的生物拥有飞行异能”的灵气，则它将不会得到+2/+2。结附有叙述为“被结附的生物是红色”灵气或叙述为“被结附的生物不可被阻挡”灵气的符爪熊则会得到+2/+2。*

114. 徽记

114.1. 一些效应会将*徽记*放入统帅区。徽记是个标记，代表具有一个或数个异能的物件，但没有其他特征。

114.2. 产生徽记的效应格式为“[牌手]获得具有[异能]的徽记。”这代表该[牌手]将一个具有[异能]的徽记放进统帅区。此徽记由该牌手拥有和操控。

114.3. 除了创造该徽记之效应所定义的特征之外，它不具有其他特征。特别来说，徽记没有名称，没有类别，没有法术力费用，也没有颜色。

114.4. 徽记的异能会在统帅区生效。

114.5. 徽记并非牌，也不是永久物。徽记不是牌类别。

115. 目标

115.1. 一些咒语和异能会要求其操控者选择一个或多个目标。目标为咒语或异能将影响的物件和/或牌手。宣告目标是将咒语或异能放入堆叠过程的一部分。除非被另一个明确说明的咒语或异能，否则目标不能被更改。

115.1a 如果一个瞬间或法术咒语的咒语异能使用“目标[对象]”来描述其将影响的对象，其中“对象”描述一个物件和/或牌手，则该咒语具有目标。目标于施放咒语时选择；参见规则 601.2c。（如果一个瞬间或法术所具有的起动式或触发式异能使用了目标一词，则该异能具有目标，但咒语本身并不因此而具有目标。）

例如：某法术牌具有异能“当你循环此牌时，目标生物得到-1/-1 直到回合结束。”该触发式异能具有目标，但具有该异能的牌并不因此而具有目标。

115.1b 灵气咒语一定具有目标。灵气的目标由它的结附关键字异能决定(参见规则 702.5，“结附”)。目标于施放咒语时选择；参见规则 601.2c。灵气永久物不具有目标；只有咒语才具有目标。（灵气永久物的起动式或触发式异能可能会具有目标。）

115.1c 如果一个起动式异能使用“目标[对象]”来描述其将影响的对象，其中“对象”描述一个物件和/或牌手，则该异能具有目标。目标于起动异能时选择；参见规则 602.2b。

115.1d 如果一个触发式异能使用“目标[对象]”来描述其将影响的对象，其中“对象”描述一个物件和/或牌手，则该异能具有目标。目标于异能进入堆叠时选择；参见规则 603.3d。

115.1e 一些关键字异能，例如佩带和套件，代表了具有目标的起动式或触发式异能；还有一些关键字异能，例如合变，会使咒语具有目标。在这些情况下，该关键字异能的规则叙述中出现描述“目标[对象]”，而不是异能本身。（该关键字异能的规则提示经常会包含“目标”一词。）参见规则 702，“关键字异能”。

115.2. 只有永久物是咒语或异能的合法目标，除非该咒语或异能（a）特别指出它可以目标其他区域的物件或牌手，或者（b）目标不能出现在战场上的物件，例如咒语或异能。亦参见规则 115.4。

115.3. 咒语或异能上的每个“目标”一词不能重复多次选择同一个目标。如果咒语或异能上有多处“目标”一词，则同一个物件或牌手可以被每个“目标”一词选择一次（只要该目标符合标准）。此规则在为咒语或异能选择目标，以及在为咒语或异能改变或选择新的目标时都生效（参见规则 115.6）。

115.4. 一些提及伤害的咒语或异能需要“任意一个目标”、“另一个目标”、“两个目标”等类似叙述，而非“目标[某事物]”。这些目标可以是生物、牌手或鹏洛客。其他游戏物件，例如非生物的神器或咒语等，不能被选为目标。

115.5. 堆叠上的咒语或异能不是其本身的合法目标。

115.6. 需要目标的咒语或异能可能会允许选择零个目标。此咒语或异能仍视为需要目标，但仅当为其选择了一个或多个目标时，该咒语或异能才具有目标。

115.7. 一些效应允许牌手更改咒语或异能的目标。另一些效应允许牌手为咒语或异能选择新的目标。

115.7a 如果一个效应允许牌手为咒语或异能“更改目标”，每个目标只能被更改为另一个合法目标。如果某个目标不能被更改为另一个合法目标，原目标便不会被改变，即使原目标在此时已经不合法。如果所有目标都未更改为其他的合法目标，则没有目标被改变。

115.7b 如果一个效应允许牌手为咒语或异能“更改一个目标”，除了只能更改所有目标中的一个（而非更改全部目标或不更改目标）以外，如规则 115.7a 中所述的过程仍然适用。

115.7c 如果一个效应允许牌手为咒语或异能“更改任意数量的目标”，除了只能更改所有目标中的任意个（而非必须更改全部目标或不更改目标）以外，如规则 115.7a 中所述的过程仍然适用。

115.7d 如果一个效应允许牌手为咒语或异能“选择新的目标”，该牌手可以不改变任意数量的目标，即使这些目标可能是不合法的。如果该牌手选择更改某些或全部目标，则新的目标必须合法且不能使任何未改变的目标成为不合法。

115.7e 当为咒语或异能更改目标或选择新的目标时，只使用最终决定的目标集合作为判定该更改是否合法的依据。

> ***例如：****弧光曳迹这个法术叙述为“弧光曳迹对任意一个目标造成 2 点伤害，并对另一个目标造成 1 点伤害。”弧光曳迹的当前目标按顺序分别是符爪熊和罗堰地精。你使用移转，这个瞬间叙述为“你可以为目标咒语选择新的目标”，并以弧光曳迹为目标。你可以将第一个目标更改为罗堰地精，第二个目标更改为符爪熊。*

115.7f 一个咒语或异能可能会将某效应（如伤害或指示物）“分配”给一个或多个目标。当为该咒语或异能更改目标或选择新目标时，原本的分配方式不能改变。

115.8. 具有模式的咒语或异能，其不同模式的目标要求可能各自不同。一个允许牌手改变具有模式的咒语或异能目标，或为具有模式的咒语或异能选择新的目标的效应，并不允许牌手改变其模式。（参见规则 700.2。）

115.9. 一些物件会检查另一个咒语或异能的目标。依据其用词，它们可能会检查当前目标的情况、被选择时的目标情况，或者两者都有。

115.9a 一个需要“单一目标的[咒语或异能]”的物件检查该咒语或异能进入堆叠的时候，任一物件或牌手被选为其目标的次数，而不是其当前依然合法目标的数量。如果同一个物件或牌手不止一次成为目标，每次单独计算。

115.9b 一个需要“以[对象]为目标的[咒语或异能]”的物件检查该咒语或目标当前的情况。如果其目标的物件依然在它所预期的区域或其目标的牌手依然在游戏中，使用该目标当前的信息，即使其目前对于该咒语或异能不合法。如果其目标的物件不再在它所预期的区域或其目标的牌手已经离开游戏，忽略该目标；其最后已知信息将不被使用。

115.9c 一个需要“以[对象]为目标的[咒语或异能]”的物件检查该咒语或异能进入堆叠的时候，不同物件或牌手被选为其目标的数量（经过效应修改之后的目标状态），而不是其当前依然合法目标的数量。如果该数量为 1（即使该咒语或异能多次指定该物件或牌手为目标），该咒语或异能目标的状态按照规则 115.9b 检查。

115.10. 咒语和异能可以影响不是其目标的物件和牌手。一般情况下，这些物件和牌手直到咒语或异能结算时才选择。参见规则 608，“结算咒语和异能”。

115.10a 受咒语或异能影响的物件或牌手并不一定为该咒语或异能的目标。除非该咒语或异能的规则叙述中或该关键字异能的规则中，使用“目标”一词来表示该物件或牌手，否则它不是目标。

115.10b 一个物件的叙述中出现的“你”并不是目标。

116. 特殊动作

116.1. 特殊动作为当牌手具有优先权时可以执行的不使用堆叠的动作。它们与游戏自动执行的回合动作与状态动作不同。（参见规则 703，“回合动作”和 704，“状态动作”。）

116.2. 特殊动作有十种：

116.2a 使用地为特殊动作。牌手将地牌从其原有区域（通常为该牌手的手牌）放置到战场上来使用一个地。默认情况下，牌手在自己每个回合只可以执行该动作一次。牌手可以随时在自己回合的行动阶段，拥有优先权并且堆叠为空时，执行此动作。参见规则 305，“地”。

116.2b 将牌面朝下的生物翻到正面是一个特殊动作。牌手可以随时在其拥有优先权时执行此动作。参见规则 708，“牌面朝下的咒语和永久物”。

116.2c 一些效应允许牌手在之后执行动作，一般为结束一个持续性效应或阻止一个延迟触发式异能的触发。执行这些动作为特殊动作。牌手可以随时在其拥有优先权时执行此动作，除非该效应在其允许执行该动作的时间段内指定了其他时机限制。

116.2d 一些静止式异能所产生的效应允许牌手执行动作，从而在一段时间内忽略其效应。执行这些动作为特殊动作。牌手可以随时在其拥有优先权时执行此动作。

116.2e 一张牌（盘旋的秃鹰）具有异能“你可以于你能够施放瞬间的时机下弃掉盘旋的秃鹰。”执行此动作为特殊动作。牌手可以随时在其拥有优先权时执行此动作。

116.2f 牌手可以放逐手上具有延缓异能的牌。这是个特殊动作。牌手随时可以在其拥有优先权，但只有在其可以开始施放该牌将其放进堆叠的情况下，执行此动作。参见规则 702.62，“延缓”。

116.2g 已选择行侣的牌手可以支付{3}，将该牌从游戏外置于其手上。这是个特殊动作。牌手随时可以在自己回合的行动阶段拥有优先权并且堆叠为空时，但只有在其本盘游戏中尚未如此作过时执行此动作。（参见规则 702.139，“行侣”。）

116.2h 如果牌手手上有具预示异能的牌，他可以支付{2}并将该牌牌面朝下地放逐。这是个特殊动作。牌手随时可以在自己回合拥有优先权时执行此动作。参见规则 702.143，“预示”。

116.2i 在竞逐时空游戏中，掷时空骰是特殊动作。牌手可以随时在自己回合的行动阶段，拥有优先权并且堆叠为空时，执行此动作。执行此动作需要牌手支付法术力，其数量等于该牌手本回合已作过此动作的数量。注意，如果本回合中有效应指示牌手掷时空骰，该数量不会等于牌手本回合已掷时空骰的次数。参见规则 901，“竞逐时空”。

116.2j 在诡局轮抽游戏中，将统帅区中牌面朝下的诡局牌翻为牌面朝上为特殊动作。牌手可以随时在其拥有优先权时执行此动作。参见规则 905.4a。

116.3. 如果牌手执行特殊动作，该牌手在此之后重新得到优先权。

117. 时机和优先权

117.1. 除非一个咒语或异能要求牌手执行某个动作，否则牌手执行动作的时机由*优先权*系统决定。具有优先权的牌手可以施放咒语、起动异能或执行特殊动作。

117.1a 牌手可以随时在他具有优先权时施放瞬间咒语。牌手可以随时在自己回合的行动阶段，拥有优先权且堆叠为空时，施放非瞬间咒语。

117.1b 牌手可以随时在他具有优先权时起动起动式异能。

117.1c 牌手可以随时在他具有优先权时执行其中一些特殊动作。牌手可以随时在自己回合的行动阶段，拥有优先权且堆叠为空时，执行其他的特殊动作。参见规则 116，“特殊动作”。

117.1d 牌手可以随时在他具有优先权时、每当其施放需要支付法术力费用的咒语或起动需要支付法术力费用的异能时，或每当一个规则或效应要求支付法术力时（即使在施放与结算咒语或起动与结算异能的过程之中）起动法术力异能。

117.2. 其他种类的异能和动作由游戏规则自动产生与执行，或由牌手在不得到优先权的情况下执行。

117.2a 触发式异能随时都可以被触发，包括在施放咒语的过程中、起动异能的过程中，或咒语或异能结算的过程中。（参见规则 603，“处理触发式异能”。）然而，异能在触发时不会有任何事情发生。而每当有牌手将得到优先权时，已经触发但是尚未进入堆叠的异能进入堆叠。参见规则 117.5。

117.2b 静止式异能在游戏中持续生效。优先权与其无关。（参见规则 604，“处理静止式异能”和规则 611，“持续性效应”。）

117.2c 回合动作在特定的步骤或阶段开始时自动发生。它们在牌手得到优先权之前被处理。参见规则 117.3a。回合动作同样在特定的步骤或阶段结束时自动发生；没有牌手在此之后会得到优先权。参见规则 703，“回合动作”。

117.2d 状态动作在达到特定的条件时自动发生。参见规则 704。它们在牌手得到优先权之前被处理。参见规则 117.5。

117.2e 结算咒语和异能时可能要求牌手作出选择或执行动作，或者允许牌手起动法术力异能。即使有牌手如此作，依然没有任何牌手在咒语或异能的结算中会得到优先权。参见规则 608，“结算咒语和异能”。

117.3. 以下规则决定哪位牌手拥有优先权：

117.3a 在大多数步骤和阶段开始时，在回合动作被解决之后（例如在抓牌步骤中抓牌；参见规则 703）且在该步骤或阶段开始时触发的异能进入堆叠后，主动牌手得到优先权。没有牌手会在重置步骤中得到优先权。牌手在清理步骤中一般不会得到优先权（参见规则 514.3）。

117.3b 主动牌手在咒语或异能（法术力异能除外）结算之后得到优先权。

117.3c 如果一位牌手在施放咒语、起动起动式异能，或是执行特殊动作时拥有优先权，则该牌手在此之后得到优先权。

117.3d 如果牌手拥有优先权但选择不执行任何动作，该牌手*让过*。如果该牌手的法术力池中有法术力，其需宣告留有何种法术力。然后下一位牌手得到优先权。

117.4. 如果所有牌手依次让过（所有牌手在让过之间没有执行任何动作），则堆叠顶端的咒语或异能结算，或如果堆叠为空，则该阶段或步骤结束。

117.5. 当每次将有牌手得到优先权时，游戏首先作为单一事件处理所有生效的状态动作（参见规则 704，“状态动作”），然后重复此过程直到所有状态动作都被处理。之后触发式异能进入堆叠（参见规则 603，“处理触发式异能”）。这些步骤重复交替直到没有更多需要处理的状态动作以及没有更多异能触发。然后将得到优先权的牌手得到优先权。

117.6. 在使用队伍共享回合玩法的多人游戏中，由队伍得到优先权，而不是单独的牌手得到优先权。参见规则 805，“队伍共享回合玩法”。

117.7. 如果拥有优先权的牌手在堆叠中有咒语或异能的情况下，施放咒语或起动起动式异能，则新的咒语或异能“响应”先前的咒语或异能被施放或起动。新的咒语和异能将先结算。参见规则 608，“结算咒语和异能”。

118. 费用

118.1. 费用为一个动作或花费，用来执行另一个动作或阻止另一个动作。牌手遵循咒语、异能或包含该费用的效应所指示，来支付其费用。

118.2. 如果费用包含法术力花费，支付费用的牌手将有机会起动法术力异能。支付施放咒语或起动起动式异能的费用遵循规则 601.2f-h 中的步骤。

118.3. 除非牌手具有足以完全支付某费用的资源，否则其不能支付该费用。例如，生命为 1 的牌手不能支付 2 点生命的费用，以及已经横置的永久物不能被横置来支付一个费用。参见规则 202，“法术力费用和颜色”和规则 602，“起动起动式异能”。

118.3a 支付法术力通过将指定的法术力从牌手的法术力池中移去完成。（牌手总可以支付 0 点法术力。）在该牌手支付费用后，若还有法术力剩余在法术力池中，该牌手必须宣告留有什么样的法术力在法术力池中。

118.3b 支付生命通过将指定数量的生命从牌手的总生命中减去完成。（牌手总可以支付 0 点生命。）

118.3c 起动法术力异能并不是必须的，即使支付费用是必须的。

> ***例如：****一位牌手操控磁石魔像，它具有异能“非神器咒语增加{1}来施放。”另一位牌手从其延缓的法术牌上移去最后一个计时指示物。该牌手若能施放该咒语，则必须施放，但如此作需要支付{1}。如果该牌手的法术力池中有足够的法术力，他将被强制支付该费用，但该牌手不会因此被强制起动法术力异能来产生此法术力。如果他不如此作，该法术牌将留在放逐区。*

118.4. 一些费用中包含{X}或 X。参见规则 107.3。

118.5. 一些费用以{0}表示，或者减少至{0}。牌手必须表示其有一个支付的动作。即使该费用不需要任何资源，它不会自动被支付。

118.5a 法术力费用为{0}的咒语，必须遵守与费用大于 0 的咒语同样的方式被施放；它不会自己自动施放。费用为{0}的起动式异能同理。

118.6. 一些物件没有法术力费用。这代表了一个*无法被支付的费用*。如果异能的费用基于一个没有法术力费用的咒语的法术力费用，它也同样可以有无法被支付的费用。试图施放有无法被支付的费用的咒语，以及试图起动有无法被支付的费用的异能为合法动作。但是试图支付一个无法被支付的费用是非法动作。

118.6a 如果一个无法被支付的费用被一个效应或额外费用增加，该费用依然无法被支付。如果一个无法被支付的费用有替代性费用，包括允许牌手无需支付法术力费用施放咒语，则该替代性费用可以被支付。

118.7. 当牌手实际支付费用时，它可能会被效应改变或减少。当费用的法术力部分被减少费用的效应减至无，它将被视同{0}。支付被效应改变或减少的费用按支付过原费用计算。

118.7a 减少费用中数个一般法术力的效应，只会影响费用中一般法术力的部分。这些效应不能影响费用中有色或无色法术力的部分。

118.7b 如果一个费用减少了数个有色或无色法术力，但该费用不需要该类型的法术力，则该费用减少等量的一般法术力。

118.7c 如果一个费用减少了数个有色法术力，且减少的数量超过了该费用中该颜色法术力的数量，该费用中此颜色的部分被减至无，并减少等同于超出部分数量的一般法术力。

118.7d 如果一个费用减少了数个无色法术力，且减少的数量超过了该费用中无色法术力的数量，该费用中无色法术力的部分被减至无，并减少等同于超出部分数量的一般法术力。

118.7e 如果一个费用减少的法术力由混血法术力符号表示，该牌手在减少费用的效应生效时选择该混血法术力符号的其中一半（参见规则 601.2f）。如果选择的一半为有色法术力，该费用减少一点该色法术力。如果选择的一半为一般法术力，该费用减少等同于那半边数量的一般法术力。

118.7f 如果一个费用减少的法术力由非瑞克西亚法术力符号表示，该费用减少一点该符号的颜色之法术力。

118.7g 如果一个费用减少的法术力由一个或多个雪境法术力符号表示，该费用减少等量的一般法术力。

118.8. 一些咒语和异能有*额外费用*。额外费用指咒语或异能的操控者在支付咒语的法术力费用或异能的起动费用时，必须同时支付的在该咒语规则叙述中或者由另一个效应对该咒语或异能生效产生的费用。有些额外费用在关键字中列出；参见规则 702。

118.8a 咒语或起动式异能于施放和起动的时可以有多个额外费用。该咒语或异能的操控者按照规则 601.2b 的叙述宣告其准备如何支付其中哪些费用。

118.8b 一些额外费用是有选择性的。

118.8c 如果一个效应让牌手“如果可以则必须”施放某咒语，并且该咒语具有必须的额外费用，该费用包括对隐藏区域中具有特殊要求的牌进行动作，则该牌手不必施放该咒语，即使这些牌在所在的区域中已经展示。

118.8d 额外费用不改变咒语的法术力费用，只改变其操控者为施放它而需支付的费用。需要得知咒语法术力费用的咒语或异能依然使用其原有的数值。

118.9. 一些咒语有*替代性费用*。替代性费用指咒语规则叙述中或或者由另一个效应对该咒语或异能生效产生的费用，其操控者可以不支付咒语的法术力力费用而改为支付此费用。替代性费用一般使用“你可以[动作]而不支付[此物件]的法术力费用”或“你可以施放[此物件]而不支付其法术力费用”。有些替代性费用在关键字中列出；参见规则 702。

118.9a 任何咒语都只可以使用一个替代性费用来使用。该咒语的操控者按照规则 601.2b 的叙述宣告其准备支付如何费用。

118.9b 替代性费用通常是可选的。一些允许你施放咒语的效应可能需要支付某个特定的替代性费用。

118.9c 替代性费用不改变咒语的法术力费用，只改变其操控者为施放它而需支付的费用。需要得知咒语法术力费用的咒语或异能依然使用其原有的数值。

118.9d 如果一个替代性费用被用来支付施放咒语，任何影响该咒语的额外费用、增加费用以及减少费用依然对该替代性费用生效。（参见规则 601.2f。）

118.10. 费用的每个花费只能应用于一个咒语、异能或效应。例如，牌手不能牺牲同一个生物来起动两个永久物上各需要牺牲生物作为费用的起动式异能。另外，咒语和异能的结算并不能用来支付另一个咒语或异能的费用，即使它的部分效应与另一个费用的要求吻合。

118.11. 当支付费用时执行的动作可能被效应所修改，这表示执行的动作将与要求的动作不符，但费用依然被支付了。

> ***例如：****某牌手操控 Psychic Vortex，一个累积维持为“抓一张牌”的结界，以及顽强佣兽，一个具有“如果你将抓一张牌，你可以改为略过该抓牌”的生物。该牌手可以选择支付 Psychic Vortex 的累积维持费用，然后将抓该数量的牌改为不抓牌。该累积费用依然被支付了。*

118.12. 一些咒语、起动式异能以及触发式异能为，“[作某件事]。如果[有牌手][作、不作、或无法如此作]，[效应]。”或“[有牌手]可以[作某件事]。如果[该牌手][作、不作、或无法如此作]，[效应]。”[作某件事]的动作为费用，在咒语或异能结算时支付。“如果[某牌手][作、不作、或无法如此作]”部分检查牌手是否选择支付一个可选费用，或开始支付一个强制费用，无论哪个事件实际发生。

> ***例如：****你操控滞留，一个具有“当一位牌手施放咒语时，牺牲滞留。若你如此作，该牌手的每位对手各抓三张牌。”的结界。一个咒语被施放，令滞留的异能触发。然后一个异能被起动，放逐了滞留。当滞留的异能结算时，你无法支付“牺牲滞留”这个费用。没有牌手会抓牌。*
>
> ***例如：****你的对手施放收集样本，其叙述为“本回合中，如果某生物将在对手的操控下进战场，则它改为在你的操控下进战场。”。你操控牌面朝下的原质变形兽，该生物有变身且叙述为“当原质变形兽翻回正面时，你可以从你手上将一张具有变身异能的生物牌以牌面朝上的方式放置进战场。如果你如此作，将原质变形兽移回其拥有者的手上。”你将原质变形兽翻回正面，且选择将一个具有变身异能的生物牌从你手上放*

进战场。由于收集样本，该生物改为在你对手操控下进战场。然而，由于你选择了支付费用，原质变形兽将会回到其拥有者的手上。

118.12a 一些咒语、起动式异能以及触发式异能为，“[作某件事]除非[一位牌手作另一件事]”。这与“[一位牌手可以作另一件事]。如果[该牌手不如此作]，则[作某件事]。”的意义相同。

118.12b 一些效应允许牌手选择搜寻一个区域并对该区域中找到的牌作出额外的动作，其后带有一个“如果[某牌手]如此作”子句。此子句检查该牌手是否选择搜寻，而非该牌手是否执行任何额外的动作。

118.13. 一些费用包含可以用多种方式支付的法术力符号。这包括混血法术力符号和非瑞克西亚法术力符号。

118.13a 如果一个咒语的法术力费用、或一个起动式异能的起动费用包含可以用多种方式支付的法术力符号，则其操控者于声明该咒语或异能（参见规则 601.2b）时选择如何支付该符号。

118.13b 如果在一个咒语或异能结算过程中支付的费用包含可以用多种方式支付的法术力符号，则支付该费用的牌手在紧接着支付该费用之前，先选择如何支付该符号。

118.13c 如果一个与特殊动作相关联的费用包含可以用多种方式支付的法术力符号，则执行该特殊动作的牌手在紧接着支付该费用之前，先选择如何支付该符号。

119. 生命

119.1. 每位牌手在游戏开始时的起始总生命为 20。一些玩法可能会有不同的起始总生命。

119.1a 在双头巨人游戏中，每个队伍的起始总生命为 30；参见规则 810，“双头巨人玩法”。

119.1b 在先锋游戏中，每位牌手的起始总生命为 20，并受到该牌手之先锋牌的生命修正增加或减少。参见规则 902，“先锋”。

119.1c 在指挥官游戏中，每位牌手的起始总生命为 40。参见规则 903，“指挥官”。

119.1d 在双人争锋游戏中，每位牌手的起始总生命为 25。在多人争锋游戏中，每位牌手的起始总生命为 30。参见规则 903.12，“争锋模式”。

119.1e 在魔王游戏中，魔王的起始总生命为 40。参见规则 904，“魔王”。

119.2. 对牌手造成的伤害通常会导致该牌手失去等量的生命。参见规则 120.3。

119.3. 如果一个效应使牌手获得或失去生命，该牌手的总生命会因此改变。

119.4. 如果一个费用或效应允许牌手支付大于 0 点生命，该牌手只有在其总生命大于等于其将支付的生命时才可以如此作。如果牌手支付生命，其所支付的生命从总生命值中减去。

119.4a 在一场双头巨人的游戏中，如果一个费用或效应允许牌手支付大于 0 点生命，该牌手只有在其队伍的总生命大于等于其队伍所有成员将为该费用或效应支付的生命时才可以如此作。如果牌手支付生命，其所支付的生命从队伍的总生命值中减去。

119.4b 牌手永远可以支付 0 点生命，无论他（或他的队伍）的总生命是多少，即使一个效应使牌手不能支付生命亦是如此。

119.5. 如果一个效应将牌手的总生命设为一个特定的值，该牌手会得到或失去相应的生命使其总生命成为该新的数值。

119.6. 如果一位牌手的生命为 0 或更少，该牌手作为状态动作输掉游戏。参见规则 704。

119.7. 如果一个效应为某牌手不能获得生命，则该牌手不能作出会让他的生命变的更高的交换；这此情况下，交换不会发生。类似地，如果一个效应重新调换总生命，牌手不能得到与其原来的总生命相比更高的总生命。除此之外，包括该牌手获得生命的费用不能被支付，且一个影响该牌手，将替代其得到生命事件的替代性效应不会有任何效果。

119.8. 如果一个效应为某牌手不能失去生命，则该牌手不能和比其生命低的牌手交换总生命；在此情况下，交换不会发生。类似地，如果一个效应重新调换总生命，牌手不能得到与其原来的总生命相比更低的总生命。除此之外，包含令该牌手支付生命的费用不能被支付。

119.9. 一些触发式异能写作“每当[牌手]获得生命时，……”。这些异能视为“每当一个来源使[牌手]获得生命时……”。如果一位牌手获得 0 点生命，没有获得生命的事件发生，这些异能也不会触发。

119.10. 一些替代性效应写作“如果[某牌手]将获得生命，. . .”。这些异能视为“如果一个来源使得[某牌手]获得生命，. . .”。如果一位牌手获得 0 点生命，没有获得生命的事件会发生，这些效应也不会生效。

120. 伤害

120.1. 物件可以对生物、鹏洛客以及牌手造成*伤害*。这通常是对受到伤害的物件或牌手不利的。造成伤害的物件是该伤害的*来源*。

120.1a 伤害不能对生物和鹏洛客以外的物件造成。

120.2. 任何物件都可以造成伤害。

120.2a 造成伤害可能为战斗的效果。每个攻击生物和阻挡生物在战斗伤害步骤中造成等同其力量的战斗伤害。

120.2b 造成伤害可能为咒语或异能的效应。该咒语或异能将指定造成该伤害的物件。

120.3. 伤害可能造成一个或多个以下效果，取决于牌手或永久物受到伤害、伤害来源的特征，以及受到伤害一方的特征（如果是永久物）。

120.3a 对牌手造成的伤害会导致该牌手失去等量的生命。

120.3b 具侵染异能的来源对牌手造成的伤害会导致该来源的操控者给予该牌手等量的中毒指示物。

120.3c 对鹏洛客造成的伤害会导致该鹏洛客移去等量的忠诚指示物。

120.3d 具有干枯和/或侵染的来源对生物造成伤害会导致该来源的操控者在该生物上放置等量的-1/-1 指示物。

120.3e 不具有干枯或侵染的来源对生物造成伤害，会导致在生物上标记受到等量的伤害。

120.3f 具有系命的来源对物件或牌手造成伤害，除了该伤害的其他效果以外，该来源的操控者得到等量的生命。

120.4. 处理伤害需要依次经历四部分。

120.4a 首先，如果一个导致伤害将会造成的效应叙述对一个永久物造成的*过量伤害*改为对另一个物件或牌手造成，该伤害事件将会被按此方式修正。如果前者永久物是生物，过量伤害指该伤害中超过致命伤害的部分，并同时计算该生物上已标记的伤害，以及与此同时将造成之来自其他来源的伤害。（参见规则 120.6。）如果对生物造成伤害的来源具有死触，则该伤害中超过 1 点的部分均为过量伤害。（参见规则 702.2。）如果前者永久物是鹏洛客，过量伤害指该伤害中超过该鹏洛客忠诚度的部分，并同时计算与此同时将造成之来自其他来源的伤害。如果前者永久物同时是生物及鹏洛客，过量伤害是这两个数值中的较大者。

120.4b 其次，伤害造成，并且与伤害有关的替代性效应和防止性效应会影响该伤害。（参见规则 614，“替代性效应”和规则 615，“防止性效应”。）当伤害造成时触发的异能此时触发，等待进入堆叠。

120.4c 再次，造成的伤害变换为其结果，并且与结果有关的替代性效应和防止性效应会影响该结果。（例如失去生命或获得指示物。）

120.4d 最后，伤害事件发生。

> ***例如：****某牌手操控恩泽映象，一个具有“若你将获得生命，则改为你获得该数量两倍的生命。”的结界。该牌手使用 3/3 具有干枯和系命的生物进行攻击，且被 2/2 生物阻挡。防御牌手施放咒语防止对阻挡生物造成的 2 点伤害。伤害事件以[对 2/2 的生物造成 3 点伤害，对 3/3 的生物造成 2 点伤害]开始。防止性效应生效，所以伤害事件变成[对 2/2 的生物造成 1 点伤害，对 3/3 的生物造成 2 点伤害]。然后变换成结果，伤害事件变成[在 2/2 的生物上放置一个-1/-1 指示物，主动牌手获得 1 点生命，在 3/3 的生物上标记 2 点伤害]。恩泽映象的效应生效，伤害事件变成[在 2/2 的生物上放置一个-1/-1 指示物，主动牌手获得 2 点生命，在 3/3 的生物上标记 2 点伤害]。然后伤害事件发生。*
>
> ***例如：****防御牌手操控一个生物和崇拜，一个具有“若你操控任何生物，则将使你的总生命减至 1 以下的伤害，改为减少至 1。”的结界。该牌手的总生命为 2，且被两个不可被阻挡的 5/5 生物攻击。该牌手施放一击之威，其叙述“防止目标生物在本回合中下一次将造成的伤害。你获得与以此法所防止的伤害等量的生命”，目标其中一个攻击生物。伤害事件以[对防御牌手造成 10 点伤害]开始。一击之威的效应生效，伤害事件变成[对防御牌手造成 5 点伤害，防御牌手获得 5 点生命]。然后变换成结果，伤害事件变成[防御牌手失去 5 点生命，防御牌手获得 5 点生命]。崇拜的效应检查伤害事件未将牌手的总生命减少到 1 以下，所以它将不会生效。然后伤害事件发生。*

120.5. 对生物或鹏洛客造成的伤害不会将其消灭。同样的，伤害的来源不会将其消灭。由于永久物受到伤害的结果，状态动作可能将其消灭或者放进其拥有者的坟墓场。参见规则 704。

> ***例如：****某牌手施放闪电击，一个叙述为“闪电击对任意一个目标造成 3 点伤害”的瞬间，目标一个 2/2 生物。在闪电击对该生物造成 3 点伤害后，该生物由于状态动作被消灭。闪电击和它所造成的伤害均没有消灭该生物。*

120.6. 在生物上标记的伤害，则直到清除步骤之前都会留在此永久物上，即使它不再是生物。如果标记在生物总伤害大于其防御力，该生物便受到了*致命伤害*，且作为状态动作而被消灭（参见规则 704）。一个永久物上标记的所有伤害在其重生时（参见规则 701.15，“重生”）以及在清除步骤中（参见规则 514.2）都会被移除。

120.7. 伤害的来源为造成该伤害的物件。如果一个效应要求牌手选择伤害来源，其可以选择一个永久物；一个堆叠中的咒语（包括永久物咒语）；由堆叠上的一个物件、一个等待生效的防止或替代性效应，或一个等待触发的延迟触发异能所代表的任何物件（即使该物件已经不再在它之前所在区域）；或者一个统帅区中面朝上的物件。即使一个来源无法造成伤害，也可以合法地选择该来源。参见规则 609.7，“伤害的来源”。

120.8. 如果一个来源将造成 0 点伤害，则它将不造成任何伤害。这表示因造成伤害而触发的异能不会被触发。这也表示将增加该来源伤害或将该来源所造成的伤害改为对另一个不同的物件或牌手造成的替代性效应，将没有事件替代，所以它们不会有任何效果。

120.9. 如果一个触发式异能因一个或一组特定的来源造成伤害而触发，且该效应提及“造成伤害”，该异能仅提及该特定来源所造成的伤害，而非其他来源与其同一时间造成的任何伤害。

120.10. 一些触发式异能检查永久物是否被造成了过量伤害。这些异能在该永久物被一个或多个来源造成伤害之后检查。如果这些来源共同对一个生物造成超过致命伤害数量的伤害，对该生物造成的过量伤害等同于该伤害与致命伤害的差值。如果这些来源共同对一个鹏洛客造成超过该伤害造成之前该鹏洛客忠诚度的伤害，对该鹏洛客造成的过量伤害等同于该伤害与该忠诚度的差值。如果该永久物同时是生物和鹏洛客，对该永久物造成的过量伤害是这两个数值中的较大者。

121. 抓牌

121.1. 牌手以将其牌库顶的牌放到手上的方式抓牌。在每个牌手的抓牌步骤中，这将作为一个回合动作完成。一个咒语或异能的费用或效应也可能令牌手抓牌。

121.2. 牌每次只能抓一张。如果要求牌手抓数张牌，该牌手执行该数量的单独抓牌动作。

121.2a 抓多张牌的指示可以被提及所抓之牌数量的替代性效应改变。此类改变先于任何单独抓牌之前发生。参见规则 616.1f。

121.2b 一些效应叙述牌手每回合不能抓多于一张牌。此类效应对单独抓牌生效。指示牌手抓多张牌的效应仍可能部分执行。但是，如果一个效应给予牌手抓多张牌的选择，受影响的牌手不能选择如此作。类似地，该牌手不能支付包含抓多张牌的费用。

121.2c 如果多位牌手被指示抓牌，主动牌手首先进行其所有抓牌，然后其他所有牌手按顺序以同样的方式完成抓牌。

121.2d 在使用队伍共享回合模式的多人游戏中（例如双头巨人游戏），如果多位牌手被指示抓牌，主动队伍的牌手以任意顺序进行其所有抓牌，然后每个非主动队伍按回合顺序以同样的方式完成抓牌。

121.3. 如果一位牌手的牌库没有牌，且一个效应赋予该牌手可以抓一张牌的选择，该牌手可以选择抓牌。但如果一个效应令一位牌手不能抓牌，且另一个效应赋予该牌手可以抓一张牌的选择，该牌手不能选择抓牌。

121.3a 如果作选择的牌手不是将要抓牌的牌手，此原则依然生效。如果将要抓牌的牌手牌库中没有牌，作选择的牌手可以选择使其抓牌。如果一个效应令将要抓牌的牌手不能抓牌，作选择的牌手不能选择使其抓牌。

121.4. 一位尝试从空牌库抓牌的牌手，在下一次有牌手将得到优先权时，输掉此盘游戏。（此为状态动作。参见规则 704。）

121.5. 如果一个效应不使用“抓牌”这个词，且把牌从牌手的牌库移到该牌手手上，该牌手没有抓牌。这对因抓牌而触发的触发式异能和替代抓牌的效应，以及当牌库为空时来说与抓牌是不同的。

121.6. 一些效应替代抓牌。

121.6a 一个替代抓牌的效应在因牌库中没有牌而导致没有牌可抓时依然生效。

121.6b 如果一个效应替代一序列抓牌中的一次抓牌，该替代性效应在继续该序列抓牌之前完成。

121.6c 一些效应在抓牌之后对该牌执行额外动作。如果该抓牌动作被替代，该额外动作不会对该替代性效应或任何连锁的替代性效应导致的抓牌生效。

121.7. 一些替代性效应会导致抓一张或数张牌。在这种情况下，如果原有事件中有未被替代的部分，这些部分首先发生，然后抓牌逐步发生。

121.8. 如果一个咒语或异能让牌手在其他咒语被施放的过程中抓牌，则被抓起的牌直到该咒语完成施放（参见规则 601.2i），或施放流程被倒退（参见规则 726，“处理非法动作”）之前都要保持牌面朝下放置。在起动异能的过程中用同样的方式处理。如果一个效应允许或要求牌手于抓牌时展示抓到的牌，该牌在咒语成为施放或异能成为起动之后展示。在牌面朝下的过程中，这张抓到的牌被视为不具有任何特征，且如果某个咒语或异能费用的任一部分需要一张具有特定特征的牌，该牌亦不能用于支付该部分的费用。

121.9. 如果一个效应赋予牌手于抓牌时展示该牌的选项，该牌手可以于抓起该牌时先检视之，然后再选择是否展示之。

122. 指示物

122.1. *指示物*为置于物件或牌手上修改其特征和/或与规则、异能或效应互动情况的标示物。指示物不是物件，它们没有特征。指示物不是衍生物，且衍生物不是指示物。具有相同名字或描述的指示物可以互换。

122.1a 一个在生物上、或战场以外的区域中的生物牌上的+X/+Y 指示物（X 和 Y 为数字），为该物件的力量增加 X 以及为该物件的防御力增加 Y。同样的，-X/-Y 指示物从力量与防御力中减去。参见规则 613.3。

122.1b 在永久物上、或在一张不在战场上的牌上的关键字指示物，会使该物件获得该关键字的异能。可成为关键字指示物的关键字包括飞行、先攻、连击、死触、敏捷、辟邪、不灭、系命、威慑、延势、践踏和警戒，以及这些异能的任何变化形式。参见规则 613.1f。

122.1c 在战场上的鹏洛客的忠诚指示物数量，表明它有多少忠诚度。忠诚度为 0 的鹏洛客作为状态动作被置入其拥有者的坟墓场。参见规则 704。

122.1d 如果一位牌手有十个或更多的中毒指示物，其将作为状态动作输掉游戏。参见规则 704。如果牌手具有一个或更多的中毒指示物，该牌手为“已中毒”。（双头巨人游戏的额外规则请参见规则 810。）

122.2. 若物件从一个区域移动到另一个区域，物件上的指示物不会保留。这些指示物并非“被移除”；它们只是不再存在。参见规则 400.7。

122.3. 如果一个永久物上有+1/+1 指示物和-1/-1 指示物，作为状态动作将移去 N 个+1/+1 和-1/-1 指示物，N 为+1/+1 和-1/-1 指示物中较少一方的数值。参见规则 704。

122.4. 如果一个永久物具有令其不能拥有多于 N 的某种指示物的异能，且它拥有多于 N 个该种指示物，作为状态动作将移去 N 个以外的该种指示物。参见规则 704。

122.5. 如果一个效应为“移动”一个指示物，它表示将该指示物从当前的物件上移除，并放置于第二个物件上。如果这两个动作中的任一个无法作到，则不能移动指示物，且指示物不会从任何物件上被移除、或放置在任何物件上。这可能会在以下情形发生：两个物件为同一物件；第一个物件上没有合适类型的指示物；第二个物件上不能放置指示物；或两个物件中的任一个已不在正确的区域。

122.6. 一些咒语或异能提及将指示物放置在一个物件上。这是指它在战场时在其上放置指示物，或于一个物件进战场时被给予指示物。

122.6a 如果一个物件进战场时上面有指示物，使该物件被给予指示物的效应可能会指定一位牌手在该物件上放置这些指示物。如果该效应没有指定牌手，该物件的操控者在其上放置这些指示物。

122.7. 一个“当/每当”在物件上“放置第 N 个[种类]指示物时”触发的异能，在一个或多个对应类型的指示物放置在该物件上时、并使得该物件上在放置指示物前有少于 N 个指示物、且放置指示物后有 N 个或更多指示物时触发。

122.8. 如果一个触发式异能指示牌手将一个物件上的指示物放置在另一个物件上，且该异能的触发条件或效应检查具有这些指示物的前者物件已离开战场，则该牌手并未将指示物从一个物件移动到另一个物件上。相反地，该牌手在后者物件上放置数个指示物，其每种指示物的数量等同于前者物件上每种指示物的数量。

2. 牌的各部分

200. 总则

200.1. 牌的各部分包括名称、法术力费用、图片、颜色标志、类别栏、版本符号、文字栏、力量与防御力、忠诚度、手牌修正、生命修正、画家名、版权文字，以及收集编号。在某些牌上，这些部分的内容可能不只一个。

200.2. 牌的某些部分同样是该物件的具有的特征。参见规则 109.3。

200.3. 不是牌的物件（衍生物、牌的复制，或咒语的复制）同样可能有着某些牌的部分，但只有是特征的部分。参见规则 111 和 707。

201. 名称

201.1. 牌的名称印在牌的左上角。

201.2. 一张牌的名称总是视为其名称的英文版，而不论该牌以何种语言印制。

201.2a 如果两个或更多物件至少具有一个*共通的名称*，则这些物件具有相同的名称，即使其中的一个或多个物件具有额外的名称。没有名称的物件不与任何其他物件具有相同的名称，包括另一个没有名称的物件。

201.2b 一些咒语和异能提及两个或更多物件之间*名称各不相同*。仅当每个物件都具有至少一个名称、且其中没有任意两个物件具有共通的名称时，这些物件的名称才各不相同。

> ***例如：****牌手操控莉莲娜的契约，其部分叙述为“在你的维持开始时，若你操控四个或更多恶魔，且其名称各不相同，则你赢得这盘游戏。”该牌手操控三个名称各不相同的恶魔，以及一个牌面朝下的、没有名称的生物，且有一个效应使其成为恶魔。因为这四个生物中的一个没有名称，这些生物不算做四个名称各不相同的恶魔。莉莲娜的契约的异能不会触发。*

201.2c 一些咒语和异能检查一个物件是否与另一个或一组物件具有不同的名称。如果前者物件具有至少一个名称、且与其他物件中的任一个都不具有共通的名称（即使这些物件其中的一个或多个没有名称），则前者物件与这些物件具有不同的名称。如果前者物件没有名称，则它与其他物件中的任一个都不具有不同的名称，即使这些物件本身具有名称。

201.3. 如果一个效应要牌手选择一个牌名，该牌手必须选择一个 Oracle 牌张参考文献中的牌的名称。（参见规则 108.1。）牌手不能选择衍生物的名称，除非它也是一张牌的名称。

201.3a 如果牌手被指示选择一个具有指定特征的牌名，该牌手必须选择其 Oracle 牌张叙述符合该特征的牌之名称。（参见规则 108.1。）

> ***例如：****强取豪夺的一部分叙述为“选择一个神器牌的名称。”牌手可以选择任何一个神器牌之名称，即使是一个于该盘游戏的赛制中不合法的也可以。该牌手不能选择海岛，即使战场上的一个海岛因某些效应被变成神器。*

201.3b 如果牌手想选择一张连体牌的名称，该牌手必须选择其中一边的名称，但不能同时选择两者。（参见规则 709。）如果牌手被指示选择一个具有指定特征的牌名，只使用这半边的特征来决定该名称能否被选择。

201.3c 如果牌手想选择一张倒转牌的替代用牌名，他可以这样作。（参见规则 710。）如果牌手被指示选择一个具有指定特征的牌名，使用该牌应用过其替代用特征之后的特征来决定该名称能否被选择。

201.3d 如果牌手想选择一张双面牌背面的牌名，他可以这样作。（参见规则 712。）如果牌手被指示选择一个具有指定特征的牌名，只使用该牌背面的特征来决定该名称能否被选择。

201.3e 如果牌手想选择一个融合牌组之组合背面的牌名，他可以这样作。（参见规则 713。）如果牌手被指示选择一个具有指定特征的牌名，只使用该组合背面的特征来决定该名称能否被选择。

201.3f 如果牌手想选择一张历险者牌之副名称，他可以这样作。（参见规则 716。）如果牌手被指示选择一个具有指定特征的牌名，使用该牌被其副特征修改后的特征来决定该名称能否被选择。

201.4. 如果物件上的规则叙述用名称表示其本身，则仅指该物件本身，并非任何其他同名的物件，无视任何游戏效应导致的名称改变。

201.4a 如果异能的效应将另一个异能赋予一个物件，且后者异能提及前者异能之来源的名称，则该名称仅特指前者异能之来源的物件。后者异能不指代任何其他与前者异能之来源具有相同名称的物件。但是，如果后者异能同时将前者异能的来源移动到另一个公开区域，则该名称指代该来源在其新区域所成的物件。这对后者异能被复制到一个新物件上的情况同样有效。

> ***例如：****水沟污迹的异能为“每当一个非衍生物、且由你操控的生物死去时，在水沟污迹上放置一个黏菌指示物，然后派出一个绿色流浆衍生生物，且具有‘此生物之力量与防御力各等同于水沟污迹上的黏菌指示物数量。’”此衍生物被赋予的异能，仅以派出此衍生物的水沟污迹为准，而非战场上的其他水沟污迹。该衍生物的复制所具有的异能，也仅以派出它复制的原型衍生物的水沟污迹为准。*

201.4b 如果一个物件的异能包含该物件的名称，而一个不同名称的物件获得该异能，则所获得的异能上所有指前者物件的名称都被视为后者物件的名称。

> ***例如：****水银元素的部分异能为“{蓝}：水银元素获得目标生物的所有起动式异能直到回合结束。”如果它获得一个异能“{绿}：重生棍棒巨魔。”，起动该异能将会重生水银元素，而非他所获得异能的棍棒巨魔。*
>
> ***例如：****冰冻射线是一个具有通联古咒的瞬间，其叙述为“冰冻射线对任意一个目标造成 2 点伤害。”如果它被通联到木灵展势上，则这个木灵展势对该目标造成 2 点伤害。*
>
> ***例如：****底密尔化妖的叙述为“{1}{蓝}{黑}：将目标生物牌从任一坟墓场放逐。底密尔化妖成为该牌的复制，并获得此异能。”底密尔化妖异能起动，以一张符爪熊牌为目标。底密尔化妖成为符爪熊的复制并获得一个异能，其叙述应看作“{1}{蓝}{黑}：将目标生物牌从任一坟墓场放逐。符爪熊成为该牌的复制，并获得此异能。”*

201.4c 一些传奇牌上所印的文字中提及该牌时使用了简称。在此情况下使用一张牌的简称应被视为使用该牌的全名。

201.5. *依克黎®：巨兽时空*系列中的一些版本的牌、以及其他推广版本的牌在左上角印有该牌原本的名称以外的另一个名称，而该牌原本的名称印在其下的副标题栏中。这些牌仅具有副标

题栏中所指定的名称，而非在通常印制牌名的部分所印制的名称。该名称被视为背景叙述，与游戏运作无关。

202. 法术力费用和颜色

202.1. 牌的法术力费用是以牌上方的法术力符号来表示。（参见规则 107.4.）大多数牌的法术力符号印在牌的右上角，一些具有特殊边框的*预知将来*版本牌，其法术力符号在图片的左侧。

202.1a 一个物件的法术力费用表示牌手从其法术力池中支付什么样的法术力来施放该牌。除非该物件的法术力费用中包含非瑞克西亚法术力符号（参见规则 107.4f），支付一个物件的法术力费用必须完全符合其任何有色或无色法术力符号的类别，并且支付所需的一般法术力费用。

202.1b 一些物件没有法术力费用。这通常包括所有地牌、其他在法术力费用的位置上没有法术力符号的牌、衍生物（除非派出其的效应特别注明），以及非传统*万智牌*卡牌。没有法术力费用表示无法被支付的费用（参见规则 118.6）。使用地无须支付任何费用（参见规则 305，“地”）。

202.2. 一个物件的颜色为其法术力费用中法术力符号的颜色，无论其边框的颜色。

202.2a 颜色有五种：白、蓝、黑、红、绿。白色法术力符号由{W}表示、蓝色为{U}、黑色为{B}、红色为{R}、绿色为{G}。

例如：*一个法术力费用为{2}{W}的物件为白色，一个法术力费用为{2}的物件为无色，一个法术力费用为{2}{W}{B}的物件为白色和黑色。*

202.2b 法术力费用中不包含有色法术力符号的物件为无色。

202.2c 法术力费用中包含两种或以上不同有色法术力符号的物件，为这些法术力符号代表的每个颜色。大部分多色牌被印刷为金色边框，但这不是多色牌的必备条件。

202.2d 法术力费用中包含一个或更多混血法术力符号和/或非瑞克西亚法术力符号的物件，在其原有颜色的基础上为这些法术力符号代表的所有颜色。（大多数法术力费用中包含混血法术力符号的牌被印刷为双色边框。参见规则 107.4e。）

202.2e 一个物件可能在它的类别栏左侧印有颜色标志。该物件是颜色标志所标识的每种颜色。（参见规则 204.）

202.2f 效应可以改变物件的颜色、赋予无色物件颜色或使有色物件成为无色；参见规则 105.3。

202.3. 物件的法术力值为一个数字，该数字等于其法术力费用中所有法术力的总和，与其颜色无关。

例如：*一个法术力费用为{3}{U}{U}，其法术力值为5。*

202.3a 没有法术力费用的物件，其法术力值为 0，除非该物件是转化式双面永久物的背面、或是已融合的永久物。

202.3b 在计算转化式双面永久物或咒语背面的法术力值时，视为其具有正面的法术力费用。如果某永久物或咒语是一张转化式双面牌背面的复制，该复制品的法术力值为 0（即使作为复制的牌本身也是一张双面牌）。

例如：堕者猎师是一张转化式双面牌，其法术力费用为{2}{R}{G}。其法术力值为4。当它转化到另一面（堕者噬兽）时，其法术力值仍是4。
例如：一个仿生妖作为堕者噬兽的复制进入战场。其法术力值为0。
例如：昆虫变体是一张转化式双面牌的背面，其正面的法术力费用是{U}。它成为堕者噬兽的复制。其法术力值成为0。

202.3c 已融合的永久物之法术力值为表示该永久物之正面两张牌之法术力值的总和。如果某永久物复制了已融合的永久物，则复制品的法术力值为 0（即使该复制品是由另外两张融合牌所表示也是一样）。参见规则 202.3c。

202.3d 不在堆叠上的连体牌、或堆叠上的已融咒的连体咒语之法术力值根据该牌两边的法术力费用相加后计算。除此之外，当连体牌在堆叠上时，该咒语的法术力值根据所选择被施放的那一边的法术力费用来计算。

202.3e 在计算法术力费用中包含{X}的物件的法术力值时，于该物件不在堆叠中时 X 视同 0，于该物件在堆叠中时 X 视同其被选择的数字。

202.3f 在计算法术力费用中包含混血法术力符号的物件的法术力值时，使用每个混血符号都中较大的半边。
例如：一张法术力费用为{1}{W/U}{W/U}的牌，其法术力值为3。
例如：一张法术力费用为{2/B} {2/B} {2/B}的牌，其法术力值为6。

202.3g 一张牌法术力费用中的每个非瑞克西亚法术力符号都为其总法术力添加 1。
例如：一张法术力费用为{1}{W/P}{W/P}的牌之法术力值为3。

202.4. 物件的规则叙述中列出的或是受效应影响而须支付的额外费用，均不是其法术力费用的一部分。（参见规则 601，“施放咒语”。）这些费用在支付该咒语其他费用的同时支付。

203. 图片

203.1. 印在牌的上半部，与游戏并无关联。例如，一个规则叙述中不具有飞行异能的生物不具有飞行异能，即使其在图片中飞行。

204. 颜色标志

204.1. 颜色标志被印在类别栏左侧，图片正下方。它是一个包含一种或几种颜色的圆形标志。颜色标志一般在没有法术力费用的非地牌上出现。

204.2. 具有颜色标志的物件是其颜色标志所标识的每种颜色。

205. 类别栏

205.1. 类别栏印在图片的下方。它包含牌的牌类别。它还包含牌的超类别和副类别（如果有的话）。

205.1a 当物件的牌类别改变时，新的牌类别会取代所有原本的类别。指示物、效应，以及该物件上所标记的伤害依然保留，即使它们对新的类别没有任何意义。同样的，当物件的副类别改变时，新的副类别会取代相对应的同类副类别（生物类别、地类别、神器类别、结界类别、鹏洛客类别，或咒语类别）。如果一个物件的牌类别被移除，该物件的所有副类别只有在它同样属于该物件现有牌类别的情况下保留；否则它们会在该物件的牌类别被移除的过程中同样被移除。移除物件的副类别不会影响到该物件的牌类别。

205.1b 一些效应会改变物件的牌类别、超类别，或副类别，但依然保留其原先的某些牌类别、超类别或副类别。在此情况下，所有该物件原本的类别、超类别与副类别均会保留。此规则适用于“额外具有类别”的效应，或是注明该物件“仍然是[牌类别]”。一些效应令物件成为“神器生物”；此效应同样允许该物件保留所有原有的牌类别与副类别。一些效应令物件成为“[生物类别]神器生物”；此效应同样允许该物件保留所有原有的牌类别与生物类别之外的副类别，但原有的生物类别会被替换。

例如：某效应为“所有地都是 1/1 生物，且仍是地”。受此效应影响的地具有两个牌类别：生物和地。若在此效应影响之前，某些地已具有神器的类别，则这些地会成为“神器地生物”，而不只是“生物”或“地生物”。此效应使其保留神器和地的牌类别。此外，每个受此效应影响的地保留其在效应生效前具有的异能和超类别。

例如：某异能为“所有神器都是 1/1 的神器生物”。如果一个永久物既是神器又是结界，它将成为“神器结界生物”。

205.2. 牌类别

205.2a 牌类别包括神器、诡局、生物、地城、结界、瞬间、地、异象、时空、鹏洛客、阴谋、法术、部族，以及先锋。参见第 3 章，“牌类别”。

205.2b 一些物件具有多种牌类别（例如，神器生物）。任何会影响到其中任一牌类别的效应，都会影响到此物件。

205.2c 衍生物虽然不是牌但具有牌类别。咒语的复制和牌的复制亦是如此。

205.3. 副类别

205.3a 牌可以在其类别栏上印有一种或多种副类别。

205.3b 时空以外的牌类别所具有的副类别都是单独的一个英文单词，在一条长横线后列出。此横线后面的每一个单词都分别是一个副类别（译注：中文版之副类别则是单独的一个词，且接在“～”符号后面；各个副类别中间以“/”符号区隔）；这些物件可以有多个副类别。时空的副类别同样在长横线后列出，但可能为数个英文单词。在长横线后的单词为一个单一的副类别。

例如：“基本地～山脉”意指该牌是具有山脉这个副类别的地。“生物～鬼怪/法术师”意指该牌是同时具有鬼怪和法术师两个副类别的生物。“神器～武具”意指该牌是具有武具这个副类别的神器。

205.3c 如果一张牌有多个类别，且有一个或多个副类别，则每个副类别都只与其对应的牌类别有关联。

例如：树灵乔木的类别为“地生物～树林/树灵”。树林是一个地类别，树灵是一个生物类别。

205.3d 一个物件不能得到不对应该物件任何类别的副类别。

205.3e 如果一个叙述要求牌手选择一种副类别，则其必须而且只能选择一种已存在的副类别，且该选择必须符合该牌类别。例如，若某叙述要求牌手选择一种生物类别，则其不能选择地类别中的一种。

例如：当选择一种生物类别时，可以选择“人鱼”或者“法术师”，但是不能选择“人鱼/法术师”。不能选择类似“神器”、“对手”、“沼泽”，或者“卡车”等等，是因为它们不是生物类别。

205.3f 很多牌所印刷的副类别已经不再适用。很多牌得到了新的副类别。使用 Oracle 牌张参考文献来确认一张牌的副类别。（参见规则 108.1。）

205.3g 神器具有其特有的副类别；这些副类别被称为*神器类别*。神器类别包括线索、机巧、武具（参见规则 301.5）、食品、工事（参见规则 301.6）、黄金、珍宝、以及载具（参见规则 301.7）。

205.3h 结界具有其特有的副类别, 这些副类别被称为*结界类别*。结界类别包括灵气（参见规则 303.4）、魔符、职业（参见规则 717）、诅咒、符文、传纪（参见规则 715）、碎片、以及祭祠。

205.3i 地具有其特有的副类别, 这些副类别被称为*地类别*。地类别包括沙漠、树林、门、海岛、巢穴、处所、矿脉、山脉、平原、动力炉、沼泽、塔，以及克撒的。

此列表中，树林、海岛、山脉、平原、沼泽是*基本地类别*。参见规则 305.6。

205.3j 鹏洛客具有其特有的副类别, 这些副类别被称为*鹏洛客类别*。鹏洛客类别包括阿耶尼、[Aminatou]、安戈斯、雅琳、安梭苛、巴哈姆特、巴席利、波拉斯、凯利斯、茜卓、戴克、达肯、达雷迪、达夫黎、迪哈达、多密、多温、艾利薇、艾紫培、[Estrid]、妃雅丽兹、贾路、基定、格蕊斯、华特莉、杰斯、雅亚、洁丝卡、卡恩、克蜜娜、卡娅、奇奥拉、寇斯、莉莲娜、罗丝、卢卡、魔邓肯、娜希丽、娜尔施、尼科、妮莎、尼希兹、瓯柯、拉尔、萝婉、莎希莉、撒姆特、萨坎、撒拉、索霖、刹特、多美代、泰菲力、泰佑、泰兹瑞、提勃、泰瓦、乌金、凡瑟、薇薇安、瓦丝卡、威尔、风华[Windgrace]、芮恩、谢纳戈斯、旸谷，燕灵，以及扎瑞尔。

205.3k 瞬间和法术共享副类别；这些副类别被称为*咒语类别*。咒语类别包括历险、古咒、课程，以及陷阱。

205.3m 生物和部族共享其副类别列表；这些副类别被称为*生物类别*。生物类别包括参谋、乙太种、伙伴、天使、羚羊、猿猴、弓箭手、统领、军队、神器师、杀手、组装工人、阿托格、原牛、圣者、亚札人、獾、野蛮人、诗人、蜥怪、蝙蝠、熊、野兽、哔宝精[Beeble]、眼魔、狂战士、鸟、光蛾、野猪、信使、丛枝兽、卡马利、骆驼、驯鹿[Caribou]、病媒、猫、半人马、章人、盖美拉、市民、僧侣、石化鸡蛇、组构体、懦夫、蟹、鳄鱼、独眼巨人、道西、半神、恶魔、逃亡者[Deserter]、魔鬼、恐龙、巨灵、狗、龙、龙兽、无畏舰[Dreadnought]、奴兽、德鲁伊、树灵、矮人、魔神、蛋、长老、奥札奇、元素、象、妖精、麋鹿、眼、仙灵、雪貂[Ferret]、鱼、旗手、狐、分灵、蛙、真菌、石像鬼、病菌、巨人、豺狼人、地侏、山羊、鬼怪、神、魔像、蛇发妖、墓生[Graveborn]、怪灵、狮鹫、巫婆、半身人、仓鼠、哈痞、地狱兽、河马、骏鹰、荷马利、造妖、惊惧兽、马、人类、多头龙、鬣狗、虚影、小恶魔、化身、墨灵、昆虫、豺狼、水母、攻城巨车、卡甫、麒麟、洁英、骑士、鬼崽、寇族、巨海兽、拉弥亚、拉玛苏、蛭、海怪、拉高耶夫、立吸怪[Licid]、蜥蜴、翼狮、异狮、佣兵、人鱼、仿索蓝人、奴仆、牛头怪、鼹鼠、商贩[Monger]、猫鼬、修行僧、猴、月人、家鼠、突变体、秘耳、秘教徒、那伽、鹦鹉螺、巨灵神、梦魇、夜潜魔[Nightstalker]、忍者、贵族、诺格、游牧人、宁芙、章鱼、食人魔、流浆、法球[Orb]、半兽人、欧格、水獭、奥夫、牛、牡蛎、穿山甲、平民、飞马、分节、害虫、紫河马、凤凰、非瑞人、驾手、钳手、海盗、植物、魔判官、棱镜[Prism]、噬体、兔、游侠、老鼠、反抗军、映影、犀牛、整备师、浪客、紫貂、火蜥蜴、武士、沙[Sand]、腐生物、羊蹄人、稻草人、孽裔、蝎子、斥候、雕像[Sculpture]、农奴、巨蛇、自动机、阴魂、祭师、变形兽、鲨鱼、绵羊、塞连、骷髅妖、斯立兹、裂片妖、蛞蝓、蛇、士兵、索泰利、后裔、幽灵、塑法师、史芬斯、蜘蛛、钉兽、精怪、碎裂[Splinter]、海绵[Sponge]、乌贼、松鼠、海星、苏拉卡、

幸存者[Survivor]、触手、四分节[Tetravite]、萨拉卡斯[Thalakos]、振翼机、索尔兽、魔人、树妖、三叶虫、三分节、巨魔、龟、独角兽、吸血鬼、维多肯、凡尔西诺、进化体、墙、邪术师、战士、怪奇、狼人、鲸、法术师、狼、狼獾、袋熊[Wombat]、蠕虫、鬼魂、亚龙、雪怪、灵俑、无面鬼。

205.3n 时空具有其特有的副类别, 这些副类别被称为*时空类别*。时空类别包括阿拉若[Alara]、[Arkhos]、[Azgol]、[Belenon]、波拉斯冥想域[Bolas's Meditation Realm]、多明纳里亚[Dominaria]、[Equilor]、[Ergamon]、[Fabacin]、依尼翠[Innistrad]、[Iquatana]、[Ir]、[Kaldheim]、神河[Kamigawa]、[Karsus]、[Kephalai]、[Kinshala]、[Kolbahan]、[Kyneth]、洛温[Lorwyn]、[Luvion]、玛凯迪亚[Mercadia]、秘罗地[Mirrodin]、[Moag]、[Mongseng]、莫甘达[Muraganda]、新非瑞克西亚[New Phyrexia]、非瑞克西亚[Phyrexia]、[Pyrulea]、[Rabiah]、瑞斯[Rath]、拉尼卡[Ravnica]、瑞格沙[Regatha]、[Segovia]、撒拉圣域[Serra's Realm]、暗影荒原[Shadowmoor]、山德拉[Shandalar]、[Ulgrotha]、[Valla]、维林[Vryn]、[Wildfire]、[Xerex]、赞迪卡[Zendikar]。

205.3p 地城牌、异象牌、阴谋牌、先锋牌和诡局牌没有副类别。

205.4. 超类别

205.4a 一个物件可以同时拥有一个或数个*超类别*。一张牌的超类别印在它的牌类别之前。超类别包括基本、传奇、雪境、持续、世界。

205.4b 一个物件的超类别与其牌类别和副类别无关，即使一些超类别与某些牌类别有紧密的关联。改变物件的牌类别或副类别并不会影响到其超类别。改变物件的超类别不会影响到其牌类别或副类别。当物件得到或失去超类别时，它会保留其他的超类别。

> ***例如：****某异能为"所有地都是 1/1 的生物，且仍是地"。若在此效应影响之前，某些地已经为传奇，则这些地依旧为传奇。*

205.4c 具有超类别"基本"的地是基本地。任何不具有该超类别的地为非基本地，即使其具有基本地类别。

在核心*第八版*之前的版本，没有使用关键字"基本"来标识基本地。这些版本具有以下名称的便为基本地，且具有相对应的 Oracle 牌张参考文献勘误：树林、海岛、山脉、平原、沼泽、覆雪树林、覆雪海岛、覆雪山脉、覆雪平原、覆雪沼泽。

205.4d 具有超类别"传奇"的永久物，是传奇永久物状态动作生效的对象，该规则也被称作"传奇规则"（参见规则 704.5j）。

205.4e 具有超类别"传奇"的瞬间或法术咒语受施放限制的影响。除非牌手操控传奇生物或传奇鹏洛客，否则其不能施放传奇瞬间或法术咒语。

205.4f 具有超类别"世界"的永久物，是世界永久物状态动作生效的对象，该规则也被称作"世界规则"（参见规则 704.5k）。

205.4g 具有超类别"雪境"的永久物为雪境永久物。任何不具有该超类别的永久物为非雪境永久物，无论其名称。

205.4h 具有超类别"持续"的阴谋牌不受阴谋牌相关的状态动作之影响。（参见规则 704.6e。）

206. 版本符号

206.1. 版本符号表示此牌属于*万智牌*的哪个系列。它是一个小标志，通常是印在图片的右下方。它对进行游戏没有任何效果。

206.2. 版本符号的颜色表示此牌在该系列中的稀有度。橘红色符号代表秘稀牌。金色符号代表稀有牌。银色符号代表非普通牌。黑色或白色符号代表普通牌或基本地牌。紫色符号代表特殊稀有度；到目前为止，只有*时间漩涡*®的“时间转移牌”属于特殊稀有度，并拥有紫色版本符号。（在*出瑞斯记*™之前的系列，所有稀有度的版本符号都是黑色。在核心*第六版*之前，除简体中文核心*第五版*以外，*万智牌*的核心系列都没有版本符号。）

206.3. 之前，一个影响某个特殊版本中牌的咒语或异能检查该版本的版本符号。这些牌在 Oracle 牌张参考文献中得到了勘误，它们影响“具有在某特殊版本中最初印刷之名称”的牌。

206.3a 一张牌（City in a Bottle）提及具有最初印刷在阿拉伯之夜™系列中之名称的永久物和牌。这些名称为 Abu Ja’far、Aladdin、Aladdin’s Lamp、阿拉丁戒指、Ali Baba、Ali from Cairo、Army of Allah、Bazaar of Baghdad、少女鸟、苏利南的瓶子、Brass Man、Camel、City in a Bottle、黄铜之都、Cuombajj Witches、Cyclone、飞舞的弯刀、巨鱼丹丹、沙漠、Desert Nomads、沙漠龙卷风、Diamond Valley、Drop of Honey、Ebony Horse、Elephant Graveyard、El-Hajjâj、尔格骑队、厄罕巨灵、以眼还眼、鱼肝油、飞毯、飞空人、盖兹本食人魔、Giant Tortoise、Guardian Beast、Hasran Ogress、Hurr Jackal、Ifh-Biff Efreet、Island Fish Jasconius、Island of Wak-Wak、Jandor’s Ring、尊道的鞍袋、Jeweled Bird、Jihad、Junún Efreet、Juzám Djinn、Khabál Ghoul、King Suleiman、柯德猿猴、Library of Alexandria、Magnetic Mountain、Merchant Ship、Metamorphosis、Mijae Djinn、摩尔骑兵、Nafs Asp、Oasis、Old Man of the Sea、Oubliette、Piety、Pyramids、忏悔的铁匠、Ring of Ma’rûf、鲁克鸟蛋、Sandals of Abdallah、Sandstorm、Serendib Djinn、细兰魔神、Shahrazad、辛巴达、Singing Tree、巫术女王、Stone-Throwing Devils、不稳定性异变、War Elephant、威如力狼、Ydwen Efreet。

206.3b 一张牌（Golgothian Sylex）提及具有最初印刷在古文明之战™系列中之名称的永久物。这些名称为萼城护身符、Argivian Archaeologist、Argivian Blacksmith、Argothian Pixies、Argothian Treefolk、Armageddon Clock、Artifact Blast、Artifact Possession、Artifact Ward、阿士诺的祭坛、Ashnod’s Battle Gear、阿士诺生化增幅机、阿托格、攻城槌、Bronze Tablet、Candelabra of Tawnos、反神器保护环、Citanul Druid、黏土雕像、Clockwork Avian、沙地亚巨像、珊瑚头盔、垮坏术、Cursed Rack、Damping Field、爆炸、Drafna’s Restoration、龙形引擎、Dwarven Weaponsmith、能量泄裂、费顿的手杖、Gaea’s Avenger、Gate to Phyrexia、Goblin Artisans、Golgothian Sylex、散弹投石器、Haunting Wind、河鼓的召还、Ivory Tower、贾伦的钜著、Martyrs of Korlis、Mightstone、研磨石轮、米斯拉的工厂、Mishra’s War Machine、Mishra’s Workshop、取消之碑、Onulet、Orcish Mechanics、扑翼机、Phyrexian Gremlins、Power Artifact、Powerleech、Priest of Yawgmoth、未塑型的黏土、拷问台、Rakalite、Reconstruction、Reverse Polarity、Rocket Launcher、拉特南智者、变形侠、粉碎风暴、Staff of Zegon、Strip Mine、Su-Chi、Tablet of Epityr、Tawnos’s Coffin、Tawnos’s Wand、达硌士的兵器、Tetravus、泰坦尼亚之歌、Transmute Artifact、三臂铁人、克撒的复仇者、Urza’s Chalice、克撒的矿脉、Urza’s Miter、克撒的动力炉、克撒的塔、长矛之墙、Weakstone、捣蛋鬼辛力、约格莫夫恶魔、佑天神将。

206.3c 一张牌（Apocalypse Chime）提及具有最初印刷在家园™系列中之名称的永久物。这些名称为修道院石像鬼、Abbey Matron、乙太风暴、Aliban’s Tower、Ambush、伏击部队、Anaba Ancestor、阿那巴保镖、阿那巴祭师、Anaba Spirit Crafter、安哈瓦保安官、An-Havva Inn、An-Havva Township、An-Zerrin Ruins、Apocalypse Chime、Autumn Willow、Aysen Abbey、爱森的官员、Aysen Crusader、Aysen Highway、Baki’s Curse、Baron

Sengir、Beast Walkers、Black Carriage、破碎恶容、外甲壳、Castle Sengir、Cemetery Gate、Chain Stasis、Chandler、Clockwork Gnomes、发条马、Clockwork Swarm、Coral Reef、黑暗迷宫、Daughter of Autumn、亡灵祷士、Didgeridoo、Drudge Spell、干涸术、Dwarven Pony、Dwarven Sea Clan、Dwarven Trader、Ebony Rhino、无情的艾隆、Evaporate、Faerie Noble、独角兽大餐、菲罗兹的禁咒、Folk of An-Havva、遗忘、送葬队列、Ghost Hounds、Giant Albatross、巨型牡蛎、Grandmother Sengir、高等狼人、Hazduhr the Abbot、Headstone、Heart Wolf、饥饿之雾、伊桑的阴魂、Irini Sengir、铁爪诅咒、Jinx、Joven、Joven's Ferrets、乔文的工具袋、Koskun Falls、Koskun Keep、迷宫牛头怪、Leaping Lizard、Leeches、Mammoth Harness、Marjhan、记忆丧失、行商卷轴、梅沙猎鹰、Mystic Decree、Narwhal、Orcish Mine、原始秩序、Prophecy、Rashka the Slayer、暗礁海盗、Renewal、Retribution、Reveka, Wizard Savant、Root Spider、Roots、Roterothopter、Rysorian Badger、Samite Alchemist、海之仙子、Sea Troll、辛格氏独裁者、Sengir Bats、Serra Aviary、Serra Bestiary、Serra Inquisitors、撒拉的神圣武士、锯刺箭、萎缩术、Soraya the Falconer、Spectral Bears、Timmerian Fiends、折磨、Trade Caravan、停战、Veldrane of Sengir、Wall of Kelp、Willow Faerie、Willow Priestess、Winter Sky、Wizards' School。

206.4. 牌手可以在其构筑套牌中使用任何版本中印的牌，只要这些牌在符合比赛要求的版本中出现（或*万智牌*比赛规则中特别允许的牌）。当前构筑赛制的比赛要求参见*万智牌*比赛规则（**WPN.Wizards.com/en/resources/rules-documents**）。

206.5. 版本与版本符号的完整列表可以在*万智牌*官网的产品全览部分找到（**Magic.Wizards.com/en/game-info/products/card-set-archive**）。

207. 文字栏

207.1. 文字栏印在牌的下半部。它通常包括了一些规则叙述，用以定义此牌的异能。

207.2. 文字栏也可能包含与游戏运作无关的斜体字。

207.2a *提示文字*以斜体字方式印在括号里，用以解释该牌的规则。它通常与相关的异能印在同一行，但也可能与该牌而不是某一个异能有关因为而独自一行。

207.2b *背景叙述*以斜体字方式印刷，用来发展游戏的意境，功效有如图片。它印在规则叙述的下方。

207.2c 牌上的一些异能以斜体字方式的异能提示开头。异能提示与关键字相似，它们将一些运作方式类似的牌归为一类，但是它们没有特殊的规则含义，且在完整规则中也没有独自的章节。异能提示包括固色、附案、协战、血激、魂力、渲色、星彩、聚辉、议争、躁狂、领土、eminence、激怒、命悬一刻、威猛、强横、声威、背水战、勇行、压印、启悟、join forces，血族、地落、副官、金技、丧心、论争、辉耀、突击、奋扬、反抗、精熟咒语、积力、扫平、tempting offer、门槛、朽力、议定。

207.2d 与异能提示类似，*风味提示*以斜体字方式出现在一些异能的开头。风味提示使得异能的叙述更显鲜活，但是它们本身没有特殊的规则含义，且在完整规则中也没有独自的章节。

207.3. 一些牌的文字栏背景上有装饰性的标记。例如，公会标记出现在一些与拉尼卡的公会有关的牌的文字栏中；还有阵营标记出现在大多数*秘罗地创痕*™环境的卡牌的文字栏中。类似地，一些纪念卡牌上也会有装饰性的标记。这些标记对游戏本身没有任何影响。

207.4. 混沌符号{CHAOS}出现在时空牌文字栏中，时空骰掷出{CHAOS}时触发的异能左方。此符号本身并无特别规则含义。参见规则 901，“竞逐时空”。

208. 力量/防御力

208.1. 生物牌的右下角印有以斜线分开的两个数字。第一个表示该生物的力量（在战斗中所能造成伤害的数量）；第二个表示它的防御力（消灭它所需要伤害的数量）。比如，2/3 代表这个生物拥有 2 点力量及 3 点防御力。效应可以改变或设定力量与防御力的数值。

208.2. 一些生物牌的力量和/或防御力包括星号（*）而不是数字表示。

208.2a 一些牌具有特征定义异能，其根据一些状态设定它的力量和/或防御力。（参见规则 604.3。）此类异能为“[此生物的][力量或防御力]等于…”或“[此生物的]力量和防御力各等于…”。此类异能在所有地方均生效，即使在游戏外。如果该异能需要使用的数字不能确定，则以 0 来代替。

例如：Lost Order of Jarkeld 的力量和防御力各等于 1+。它的叙述为“当 Lost Order of Jarkeld 进入战场时，选择一位对手”和“Lost Order of Jarkeld 的力量和防御力各等于 1 加该对手所操控的生物数量”。当 Lost Order of Jarkeld 不在战场时，它将没有选择任何对手。其力量和防御力各等于 1 加 0，所以它是 1/1。*

208.2b 牌可能具有静止式异能，当该生物进入战场或变身时创造替代性效应，将该生物的力量和防御力设定为某个数值。（参见规则 614，“替代性效应”。）此类异能为“于[此生物]进入战场时…”、“于[此生物]翻到正面时”，或“[此生物]当成…进入战场”，然后列出两个或以上特定的力量和防御力数值（且或许有其他特征）。这些效应所选择或确定的特征影响该生物的可复制值。（参见规则 707.2。）该牌不在战场时的力量和防御力视同 0。

208.3. 即使牌上印有力量与防御力，非生物永久物不具有力量与防御力（例如载具）。除非其上印有力量与防御力，否则不在战场上的非生物物件不具有力量与防御力。

208.3a 如果将要创造一个影响某非生物永久物之力量和/或防御力的效应，即使除非该永久物成为生物否则该效应并不会作任何事，该效应也将会被创造。

例如：老练车手具有异能“每当老练车手搭载载具时，该载具得+1/+1 直到回合结束。”，且横置老练车手支付了某载具的搭载费用。此触发式异能在该载具仍不是生物时便会结算，并创造一个持续性效应，一旦该载具成为生物便会生效。

208.4. 将生物的力量和/或防御力设定为特定值的效应可能会提及该生物的“基础力量”，“基础防御力”或“基础力量与防御力”。其他持续性效应可能会进一步更改该生物的力量和防御力。参见规则 613，“持续性效应的互动”。

208.5. 如果一个生物因某种原因没有力量值，则其力量为 0。防御力的情形亦比照办理。

209. 忠诚度

209.1. 每张鹏洛客牌的右下角都印有一个忠诚度的数字。它表示当该鹏洛客不在战场时的忠诚度，也表示该鹏洛客进战场所放置的忠诚度指示物数量。

209.2. 费用中具有忠诚度符号的起动式异能为忠诚异能。忠诚异能遵循特定的规则：牌手可以在其行动阶段，具有优先权且堆叠为空时，起动其操控的永久物的一个忠诚异能，但只有在该永久物的忠诚异能此回合没有被起动过的前提下。参见规则 606，“忠诚异能”。

210. 手牌修正

210.1. 每张先锋牌的左下角都印有手牌修正。手牌修正可能是带有加号的数字、带有减号的数字、或零。确定先锋牌拥有者的起手牌数量和手牌上限时，采用此修正值。参见规则 103.4。

211. 生命修正

211.1. 每张先锋牌的右下角都印有生命修正。生命修正可能是带有加号的数字、带有减号的数字、或零。确定先锋牌拥有者的起始总生命时，采用此修正值。参见规则 103.3。

212. 文字栏下方信息

212.1. 每张牌的标识文本都印制在文字框下，且与游戏无关。并非所有系列都在每张牌上印有以下列出的所有信息。

212.1a 大多数系列印有收集编号。此信息以[牌张编号]/[本系列牌张总数]或是仅以[牌张编号]表示。一些牌，例如鹏洛客套牌中独有的牌，其牌张编号会大于列出的牌张总数。

212.1b 牌的稀有度在收集编号后面以一个字母的形式表示。

212.1c 一些推广卡牌包含与该牌相关联的推广活动信息。

212.1d 牌上印有一个由三字符组成的代号表示牌张所印制的系列，和一个由两字符组成的代号表示牌张所印制的语言，这两个代号以一个圆点分隔印制。如果该牌是特卡，则这两个代号以一个星号分隔印制。

212.1e 牌所使用图片的画家名字被标注在画笔图标之后，或早先的牌上的缩写“Illus.”之后。

212.1f 版权文字（印在牌的底部或右下角的小字）列出商标和版权信息。

3. 牌类别

300. 总则

300.1. 牌的类别包括神器、诡局、生物、地城、结界、瞬间、地、异象、时空、鹏洛客、阴谋、法术、部族、先锋。

300.2. 一些物件拥有多个牌类别（例如，神器生物）。这些物件兼具其任一牌类别的特性，并受到对其任一类别生效的咒语或异能影响。

300.2a 一个既是地又是另一个牌类别的物件（比如，神器地）只能作为地被使用。它不能作为一个咒语被施放。

300.2b 每张部族牌都具有另一个牌类别。施放和结算一张部族牌按照施放和结算另外那个牌类别的规则处理。

301. 神器

301.1. 牌手可以在自己回合的行动阶段，拥有优先权且堆叠为空时，从手上施放神器牌。作为咒语被施放的神器使用堆叠。（参见规则 601，“施放咒语”。）

301.2. 当神器咒语结算时，它的操控者将它在其操控下放置进战场。

301.3. 神器的副类别都是一个英文单词，接在一条长横线后面（译注：中文版之副类别则是单独的一个词，且接在“～”符号后面）：“神器～武具”。神器的副类别也称为*神器类别*。神器可以具有多个副类别。神器类别的完整列表参见规则 205.3g。

301.4. 神器的牌类别不具有特定的特征。大多数神器的法术力费用中不包含有色法术力符号，所以它们是无色的。然而，神器和无色之间的关系不是必然的：神器可以具有颜色，而无色的物件也可以是神器以外的牌类别。

301.5. 一些神器具有“武具”副类别。武具可以贴附于生物上。它不能合法的贴附于不是生物的任何东西上。

301.5a 佩带武具的生物被称为“佩带此武具的生物”。该武具则是贴附或“佩带”在生物上。

301.5b 武具咒语如同其他神器咒语一样被施放。武具如同其他神器一样进战场。它们进战场时并未贴附于生物上。关键字异能佩带可以将武具移到由你操控的生物上（参见规则 702.6，“佩带”）。只有在佩带异能起动与结算时关心你是否操控该生物。咒语或其他异能也可能将武具贴附于生物上。如果一个效应要将武具贴附于不能装备该武具的物件上，该武具不会移动。

301.5c 同时为生物的武具不能由生物佩带。失去“武具”副类别的武具不能由生物佩带。武具不能佩带其本身。如果武具佩带在不合法或不存在的永久物上，则该武具不再贴附于该永久物，但依旧会留在战场上。（此为状态动作。参见规则 704。）一个武具不能佩带在多于一个生物上。如果一个咒语或异能令武具佩带在多于一个生物上，该武具的操控者选择哪个生物佩带它。

301.5d 武具的操控者与佩带此武具的生物之操控者并不相干；他们并不需要是同一人。改变该生物的操控权并不会改变武具的操控权，反之亦然。只有武具的操控者才能起动它的

异能。如果武具赋予佩带此武具的生物任何异能（使用“获得”或“具有”），则此异能只有佩带此武具之生物的操控者才能起动。

301.5e 永久物具有提及“佩戴此武具的生物”的异能指该永久物所贴附的生物，即使具有该异能的永久物不是武具。

301.6. 一些神器具有“工事”副类别。工事可以贴附于地上。它不能合法贴附于不是地的物件上。工事与地的关系，与 301.5a-e 中武具与生物的关系相同，除规则 301.5c 以外：同时为生物（而不是地）的工事不能贴附于地上。工事对应佩带这个关键字异能为构工这个关键字异能。（参见规则 702.67，“构工”。）

301.7. 一些神器具有“载具”副类别。大多数载具都具有搭载异能，让它们能成为神器生物。参见规则 702.122，“搭载”。

301.7a 每个载具上各印制一组力量和防御力，但只有在其同时也是生物时才具有这些特征。参见规则 208.3。

301.7b 如果某载具成为生物，它会立即拥有其上所印制的力量和防御力。其他效应，包括使其成为生物的效应，可能会修正这些数值，或是将其设定其他值。

302. 生物

302.1. 牌手可以在自己回合的行动阶段，拥有优先权且堆叠为空时，从手上施放生物牌。作为咒语被施放的生物使用堆叠。（参见规则 601，“施放咒语”。）

302.2. 当生物咒语结算时，它的操控者将它在其操控下放置进战场。

302.3. 生物的副类别都是一个英文单词，接在一条长横线后面（译注：中文版之副类别则是单独的一个词，且接在“～”符号后面）：“生物～人类/士兵”、“神器生物～魔像”等。生物的副类别也称为*生物类别*。生物可以具有多个副类别。生物类别的完整列表参见规则 205.3m。

例如：*“生物～鬼怪/法术师”表示该牌为具有鬼怪和法术师副类别的生物。*

302.4. 只有生物才拥有力量和防御力这两个特征。

302.4a 生物的力量是指战斗中能造成的伤害数量。

302.4b 生物的防御力是指消灭它所需要的伤害数量。

302.4c 要确认生物的力量和防御力，首先为生物牌右下角所印的数字，然后再计算其他持续性效应。（参见规则 613，“持续性效应的互动”。）

302.5. 生物可以进行攻击和阻挡。（参见规则 508，“宣告攻击者步骤”和规则 509，“宣告阻挡者步骤”。）

302.6. 生物的起动式异能之中，如果其起动费用包含了横置符号或重置符号，则除非生物的操控者从其最近的一回合开始时一直操控它，否则便不能起动该异能。除非生物的操控者从其最近的一回合开始时一直操控它，否则该生物不能进行攻击。此规则非正式称呼是“召唤失调”规则。

302.7. 一个不具有干枯或侵染的来源对生物造成的伤害会标记在该生物上（参见规则 120.3）。如果标记在一个生物上的总伤害等于或大于它的防御力，该生物受到致命伤害，且会因状态动作被消灭（参见规则 704）。当生物重生时（参见规则 701.15，“重生”）以及在清除步骤中（参见规则 514.2），移除该生物上标记的所有伤害。

303. 结界

303.1. 牌手可以在自己回合的行动阶段，拥有优先权且堆叠为空时，从手上施放结界牌。作为咒语被施放的结界使用堆叠。（参见规则 601，“施放咒语”。）

303.2. 当结界咒语结算时，它的操控者将它在其操控下放置进战场。

303.3. 结界的副类别都是一个英文单词，接在一条长横线后面（译注：中文版之副类别则是单独的一个词，且接在“～”符号后面）：“结界～祭祠”。结界的副类别也称为*结界类别*。结界可以具有多个副类别。结界类别的完整列表参见规则 205.3h。

303.4. 一些结界具有“灵气”副类别。灵气进入战场贴附于物件或牌手上。灵气所能贴附的定义由其结附关键字异能决定（参见规则 702.5，“结附”）。其他效应也可以限制一个永久物被结附。

303.4a 灵气咒语需要指定目标，且其目标会受到其结附异能的定义。

303.4b 被灵气所贴附的永久物或牌手称为*被结附*。（译注：一些较旧版本的简体中文牌译为“受此结界”，现已改译为“所结附”）此灵气贴附于，或“结附于”该物件或牌手。

303.4c 如果灵气结附在其结附异能或其他适用异能所定义的非法永久物或牌手上，或是所贴附的永久物不再存在，或所贴附的牌手已经离开游戏，则此灵气置入其拥有者的坟墓场。（此为状态动作。参见规则 704。）

303.4d 灵气不能结附于自己上。如果这种情况发生，则此灵气置入其拥有者的坟墓场。如果灵气同时是生物，便不能结附在永久物上。如果这种情况发生，则此灵气不再不再贴附，然后置入其拥有者的坟墓场。（此为状态动作，参见规则 704。）一个灵气不能结附在多于一个物件或牌手上。如果一个咒语或异能令灵气贴附于多于一个物件或牌手上，该灵气的操控者选择它将贴附于哪个物件或牌手上。

303.4e 灵气的操控者与受此结界的生物之操控者并不相干；他们并不需要是同一人。如果灵气结附于永久物上，改变该生物的操控权并不会改变灵气的操控权，反之亦然。只有灵气的操控者才能起动它的异能。如果灵气赋予受此结界的生物任何异能（使用“获得”或“具有”），则此异能只有受此结界之生物的操控者才能起动。

303.4f 如果灵气并非以结算灵气咒语的方式，而是以其他方式在一位牌手的操控下进战场，并且将它放置进战场的效应并未指定它将结附在哪里，则于此灵气进场时，将它放置进战场的牌手指定将它结附在哪个物件或牌手上。该牌手必须依据该灵气的结附异能和其他效应，来选择可合法结附的物件或牌手。

303.4g 如果灵气进战场时，没有合法的永久物或牌手可以结附，则该灵气改为留在它原来的区域，除非该区域为堆叠。在这种情况下，该灵气置入其拥有者的坟墓场而不是战场。

303.4h 如果一个效应尝试将一个不是灵气、武具或工事的永久物放进战场并贴附于一个物件或牌手，它进入战场且不贴附。

303.4i 如果一个效应尝试将一个灵气放进战场并贴附于一个它不能合法结附的物件或牌手，该灵气留在当前的区域，除非该区域是堆叠。如果该区域是堆叠，该灵气改为被置于其拥有者的坟墓场，而非进入战场。如果该灵气是衍生物，它不会被派出。

303.4j 如果一个效应尝试将战场上的灵气贴附于一个它不能合法结附的物件或牌手，该灵气不会移动。

303.4k 如果一个效应允许一个正在翻回正面的灵气贴附于一个物件或牌手，则该灵气的操控者须根据该灵气将以牌面朝上的状态存在于战场上时的特征考虑其能够贴附于哪些物件或牌手，且他必须遵循该灵气的结附异能以及任何适用的效应来选择一个合法的物件或牌手。

303.4m 永久物具有提及“所结附的[物件或牌手]”的异能指该永久物所贴附的生物，即使具有该异能的永久物不是灵气。（译注：一些较旧版本的简体中文牌译为“受此结界”，现已改译为“所结附”）

303.5. 一些结界具有“传纪”副类别。关于传纪牌的详细信息，参见规则 715。

303.6. 一些结界具有“职业”副类别。关于职业牌的详细信息，参见规则 717。

304. 瞬间

304.1. 牌手可以在拥有优先权时，从手上施放瞬间牌。作为咒语被施放的瞬间使用堆叠。（参见规则 601，“施放咒语”。）

304.2. 当一个瞬间咒语结算时，遵循其规则叙述中要求的动作。它将被置入其拥有者的坟墓场。

304.3. 瞬间的副类别都是一个英文单词，接在一条长横线后面（译注：中文版之副类别则是单独的一个词，且接在“～”符号后面）：“瞬间～古咒”。瞬间与法术共享相同的副类别也称为*咒语类别*。瞬间可以具有多个副类别。咒语类别的完整列表参见规则 205.3k。

304.4. 瞬间不能进入战场。如果一个瞬间将进入战场，它改为留在之前的区域。

304.5. 如果叙述为牌手可以在“于其能施放瞬间的时机下”或“只能于瞬间时机”作某事，则仅意味着该牌手必须要有优先权。该牌手手上不需要有瞬间牌可施放。阻止牌手施放瞬间咒语的效应不会影响该牌手进行动作（除非该动作是实际施放瞬间咒语）。

305. 地

305.1. 牌手可以在自己回合的行动阶段，拥有优先权且堆叠为空时，从手上使用地牌。使用地为特殊动作；它不使用堆叠（参见规则 116）。牌手只是简单的将地从手上放置进战场。由于地不进入堆叠，它将不会是咒语，且牌手不能用瞬间或起动式异能响应它。

305.2. 牌手一般情况下只能在自己的回合中使用一个地；但是持续性效应可能会增加该数字。

305.2a 确定牌手是否能使用一个地的方法是，对比该牌手本回合可以使用地的数量和其本回合已经使用过地的数量（包括作为特殊动作使用的地和咒语和异能结算过程中使用的地）。如果牌手可以使用地的数字更大，则该使用合法。

305.2b 如果牌手本回合可以使用地的数量因为任何原因等于或小于该牌手本回合已经使用过地的数量，则其不能使用地。忽略任何效应中让牌手如此作的部分。

305.3. 牌手不能因为任何原因在不是自己的回合中使用地。忽略所有指示牌手如此作的效应。

305.4. 效应可能允许牌手将地牌直接放置进战场。这与“使用地”不同，而且不算作牌手该回合使用的地。

305.5. 地的副类别都是一个英文单词，接在一条长横线后面（译注：中文版之副类别则是单独的一个词，且接在“～”符号后面）。地的副类别也称为*地类别*。地可以具有多个副类别。地类别的完整列表参见规则 205.3i。

例如：*“基本地～山脉”表示该牌为具有山脉副类别的地。*

305.6. 基本地类别包括平原、海岛、沼泽、山脉、树林。如果一个物件使用了“基本地类别”这个词，它意指这几个副类别之一。一个具有地类别、且具有基本地类别的物件具有“{T}：加[法术力符号]”此固有异能，即使其文字栏并不包含任何叙述或没有文字栏。平原的该[法术力符号]是{W}；海岛是{U}；沼泽是{B}；山脉是{R}；树林是{G}。参见规则 107.4a。另参见规则 605，“法术力异能”。

305.7. 如果一个效应将地的类别改为一种或数种基本地类别，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、地类别以及任何影响该地的可复制效应所带来的异能，且获得新的基本地类所对应的法术力异能。由其他效应赋予此地的异能并不会因此移除。改变地的副类别不会添加或移除该地可能拥有的牌类别（例如生物）或超类别（例如基本、传奇、雪境）。如果地额外得到原有地类别以外的其他地类别，则它会保留原本的地类别与规则叙述，且得到新的地类别及法术力异能。

305.8. 任何具有超类别“基本”的地都是基本地。任何不具此超类别的地都是非基本地，即使它有基本地的类别。

305.9. 如果一个物件的类别同时是地与其他牌类别，它只能作为地使用。它不能作为咒语被使用。

306. 鹏洛客

306.1. 牌手可以在自己回合的行动阶段，拥有优先权且堆叠为空时，从手上施放鹏洛客牌。作为咒语被施放的鹏洛客使用堆叠。（参见规则 601，“施放咒语”。）

306.2. 当鹏洛客咒语结算时，它的操控者将它在其操控下放置进战场。

306.3. 鹏洛客的副类别都是一个英文单词，接在一条长横线后面（译注：中文版之副类别则是单独的一个词，且接在“～”符号后面）：“鹏洛客～杰斯”。鹏洛客的副类别也称为*鹏洛客类别*。鹏洛客可以具有多个副类别。鹏洛客类别的完整列表参见规则 205.3j。

306.4. 在先前的规则中，鹏洛客遵循“鹏洛客唯一规则”，阻止牌手操控两个具有相同鹏洛客类别的鹏洛客。此规则现已被移除，且所有在此改动之前印制的鹏洛客已在 Oracle 牌张参考文献中获得勘误，具有传奇超类别。如其他传奇永久物一样，它们现在遵循“传奇规则”（参见规则 704.5j）。

306.5. 忠诚是鹏洛客独有的特征。

306.5a 当鹏洛客牌不在战场上时，其忠诚等同于其右下角所印的数字。

306.5b 鹏洛客具有“此永久物进入战场时，上面有等同于其所印忠诚数量的忠诚指示物”此固有异能。这个异能产生一个替代性效应。（参见规则 614.1c。）

306.5c 当鹏洛客在战场时，其忠诚等同于其上的忠诚指示物的数量。

306.5d 每个鹏洛客都有若干忠诚异能，它们为费用中具有忠诚符号的起动式异能。忠诚异能遵从特殊规则：在牌手回合的行动阶段且堆叠为空时，该牌手可以随时在其具有优先权时起动其所操控的某个永久物的一个忠诚异能，但只有在该永久物本回合没有起动过任何忠诚异能的前提下。参见规则 606，“忠诚异能”。

306.6. 鹏洛客可以被攻击。（参见规则 508，“宣告攻击者步骤”。）

306.7. 先前，鹏洛客受一个转移性效应影响，该效应允许牌手将向对手造成之非战斗伤害改为向该对手操控的鹏洛客之一造成。此规则已被移除，且特定牌张已在 Oracle 牌张参考文献中获得勘误，使其可以直接对鹏洛客造成伤害。

306.8. 对鹏洛客造成的伤害会导致该鹏洛客移去等量的忠诚指示物。

306.9. 如果一个鹏洛客的忠诚为 0，它将作为状态动作而被置于其拥有者的坟墓场。参见规则 704。

307. 法术

307.1. 牌手可以在自己回合的行动阶段，拥有优先权且堆叠为空时，从手上施放法术牌。作为咒语被施放的法术使用堆叠。（参见规则 601，“施放咒语”。）

307.2. 当一个法术咒语结算时，遵循其规则叙述中要求的动作。它将被置入其拥有者的坟墓场。

307.3. 法术的副类别都是一个英文单词，接在一条长横线后面（译注：中文版之副类别则是单独的一个词，且接在“～”符号后面）：“法术～古咒”。法术与瞬间共享相同的副类别也称为*咒语类别*。法术可以具有多个副类别。咒语类别的完整列表参见规则 205.3k。

307.4. 法术不能进入战场。如果一个法术将进入战场，它改为留在之前的区域。

307.5. 如果一个咒语、异能或效应的叙述为牌手可以在“于其能施放法术的时机下”或“只能于法术时机”作某些事情，则仅意味着该牌手必须要有优先权、必须在该牌手回合的行动阶段、且堆叠必须为空。该牌手手上不需要有法术牌可施放。阻止牌手施放法术咒语的效应不会影响该牌手进行动作（除非该动作是实际施放法术咒语）。

307.5a 同样的，如果一个效应检查一个咒语是否“于不能施放法术的时机下”被施放，它仅检查该咒语的操控者是否在具有优先权、是否在自己回合的行动阶段、是否有另一个物件在堆叠中的时机下施放该咒语。

308. 部族

308.1. 每张部族牌都有另一个牌类别。施放与结算部族牌遵循施放与结算其另一牌类别的规则。

308.2. 部族的副类别都是一个英文单词，接在一条长横线后面（译注：中文版之副类别则是单独的一个词，且接在“～”符号后面）：“部族结界～人鱼”。部族所包含的副类别与生物所包含的副类别完全相同；这些副类别也称为*生物类别*。部族可以具有多个副类别。生物类别的完整列表参见规则 205.3m。

309. 地城

309.1. 地城是仅见于非传统*万智牌*牌张上的牌类别。

309.2. 地城牌在游戏开始时位于游戏外。地城牌不是牌手牌库或备牌的一部分。它们由深入地城此关键字动作带入游戏中。参见规则 701.46，“深入地城”。

309.2a 如果牌手未在统帅区拥有一张地城牌时深入地城，该牌手从游戏外选择一张由其拥有的地城牌并将其置入统帅区。

309.2b 带入游戏的地城牌被置于统帅区，直到其离开游戏。

309.2c 地城牌不是永久物。它们不能被施放。地城牌不能离开统帅区，其离开游戏的情形除外。

309.2d 如果一个深入地城关键字动作以外的效应将会把一张地城牌从游戏外带入游戏中，它不能如此作；该牌会留在游戏外。

309.3. 每位牌手同时只能在统帅区拥有一张地城牌，且如果某牌手在统帅区中拥有一张地城牌，他不能将一张地城牌带入游戏。

309.4. 每张地城牌有一组房间，以箭头相互连结。牌手使用进度标记放在其拥有的地城牌上，来记录其当前所处的房间。

309.4a 于牌手将其拥有的地城置入统帅区时，其将进度标记置于最上方的房间上。

309.4b 每个房间都具有一个名称。这些名称视作背景叙述，对游戏本身没有任何影响。

309.4c 每个房间具有一个触发式异能，称为房间异能，其效应印在牌上。这些异能具有相同的、未印刷在牌上的触发条件。每个房间异能的完整叙述为“当你将进度标记移入此房间时，[效应]。”只要地城牌在统帅区中，其异能便可以触发。每个房间异能的操控者是该异能之来源的地城牌的拥有者。

309.5. 深入地城关键字动作使牌手可以将进度标记在地城牌上向下面的房间移动。

309.5a 如果牌手在统帅区拥有一张地城牌、且其进度标记不在该地城的最底下的房间上时深入地城，该牌手按照某个从进度标记所在的房间出发的箭头指示，将进度标记从当前的房间移动到下一个房间中。如果从该牌手的进度标记所在的房间出发的箭头有多个，该牌手选择其中一个的指示来移动。

309.5b 如果牌手在统帅区拥有一张地城牌、且其进度标记在该地城的最底下的房间上时深入地城，该牌手将该地城牌移出游戏。然后该牌手从游戏外选择一张由其拥有的地城牌并将其置入统帅区。该牌手将进度标记置于最上方的房间上。

309.6. 如果牌手的进度标记在一张地城牌最底下的房间上，且该地城牌不是已触发且未离开堆叠的某个房间异能之来源，该地城牌的拥有者将其移出游戏。（此为状态动作。参见规则704。）

309.7. 牌手于一张地城牌被移出游戏时*完成该地城*。

310. 时空

310.1. 时空此牌类别只会出现在非传统*万智牌*卡牌上。只有竞逐时空休闲玩法使用时空牌。参见规则 901，“竞逐时空”。

310.2. 时空牌在游戏中始终处于统帅区，无论该牌在时空套牌中或是翻为牌面朝上时。时空牌不是永久物。时空牌不能被施放。如果时空牌将要离开统帅区，它留在统帅区。

310.3. 时空的副类别都是一个英文单词，接在一条长横线后面。时空的副类别也称为*时空类别*。每张时空牌只能拥有一种副类别。时空类别的完整列表参见规则 205.3n。

310.4. 时空牌可以具有任意数量的静止式、触发式和/或起动式异能。只要时空牌在统帅区中为牌面朝上，其静止式异能便影响游戏，触发式异能便可以触发，起动式异能可以起动。

310.5. 牌面朝上的时空牌之操控者是指定为*时空操控者*的牌手。通常，时空操控者是主动牌手。如果当前时空操控者将要离开游戏，改为回合顺序中下一位不会离开游戏的牌手成为时空操控者，然后原来的时空操控者离开游戏。新的时空操控者保持该称号直到发生下述两种情况之一为止：该牌手离开游戏；或有其他牌手成为主动牌手。

310.6. 牌面朝上的时空牌翻为牌面朝下之后成为新的物件。

310.7. 时空牌具有“每当你掷出{CHAOS}”时触发的触发式异能。这些异能称为“混沌异能”。这些异能的左边有{CHAOS}符号用以指示，即使该符号没有特别规则含义。

311. 异象

311.1. 异象此牌类别只会出现在非传统*万智牌*卡牌上。只有竞逐时空休闲玩法使用异象牌。参见规则 901，“竞逐时空”。

311.2. 异象牌在游戏中始终处于统帅区，无论该牌在时空套牌中或是翻为牌面朝上时。异象牌不是永久物。异象牌不能被施放。如果异象牌将要离开统帅区，它留在统帅区。

311.3. 异象牌没有副类别。

311.4. 牌面朝上的异象牌之操控者是指定为时空操控者的牌手。通常，时空操控者是主动牌手。如果当前时空操控者将要离开游戏，改为回合顺序中下一位不会离开游戏的牌手成为时空操控者，然后原来的时空操控者离开游戏。新的时空操控者保持该称号直到发生下述两种情况之一为止：该牌手离开游戏；或有其他牌手成为主动牌手。

311.5. 异象牌有一个触发式异能，当你*遭遇*它时触发。“当你遭遇[此异象]时”意指“当你将此牌移离时空套牌并翻为牌面朝上时”。

311.6. 牌面朝上的异象牌翻为牌面朝下之后成为新的物件。

311.7. 如果一张异象牌在统帅区牌面朝上，且它不是已触发、且尚未离开堆叠的触发式异能之来源，时空操控者于下一次牌手将得到优先权时，时空换境。（此为状态动作；参见规则 704。亦见规则 701.24，“时空换境”。）

312. 先锋

312.1. 先锋此牌类别只会出现在非传统*万智牌*卡牌上。只有先锋休闲玩法使用先锋牌。参见规则 902，“先锋”。

312.2. 先锋牌在游戏中始终处于统帅区。先锋牌不是永久物。先锋牌不能被施放。如果先锋牌将要离开统帅区，它留在统帅区。

312.3. 先锋牌没有副类别。

312.4. 先锋牌可以具有任意数量的静止式、触发式和/或起动式异能。只要先锋牌在统帅区中，其静止式异能便影响游戏，触发式异能便可以触发，起动式异能可以起动。

312.5. 先锋牌的拥有者是以该牌置于统帅区中开始游戏的牌手。面朝上的先锋牌之操控者是其拥有者。

312.6. 每张先锋牌的左下角都印有手牌修正。手牌修正可能是带有加号的数字、带有减号的数字、或零。确定先锋牌拥有者的起手牌数量和手牌上限（通常为七张）时，采用此修正值。修正后的数字便是该牌手在游戏开始时所抓牌的数量以及手牌上限。

312.7. 每张先锋牌的右下角都印有生命修正。生命修正可能是带有加号的数字、带有减号的数字、或零。确定先锋牌拥有者的起始总生命（通常为 20）时，采用此修正值。参见规则 103.3。

313. 阴谋

313.1. 阴谋此牌类别只会出现在非传统*万智牌*卡牌上。只有魔王休闲玩法使用阴谋牌。参见规则 904，“魔王”。

313.2. 阴谋牌在游戏中始终处于统帅区，无论该牌在阴谋套牌中或是翻为牌面朝上时。阴谋牌不是永久物。阴谋牌不能被施放。如果阴谋牌将要离开统帅区，它留在统帅区。

313.3. 阴谋牌没有副类别。

313.4. 阴谋牌可以具有任意数量的静止式、触发式和/或起动式异能。只要阴谋牌在统帅区中，其静止式异能便影响游戏，触发式异能便可以触发，起动式异能可以起动。

313.5. 阴谋牌的拥有者是以该牌置于统帅区中开始游戏的牌手。面朝上的阴谋牌之操控者是其拥有者。

313.6. 如果一张非持续的阴谋牌在统帅区牌面朝上，且没有任何阴谋的触发式异能在堆叠上或等待被放进堆叠，于下一次牌手将得到优先权时，将该阴谋牌翻为牌面朝下，并置于其拥有者的阴谋套牌牌库底。（此为状态动作；参见规则 704。）

313.7. 如果一张阴谋牌的异能叙述中包含“此阴谋”，它意指统帅区中该异能的来源之阴谋牌。这是规则 109.2 的例外情况。

314. 诡局

314.1. 诡局牌只在限制赛中使用，特别地，在诡局轮抽玩法中使用（参见规则 905）。诡局牌不得在构筑赛中使用。

314.2. 在游戏开始时，洗套牌之前，每位牌手可以将他备牌中任意数量的诡局牌置于统帅区。具有秘案异能的诡局牌以牌面朝下的方式置于统帅区。（参见规则 702.106，“秘案”）。

314.3. 诡局牌在整盘游戏中一直留在统帅区中。它们不是永久物。它们无法被施放，也不能包含在套牌中。如果诡局牌将离开统帅区，它留在统帅区。不在游戏内的诡局牌不能被带入游戏。

314.4. 诡局牌没有副类别。

314.5. 诡局牌可能拥有一些静止式或触发式异能。只要诡局牌以牌面朝上的方式置于统帅区，它的静止式异能便可以影响游戏，它的触发式异能便可以触发。

314.5a 诡局牌的异能可能会影响游戏开始的流程。

314.5b 牌面朝下的诡局牌没有特征。

314.6. 诡局牌的拥有者是在游戏开始时将其置入统帅区的牌手。诡局牌的操控者是其拥有者。

314.7. 任何时候你都可以检视由你操控的牌面朝下的诡局牌。你不能检视由其他牌手操控的牌面朝下的诡局牌。

4. 区域

400. 总则

400.1. 区域是指所有物件在游戏中放置的地方。通常来说有七个区域：牌库、手牌、战场、坟墓场、堆叠、放逐，以及统帅区。有些较旧版本的牌会使用赌注。每个牌手都拥有自己的牌库、手牌、以及坟墓场。其他的区域则由所有牌手共享。

400.2. *公开区域*是指所有牌手均可以看见牌面信息的区域，除非某些规则或效应特定使牌面朝下放置。坟墓场、战场、堆叠、放逐区、赌注，以及统帅区为公开区域。*隐藏区域*是指不是所有牌手都查看牌面信息的区域。牌库和手牌是隐藏区域，即使该区域所有的牌均被展示。

400.3. 如果一个物件将移动到不是其拥有者的牌库、坟墓场，或者手牌中，则改为移到其拥有者的相应区域中。

400.4. 具有特定牌类别的牌不能进入特定的区域。

400.4a 如果一张瞬间或法术牌将要进入战场，它将留在其之前的区域。

400.4b 如果一张诡局牌、异象牌、时空牌、先锋牌或阴谋牌将要离开统帅区，它留在统帅区。

400.5. 除非效应或规则允许，否则牌库、坟墓场、堆叠中的物件不能改变顺序。同样，其他区域中一堆牌面朝下的物件不能改变顺序。在其他区域中的其他物件，则可以由其拥有者任意安排顺序，然它们由谁操控、是否横置、是否被倒转、是否被其他物件贴附、是否佩带其他物件，都必须清楚展示给所有牌手。

400.6. 如果一个物件将从一个区域转移到另一个区域，首先确定移动此物件的事件。如果物件将移动到公开区域，且其拥有者将会可以在该区域检视之，其拥有者检视之并查看其是否具有影响该移动的异能。如果该物件将移动到战场，每位将会可以在该区域检视之的其他牌手亦如此作。然后相应的替代性效应对该事件生效，无论它来自物件本身或其他地方。如果任何效应或规则试图用数个对立或抵触的方式影响同一个物件，物件的操控者(如果没有操控者则由拥有者)选择哪个效应生效，以及该效应产生什么影响。（注意，对同一物件的多个影响可能相互抵触；例如，两个同时“消灭”的效应。）然后该事件移动物件。

> ***例如：****精雅大天使具有叙述为“如果你将输掉这盘游戏，则改为放逐精雅大天使且你的总生命成为等同于你的起始总生命。”的异能。某咒语对一位具有 5 点生命的牌手造成 5 点伤害，并对该牌手操控的精雅大天使造成 5 点伤害。于状态动作执行时，该牌手的总生命成为等同于其起始总生命，然后该牌手选择将精雅大天使移到其拥有者的坟墓场或移到放逐区。*

400.7. 一个物件从一个区域转移到另一个区域将被视同一个新的物件，它对原物件没有任何记忆和联系。此规则有九个例外的情况：

400.7a 咒语、起动式异能以及触发式异能所产生的改变堆叠中永久物咒语特征或操控者的效应，将会继续影响到该咒语成为的永久物。

400.7b 防止来自堆叠中永久物咒语将造成伤害的防止性效应，将会继续防止该咒语成为的永久物将造成的伤害。

400.7c 永久物上的异能可以得知成为该永久物之咒语结算时的信息，包括施放该咒语时支付了哪些费用、或是支付此费用时使用了何种法术力。

400.7d 当一个物件从一个区域转移到另一个区域时，如果移动后的区域是公共区域，所触发的触发式异能（例如，“当仇视从战场进入坟墓场时”）能够在移动后区域中找到该异能触发时的物件成为的新物件。

400.7e 如果灵气与它所结附的永久物离开战场的同时进入坟墓场，或灵气因未贴附永久物而作为状态动作置入其拥有者的坟墓场，该灵气上因所结附的永久物离开战场而触发的触发式异能，可以在其拥有者的坟墓场中找到该灵气所成为的新物件。（参见规则704.5m。）

400.7f 如果一个效应赋予一张非地牌一个允许施放它的异能，该异能将在其因此被施放而被转移到堆叠之后继续影响它所成为的新物件。

400.7g 如果一个效应允许一张非地牌被施放，该效应的其他部分可以在该牌因以此法施放而移动到堆叠上成为新物件后找到该物件。

400.7h 如果一个效应使一个物件移动到一个公开区域，该效应的其他部分可以找到该物件。如果一个咒语或异能的费用使一个物件移动到一个公开区域，该咒语或异能的效应可以找到该物件。

400.7i 在结算疯魔触发式异能后（参见规则 702.35），如果所放逐之牌未被施放、且被移动到公开区域，提及被弃掉之牌的效应可以找到该物件。

400.8. 如果一个在放逐区的物件被放逐，它不会改变区域，但它视作一个刚刚被放逐的新物件。

400.9. 如果统帅区的一个面朝上的物件被翻为面朝下，它成为一个新的物件。

400.10. 如果统帅区的一个物件被置入统帅区，它不会改变区域，但它会成为刚刚进入统帅区的一个新的物件。

400.11. 如果一个物件不在游戏的任何区域中，它在*游戏以外*。游戏以外并不是一个区域。

400.11a 牌手备牌中的牌在游戏以外。参见规则 100.4。

400.11b 一些效应将牌从游戏以外带进游戏中。直到游戏结束、或其拥有者离开游戏、或规则或效应将其移出游戏此三者首先发生的事件前，这些牌保持在游戏中。

400.11c 游戏以外的牌不受咒语或异能的影响，除了它们所印有的特征定义异能（参见规则604.3）以及可以将这些牌带入游戏中的咒语和异能。

400.12. 一些效应指示牌手对一个区域进行操作（例如“将你的手牌洗入你的牌库”）。该动作影响该区域的所有牌。该区域本身不受影响。

401. 牌库

401.1. 当游戏开始时，每位牌手的套牌各自成为其牌库。

401.2. 牌库需单独放成一叠，且须保持牌面朝下的状态。牌手不可查看或改变牌库的顺序。

401.3. 任何牌手都随时可以清点任何牌库的牌张数量。

401.4. 如果一个效应同时将两张或更多的牌放在一个牌库的特定位置，这些牌的拥有者可将它们依任意顺序排列。该牌库的拥有者不需展示这些牌进入牌库的顺序。

401.5. 一些效应要求牌手以展示其牌库顶牌的方式进行游戏，或允许牌手查看其牌库顶牌。如果在施放咒语的过程中该牌手的牌库顶牌改变，则新的牌库顶牌直到该咒语完成施放之前都不被展示和不能被查看（参见规则 601.2i）。在起动异能的过程中用同样的方式处理。

401.6. 如果一个效应令牌手以展示其牌库顶牌的方式进行游戏，而该牌库顶牌不再被展示之后经过任意时间再次被展示，它将成为一个新的物件。

401.7. 如果一个效应让牌手把牌放在其牌库“顶第 N 张”，且该牌库的牌少于 N 张，则该牌手将该牌放在牌库底。

402. 手牌

402.1. 手牌指牌手已经抓取的牌。其他效应也可能会将牌置入牌手的手牌。在游戏开始时，每位牌手各抓等同于起手牌数量的牌，一般为七张。（参见规则 103，“开始游戏”。）

402.2. 每位牌手均有*手牌上限*，通常为七张。牌手可以拥有任意数量的手牌，但在其清除步骤中，该牌手必须将其手牌弃到手牌上限的数量。

402.3. 牌手可以用任意方式整理其手牌，且可以随时检视自己的手牌。牌手不可以看其他牌手的手牌，但随时可以清点任何牌手的手牌数量。

403. 战场

403.1. 牌手之间大部分的空间都代表战场。战场开始时是空的。一般来说由牌手操控的永久物放在其面前的战场上，但有些情况下牌手操控的永久物放在靠近另一个牌手的战场上（例如贴附于其他牌手的永久物上的灵气）。

403.2. 除非特别指定牌手或其他区域，否则咒语或异能只会影响和检视战场。

403.3. 永久物只存在于战场上。所有在战场上的物件都是永久物。参见规则 110，“永久物”。

403.4. 每当永久物进入战场时，它成为一个全新的物件，且与同一张牌先前所代表的永久物没有任何联系，除非为规则 400.7 所列出的情况。（任何物件进入任何区域均适用此规则。）

403.5. 多年以来，战场被称为“场上区”。牌的文字栏印有“在场”、“从场上”、“进场”或者其他类似的用词，皆指战场。以这些用词印刷的卡牌均已经在 Oracle 牌张参考文献中得到勘误。

404. 坟墓场

404.1. 牌手的坟墓场指其弃牌堆。任何被反击、弃牌、消灭或牺牲的物件皆放在其拥有者的坟墓场顶端，结算完毕的瞬间或法术咒语亦然。每位牌手的坟墓场开始时都是空的。

404.2. 每个坟墓场必须以牌面朝上的单独放成一叠。牌手可以随时检视任何坟墓场中的牌，但通常情况下不能改变其顺序。认证比赛附加的规则可能允许牌手改变其坟墓场中牌的顺序。

404.3. 如果一个效应或规则同时将两张或更多的牌同时放进同一个坟墓场，这些牌的拥有者可将它们依任意顺序排列。

405. 堆叠

405.1. 当一个咒语被施放时，这张实体的牌进入堆叠（参见规则 601.2a）。当一个异能被起动或触发之后，此异能便进入堆叠的顶端，且没有任何牌用来代表它。（参见规则 602.2a 和 603.3。）

405.2. 堆叠记录着咒语和/或异能加入的顺序。每次有物件进入堆叠，它将放在所有先前已在堆叠中的物件之上。

405.3. 如果一个效应同时将两张或更多的物件放进堆叠，主动牌手操控的物件在最下方，然后为按照“主动牌手先决定”的顺序（参见规则 101.4）的其他牌手所操控的物件。如果一个牌手操控其中多个物件，该牌手可以选择它们在堆叠中的顺序。

405.4. 每个咒语具有用来代表它的牌之所有特征。堆叠中的起动式或触发式异能具有创造它的异能之内文叙述，它们不具有其他特征。咒语的操控者为施放该咒语的人。起动式异能的操控者为起动该起动式异能的人。触发式异能的操控者为该异能触发时，该异能来源的操控者，除非它是延迟触发式异能。确定延迟触发式异能的操控者，参见规则 603.7d–f。

405.5. 当所有牌手连续让过时，堆叠最顶端的（最后进入的）咒语或异能结算。如果所牌手皆让过且堆叠为空，当前阶段或步骤结束且下一个开始。

405.6. 在游戏过程发生的一些事情不使用堆叠。

405.6a 效应并不进入堆叠；它们是咒语或异能结算时产生的结果。效应可能创造延迟触发式异能，这些异能触发的时候可能会进入堆叠（参见规则 603.7）。

405.6b 静止式异能持续产生效应而不进入堆叠。（参见规则 604，“处理静止式异能”。）这包括特征定义异能，例如“[这个物件]是红色。”（参见规则 604.3）。

405.6c 法术力异能立刻结算。如果一个法术力异能同时产生法术力和其他效应，法术力和该效应同时立刻发生。如果一个牌手在起动法术力异能前拥有优先权，该牌手在法术力异能结算后得到优先权。（参见规则 605，“法术力异能”。）

405.6d 特殊动作不使用堆叠；它们立刻发生。参见规则 116，“特殊动作”。

405.6e 回合动作不使用堆叠；相应的阶段或步骤开始时，它们立刻发生。它们在牌手得到优先权之前处理（参见规则 117.3a）。回合动作同样在每个阶段和步骤结束时自动发生；没有牌手在此之后会得到优先权。参见规则 703。

405.6f 状态动作不使用堆叠；它们在特定条件满足时自动发生。参见规则 704。它们在牌手得到优先权之前处理（参见规则 117.5）。

405.6g 牌手可以在任何时候认输。该牌手立刻离开游戏。参见规则 104.3a。

405.6h 如果一位牌手离开一个多人游戏，物件可能因此离开游戏、不再存在、改变操控权，或者被放逐。这些动作立刻发生。参见规则 800.4a。

406. 放逐区

406.1. 放逐区实质上是存放物件的区域。一些咒语或异能放逐一个物件，而且没有任何方式将该物件移回另一个区域。其他咒语或异能只是暂时的放逐一个物件。

406.2. *放逐*一个物件指将该物件从当前区域放置进放逐区。一张*被放逐*的牌是指放置进放逐区的牌。

406.3. 默认情况下，被放逐的牌必须牌面朝上，且任何牌手随时都可以检视。除非有指示的许可，任何牌手皆不能检视“牌面朝下被放逐“的牌。但是，一旦牌手被许可检视一张牌面朝下放逐的牌，只要该牌持续被放逐，该牌手就可以一直检视该牌，即使许可该牌手检视此牌的效应已经结束。

406.3a 牌面朝下放逐的牌没有特征，但放逐该牌的咒语或异能可能会允许该牌从放逐区施放。除非该牌被面朝下地施放（参见规则 708.4），在牌手宣告使用该牌之前立即翻回正面。（参见规则 601.2）

406.3b 一些咒语和异能允许牌手从放逐区牌面朝下的牌中施放具某些特性的咒语。仅当牌手被允许检视这些放逐区中牌面朝下的牌、且所成的咒语具有该特性时，该牌手才可以施放该咒语。

406.4. 放逐区中牌面朝下的牌应当根据该牌何时以及因何而放逐，分堆放置以进行区分。如果牌手被指示选择一张放逐区的牌，该牌手只有在其被允许查看某张特定的牌面朝下之牌的情形下，才可以选择该牌。否则，该牌手可以选择一堆牌面朝下被放逐的牌，然后从该堆中随机选择一张。如果选择该牌是施放咒语或启动异能流程的一部分（参见规则 601.2i），直到咒语或异能的费用被完整支付之后，所选择的牌才会被展示。

406.5. 被放逐但可能回到战场或者其他区域的牌，应该单独放在一堆，以便记录它们移回的方式。被放逐但可能因其异能（例如具有缠身的牌）或将其放逐的牌所具有的异能而影响游戏的牌，应同样单独放在一堆。

406.6. 一个物件可能印有能将牌放逐的异能，而另一个异能使用“被放逐的牌”或“被[这个物件]放逐的”牌。这两个异能相关联：第二个仅指第一个所放逐的牌。参见规则 607，“关联异能”。

406.7. 如果一个在放逐区的物件被放逐，它不会改变区域，但它视作一个刚刚被放逐的新物件。

406.8. 多年以来，放逐区被称为“移出对战区”。牌的文字栏印有“将[一个物件]移出对战”放逐该物件。印有“将[一个物件]放在一边”的牌同理。以这些用词印刷的卡牌均已经在 Oracle 牌张参考文献中得到勘误。

407. 赌注

407.1. 在*万智牌*规则的早期版本中，包含了赌注规则，让牌手“有所输赢”。现在，赌注是*万智牌*游戏的可选择玩法，且只有在法律或其他规则允许的情况下才能使用。*万智牌*比赛规则中严厉禁止使用赌注（**WPN.Wizards.com/en/resources/rules-documents**）。

407.2. 当使用赌注时，在决定牌手先后次序之后，但在开始抓任何牌之前，每位牌手从其牌库中随机将一张牌放进赌注。双方可以随时检视赌注的牌。在游戏结束时，胜利者成为赌注所有牌的拥有者。

407.3. 一些牌的叙述包括“如果你未使用赌注，则在游戏开始之前将[此牌]从你的套牌中移出”。只有这些牌才能将牌加入或移出赌注，或改变牌的拥有者。当未使用赌注时，牌手不能将这些牌放进套牌或备牌中，也不能将其从游戏外带进游戏中。

407.4. 令一个物件*成为赌注*，指将该物件从当前所在的区域移动到赌注。只有该物件的拥有者才能令该物件成为赌注。

408. 统帅区

408.1. 统帅区是为对游戏有影响但不是永久物也不能被消灭的特殊物件所准备的游戏区域。

408.2. 徽记可以在统帅区被创造。参见规则 114，“徽记”。

408.3. 在竞逐时空、先锋、指挥官、魔王以及诡局轮抽休闲式玩法中，非传统*万智牌*和/或特定的牌在统帅区中开始游戏。每个玩法针对这些牌拥有自己的规则。参见第 9 章，“休闲式玩法”。

5. 回合结构

500. 总则

500.1. 一个回合依照下列顺序包含五个阶段：开始阶段、战斗前行动阶段、战斗阶段、战斗后行动阶段、终结阶段。在每回合都会有这些阶段，即便在这些阶段中无事发生。开始阶段、战斗阶段和终结阶段还会依序细分成各种步骤。

500.2. 当堆叠为空且所有牌手依序让过优先权时，一个阶段或步骤结束。仅仅堆叠清空并不会让阶段或步骤结束；所有牌手必须在堆叠为空的情况下依序让过。因此，在阶段或步骤结束前每位牌手均有机会在堆叠中加入新的东西。

500.3. 在没有牌手会得到优先权的步骤中，该步骤在其所有指定动作完成时结束。此类步骤只包含重置步骤（参见规则 502）和特定的清除步骤（参见规则 514）。

500.4. 当一个阶段或步骤结束时，牌手法术力池中剩余的法术力将被清空。该回合动作不使用堆叠。

500.5. 当阶段或步骤结束时，任何持续时间标注为“直到该阶段或步骤结束”的效应结束。当阶段或步骤开始时，任何“直到该阶段或步骤”的效应结束。在战斗阶段结束时，而不是战斗结束步骤的开始时，持续到“直到战斗结束”的效应结束。持续到“直到回合结束”的效应遵循特殊规则；参见规则 514.2。

500.6. 当一个阶段或步骤开始时，任何“在该阶段或步骤开始时”触发的异能触发。这些异能会在下一次牌手将得到优先权时放进堆叠。（参见规则 117，“时机和优先权”。）

500.7. 一些效应可以赋予牌手额外的回合。它们会在指定的某回合之后直接增加回合。如果一位牌手在同一个回合中得到数个额外回合，或多位牌手在同一个回合中得到额外回合，额外回合单独依次添加。最后创造出来的回合将会首先进行。

500.8. 一些效应会在回合内增加阶段。它们会在某个阶段之后直接加入新的阶段。如果在同一个阶段后创造有多个额外阶段，最后创造的阶段将首先发生。

500.9. 一些效应会在阶段内增加步骤。它们会在某个步骤之前或之后直接加入新的步骤。如果在同一个步骤后创造有多个额外步骤，最后创造的步骤将首先发生。

500.10. 一些效应会使一个步骤、阶段或回合被略过。略过一个步骤、阶段或回合视同其并未存在。参见规则 614.10。

500.11. 在回合、阶段或步骤之间不会发生游戏事件。

501. 开始阶段

501.1. 开始阶段依下列顺序包含三个步骤：重置、维持和抓牌。

502. 重置步骤

502.1. 首先，主动牌手操控的所有已跃回且具有时间跳跃异能的永久物跃离，且跃离时由主动牌手操控的所有已跃离永久物跃回。这些均同时发生。此回合动作不使用堆叠。参见规则 702.26，“时间跳跃”。

502.2. 其次，如果当前是白昼，且上一个回合的主动牌手没有在该回合中施放任何咒语，则成为黑夜。如果当前是黑夜，且上一个回合的主动牌手在该回合中施放了两个或更多咒语，则成为白昼。如果当前既非白昼也非黑夜，则此检查不会发生，且当前仍然既非白昼也非黑夜。

502.2a 使用队伍共享回合模式的多人游戏使用不同的规则。如果当前是白昼，且上一个回合的主动队伍中没有任何牌手在该回合中施放咒语，则成为黑夜。如果当前是黑夜，且上一个回合的主动队伍中有任一牌手在该回合中施放了两个或更多咒语，则成为白昼。如果当前既非白昼也非黑夜，则此检查不会发生，且当前仍然既非白昼也非黑夜。

502.3. 然后，主动牌手确定哪些由其操控的永久物会重置。然后该牌手将它们同时重置。此回合动作不使用堆叠。正常情况下，一位牌手的所有永久物都会重置，但某些效应可以让牌手的某些永久物无法重置。

502.4. 没有牌手会在重置步骤中得到优先权，因此没有咒语可以被使用或结算且没有异能可以被起动或结算。所有此步骤中触发的异能均会保留，直到下一次有牌手将得到优先权，这通常是在维持步骤中。（参见规则 503，“维持步骤”。）

503. 维持步骤

503.1. 维持步骤没有回合动作。一旦该步骤开始，主动牌手得到优先权。（参见规则 117，“时机和优先权”。）

503.1a 所有在重置步骤中、以及在维持步骤开始时触发的异能在主动牌手得到优先权前放进堆叠；这些异能触发的先后顺序没有意义。（参见规则 603，“处理触发式异能”。）

503.2. 如果一个咒语叙述为只可以“在[牌手的]维持步骤之后”施放，且该回合有多个维持步骤，则该咒语在第一个维持步骤结束之后的任何时机下均可以被施放。

504. 抓牌步骤

504.1. 首先，主动牌手抓一张牌。此回合动作不使用堆叠。

504.2. 其次，主动牌手得到优先权。（参见规则 117，“时机和优先权”。）

505. 行动阶段

505.1. 回合有两个行动阶段。在每回合中，第一个行动阶段（也被称为战斗前行动阶段）和第二个行动阶段（也称为战斗后行动阶段）被战斗阶段（参见规则 506，“战斗阶段”）隔开。战斗前行动阶段和战斗后行动阶段是独立的并都被称为*行动阶段*。

505.1a 只有每回合的第一个行动阶段是战斗前行动阶段。所有其他行动阶段都是战斗后行动阶段，这包括回合中的战斗阶段因故被略过时的第二个行动阶段。如果一个效应使一个回合有额外的战斗阶段和额外的行动阶段，此额外的行动阶段也是战斗后行动阶段。

505.2. 行动阶段没有任何步骤，所以当堆叠为空且所有牌手连续让过时，行动阶段结束。（参见规则 500.2。）

505.3. 首先，如果牌手进行的是魔王游戏（参见规则 904），魔王是主动牌手，且目前是主动牌手的战斗前行动阶段，主动牌手实施其阴谋套牌的牌库顶牌。（参见规则 701.25）此回合动作不使用堆叠。

505.4. 其次，如果主动牌手操控一个或数个传纪结界，且目前是主动牌手的战斗前行动阶段，主动牌手在其操控的每个传纪上放置一个学问指示物。（参见规则 715，“传纪牌”）此回合动作不使用堆叠。

505.5. 然后，主动牌手得到优先权。（参见规则 117，“时机和优先权”。）

505.5a 在一般情况，行动阶段是牌手唯一可以施放神器、生物、结界、鹏洛客和法术咒语的阶段。主动牌手可以施放这些咒语。

505.5b 在任意行动阶段中，如果主动牌手拥有优先权且在该回合尚未使用过地牌，则主动牌手可以在堆叠为空时从其手中使用一张地牌（除非有效应让该牌手可以使用额外的地）。此动作不使用堆叠。地牌和使用地的动作都不是咒语或异能，所以不能被反击，且牌手不能响应施放瞬间或起动异能。（参见规则 305，“地”。）

506. 战斗阶段

506.1. 战斗阶段依照下列顺序包含五个步骤：战斗开始、宣告攻击者、宣告阻挡者、战斗伤害和战斗结束。如果没有生物被宣告为攻击者或放置进战场并正在进行攻击（参见规则 508.5），则略过宣告阻挡者和战斗伤害步骤。如果任何攻击或阻挡生物具有先攻（参见规则 702.7）或连击（参见规则 702.4），则将有两个战斗伤害步骤。

506.2. 在战斗阶段中，主动牌手是*攻击牌手*；主动牌手操控的生物可以攻击。在双人游戏的战斗阶段中，非主动牌手是*防御牌手*；该牌手和其操控的鹏洛客可以被攻击。

506.2a 在多人游戏的战斗阶段中，可能会有一位或多位防御牌手，这取决于参与的玩法以及选择的模式。除非攻击牌手的所有对手在战斗阶段自动成为防御牌手，否则攻击牌手在战斗开始步骤中，作为回合动作，选择一位对手作为防御牌手。（注意此选择会基于参与的玩法或者选择的模式的限制。）参见规则 802，“攻击复数牌手模式”、规则 803，“攻击左边或右边模式”、和规则 809，“皇帝玩法”。

506.2b 在使用队伍共享回合模式的多人游戏中，主动队伍是攻击队伍，非主动队伍是防御队伍。参见规则 805，“队伍共享回合模式”。

506.3. 只有生物可以攻击或阻挡。只有牌手和鹏洛客可以被攻击。

506.3a 如果一个效应将一个非生物永久物放进战场且进行攻击或阻挡，此永久物会进入战场，但不会成为攻击或阻挡永久物。

506.3b 如果一个效应使一个生物在非攻击牌手操控下进入战场且进行攻击，此生物会进入战场，但不会被视同攻击生物。

506.3c 如果一个效应使一个生物进入战场且攻击一个不在游戏内的牌手、一个不在战场上或不再是鹏洛客的鹏洛客，此生物会进入战场，但不会视为攻击生物。

506.3d 如果一个效应使一个生物放进战场进行阻挡，但该生物将要阻挡的生物并没有攻击第一个生物的操控者或该牌手操控的鹏洛客，此生物会进入战场，但不会被视同阻挡生物。

506.4. 如果一个永久物离开战场、改变操控者、跃离、被特定效应移出战斗、该永久物为被攻击中的鹏洛客但不再是鹏洛客、该永久物是重生的攻击或阻挡生物（参见规则 701.15），或

该永久物不再是生物，则它被移出战斗。被移出战斗的生物不再是攻击、阻挡、被阻挡和/或未被阻挡生物。被移出战斗的鹏洛客不再被攻击。

506.4a 一旦生物被宣布为攻击或阻挡生物，阻止此生物攻击或阻挡的咒语或异能不会将此生物移出战斗。

506.4b 横置或重置已经被宣告为攻击或阻挡的生物不会将该生物移出战斗，也不会防止其战斗伤害。

506.4c 如果一个生物攻击鹏洛客，将该鹏洛客移出战斗并不会将该生物移出战斗。此生物依然为攻击生物，但它没有攻击牌手或鹏洛客。它可以被阻挡。如果它没有被阻挡，也不会造成战斗伤害。

506.4d 如果一个永久物同时是阻挡生物和被攻击的鹏洛客，且它不再是生物，也不再是鹏洛客，则它被移出战斗。如果它不再是生物或鹏洛客之一（而非同时不是两者），它会继续是一个阻挡生物或者一个被攻击的鹏洛客，依据它仍然拥有的牌类别而定。

506.5. 如果在宣告攻击者步骤中只有一个生物被宣告为攻击者，该生物*单独攻击*。如果只有一个生物正在攻击且没有其他生物正在攻击，该生物*正在单独攻击*。如果在宣布阻挡者步骤中只有一个生物被宣布为阻挡者，该生物*单独阻挡*。如果只有一个生物正在阻挡且没有其他生物正在阻挡，该生物*正在单独阻挡*。

506.6. 一些咒语叙述其“只能[在战斗阶段的某一时间点][之前/之后]”施放。这些时间点可能是“宣告攻击者之后”、“宣告阻挡者之后”、“战斗伤害步骤”、“战斗结束步骤”、“战斗阶段”或“战斗”。

506.6a 叙述其“只能在宣告攻击者之前（或之后）”施放的咒语指的是宣告攻击者这个回合动作。只能在宣告攻击者步骤开始之前（或之后）施放此咒语，无论有没有实际宣告攻击者。（参见规则 508。）

506.6b 叙述其“只能在宣告阻挡者之前（或之后）”施放的咒语指的是宣告阻挡者这个回合动作。只能在宣告阻挡者步骤开始之前（或之后）施放此咒语，无论有没有实际宣告阻挡者。（参见规则 509。）

506.6c 一些咒语叙述其“只能在战斗中”或“只能在某牌手的战斗阶段”施放，以及规则 506.6 中叙述的其他限制。如果某回合有多个战斗阶段，这些咒语可以在该回合中任意一个战斗阶段中的合适的时间施放。

506.6d 一些咒语叙述其“只能在 [战斗阶段中的某个时间点]之前（或之后）”施放，但不符合规则 506.6c 中叙述的额外限制。如果某回合有多个战斗阶段，这些咒语只能在该回合第一个战斗阶段中的所要求的时间点之前（或之后）施放。

506.6e 如果一个咒语叙述其“只能在[战斗阶段中的某个时间点]之前”施放，但所叙述的时间点在该战斗阶段中因为宣告阻挡者步骤和战斗伤害步骤被略过而并不存在（参见规则 508.8），该咒语只能在宣告攻击者步骤结束之前施放。如果所叙述的时间点因为该战斗阶段被略过而不存在，该咒语只能在战斗前行动阶段结束前施放。

506.6f 如果一个咒语叙述其“只能在战斗中，宣告阻挡者之后”施放，但该战斗阶段的宣告阻挡者被略过（参见规则 508.8），则该咒语在此战斗阶段中不能施放。

506.6g 与咒语一样，规则 506.6 和 506.6a-f 同样适用于叙述其只能在战斗阶段中的某个时间点起动的异能。

507. 战斗开始步骤

507.1. 首先，如果是主动牌手的对手不会全部自动成为防御牌手的多人游戏，主动牌手选择一位对手。该牌手成为防御牌手。此回合动作不使用堆叠。（参见规则 506.2。）

507.2. 然后，主动牌手得到优先权。（参见规则 117，“时机和优先权”。）

508. 宣告攻击者步骤

508.1. 首先，主动牌手宣告攻击者。此回合动作不使用堆叠。宣告攻击者时，主动牌手依序进行下列步骤。如果在宣告攻击者的任何时段，主动牌手不能完成下列步骤，则宣告非法；游戏倒回至宣告之前的时间点（参见规则 726，“处理非法动作”）。

508.1a 如果主动牌手攻击的话，其选择哪些由其操控的生物攻击。被选择的生物必须是未横置的，且每个生物必须具有敏捷或者在回合开始时便由主动牌手持续操控。

508.1b 如果防御牌手操控任何鹏洛客，或游戏允许主动牌手攻击多个其他牌手，主动牌手为每个被选择的攻击生物宣告它所攻击的牌手或鹏洛客。

508.1c 主动牌手检查其操控的每个生物是否被任何*限制*（注明生物不能攻击，或符合某些条件才能攻击的效应）所影响。如果违反了任何限制，该宣告攻击者非法。

> ***例如：****某牌手操控两个生物，每个都具有限制为“[此生物]不能单独攻击”。宣告两者均为攻击者是合法的。*

508.1d 主动牌手检查其操控的每个生物是否被任何*要求*（注明生物若能攻击则必须攻击，或符合某些条件便攻击的效应）所影响。如果被遵循的要求数量在不违反任何限制的情况下小于可以遵循的最大要求数量，该宣告攻击者为非法。如果除非牌手支付某费用否则一个生物不能攻击，此费用并不会使该牌手强制支付，即使若以该生物进行攻击将会增加所遵循的要求之数量。如果一个要求叙述为使某生物在一个特定回合若能攻击则必须攻击，而该回合具有多个战斗阶段，则该生物在该回合的每个宣告攻击者步骤若能攻击则必须攻击。

> ***例如：****某牌手操控两个生物：一个具有“若能攻击则必须攻击”，另一个没有异能。某效应为“每回合不可以有多于一个生物进行攻击”。唯一的合法攻击是有着“若能攻击则必须攻击”的生物攻击。用另一个生物攻击、全部攻击或不攻击均是不合法的。*

508.1e 如果任何被选择的生物具有结合或“与…结合”异能，如果主动牌手选择结合，其宣告哪个生物与哪个生物结合。（参见规则 702.22，“结合”。）

508.1f 主动牌手横置被选择的生物。横置生物并不是宣告为攻击者的费用；攻击使得生物成为横置。

508.1g 如果被选择的生物具有任何可选费用来攻击（表述为一个“于”生物攻击时牌手可以支付的费用），如果主动牌手选择要支付，其选择要支付哪些费用。

508.1h 如果任何被选择的生物需要支付费用才能攻击，或选择了攻击的可选费用，则主动牌手确定攻击需要的总费用。费用可能包括支付法术力、横置永久物、牺牲永久物、弃牌等。总费用一旦被确定后，便会“锁定”。如果之后有效应改变总费用，忽略该修改。

508.1i 如果此费用需要支付任何法术力，则主动牌手得到机会起动法术力异能。（参见规则605，“法术力异能”。）

508.1j 一旦牌手法术力池中有足够的法术力，其以任意顺序支付全部费用。不允许只支付其中一部分费用。

508.1k 被选择的生物中，每个仍然由主动牌手操控的生物成为攻击生物。在被移出战斗或战斗阶段结束中首先发生的事件之前，它们都将一直是攻击生物。参见规则 506.4。

508.1m 所有因宣告攻击者而触发的异能触发。

508.2. 然后，主动牌手得到优先权。（参见规则 117，“时机和优先权”。）

508.2a 因生物攻击而触发的异能，只在生物被宣告为攻击者的时间点触发。如果生物成为攻击者之后才改变其特征从而符合触发条件，该异能不会触发。

例如：某永久物的异能为“每当绿色生物进行攻击时，在战斗结束时消灭该生物。”如果一个蓝色生物进行攻击，且稍后成为绿色，该异能并不会触发。

508.2b 任何因宣告攻击者、或在规则 508.1 所述之流程中触发的异能在主动牌手得到优先权之前进入堆叠；这些异能触发的先后顺序没有意义。（参见规则 603，“处理触发式异能”。）

508.3. 于宣告攻击者时触发的异能可能具有不同的触发条件。

508.3a 叙述为“每当[某生物]攻击时，…”的异能，在该生物被宣告为攻击者时触发。类似地，“每当[某生物]攻击[某牌手或鹏洛客]时，…”的异能，在该生物被宣告为攻击该牌手或鹏洛客的攻击者时触发。此类异能不会在该生物被放进战场且正在攻击时触发。

508.3b 叙述为“每当[某牌手或鹏洛客]被攻击时，…”的异能，在一个或多个生物被宣告为攻击该牌手或鹏洛客的攻击者时触发。此类异能不会在某生物被放进战场且正在攻击该牌手或鹏洛客时触发。

508.3c 叙述为“每当[某牌手]以[某生物]攻击时，…”的异能，每当该生物在该牌手的操控下被宣告为攻击者时触发。

508.3d 叙述为“每当[某生物]攻击且未受阻挡时，…”的异能，在宣告阻挡者步骤中触发，而非宣告攻击者步骤。参见规则 509.5g。

508.4. 如果一个生物放置进战场正在攻击，其操控者于该生物进入战场时选择哪个防御牌手或防御牌手操控的哪个鹏洛客该生物正在攻击（除非将其放置进战场的效应指定其攻击的对象）。相似地，如果一个效应叙述一个生物正在攻击，除非该效应已有指明，否则其操控者选择该生物成为正在攻击时正在攻击哪个防御牌手或防御牌手操控的哪个鹏洛客。此类生物在“进行攻击”，但对于触发事件和效应来说，它们从未“攻击”过。

508.4a 如果该效应将一个生物放置进战场正在攻击，并指定其攻击特定牌手，且当效应结算时该牌手已经不在游戏内，该生物被放置进战场但不会视为攻击生物。某效应将一个生物放置进战场并指定其攻击特定鹏洛客而当效应结算时该鹏洛客已不在战场或不再是一个鹏洛客的情形亦是如此。

508.4b 如果一个效应叙述一个生物正在攻击且指定其攻击一个特定牌手，而该牌手在该效应结算时已不在游戏中，该生物不会成为攻击生物。该效应指定一个生物攻击一个鹏洛客、而该鹏洛客在该效应结算时已不在战场或已不是鹏洛客的情形与此相同。

508.4c 放置进战场正在攻击、或被叙述为正在攻击的生物不会受到对宣告攻击者生效之要求或限制的影响。

508.5. 如果攻击生物上的异能提及防御牌手，或某咒语或异能同时提及某个正在攻击的生物和防御牌手，除非另有指定，该防御牌手指该生物正在攻击的牌手，或是其正在攻击的鹏洛客的操控者。如果该生物不再进行攻击，该防御牌手指该生物被移出战斗之前所攻击的牌手，或是所攻击的鹏洛客的操控者。

508.5a 在多人游戏中，任何规则、物件或效应提及“防御牌手”时都是指某个特定的防御牌手，而非所有防御牌手。如果一个咒语或异能可以对多个攻击生物生效，对于每个攻击生物，其防御牌手会分别确定。如果有多个防御牌手可被选择，该咒语或异能的操控者从中选择一个。

508.6. 牌手“正在攻击[某牌手]”意指，前者牌手操控某个生物，且其正在攻击后者牌手。牌手“攻击过[某牌手]”意指，前者牌手宣告一个或多个生物成为攻击后者牌手的攻击者。

508.7. 一张牌（Portal Mage）允许牌手重新选择某生物正在攻击的牌手或鹏洛客。

508.7a 该正在攻击的生物不会被移出战斗，也不会被视为再次攻击。该生物正在攻击重新选择后的牌手或鹏洛客，但仍被视为攻击过其被宣告为攻击者时所攻击的牌手或鹏洛客。

508.7b 重新选择某生物正在攻击的牌手或鹏洛客时，该生物不受宣告攻击者时生效的要求或限制所影响。

508.7c 被重新选择的牌手或鹏洛客必须是该正在攻击之生物的操控者的对手，或其对手操控的鹏洛客。

508.7d 在不使用攻击复数牌手模式（参见规则 802）的多人游戏中，重新选择的牌手或鹏洛客必须是所选择的防御牌手或该牌手操控的鹏洛客。

508.7e 在使用限制影响范围模式（参见规则 801）的多人游戏中，重新选择的牌手或鹏洛客必须在该正在攻击生物之操控者的影响范围内。

508.8. 如果没有生物被宣告为攻击者或被放置进战场进行攻击，则略过宣告阻挡者和战斗伤害步骤。

509. 宣告阻挡者步骤

509.1. 首先，防御牌手宣告阻挡者。此回合动作不使用堆叠。宣告阻挡者时，防御牌手依序进行下列步骤。如果在宣告阻挡者的任何时段，防御牌手不能完成下列步骤，则宣告非法；游戏倒回至宣告之前的时间点（参见规则 726，“处理非法动作”）。

509.1a 如果防御牌手阻挡的话，其选择哪些由其操控的生物阻挡。被选择的生物必须是未横置的。防御牌手为每个被选择的生物选择一个正在对其或其所操控的鹏洛客攻击的生物进行阻挡。

509.1b 防御牌手检查其操控的每个生物是否被任何*限制*（注明生物不能阻挡，或除非符合某些条件才能阻挡的效应）所影响。如果违反了任何一项限制，该宣告阻挡者非法。

限制可能因*躲避式异能*（攻击生物具有的静止式异能，限制了哪些生物可以阻挡该攻击生物）而创造。如果在宣告合法的阻挡之后该攻击生物获得或者失去了一项躲避式异能，它将不会影响该阻挡。不同的躲避式异能会累积计算。

> ***例如：****同时具有飞行和次元幽影的攻击生物不能被只具有飞行而不具有次元幽影的生物阻挡。*

509.1c 防御牌手检查其操控的每个生物是否被任何*要求*（注明生物必须阻挡，或符合某些条件便必须阻挡的效应）所影响。如果所遵循的要求数量在不违反任何限制的情况下小于可以遵循的最大要求数量，该宣告阻挡者为非法。如果除非牌手支付某费用否则一个生物不能阻挡，此费用并不会使该牌手强制支付，即使若以该生物进行阻挡将会增加所遵循的要求之数量。如果一个要求叙述为使某生物在一个特定回合若能阻挡则必须阻挡，而该回合具有多个战斗阶段，则该生物在该回合的每个宣告阻挡者步骤若能阻挡则必须阻挡。

> ***例如：****某牌手操控一个具有“若能阻挡必须阻挡”的生物和一个没有异能的生物。如果一个具有威慑异能的生物攻击该牌手，该牌手必须使用这两个生物进行阻挡。只用第一个生物阻挡不遵循威慑异能创造的限制。只用第二个生物阻挡既不遵循威慑异能创造的限制，也没有满足第一个生物的阻挡要求。两个生物都不阻挡遵循限制但没有满足要求。*

509.1d 如果任何被选择的生物需要支付费用才能阻挡，则防御牌手确定阻挡需要的总费用。费用可能包括支付法术力、横置永久物、牺牲永久物、弃牌等。总费用一旦被确定后，便会“锁定”。如果之后有效应改变总费用，忽略该修改。

509.1e 如果此费用需要支付任何法术力，则防御牌手得到机会起动法术力异能。（参见规则605，“法术力异能”。）

509.1f 一旦牌手法术力池中有足够的法术力，其以任意顺序支付全部费用。不允许只支付其中一部分费用。

509.1g 被选择的生物中，每个仍然由防御牌手操控的生物成为阻挡生物。它们各自阻挡所选择的攻击生物。在被移出战斗或战斗阶段结束中首先发生的事件之前，它们都将一直是阻挡生物。参见规则 506.4。

509.1h 被一个或数个生物宣告阻挡的攻击生物成为被阻挡生物；未被任何生物宣告阻挡的攻击生物成为未被阻挡生物。在被移出战斗、一个效应令其成为被阻挡或未被阻挡或战斗阶段结束中首先发生的事件之前，这将不会改变。即使对其进行阻挡的所有生物均被移出战斗，该生物依然被阻挡。

509.1i 所有因宣告阻挡者而触发的异能触发。详细信息参见 509.4。

509.2. 其次，主动牌手为每个被多个生物阻挡的攻击生物，按照该牌手的选择，宣告其在每个阻挡该生物的阻挡生物上的*伤害分配顺序*。（在战斗伤害步骤中，除非在某阻挡生物之前的所有生物均已经分配到致命伤害，否则攻击生物不能对该阻挡生物分配战斗伤害。）此回合动作不使用堆叠。

> ***例如：****广林吞食客被罗堰妖精、符爪熊和撒拉天使阻挡。广林吞食客的操控者宣告伤害分配顺序为撒拉天使，然后为罗堰妖精，再到符爪熊。*

509.2a 在宣告阻挡者步骤中，如果一个阻挡生物被移出战斗，或一个咒语或异能使其不再阻挡一个攻击生物，则该阻挡生物从相关的伤害分配顺序中移除。剩余阻挡生物的相对顺序不会改变。

509.3. 然后，防御牌手为每个阻挡多个生物的阻挡生物，按照该牌手的选择，宣告其阻挡的每个攻击生物上的伤害分配顺序。（在战斗伤害步骤中，除非在某攻击生物之前的所有生物均已经分配到致命伤害，否则阻挡生物不能对该攻击生物分配战斗伤害。）此回合动作不使用堆叠。

509.3a 在宣告阻挡者步骤中，如果一个攻击生物被移出战斗，或一个咒语或异能使对其进行阻挡的生物不再阻挡它，则该攻击生物从相关的伤害分配顺序中移除。剩余攻击生物的相对顺序不会改变。

509.4. 之后，主动牌手得到优先权。（参见规则 117，“时机和优先权”。）

509.4a 任何因宣告阻挡者、或在规则 509.1-3 所述之流程中触发的异能在主动牌手得到优先权之前进入堆叠；这些异能触发的先后顺序没有意义。（参见规则 603，“处理触发式异能”。）

509.5. 于宣告阻挡者时触发的异能可能具有不同的触发条件。

509.5a 叙述为“每当[某生物]阻挡时，…”的异能，通常在该生物的每个战斗中只触发一次，即使它阻挡了多个生物。如果该生物被宣告为阻挡者，该异能触发。如果该生物因为某个效应而成为了阻挡者，它也会触发，但只有在该生物在那之前不是阻挡生物的情况下。（参见规则 509.1g。）它将不会因为该生物放进战场正在阻挡而触发。

509.5b 具有叙述为“每当[某生物]阻挡一个生物时，…”异能的生物阻挡的每个生物均触发一次其异能。在该生物被宣告为阻挡者时，该异能触发。如果该生物因为某个效应而成为了阻挡者，它也会触发，但只有在该生物在那之前未阻挡该生物的情况下。如果该生物是被放置进战场并进行阻挡，则此异能不会触发。

509.5c 叙述为“每当[某生物]被阻挡时，…”的异能，通常在该生物的每个战斗中只触发一次，即使它被多个生物阻挡。如果该生物被至少一个生物宣告阻挡，该异能触发。如果该生物因为某个效应，或某个生物放置进战场正在阻挡而成为了被阻挡，它也会触发，但只有在该生物在那之前未被阻挡的情况下。（参见规则 509.1h。）

509.5d 具有叙述为“每当[某生物]被一个生物阻挡时，…”异能的生物，对于每个生物阻挡它的生物，均触发一次其异能。如果该攻击生物被一个生物宣告阻挡，该异能触发。该异能也会在某效应令一个生物阻挡该攻击生物时触发，但只有在该生物在那之前未阻挡该攻击生物的情况下。若某个生物被放置进战场并阻挡该攻击生物，该异能也会触发。该异能不会在该生物被效应阻挡（而不是被生物阻挡）时触发。

509.5e 如果某异能在一个生物阻挡特定数量的生物或被特定数量的生物阻挡时触发，则如果在宣告阻挡者时，该生物阻挡该数量的生物或被该数量的生物阻挡，该异能触发。添加或减少阻挡者的效应也可以使此类异能触发。此规则也适用于阻挡至少特定数量的生物，或被至少特定数量的生物阻挡时触发的异能。

509.5f 如果某异能在一个具有特定特征的生物阻挡时触发，它只有在该生物被宣告为阻挡者的时间点上具有这些特性的情况下，才会触发。如果某异能在一个具有特定特征的生物被阻挡时触发，它只有在该生物成为被阻挡生物的时间点上具有这些特性的情况下，才会触发。如果某异能在一个生物被具有特定特征的生物阻挡时触发，它只有在该生物成

为阻挡生物的时间点上具有这些特性的情况下，才会触发。如果相应生物之后改变特征来符合这些异能的触发条件，并不会触发这些异能。

例如：某生物具有“每当此生物被一个白色生物阻挡时，在战斗结束时消灭该生物。”的异能。如果此生物被一个黑色生物阻挡，且该黑色生物之后成为白色，此异能不会触发。

509.5g 叙述为“每当[某生物]攻击且未被阻挡时，…”的异能，只有在没有任何生物被宣告为该生物的阻挡者的情况下触发。即使该生物从未被宣告为攻击者，该异能也会触发（例如，如果它被放进战场并进行攻击）。如果该攻击生物被阻挡且之后所有阻挡生物均被移出战斗，该异能不会触发。

509.6. 如果一个咒语或异能令战场上的一个生物阻挡一个攻击生物，主动牌手宣告该阻挡生物在攻击生物伤害分配顺序中的位置。其他阻挡生物的相对顺序不会更改。然后防御牌手宣告攻击生物在阻挡生物伤害分配顺序中的位置。其他攻击生物的相对顺序不会更改。这将作为阻挡效应的一部分来进行。

509.7. 如果一个生物被放置进战场进行阻挡，其操控者于该生物进入战场时选择它阻挡哪个攻击生物（除非将它放置进战场的效应指定它必须阻挡某个生物），然后主动牌手宣告它在被阻挡生物伤害分配顺序中的位置。其他阻挡生物的相对顺序不会更改。以此法放置进战场的生物在“进行阻挡”，但对于触发事件和效应来说，它从未“阻挡”过。

例如：巨型蜘蛛被峡谷牛头怪阻挡。防御牌手施放突现叶网，派出一个腐生物衍生生物阻挡巨型蜘蛛。巨型蜘蛛的操控者宣告巨型蜘蛛的伤害分配顺序为腐生物衍生物，然后是峡谷牛头怪。

509.7a 如果该效应将一个生物放置进战场进行阻挡并指定其阻挡特定生物，但后者生物已不在攻击，前者生物被放置进战场但不会视为阻挡生物。前者生物被放置进战场进行阻挡，但其操控者已不是后者生物之防御牌手的情形亦是如此。

509.7b 放置进战场进行阻挡的生物不会受到对宣告阻挡者生效之要求或限制的影响。

510. 战斗伤害步骤

510.1. 首先，主动牌手宣告每个攻击生物如何分配其战斗伤害，然后防御牌手宣告每个阻挡生物如何分配战斗伤害。此回合动作不使用堆叠。牌手依照下列规则分配一个生物的战斗伤害：

510.1a 每个攻击生物和每个阻挡生物分配的战斗伤害等同于其力量。将分配 0 点或更少伤害的生物不会分配战斗伤害。

510.1b 未被阻挡生物对其攻击的牌手或鹏洛客分配它的战斗伤害。如果它当前没有攻击任何东西（例如，该生物攻击的鹏洛客已经离开战场），它将不会分配战斗伤害。

510.1c 被阻挡生物对阻挡它的生物分配战斗伤害。如果当前没有生物阻挡它（例如，生物被消灭或移出战斗），该生物不会分配战斗伤害。如果只有一个生物对其进行阻挡，则它将分配所有战斗伤害给该生物。如果两个或更多的生物对其进行阻挡，则它将按照之前宣告的伤害分配顺序分配其战斗伤害。这将可能允许被阻挡生物将其战斗伤害划分。但除非在某阻挡生物之前的所有生物均已经分配到致命伤害，否则不能对该阻挡生物分配战斗伤害。当检查分配致命伤害时，将该生物上已经标记的伤害，和在同一个战斗伤害步骤中，其他生物正在分配的伤害也考虑进去，但不考虑任何将会改变造成伤害数值的异能或效应。分配给一个生物的伤害数量可以大于该生物致命伤害。

例如：正在进行攻击的广林吞食客（5/6 生物）的伤害分配顺序为狮群守护者（0/3 生物）然后是罗堰妖精（1/1 生物）。广林吞食客可以分配 3 点伤害给狮群守护者以及 2 点伤害给罗堰妖精、4 点伤害给狮群守护者以及 1 点伤害给罗堰妖精、或 5 点伤害给狮群守护者。

例如：正在进行攻击的广林吞食客（5/6 生物）的伤害分配顺序为狮群守护者（0/3 生物）然后是罗堰妖精（1/1 生物）。在宣告阻挡者步骤中，防御牌手施放变巨术，目标狮群守护者，令狮群守护者得到+3/+3 直到回合结束。广林吞食客必须分配 5 点伤害给狮群守护者。

例如：正在进行攻击的广林吞食客（5/6 生物）的伤害分配顺序为狮群守护者（0/3 生物）然后是罗堰妖精（1/1 生物）。在宣告阻挡者步骤中，防御牌手施放施以援手，目标狮群守护者，防止接下来将对狮群守护者造成的 4 点伤害。广林吞食客可以分配 3 点伤害给狮群守护者以及 2 点伤害给罗堰妖精、4 点伤害给狮群守护者以及 1 点伤害给罗堰妖精、或 5 点伤害给狮群守护者。

例如：正在进行攻击的庞大巴洛西（7/7 生物）的伤害分配顺序为标记有 2 点伤害的驯使的盾皮象（3/3 生物），然后是佛绿耶斯军旅（2/4 生物，可以阻挡一个额外生物），然后是银背猿（5/5 生物）。正在进行攻击的碻林的公野猪（4/4 生物）的伤害分配顺序为同一个佛绿耶斯军旅，然后是鬼怪长矛兵（2/1 生物）。在所有的伤害分配可能性中，主动牌手可以让巴洛西分配 1 点伤害给驯使的盾皮象、1 点伤害给佛绿耶斯军旅以及 5 点伤害给银背猿，并让碻林的公野猪分配 3 点伤害给佛绿耶斯军旅、1 点伤害给鬼怪长矛兵。

510.1d 阻挡生物对它阻挡的生物分配战斗伤害。如果当前它没有阻挡任何生物（例如，生物被消灭或移出战斗），该生物不会分配战斗伤害。如果它只阻挡一个生物，则它将分配所有战斗伤害给该生物。如果它阻挡两个或更多的生物，则它将按照之前宣告的伤害分配顺序分配其战斗伤害。这将可能允许阻挡生物将其战斗伤害划分。但除非在某攻击生物之前的所有生物均已经分配到致命伤害，否则不能对该攻击生物分配战斗伤害。当检查分配致命伤害时，将该生物上已经标记的伤害，和在同一个战斗伤害步骤中，其他生物正在分配的伤害也考虑进去，但不考虑任何将会改变造成伤害数值的异能或效应。分配给一个生物的伤害数量可以大于该生物致命伤害。

510.1e 一旦牌手为每个其操控的攻击或阻挡生物分配完毕伤害，总伤害分配（而非任何单独的攻击或阻挡生物的伤害分配）检查其是否符合以上所有规定。如果不符合，则战斗伤害分配非法；游戏倒回至该牌手开始伤害分配之前的时间点（参见规则 726，“处理非法动作”。）

510.2. 其次，所有被分配的战斗伤害同时造成。此回合动作不使用堆叠。没有牌手有机会在分配战斗伤害和造成战斗伤害之间施放咒语或起动异能。

例如：鹰中队（1/1 具有飞行的生物）和鬼怪长矛兵（2/1 生物）攻击。迷乱莫葛（1/1 具有起动式异能“牺牲迷乱莫葛：迷乱莫葛对任意一个目标造成 1 点伤害。”的生物）阻挡鬼怪长矛兵。防御牌手在宣告阻挡者步骤中牺牲迷乱莫葛来对鹰中队造成 1 点伤害。鹰中队被消灭。鬼怪长矛兵本回合不会造成或受到战斗伤害。如果防御牌手将迷乱莫葛留在战场上，则迷乱莫葛和鬼怪长矛兵会对彼此造成致命伤害，但鹰中队不会受到伤害。

510.3. 然后，主动牌手得到优先权。（参见规则 117，“时机和优先权”。）

510.3a 任何因造成伤害、或在此后执行状态动作时触发的异能在主动牌手得到优先权之前进入堆叠；这些异能触发的先后顺序没有意义。（参见规则 603，“处理触发式异能”。）

510.4. 如果于战斗伤害步骤开始时，至少有一个攻击或阻挡生物具有先攻（参见规则 702.7）或连击（参见规则 702.4），则只有具有先攻或连击的生物在该战斗伤害步骤中分配伤害。在该步骤之后，该阶段得到第二个战斗伤害步骤，而不是直接进入战斗结束步骤。只有其余在第一个战斗伤害步骤开始时不具有先攻或连击的攻击或阻挡生物，以及其余当前具有连击的生物，在第二个战斗伤害步骤中分配伤害。在此步骤之后，此阶段进入战斗结束步骤。

511. 战斗结束步骤

511.1. 战斗结束步骤没有回合动作。一旦该步骤开始，主动牌手得到优先权。（参见规则 117，“时机和优先权”。）

511.2. “在战斗结束时”触发的异能在战斗结束步骤开始时触发。持续“直到战斗结束”的效应在战斗阶段结束后结束。

511.3. 一旦战斗结束步骤结束，所有生物和鹏洛客被移出战斗。在战斗结束步骤之后，战斗阶段结束且战斗后行动阶段开始（参见规则 505）。

512. 终结阶段

512.1. 终结阶段包括两个步骤：结束步骤和清除步骤。

513. 结束步骤

513.1. 结束步骤没有回合动作。一旦该步骤开始，主动牌手得到优先权。（参见规则 117，“时机和优先权”。）

513.1a 多年以来，在结束步骤开始时触发的异能被印为触发条件是“在回合结束时”。以这些用词印刷的卡牌均已经在 Oracle 牌张参考文献中勘误为“在结束步骤开始时”或“在下一个结束步骤开始时”。

513.2. 如果一个永久物具有“在结束步骤开始时”触发的异能，且该永久物在此步骤进入战场，则此异能在下一个回合的结束步骤之前不会触发。同理，如果一个延迟触发式异能“在下一个结束步骤开始时”触发，且该异能在此步骤中被创造，则此异能下一个回合的结束步骤之前不会触发。换句话说，步骤不会“倒回”从而让这些异能进入堆叠。此规则只适用于触发式异能；它并不适用于叙述为“直到回合结束”或“此回合”的具有时限的持续式效应。（参见规则 514，“清除步骤”。）

514. 清除步骤

514.1. 首先，如果主动牌手的手牌数高于其*手牌上限*（通常情况下是七张），其必须弃掉足够的牌来让手牌数等同于手牌上限。此回合动作不使用堆叠。

514.2. 其次，以下动作同时发生：永久物（包括跃离的永久物）上标记的所有伤害被移除，且所有“直至回合结束”和“此回合”的效应结束。此回合动作不使用堆叠。

514.3. 一般情况下，没有牌手在清除步骤中会得到优先权，所以不能施放咒语或起动异能。但是此规则有以下特例：

514.3a 在此刻，游戏检查是否有任何状态动作需要执行，和/或任何触发式异能等待进入堆叠（包括“在下一个清除步骤开始时”触发的异能）。如果有，则执行这些状态动作，然

后将这些触发式异能放进堆叠，然后主动牌手得到优先权。牌手可以施放咒语和起动异能。一旦堆叠为空且所有牌手连续让过，另一个清除步骤开始。

6. 咒语、异能和效应

600. 总则

601. 施放咒语

601.1. 多年以来，施放咒语或作为咒语施放一张牌这个动作，在牌上被称为“使用”该咒语或该牌。以这些用词印刷的卡牌均已经在 Oracle 牌张参考文献中勘误为“施放”该咒语或该牌。

601.1a 一些效应依然“使用”一张牌。“使用一张牌”表示，在作为地使用该牌或作为咒语施放该牌中适当的一项。

601.2. 施放咒语指将其从当前区域（通常是手牌）放进堆叠，且支付其费用，从而令它可以在结算时产生效应。施放咒语分为两部分：咒语的声明（规则 601.2a-d）和确定及支付费用（规则 601.2f-h）。要施放咒语，牌手需依序进行下列步骤。牌手必须在允许合法施放该咒语的情况下才可以开始此流程（参见规则 601.3）。如果牌手在执行下列任一步骤时无法遵循该步骤的要求，则该咒语的施放非法；游戏倒回至声明施放该咒语之前的时间点（参见规则 726，“处理非法动作”）。

601.2a 要声明施放咒语，该牌手首先将该牌（或该牌的复制）从其现在的区域移到堆叠上。它成为堆叠最顶端的物件。它具有该牌（或该牌复制）给予的所有特征，且该牌手成为其操控者。该咒语直到结算、被反击，或被一个规则或效应转移到其他区域之前一直保持在堆叠中。

601.2b 如果该咒语具有模式，则该牌手宣告其选择的模式（参见规则 700.2）。如果该牌手希望将任何牌通联到该咒语上（参见规则 702.47），他从其手上展示这些牌。如果该咒语具有替代、额外、或其他于施放时支付的特殊费用，如购回或增幅费用（参见规则 118.8 和 118.9），该牌手宣告其将支付其中任何或全部费用（参见规则 601.2f）。牌手不能应用两种替代施放的方式，或对同一个咒语应用两种替代性费用。如果该咒语具有于施放时支付的可变数值费用（比如其法术力费用中包含{X}；参见规则 107.3），该牌手宣告该可变数值的数值。如果该可变数值的数值在该咒语的叙述中由牌手将在稍后的咒语宣告或结算中作出的选择来定义，该牌手改为在此时作出该选择，而非在该稍后的时间点。如果于该咒语被施放时所支付的一个费用中包含混血法术力符号，该牌手宣告他即将支付的等同于该费用的非混血费用。如果于释放咒语时支付的一个费用中包含非瑞克西亚法术力符号，该牌手宣告他为每个这些符号支付 2 点生命或支付对应颜色的法术力。在此之前所作出的选择（例如选择从坟墓场中施放具有返照的咒语，或选择用变身面朝下的施放生物）可能会在该牌手作出选择时限制其选项。

601.2c 该牌手为咒语要求的每个目标宣告其所选择的相对应的物件或牌手。一个咒语可能只有在一个替代、额外、或特殊费用（例如购回或增幅费用）、或某个模式被选择的情况下才要求一些目标；否则，该咒语被视同不具有这些目标般被施放。类似地，一个咒语可能只有在为其选择了一个替代或额外费用时才要求不同的目标。如果该咒语具有的目标数量为可变数值，该牌手在宣告目标前宣告他将选择多少个目标。在某些情况下，目标的数量会由咒语的叙述定义。一旦该咒语目标的数量被确定，该数量便不会改变，即使用于确定目标数量的信息已经变化。同一个目标不能被咒语上的某一个“目标”一词多次选择。但如果该咒语在多处使用“目标”一词，则同一个物件或牌手可以被每个“目标”一词选择一次（只要它符合目标要求）。如果任何效应要求一个物件或牌手必须被选择为目标，则选择目标的牌手在不违反任何规则或令该物件或牌手不能被选择为目标的效应的前提下，必须尽可能达成最多数量的此类效应。每个被选择的物件和/或牌

手成为该咒语的目标。（任何在这些物件和/或牌手成为咒语的目标时触发的异能在此时触发；它们在该咒语完成被施放之前将等待进入堆叠。）

例如：如果一个咒语为“横置两个目标生物”，则同一个目标不能被选择两次；该咒语要求两个不同的合法目标。一个咒语为“消灭目标神器和目标地”，则可以以同一个神器地为目标两次，因为其在多处使用“目标”一词。

601.2d 如果该咒语要求牌手在一个或多个目标之间平分或分配一个效应（例如伤害或指示物），该牌手宣告该分配。这些目标中的每个目标必须至少分配到一个。

601.2e 游戏检查所声明的咒语是否能够合法施放。如果所声明的咒语不能合法施放，游戏倒回至声明施放该咒语之前的时间点（参见规则 726，“处理非法动作”）。

601.2f 该牌手确定该咒语的总费用。这通常只是其法术力费用。一些咒语具有额外或替代性费用。一些效应可能增加或减少须支付的费用，或提供其他的替代性费用。费用可能包括法术力、横置永久物、牺牲永久物、弃牌等。总费用为其法术力费用或替代性费用（于规则 601.2b 中确定），加上所有额外费用和增加的费用，并减去所有减少的费用。如果有多个减少费用的效应将要生效，该牌手可以以任意顺序生效这些效应。如果总费用的法术力部分被减少费用的效应减至没有，它被视同{0}。它不能被减少至小于{0}。一旦总费用被确定，任何直接影响总费用的效应生效。然后总费用的结果被“锁定”。如果有效应将在此之后改变总费用，它将没有任何效果。

601.2g 如果总费用包括支付法术力，则该牌手然后将有机会起动法术力异能（参见规则 605，“法术力异能”）。法术力异能必须在支付费用之前被起动。

601.2h 该牌手支付总费用。首先，牌手以任意顺序支付所有不涉及随机元素或将物件从牌库移动到某个公开区域的费用。然后牌手以任意顺序支付所有剩余的费用。不可以只支付部分费用。不能被支付的费用不可支付。

例如：你施放祭坛夺命，其费用为{1}{B}并具有额外费用牺牲一个生物。你牺牲雷景院佣兽，其效应令你的黑色咒语少支付{1}来施放。由于咒语的总费用在真正支付费用之前已经被“锁定”，你支付{B}而不是{1}{B}，即使你牺牲了佣兽。

601.2i 一旦 601.2a–h 中所叙述的所有步骤均被完成，于咒语施放期间修改其特征的效应生效，然后咒语成为被施放。任何因一个咒语被施放或进入堆叠而触发的异能此时触发。如果咒语的操控者在施放它之前具有优先权，他再次得到优先权。

601.3. 牌手只能在某规则或效应允许牌手施放该咒语、且没有规则或效应禁止该牌手施放该咒语时，才能施放咒语。

601.3a 如果某效应禁止牌手施放具有指定特性的咒语，该牌手可以在声明该咒语期间考虑任何可能导致这些特性改变的选择。如果有此类选择可以使得该效应不再禁止该牌手施放该咒语，该牌手可以开始施放该咒语并忽略该效应。

例如：一位牌手操控虚空筛除体，其部分叙述为“所有对手都不能施放法术力值为偶数的咒语。”该牌手的对手可以开始施放旋雷（一张法术力费用为{X}{R}{R}的牌），因为X的选定值可能使得该咒语的法术力值成为奇数。

601.3b 如果某效应允许牌手视同具有闪现异能地来施放具有指定特性的咒语，该牌手可以在声明该咒语期间考虑任何可能导致该咒语特性改变的选择。如果有此类选择可以使得该效应生效，该牌手可以视同其具有闪现异能地开始施放该咒语。

例如：一个效应为“你可以将灵气咒语视同具有闪现异能地来施放。”你手中有一张具有神授异能的生物牌。因为选择支付神授异能的替代性费用使得该咒语成为灵气咒语，你可以合法地开始施放该咒语，如同该咒语具有闪现异能。

601.3c 如果一个效应允许牌手仅当一个替代费用或额外费用被支付时才能视同其具有闪现异能地施放某咒语，该牌手可以视同其具有闪现异能地开始施放该咒语。

601.3d 如果一个咒语仅当符合特定条件时才具有闪现，其操控者可以在该条件符合时视同其具有闪现异能地开始施放该咒语。

601.3e 一些规则或效应叙述在确定一张牌或一张牌的复制是否可以合法施放时，会考虑它的一组替代特征或其特征的子集。在此次确定中，这些替代特征替换该物件的原特征。一旦该物件具有这些特征便会生效的持续性效应也会被考虑在内。

例如：贾路的兽群的部分叙述为“你可以从你的牌库顶施放生物咒语。”如果你操控贾路的兽群，且你的牌库顶牌是一张具有变身异能的非生物牌，你可以使用其变身异能施放之。

例如：伊捷守护者梅列克的部分叙述为“你可以从你的牌库顶施放瞬间和法术咒语。”如果你操控伊捷守护者梅列克，且你的牌库顶牌是巨人杀手（一张历险名为连根砍倒的瞬间之历险者生物牌），你可以施放连根砍倒，但不能施放巨人杀手。倘若此时你操控的不是梅列克、而是贾路的兽群，则你可以从牌库顶施放巨人杀手，而不能施放连根砍倒。

601.3f 一些效应允许牌手从放逐区牌面朝下的牌中施放具某些特性的咒语。仅当牌手被允许检视这些放逐区中牌面朝下的牌时，该牌手才可以开始施放该咒语。

601.4. 如果牌手在完成咒语的声明（参见规则 601.2a–d）之后不再被允许施放之，则该咒语施放非法，游戏倒回至声明施放该咒语之前的时间点（参见规则 726，“处理非法动作”）。如果某规则或效应在确定和支付该咒语的费用时（参见规则 601.2f–h）或该咒语的施放完成之后使得该咒语的施放非法，则它没有作用。

601.5. 一些咒语要求其操控者的一位对手于施放过程中作出一般情况下由其操控者作的某些动作，例如选择一个模式或选择目标。在这些情况下，该对手在该咒语的操控者一般情况下作这些动作时相应的作出选择。

601.5a 如果有多于一位对手可以作出此类选择，该咒语的操控者决定哪位对手将作出选择。

601.5b 如果该咒语要求其操控者以及另一位牌手于该咒语被施放时同时作某些动作，该咒语的操控者首先作这些动作，然后为另一位牌手。这是规则 101.4 的特殊情况。

601.6. 施放一个影响费用的咒语不会影响已经在堆叠上的咒语和异能。

602. 起动起动式异能

602.1. 起动式异能具有费用和效应。其格式为“[费用]：[效应]。[起动限制（如果有的话）]”。

602.1a *起动费用*是冒号（：）前的全部。一个异能的起动费用必须由起动它的牌手支付。

例如：一个异能为“{2}，{T}：你得到 1 点生命”的起动费用为两点任意类别的法术力以及横置具有此异能的永久物。

602.1b 起动式异能中冒号后面的某些文字可能叙述起动该异能时必须遵循的指示。这些文字可能会叙述哪些牌手可以起动该异能，限制牌手何时可以起动该异能，或定义起动费用

的某些条件。这些文字不是异能效应的一部分。它在任何时候都生效。如果起动式异能具有任何起动时的指示，它会出现在最后，即在异能的效应之后。

602.1c 起动式异能是唯一一种可以被起动的异能。如果一个物件或规则使用起动一个异能但未能明确表示哪种异能，它必定表示一个起动式异能。

602.1d 多年以来，在牌上被称为“使用”该异能。以这些用词印刷的卡牌均已经在 Oracle 牌张参考文献中勘误为“起动”该异能。

602.2. 起动一个异能指将其放进堆叠并支付其费用，导致它最终可以结算并产生其效果。除非一个物件特别注明，否则只有该物件的操控者（或没有操控者的话，其拥有者）可以起动其起动式异能。起动异能须按照顺序完成以下列出的步骤。如果在起动异能的过程之中，牌手不能完成其中任何步骤，该异能为非法起动；游戏倒回至该异能开始起动之前的时刻（参见规则 726，“处理非法动作”）。宣告起动和支付费用在之后将不能更改。

602.2a 该牌手宣告他将起动该异能。如果一个起动式异能从隐藏区域中被起动，具有该异能的牌将被展示。该异能将作为非牌物件被放进堆叠。它成为堆叠最顶端的物件。它具有创造它的异能所具有的文字叙述，且不具有任何其他特征。其操控者为起动该异能的牌手。该异能直到被反击、结算，或被一个效应转移到其他区域之前将一直保持留在堆叠上。

602.2b 起动异能的其余部分与规则 601.2b–i 中列出的施放咒语部分相同。这些规则对起动一个异能与施放一个咒语相同。与咒语的法术力费用（规则 601.2f 中引用）对应的为起动式异能的起动费用。

602.3. 一些异能要求其操控者的一位对手于起动过程中作出一般情况下由其操控者作的某些动作，例如选择一个模式或选择目标。在这些情况下，该对手在该异能的操控者一般情况下作这些动作时相应的作出选择。

602.3a 如果有多于一位对手可以作出此类选择，该异能的操控者决定哪位对手将作出选择。

602.3b 如果该异能要求其操控者以及另一位牌手于该异能被起动时同时作某些动作，该异能的操控者首先作这些动作，然后为另一位牌手。这是规则 101.4 的特殊情况。

602.4. 起动一个影响费用的异能不会影响已经在堆叠上的咒语和异能。

602.5. 牌手不能尝试开始起动一个不允许被起动的异能。

602.5a 除非一个生物在其操控者最近的一个回合开始时便由其操控，否则该生物具有的起动费用中包含横置符号（{T}）或重置符号（{Q}）的起动式异能不能被起动。对具有敏捷的生物忽略此规则（参见规则 702.10）。

602.5b 如果一个起动式异能对于使用具有限制（例如，“每回合只能起动此异能一次”），该限制对该物件持续生效，即使其操控者发生了改变。

602.5c 如果一个物件从另一个物件上获取了一个具有使用限制的起动式异能，则该限制只对此从另一个物件上获取的该异能生效。它不对其他相同措词的异能生效。

602.5d 起动式异能具有“只能于法术时机起动”表示该牌手必须遵从施放法术咒语的时机规则，即使该异能并不是一个法术。该牌手不需要有他可以施放的法术牌。

602.5e 起动式异能具有“只能于瞬间时机起动”表示该牌手必须遵从施放瞬间咒语的时机规则，即使该异能并不是一个瞬间。该牌手不需要有他可以施放的瞬间牌。

603. 处理触发式异能

603.1. 触发式异能具有触发条件和效应。其格式为“[当/每当/在][触发条件或事件]，[效应]。[指示（如有的话）]”。

603.1a 触发式异能可能在其效应之后包含指示。这些指示可能会限制该异能可指定的目标、或叙述其不能被反击。此文字叙述不是该异能效应的一部分。它在该异能在堆叠上时生效。

603.2. 每当一个游戏事件或游戏状态符合一个触发式异能的触发事件时，该异能自动触发。该异能此时并不会作任何事。

603.2a 由于它们不是被施放或起动的，触发式异能即使在不能合法施放咒语或起动异能时也会触发。阻止异能被起动的效应不会影响它们。

603.2b 当一个阶段或步骤开始时，所有“在[此阶段或步骤]开始时”触发的异能触发。

603.2c 触发事件每次只会导致一个触发式异能触发一次。但如果一个事件包含发生多次，则它会反复触发。

例如：一个永久物具有触发条件为“每当一个地从战场进入坟墓场时，……”的异能，如果有人施放一个消灭所有地的咒语，该异能在该咒语的结算中将因每个被放进坟墓场的地触发一次。

603.2d 异能可能会叙述一个触发式异能额外触发数次。在此情形下，应决定该异能触发应当触发多少次（而非仅仅决定其已触发），然后该异能触发等量的次数。叙述一个异能额外触发数次的效应不会反复引发本身，且不会适用于影响异能触发次数的其他效应。

603.2e 一些效应提及物件的触发式异能。此类效应仅指该物件具有的触发式异能，而非任何该物件具有之异能可能创造的延迟触发式异能（参见规则 603.7）。

603.2f 一些触发事件使用“成为”一词（例如，“成为被贴附”或“成为被阻挡”）。它们只在所叙述的事件发生时触发；它们不会因为该状态已经存在而触发，或因保持而再次触发。一个当永久物“成为横置”或“成为未横置”而触发的异能不会因为该永久物以该状态进入战场而触发。

例如：一个当永久物“成为横置”而触发的异能，只有在一个已经存在在战场上的永久物的状态从未横置成为横置时才会触发。

603.2g 如果一个触发式异能的触发条件符合，但具有该触发式异能的物件不对所有牌手可见，则该异能不会触发。

603.2h 一个异能只有在其触发事件真正发生了的情况下才会触发。一个被防止或被替代的效应不会触发任何异能。

例如：如果所有的伤害均被防止，则一个因造成伤害而触发的异能不会触发。

603.2i 触发式异能具有的指示可能会以“每回合只能如此作一次”结尾。此异能仅当其来源的操控者该回合尚未执行该指示的动作时才会触发。

603.3. 一旦异能触发，其操控者于下一次有牌手将得到优先权时将其作为非牌物件放进堆叠。参见规则 117，“时机和优先权”。该异能成为堆叠最顶端的物件。它具有创造它的异能所具有的文字叙述，且不具有任何其他特征。该异能直到被反击、结算或一个效应将其移到其他地方之前将一直保持留在堆叠上。

603.3a 一个触发式异能的操控者为它触发时操控其来源的牌手，除非它是一个延迟触发式异能。确定延迟触发式异能的操控者，参见规则 603.7d–f。

603.3b 如果自上一次有牌手得到优先权之后有多个异能触发，这些异能经由以下两步放进堆叠。首先，每位牌手按照“主动牌手先决定”的顺序，将他所操控的、且不以另一个异能触发为触发条件的触发式异能以他所选择的任意顺序放进堆叠。（参见规则 101.4。）然后，每位牌手按照“主动牌手先决定”的顺序，将他所操控的其余触发式异能以他所选择的任意顺序放进堆叠。然后游戏再次检查和执行状态动作，直到没有需要执行的为止，然后此过程中触发的异能进入堆叠。此过程重复直到没有新的状态动作需要执行且没有异能触发为止。然后对应的牌手得到优先权。

603.3c 如果一个触发式异能具有模式，其操控者在将其放进堆叠时宣告所选择的模式。如果其中一个模式将为非法（例如，由于不能选择合法目标），则该模式不能被选择。如果没有模式被选择，该异能从堆叠被移除。（参见规则 700.2。）

603.3d 将触发式异能放进堆叠的其余部分与规则 601.2c–d 中列出的施放咒语部分相同。如果当触发式异能进入堆叠时需要作出选择，但无法为其作出合法选择，或如果规则或持续性效应将令其非法，则该异能从堆叠中被移除。

603.4. 一个触发式异能的格式可能为“当/每当/在[触发事件]，若[条件]，[效应]”。当该触发事件发生时，该异能检查该条件是否符合。该异能只有在条件符合时才会触发；否则它将没有效果。如果该异能触发，则于其结算时再次检查该条件是否符合。如果该条件此时不再符合，该异能从堆叠中被移除且没有任何效果。注意这将重复检查合法目标。此规则被称为“以‘若’开头的子句”。（“若”一词在牌其他部分的文字叙述中出现则只具有它的一般中文意义；此规则只对在触发条件之后紧接的“若”生效。）

> ***例如：****晶角兽君王叙述为，“在你的维持开始时，若你的总生命为 40 或更多，你便赢得此盘游戏。”于其操控者的维持开始时检查该牌手的总生命。如果该牌手的生命为 39 或更少，异能不会触发。如果该牌手的生命为 40 或更多，异能会触发并进入堆叠。于异能结算时，会再次检查该牌手的总生命。如果此时该牌手的生命为 39 或更少，异能从堆叠中被移除，并没有效果。如果此时该牌手的生命为 40 或更多，异能结算，该牌手赢得此盘游戏。*

603.5. 一些触发式异能的效应具有可选择性（它们包含“可以”，例如“在你的维持开始时，你可以抓一张牌”）。这些异能在它们触发时进入堆叠，无论其操控者为它作出何种选择。选择在该异能结算时作出。同样，具有“除非”符合某条件或牌手选择作出某个动作而产生效应的触发式异能将正常的进入堆叠；异能的“除非”部分在该异能结算时处理。

603.6. 与物件改变区域有关的触发事件被称为“改变区域触发”。很多具有改变区域触发的异能在该物件改变区域之后对该物件作出影响。在结算过程中，这些异能在该物件移动到的区域中寻找该物件。如果该物件在它移动去的区域中无法找到，该异能尝试对该物件作出影响的部分没有任何效果。该异能可能由于该物件从未进入过该区域、由于它在该异能结算之前离开该区域、或由于它所在的区域并不对某牌手公开（例如牌库或对手的手中）而无法找到该物件。（此规则对即使该物件离开该区域并在异能结算之前返回该区域的情况也同样生效。）最常见的改变区域触发为进入战场触发和离开战场触发。

603.6a 进入战场异能在一个永久物进入战场时触发。它们具有格式“当[此物件]进入战场时，……”或“每当一个[类别]进入战场时，……”。每次一个事件将一个或多个永久物放进战场时，所有在战场上的永久物（包括刚刚进入战场的那些）检查任何符合此事件的进入战场异能。

603.6b 改变永久物特征的持续性效应在该永久物在战场上的瞬间便生效（不是之前）。该永久物从未在战场上且具有未被改变的特征。持续性效应在该永久物在战场上之前不会生效（参见规则 603.6d）。

例如：如果一个效应为“所有地都是生物”且一个地被使用，该效应在该地牌进入战场的一刻便将该地变为生物，所以它将触发当一个生物进入战场所触发的异能。相对的，如果一个效应为“所有生物失去所有异能”且一张具有进入战场异能的生物牌进入战场，该效应将导致它在进入战场的一刻便失去所有异能，所以进入战场异能将不会触发。

603.6c 离开战场异能当一个永久物从战场转移到其他区域，或一个已跃回的永久物由于其拥有者离开游戏而离开游戏时触发。它们具有但不只限制于格式“当[此物件]离开战场时，……”或“每当[什么]从战场进入坟墓场时，……”。（参见规则 603.10。）尝试对一个离开战场的永久物作任何事情的异能只在它进入的第一个区域中检查该牌。当一张牌“从任何地方”进入某个特定区域而触发的异能不被视同离开战场异能，即使该物件被从战场上被放进该区域。

603.6d 一些永久物具有叙述“[此永久物]进入战场时上面有……”、“于[此永久物]进入战场时，……”或“[此永久物]横置进入战场”。此类叙述为静止式异能，而不是触发式异能；这些效应作为将该永久物放进战场事件的一部分生效。

603.6e 一个灵气具有当所结附的永久物离开战场时触发的触发式异能。这些触发式异能可以在其移到的区域中找到该永久物牌成为的新物件；在检查状态动作之后，它们也可以在其拥有者的坟墓场中找到该灵气成为的新物件。参见规则 400.7。

603.7. 一个效应可能会创造一个之后作某些事情的延迟触发式异能。一个延迟触发式异能包括“当”、“每当”，或“在”，且该词一般不在异能的开头。

603.7a 延迟触发式异能由咒语和异能在结算时创造、因替代性效应生效而产生、或因允许牌手执行动作的静止式异能而产生。延迟触发式异能直到被真正创造之前不会触发，即使它的触发事件刚刚发生过。其他之前发生过的事件可能会令该触发事件无法发生。

例如：一个效应的部分为“当此生物离开战场时”，但该生物在该咒语或异能结算前便离开了战场。这种情况下，该延迟触发式异能将不会触发。

例如：如果一个效应为“当此生物成为未横置时”且该生物在此效应结算前便重置，该异能将等待下次该生物重置。

603.7b 一个延迟触发式异能只会触发一次——即下一次该触发事件发生时，除非它具有一个时限，例如“本回合”。如果该异能的触发事件同时发生多于一次、且该异能没有时限，该延迟触发式异能的操控者选择哪个事件导致该异能触发。

603.7c 一个引用某物件的延迟触发式异能即使在该物件改变特性后依然会影响该物件。但如果该物件在延迟触发式异能结算时不再在对应的区域，该异能不会影响它。（注意如果该物件离开此区域且返回，它将是一个新的物件且不会受到影响。参见规则 400.7。）

例如：一个异能为“在下一个结束步骤开始时，放逐此生物”将放逐该永久物，即使它在下一个结束步骤已经不是生物。但如果该永久物在此之前离开战场，则它没有任何效果。

603.7d 由咒语创造的延迟触发式异能的来源为该咒语。该延迟触发式异能的操控者与创造它的咒语结算时该咒语的操控者相同。

603.7e 如果一个起动式或触发式异能创造了延迟触发式异能，则该延迟触发式异能的来源与创造它的异能来源相同。该延迟触发式异能的操控者与创造它的异能结算时该异能的操控者相同。

603.7f 如果一个静止式异能产生了一个创造延迟触发式异能的替代性效应，该延迟触发式异能的来源是具有该静止式异能的物件。该延迟触发式异能的操控者与在替代性效应生效时该物件的操控者相同。

603.7g 如果一个静止式异能允许牌手执行动作、且如果牌手如此作便创造一个延迟触发式异能，该延迟触发式异能的来源是具有该静止式异能的物件。该延迟触发式异能的操控者与该动作被执行时该物件的操控者相同。

603.8. 一些触发式异能在游戏状态（例如一位牌手不操控某牌类别的永久物）符合时触发，而不是某事件发生时触发。一旦游戏状态符合这些条件，这些触发式异能触发。它们将在下一次有机会时进入堆叠。这些被称为*状态触发*。（注意状态触发与状态动作不同。）一个状态触发式异能直到该异能结算、被反击、或因其他原因离开堆叠之前不会再次触发。然后，如果具有该异能的物件依然在相同区域，且游戏状态依然符合起触发条件，该异能将再次触发。

> ***例如：****一个永久物的异能为"每当你没有手牌时，抓一张牌"。如果其操控者使用其手上的最后一张牌，该异能将触发一次，且在其离开堆叠前不会再次触发。如果其操控者施放咒语"弃掉你的手牌，然后抓等量的牌"，则该异能将在该咒语的结算过程中触发，因为该牌手暂时没有手牌。*

603.9. 一些触发式异能特指当一位牌手输去游戏时触发。这些异能当有牌手输去或离开游戏时触发，无论原因为何，除非该牌手由于平手离开游戏。参见规则 104.3。

603.10. 一般情况下，在一个事件之后立即存在的物件会检查该事件是否符合任何触发条件，且此时存在的持续性效应被用来决定触发条件，以及受此事件影响的物件的特征。但有些触发式异能是此规则的例外；游戏需要根据在事件发生前的时刻，这些异能是否存在以及物件的特征，"回溯"来确定这些异能是否触发。此类例外如下：

603.10a 一些改变区域的触发式异能需要回溯。此类异能包括离开战场异能、当一张牌离开坟墓场时触发的异能、及当一个所有牌手可见的物件置入手牌或牌库中时触发的异能。

> ***例如：****两个生物、以及一个具有异能"每当一个生物死去时，你获得 1 点生命"的神器在战场上。有人施放了一个咒语，消灭所有神器、生物和结界。即使该神器与生物同时置入其拥有者的坟墓场，该神器的异能也会触发两次。*

603.10b 当一个永久物跃离时触发的异能需要回溯。

603.10c 当特指一个物件成为未被贴附时触发的异能需要回溯。

603.10d 当一个牌手失去一个物件的操控权时触发的异能需要回溯。

603.10e 当一个咒语被反击时触发的异能需要回溯。

603.10f 当一位牌手输去游戏时触发的异能需要回溯。

603.10g 当一位牌手时空换离一个时空而触发的异能需要回溯。

603.11. 一些物件具有关联于一个或更多触发式异能的静止式异能。（参见规则 607，“关联异能”。）此类物件将这些异能连为一段，静止式异能在前，每个与其关联的触发式异能紧接在后。有极少数物件具有将触发条件写在中间而不是开始的触发式异能。

例如：一个异能为“展示你每回合抓的第一张牌。每当你以此法展示一张基本地牌，抓一张牌”是一个关联于触发式异能的静止式异能。

603.12. 一个结算中的咒语或异能可能会允许或指示牌手作某动作并创造一个触发式异能，“当[牌手][作或不作]”该动作时，或“当以此法[发生某事]时”触发。此类*自身触发式异能*遵循延迟触发式异能的规则（参见规则 603.7），惟下列一点除外：此类异能在被创造后就会立即检查其触发事件在创造该异能的咒语或异能先前的结算过程中是否发生。

例如：穿心蝎狮具有异能叙述为“当穿心蝎狮进战场时，你可以牺牲另一个生物。当你如此作时，穿心蝎狮对任意一个目标造成伤害，其数量等同于所牺牲生物的力量。”该自身触发式异能仅当你因为原触发式异能牺牲另一个生物而触发，且不会因为任何其他原因牺牲生物而触发。

603.12a 通常，如果触发事件在创造该事件的咒语或异能结算期间多次发生，该自身触发式异能会因每次事件发生各触发一次。但是，如果结算中的咒语或异能包含一个支付某费用“任意次数”的选择，并创造一个触发式异能“当[牌手]支付一次或数次[该费用]时”触发，支付一次或数次该费用仅会使该自身触发式异能触发一次。

604. 处理静止式异能

604.1. 静止式异能一直有效，而不是被起动或触发。它们被表示为叙述形式，且为正确的。

604.2. 静止式异能创造持续性效应，其中一些为防止性效应或替代性效应。只要具有该异能的永久物保留在战场上且依然保有该异能，或只要具有该异能的物件依然保留在对应的区域，这些异能便生效，如规则 113.6 中叙述。

604.3. 一些静止式异能为*特征定义异能*。特征定义异能表达一个物件的特性，该特性一般可在该物件的其他地方找到（例如其法术力费用、类别栏、或力量/防御力）。特征定义异能可以附加到或覆盖在该物件的其他地方找到的信息。特征定义异能在所有区域生效。它们在游戏外及游戏开始前也依然生效。

604.3a 一个静止式异能在符合以下条件时为特征定义异能：（1）它定义一个物件的颜色、副类别、力量、或防御力；（2）它印在受其影响的牌上、它由派出衍生物的效应赋予受其影响的衍生物、或作为复制效应或叙述更改效应的结果赋予受其影响的物件；（3）它不直接影响其他物件的特征；（4）它不是一个物件赋予自己的异能；以及（5）它不仅仅在符合某条件时才设定特征。

604.4. 很多灵气、武具以及工事都具有影响其贴附物件的静止式异能，但这些异能不指定该物件为目标。如果一个灵气、武具或工事被转移到不同的物件上，该异能不再对原来的物件生效，而是开始影响新的物件。

604.5. 一些静止式异能于咒语在堆叠期间有效。这些经常为提及反击该咒语的异能。另外，“作为施放……的额外费用”、“你可以支付[费用]而不是支付[此物件]的法术力费用”、以及“你可以不支付其法术力来施放[此物件]”的异能均于该咒语在堆叠期间生效。

604.6. 一些静止式异能于该牌在任何你可以施放或使用它的区域内生效（一般为你的手上）。这些异能只限制于“你可以[施放/使用][此牌]……”、“你不能[施放/使用][此牌]……”、以及“只有在……的情况下[施放/使用][此牌]”。

604.7. 与咒语及其他类别的异能不同，静止式异能不使用一个物件的最后已知信息来决定它们的效应如何生效。

605. 法术力异能

605.1. 一些起动式异能和一些触发式异能为法术力异能，它们遵从特殊的规则。只有符合以下两者之一的异能为法术力异能，无论它们还产生何种其他效应或可能有的时机限制（例如“只能于瞬间时机起动”）。

605.1a 如果一个起动式异能符合以下所有条件，则它属于法术力异能：不需要目标（参见规则 115.6）、在结算时可以加法术力到牌手的法术力池中、且它不是忠诚异能。（参见规则 606，“忠诚异能”。）

605.1b 如果一个触发式异能符合以下所有条件，则它属于法术力异能：不需要目标（参见规则 115.6）、因起动式法术力异能的起动或结算、或因法术力加到牌手的法术力池中而触发（参见规则 605.1a）、且在结算时可以加法术力到牌手的法术力池中。

605.2. 一个法术力异能即使在游戏状态不允许其产生法术力的情况下依然为法术力异能。

例如：一个永久物具有异能“{T}：你每操控一个生物便加{G}”。即使你不操控任何生物或该永久物已经被横置，此异能依然是法术力异能。

605.3. 起动一个起动式法术力异能遵从起动任何其他起动式异能的规则（参见规则 602.2），但包括以下特例：

605.3a 每当牌手持有优先权时、每当他施放一个要求支付法术力的咒语或起动一个要求支付法术力的异能时、或每当规则或效应要求支付法术力，即使处于施放或结算咒语/起动或结算异能的中途时，牌手可以起动一个起动式法术力异能。

605.3b 一个起动式法术力异能不进入堆叠，所以它不能被目标、反击、或被响应。它在起动之后马上结算。（参见规则 405.6c。）

605.3c 一旦牌手开始起动一个法术力异能，直到该异能结算为止，该异能不能再次被起动。

605.4. 触发式法术力异能遵从任何其他触发式异能的规则（参见规则 603，“处理触发式异能”），但包括以下特例：

605.4a 一个触发式法术力异能不进入堆叠，所以它不能被目标、反击、或被响应。它在触发它的法术力异能之后马上结算，而不等待优先权。

例如：一个结界具有“每当牌手横置一个地以产生法术力时，该牌手加一点法术力，其类别为该地刚才已产生之类别。”。如果某牌手在施放咒语的过程中横置地产生法术力，他会立即加该额外的法术力，且可以被用来支付该咒语。

605.5. 咒语以及不符合规则 605.1a–b 所列出情况的异能不是法术力异能。

605.5a 一个具有目标的异能不是法术力异能，即使它在结算时可以将法术力加进牌手的法术力池中。一个产生法术力但不是因为起动法术力异能而触发的触发式异能，或由起动法

术力异能而触发但不产生法术力的触发式异能，同样不是法术力异能。它们相应的遵从一般起动式或触发式异能的规则。

605.5b 咒语永远不会是法术力异能，即使它在结算时将法术力放进牌手的法术力池中。它与其他咒语一样地施放和结算。一些早先版本的牌印有牌类别“法术力源”；这些牌均已经在 Oracle 牌张参考文献中勘误为瞬间。

606. 忠诚异能

606.1. 一些起动式异能为忠诚异能，它们遵从特殊规则。

606.2. 在费用中包含忠诚符号的起动式异能为忠诚异能。一般情况下，只有鹏洛客具有忠诚异能。

606.3. 在牌手回合的行动阶段且堆叠为空时，该牌手可以随时在他具有优先权时起动其所操控的某个永久物的一个忠诚异能，但只有在该永久物本回合没有起动过任何忠诚异能的前提下。

606.4. 起动一个忠诚异能的费用为该永久物放上或从该永久物移去一定数量的忠诚指示物，如该异能费用中的忠诚符号所示。此费用可被其他效应影响。

606.5. 如果起动一个忠诚异能的总费用包含多个增加或移去忠诚指示物的费用，这些费用组合成为一个单一的增加或移去忠诚指示物的费用。

例如：牌手操控卡萨恩隆，其部分叙述为“你起动之由鹏洛客具有的忠诚异能须额外支付[+1]来起动。”该牌手同时操控一个具有三个忠诚指示物的鹏洛客。要起动该鹏洛客通常费用为[+1]的异能，该牌手在其上放置两个忠诚指示物。要起动该鹏洛客通常费用为[-4]的异能，该牌手从其上移去三个忠诚指示物。

606.6. 除非该永久物具有至少等量的忠诚指示物，否则其具有负数忠诚费用（在计算所有额外费用之后）的忠诚异能不能被起动。

607. 关联异能

607.1. 一个物件可能印有两个异能，其中一个导致作出动作或受影响的物件或牌手，而另一个直接提及这些动作、物件或牌手。在此情况下，这两个异能互相关联：第二个异能仅指第一个异能作出的动作或影响的物件或牌手，而不是任何其他异能。

607.1a 一个印在另一个异能中且被给予该物件的异能，在此情况下被认为印在该物件上。

607.1b 一个印在转化式双面牌（参见规则 712）的任一牌面上的异能，无论其哪一牌面朝上，在此情况下都被认为印在该物件上。

607.1c 一个物件上印的异能如果符合规则 607.1 中叙述的全部两种情况，则它与自己相关联。

607.1d 如果一个物件是衍生物或徽记，而另一个物件是派出该衍生物或徽记的异能之来源，则印刷在这两个物件上的异能可以互相关联。在此情形下，这些异能符合规则 607.2 中所列出的数种关联异能条件中的一种，其区别仅在于印刷在两个物件上而非一个。

607.2. 关联异能有很多种。

607.2a 如果一个物件印有放逐牌的起动式或触发式异能，且印有的另一个异能提及“该被放逐的牌”或“被[此物件]放逐”的牌，这些异能互相关联。第二个异能仅指放逐区中因第一个异能的结果放于此区的牌。

607.2b 如果一个物件印有的异能产生放逐牌的替代性效应，且印有另一个异能提及“该被放逐的牌”或“被[此物件]放逐”的牌，这些异能互相关联。第二个异能仅指放逐区中因第一个异能创造的替代性效应的直接结果放于此区的牌。参见规则 614，“替代性效应”。

607.2c 如果一个物件印有将物件放进战场的起动式或触发式异能，且印有另一个异能提及“由[此物件]放进战场”或“由[此物件]派出”的物件，这些异能互相关联。第二个异能仅指因第一个异能的结果放进战场的物件。

607.2d 如果一个物件印有令一位牌手“选择一个[数值]”，且印有另一个异能提及“被选择的[数值]”、“最后选择的[数值]”或类似之叙述，这些异能互相关联。第二个异能仅指因第一个异能的结果而作出的选择。

607.2e 如果一个物件印有一个允许一些信息被记下的异能，和另一个提及该物件所记下信息的异能，这些异能互相关联。第二个异能仅指因第一个异能的结果而记下的信息。

607.2f 如果一个物件印有令一位牌手从两个或更多词中作选择、且这些词在其他情况下没有规则含义的异能，且印有另一个异能提及一个或更多被选择的词，这些异能互相关联。第二个异能仅指因第一个异能的结果而作出的选择。

607.2g 如果一个物件印有令一位牌手在其进入战场时支付费用的异能，且印有另一个异能提及“于[此物件]进入战场时”支付的费用，这些异能互相关联。第二个异能仅指因第一个异能的结果而支付的费用。

607.2h 如果一个物件在同一段落中印有一个静止式异能和一个或更多触发式异能，每个触发式异能都与该静止式异能互相关联。每个触发式异能仅指因该静止式异能的结果作出的动作。参见规则 603.11。

607.2i 如果一个物件印有增幅异能，且印有的另一个提及该物件是否增幅，这些异能互相关联。第二个异能仅指作为咒语施放此物件时，是否要支付第一个异能中列出的增幅费用。如果一个增幅异能列有多个费用，它将与多个异能互相关联。它们中的每个异能都将明确提及哪一个增幅费用。参见规则 702.33，“增幅”。

607.2j 如果一个物件印有令一位牌手在该物件施放时支付某个可变数值额外费用的异能，且印有另一个异能提及“于[此物件]施放时”支付的费用，这些异能互相关联。第二个异能仅指在第一个异能中列出并在该物件作为咒语施放时所选定的费用。参见规则 601.2b。

607.2k 由关键字夺冠代表的两个异能互相关联。参见规则 702.72，“夺冠”。

607.2m 由锚定词开头的异能与允许牌手选择该锚定词的异能互相关联。参见规则 614.12b。

607.2n 如果一个物件印有一个允许牌手“于你将你的套牌洗牌准备开始游戏前”放逐一张或数张牌的静止式异能，和一个提及“以名称为[此物件的名称]之牌放逐”之牌的异能，后者异能与任何于游戏开始前具有该名称之物件所具有的前者异能互相关联。

607.2p 如果一个物件具有一个使牌手在游戏开始前为一个特征定义异能作出选择的静止式异能，以及一个与该异能印在同一段落的特征定义异能，这些异能互相关联。后者异能仅

提及因前者异能之故作出的选择，且游戏进行过程中在该物件改变区域后仍持续提及该选择。

607.2q 如果一个永久物咒语印有一个允许在支付费用以施放它时放逐一张或多张牌的异能，且该咒语所成的永久物具有提及“以[此物件]放逐的牌”，这些异能互相关联。后者异能仅提及支付成为该永久物的咒语之费用时所放逐的牌。

607.3. 如果一对关联异能中，其中一个异能用“被放逐的牌”、“被[此牌]放逐的牌”或类似用词形容一个单一物件，而另一个异能放逐了多张牌（一般是因为它被复制了），则该异能指代每张这些被放逐的牌。如果该异能询问被放逐牌的任何信息，例如特征或法术力值，它将得到多个答案。如果这些答案用来确定一个可变数值的值，使用这些答案之加总。如果该异能对“该”牌执行任何动作，它将对每张这些被放逐的牌执行该动作。如果该异能对“一张”牌执行任何动作，该异能的操控者选择哪张牌会受其影响。

607.4. 一个异能可能参与一对以上的关联异能。

例如：天堂羽饰具有以下三个异能：“于天堂羽饰进入战场时，选择一个颜色”、“每当一位牌手施放一个所选择颜色的咒语时，你得到 1 点生命”，以及“{T}：加一点所选择颜色的法术力”。第一个和第二个异能互相关联。第一个和第三个异能也互相关联。

607.5. 如果一个物件在同一个效应中需要一对关联异能，这些异能将在该物件上互相关联，即使它们没有被印在该物件上。它们不能与其他异能关联，无论该物件此时或之前有过什么异能。

例如：电弧匍行兽具有异能“{R}，放逐你牌库顶的十张牌：电弧匍行兽对任意一个目标造成 2 点伤害。”石化眼姊妹具有异能“{B}{G}：放逐目标阻挡石化眼姊妹，或被石化眼姊妹阻挡的生物”以及异能“{2}{B}：将一张被石化眼姊妹放逐的生物牌在你的操控下放进战场。”水银元素具有异能“{U}：水银元素获得目标生物的所有起动式异能直到回合结束。”如果牌手用水银元素获得电弧匍行兽的异能，起动该异能，然后令水银元素获得石化眼姊妹的异能，起动该放逐异能且然后起动放回战场的异能，只有水银元素使用石化眼姊妹的异能所放逐的生物牌可以被移回战场上。水银元素用电弧匍行兽的异能放逐的生物牌不能被移回。

607.5a 如果一个物件获得了一个提及选择的异能，但（a）并未同时复制与该异能相关联的异能，或（b）复制了与之关联的异能但并未为此关联异能作出过选择，则将此选择视同“未定义”。如果一个异能提及未定义的选择，异能的该部分将没有任何效果。

例如：万物使者进入战场，且不稳定变形兽成为其复制。万物使者具有“于万物使者进入战场时，选择一个颜色”以及“万物使者具有反该色保护异能。”由于不稳定变形兽不是作为万物使者的复制进入战场，所以它从未有为该异能选择颜色的机会，因此它不会获得保护异能。

例如：Vesuvan Doppelganger 作为万物使者的复制进入战场，且 Doppelganger 的操控者选择了蓝色。之后，Doppelganger 复制了奎利恩妖精。奎利恩妖精具有异能“{T}：加一点所选颜色的法术力。”虽然曾为 Doppelganger 选择过颜色，但为其作出此选择的异能并未与从妖精处复制而来的法术力异能相关联。起动 Doppelganger 的法术力异能将不会产生任何法术力。

608. 结算咒语和异能

608.1. 每次所有牌手连续让过，堆叠顶端的咒语或异能结算。（参见规则 609，“效应”。）

608.2. 如果结算的物件为瞬间咒语、法术咒语或异能，其结算过程可能包含一些步骤。首先为规则 608.2a 和 608.2b 中的步骤。然后为规则 608.2c–k 中适合的步骤，不按照任何特定的顺序。最后为规则 608.2m 中的步骤。

608.2a 如果一个触发式异能包含以“若”开头的子句，它将检查该条款的条件是否符合。如果该条件不符合，该异能被移出堆叠且没有任何效果。否则，它继续结算。参见规则 603.4。

608.2b 如果该咒语或异能指定了目标，它检查这些目标是否依然合法。一个不再存在于之前宣告为目标时所在区域的目标不合法。其他对游戏状态的更改可能会导致目标不再合法；例如，其特征可能被改变或一个效应可能改变了咒语的叙述。如果异能之来源离开了其原本所在的区域，则在此过程中会使用该来源的最后已知信息。如果一个咒语或异能的每个“目标”一词对应的目标均非法，该咒语或异能不会结算；将其从堆叠上移除，且如果它是咒语，将其置入其拥有者的坟墓场。否则，它将正常结算。非法目标（如果有的话）不会受到该咒语或异能的效应中关于这些非法目标部分之影响。关于其余合法目标部分的效应仍然可能会影响这些非法目标。如果该咒语或异能创造了一个影响游戏规则的持续性效应（参见规则 613.11），该效应不对非法目标生效。如果该效应的一部分需要确定非法目标的信息，该效应无法确定任何信息。该效应中任何需要这些信息以生效的部分不会生效。

> ***例如：****索霖的饥渴是一个“索霖的饥渴对目标生物造成 2 点伤害，且你获得 2 点生命。”的黑色瞬间。如果该生物在索霖的饥渴的结算过程中不合法（例如它获得了反黑保护或离开了战场），则索霖的饥渴不会结算。其操控者不会得到生命。*
> ***例如：****疫病孢子为“消灭目标非黑色生物和目标地。它们不能重生。”假设同一个生物地作为非黑色生物和地被宣告为目标，且在疫病孢子结算前它的颜色被改为黑色。疫病孢子仍然会结算，因为该黑色生物地依然是该咒语“目标地”部分的合法目标。它不能重生。*

608.2c 咒语或异能的操控者按照叙述的顺序进行动作。替代性效应可能会影响这些动作。在一些情况下，牌上之后部分的叙述可能会影响之前部分的叙述（例如，“消灭目标生物。它不能重生”或“反击目标咒语。如果该咒语被以此法反击，改为将其置于其拥有者的牌库顶而不是拥有者的坟墓场。”）在这些情况下不要不假思索便按照顺序令效应生效，需要阅读整段叙述并对其规则进行中文理解。

608.2d 如果咒语或异能的一个效应令牌手作出选择，且该选择不是作为施放咒语、起动异能、或用其他方式将咒语或异能放进堆叠的一部分而已经作出的选择，则该牌手于这些效应生效时宣告其选择。牌手不能选择不合法或无法作到的选项，但从空的牌库中抓牌除外（参见规则 121.3）。如果一个效应令牌手分配某些事物（例如伤害或指示物）给任何数量不指定目标的牌手和/或物件，该牌手须选择数量和分配方式，使得每位被选择的牌手或物件至少获得一个所分配的事物。（注意如果一个效应令牌手分配某些事物（例如伤害或指示物）给某个数量的目标物件和/或牌手，则分配的数量和分配方式在该咒语或异能放进堆叠的时候就被确定，而非在结算时；参见规则 601.2d。）

> ***例如：****一个咒语的叙述为“你可以牺牲一个生物。如果你不如此作，你失去 4 点生命。”一位不操控任何生物的牌手不能选择牺牲生物。*

608.2e 一些咒语和异能具有影响多位牌手的多个步骤或动作，用单独的句子或条款表示。在这些情况下，按照“主动牌手先决定”的顺序为第一个动作作出的选择，然后第一个动作同时进行。然后按照“主动牌手先决定”的顺序为第二个动作作出选择，然后第二个动作同时进行，以此类推。参见规则 101.4。

608.2f 一些咒语和异能包含对多个牌手和/或物件执行的动作。在大多数情况下，此类动作被同时处理。如果该动作不能被同时处理，则在处理时改为看作其对每个受影响的物件或牌手各自考虑。使用“主动牌手先决定”顺序作为决定这些动作执行顺序的主要依据。其次，如果该动作将同时对一位牌手和其操控的物件、或对多个由同一牌手操控的物件执行，操控正在结算的咒语或异能的牌手来选择这些动作的相对顺序。

例如：公然剽窃叙述为“为每位对手各进行以下流程～获得目标由该牌手操控之永久物的操控权。”于公然剽窃结算时，其操控者同时获得所有被选为目标的永久物的操控权。

例如：魂火爆发的部分叙述为“选择任意数量的目标生物，鹏洛客和／或牌手。为他们各进行以下流程～放逐你的牌库顶牌，然后魂火爆发对该永久物或牌手造成伤害，其数量等同于所放逐之牌的法术力值。”牌手以一位对手及一个由该牌手操控的生物为目标施放魂火爆发。于魂火爆发结算时，该牌手不能同时多次放逐其牌库顶牌，因此该牌手先选择其考虑的是哪个目标，然后其放逐其牌库顶牌，最后魂火爆发对该目标造成伤害。然后该牌手为其余的目标重复此流程。

608.2g 如果一个效应给予牌手支付法术力的选择，他在进行该动作之前可以起动法术力异能。如果一个效应明确指示或允许牌手在结算过程中施放一个咒语，他将该咒语放在堆叠顶端，然后继续按照规则 601.2a–h 中的步骤施放该咒语，但没有牌手在它被施放之后得到优先权。该咒语成为堆叠最顶端的物件，然后当前正在结算的咒语或异能继续结算，它可能包括以此法施放另一个咒语。一般情况下，在结算过程中没有其他咒语可以被施放且没有其他异能可以被起动。

608.2h 如果一个效应需要游戏信息（例如战场上生物的数量），答案只在该效应生效时决定一次。如果该效应需要一个特定物件的信息，包括该异能自身的来源，如果该物件依然在它应在的公开区域，则该效应使用其当前信息；如果该物件已经不在该区域或该效应将该物件从公开区域移动到隐藏区域，则该效应使用其最后已知信息。参见规则 113.7a。如果一个异能的叙述为该物件作出动作，则是该存在的或最后存在的物件进行该动作，而不是异能本身。

608.2i 如果一个效应引用一个特定的特征，它只检查该特定的特征之数值，无视该物件可能具有的有关联的特征。

例如：一个“消灭所有黑色生物”的效应将消灭一个黑色及白色的生物，但“消灭所有非黑生物”不会。

608.2j 如果一个异能的效应引用一个特定的物件，且该物件之前被该异能的费用或触发条件引用过，则它依然会影响该物件，即使它的特征已经改变。

例如：Wall of Tears 具有“每当 Wall of Tears 阻挡一个生物，在战斗结束时将该生物移回其拥有者的手上。”如果 Wall of Tears 阻挡一个生物，然后该生物在触发式异能结算之前不再是生物，该永久物依然会被移回其拥有者手上。

608.2k 如果一个瞬间咒语、法术咒语、或异能可以合法结算，即使它在开始结算后离开堆叠，它也会继续完整结算。

608.2m 作为瞬间或法术咒语结算的最后部分，该咒语被放进其拥有者的坟墓场。作为异能结算的最后部分，该异能被从堆叠移除并消失。

608.3. 如果结算的物件是一个永久物咒语，其结算只包含一个步骤（除非是灵气、永久物咒语的复制，或合变式生物咒语）。该咒语牌成为永久物并在该咒语操控者的操控下被放进战场。

608.3a 如果结算的物件是一个灵气咒语，其结算包括两个步骤。首先，它按照规则 608.2b 的叙述检查其结附异能所指定的目标是否依然合法。（参见规则 702.5，“结附”。）如果合法，该咒语牌成为永久物并在该咒语操控者的操控下被放进战场，贴附于其目标的物件上。

608.3b 如果结算的物件是一个永久物咒语的复制，该物件成为一个衍生永久物，并在该咒语的操控者之操控下放进战场。它不再是咒语的复制。对于提及派出衍生物的替代性效应或触发式异能而言，以此法放进战场的衍生物并非被“派出”。

608.3c 如果结算的物件是一个合变式生物咒语，其结算包括两个步骤。首先，它检查与该咒语为同一拥有者的目标生物是否依然合法。如果合法， 代表该咒语的物件与该永久物结聚。否则，该咒语成为生物咒语，并在其操控者的操控下被放进战场。（参见规则 702.140，“合变”。）

608.3d 如果一个永久物咒语结算，但其操控者不能将其放进战场，则该牌手将其放进其拥有者的坟墓场。

例如：Worms of the Earth 具有“地不能进入战场。”仿生妖具有“你可以令仿生妖作为战场上另一个生物的复制进入战场。”如果牌手在战场上有 Worms of the Earth 的情况下，施放仿生妖并选择复制树灵乔木（地以及生物），仿生妖不能从堆叠中进入战场。它被放进其拥有者的坟墓场。

609. 效应

609.1. 效应为咒语或异能在游戏中所产生的结果。当一个咒语、起动式异能、或触发式异能结算时，它可能会创造一个或多个一次性效应或持续性效应。静止式异能可能创造一个或多个持续性效应。叙述本身不是效应。

609.2. 效应只对永久物生效，除非叙述特别指明或它们明显只对其他区域中的物件生效。

例如：一个将所有地变为生物的效应不会改变牌手坟墓场中的地牌。但一个令咒语多支付费用来施放的效应将只对堆叠中的咒语生效，因为牌手施放咒语时该咒语一定是在堆叠上。

609.3. 如果一个效应尝试作无法作到的事，它从中作尽可能多的部分。

例如：如果某牌手手上只有一张牌，一个“弃两张牌”的效应将导致他只弃掉该牌。如果一个效应从牌库中移走牌（而不是抓牌），它只从中移走尽可能多的牌。

609.4. 一些效应令牌手将某些条件“视同”正确的情况下作一些事，或令生物将某些条件“视同”正确的情况下作一些事。这只对该被指出的效应生效。对于该效应来说，将游戏当作该条件为正确来对待。对于其他情况，将游戏按照一般情况对待。

609.4a 如果两个效应令牌手可以（或生物可以）将两个不同的条件“视同”正确的情况下作一些事，这两个条件可能都会生效。如果其中一个被“视同”的效应符合另一个被“视同”的效应，则两者均生效。

例如：某牌手操控维多肯星像仪，一个具有“你可以将咒语视同具有闪现异能地来施放。”的神器。该牌手施放巫医交神，一个部分叙述为“本回合中，你可以视同在你的坟墓场中一般，从其他牌手的坟墓场中使用地及施放咒语。”的瞬间。该牌手可以视同在自己的坟墓场中一般，并视同其具有闪现一般，从其他牌手的坟墓场中施放具有返照的法术。

609.4b 如果一个效应允许牌手“视同任意[种类或颜色]的法术力”来支付法术力，这仅影响该牌手可以如何支付费用。这并不会改变该费用，也不会改变实际支付该费用时使用的法术力之种类或颜色。

609.5. 如果一个效应可能会以不分先后作为结果，则创造该效应的咒语或异能之叙述会指出在此情况下如何。*万智牌*游戏本身对不分先后没有默认结果。

609.6. 一些持续性效应为替代性效应或防止性效应。参见规则 614 和 615。

609.7. 一些效应从来源对伤害生效；例如，“于本回合中，防止由你选择的红色来源下一次将对你所造成的伤害。”

609.7a 如果一个效应要求牌手选择一个伤害来源，他可以选择一个永久物；一个堆叠中的咒语（包括永久物咒语）；一个堆叠中的物件、一个等待生效的替代性或防止性效应、或一个等待触发的延迟触发式异能（即使该物件已经不再在其之前所在的区域），所提及的任何物件；或者一个统帅区中面朝上的物件。一个来源不需要可以造成伤害才能被合法选择。当该效应被创造时选择该来源。如果该牌手选择了一个永久物，该效应将对该永久物下一次将造成的伤害生效，无论是战斗伤害还是由咒语或异能令其造成的伤害。如果该牌手选择了一个永久物咒语，该效应将对该咒语以及当该咒语结算时成为的永久物生效。

609.7b 一些已经结算的咒语或异能所产生的效应防止或替代来自某种特定属性来源的伤害，例如生物或某颜色为来源。当该来源将造成伤害时，该“护盾”再次检查该来源的属性。如果不再符合该属性，该伤害不会被防止或替代。如果该护盾因为任何原因没有防止或替代任何伤害，则该护盾没有被使用。

609.7c 一些静止式异能所产生的效应防止或替代来自某种特定属性来源的伤害。这些效应对具有该属性的永久物来源和具有该属性且不在战场的来源生效。

609.8. 一些效应需要回溯，考虑先前的游戏状态，而非当前的游戏状态。如果此类效应提及一个或一组物件，只要这些物件在该时间存在于该动作执行时所在的区域、或符合该动作所述的条件，它们便无需当前仍存在于该区域、或当前仍符合该条件。

例如：牌手使用 Bear Cub 攻击。在该回合稍后的时间中，一个效应使得 Bear Cub 成为非生物的永久物。然后，同一位牌手施放搜救队长，其部分叙述为“本回合中你每以一个生物攻击过，此咒语便减少{1}来施放。”因为该牌手用一个生物攻击过，该咒语减少{1}来施放，即使攻击过的 Bear Cub 已经不再是生物也是一样。

610. 一次性效应

610.1. 一次性效应只作一次事且不具有时限。例如造成伤害、消灭永久物、派出一个衍生物、以及将一个物件从一个区域移到另一个。

610.2. 一些一次性效应创造延迟触发式异能，它令该牌手在之后的游戏中作某事（一般在特定的时间），而不是于创造该一次性效应的咒语或异能结算时。参见规则 603.7。

610.3. 一些一次性效应使得一个物件改变区域“直到”某个特定事件发生。在该事件发生后，另一个一次性效应立即被创造。后者效应将该物件移回原来的区域。

610.3a 如果正在结算的咒语或起动式异能创造了上述前者导致物件改变区域的一次性效应，且该特定事件在该咒语或异能放进堆叠之后、但在一次性效应将要发生之前已经发生，则该物件不会改变区域。

610.3b 如果正在结算的触发式异能创造了上述前者导致物件改变区域的一次性效应，且该特定事件在该异能触发之后、但在一次性效应将要发生之前已经发生，则该物件不会改变区域。

610.3c 除非另有说明，以此法移回战场的物件在其拥有者的操控下返回战场。

610.3d 如果多个一次性效应在一个或多个同时发生的事件之后立即被创造，这些一次性效应亦是同时发生的。

例如：两个逐令僧侣各放逐了一张牌。审判末日同时消灭了所有生物。两张被放逐的牌同时返回战场。

610.4. 一些一次性效应使得一个永久物跃离“直到”某个特定事件发生。在该事件发生后，另一个一次性效应立即被创造。后者效应使得该永久物跃回。

610.4a 以此法跃离的永久物不因牌手重置步骤（参见规则 502.1）中的回合动作之故而跃回。其他效应仍然可能使得其跃回。如果以此法跃离的永久物因另一个效应之故而跃回，上述后者一次性动作不会发生，即使该永久物再次跃离。

610.4b 如果正在结算的咒语或起动式异能创造了上述前者导致物件跃离的一次性效应，且该特定事件在该咒语或异能放进堆叠之后、但在一次性效应将要发生之前已经发生，则该物件不会跃离。

610.4c 如果正在结算的触发式异能创造了上述前者导致物件跃离的一次性效应，且该特定事件在该异能触发之后、但在一次性效应将要发生之前已经发生，则该物件不会跃离。

610.4d 如果多个一次性效应在一个或多个同时发生的事件之后立即被创造，这些一次性效应亦是同时发生的。

611. 持续性效应

611.1. 一个持续性效应在指定时限中或无限期地，影响物件的特征、影响物件的操控权、或影响牌手或游戏的规则。

611.2. 一个持续性效应可能由于一个咒语或异能的结算而产生。

611.2a 一个由咒语或异能的结算所产生的持续性效应，在产生它的咒语或异能所列出的时间段内生效（例如“直到回合结束”）。如果没有列出时间段，则它生效直到游戏结束。

611.2b 一些由咒语或异能的结算所产生的持续性效应具有使用“只要……”的时间段。如果“只要……”的时间段从未开始过，或在它最先生效的一刻之前便已经结束，该效应没有任何效果。它不会开始并马上结束，也不会永远生效。

例如：神偷具有异能“当神偷进战场时，只要你操控神偷，你便获得目标神器的操控权。”若你在该异能结算前你不再操控神偷，该异能将没有任何效果，因为其时间段（只要你操控神偷）在效应开始前便已经结束。

611.2c 如果一个由咒语或异能的结算所产生的持续性效应影响特征或改变任何物件的操控权，这组受其影响的物件在该持续性效应开始时决定。在此之后，该组永久物不会改变。（注意这与一个静止式异能所产生的持续性效应不同。）一个由咒语或异能的结算所产生且不影响特征或改变任何物件操控权的持续性效应影响游戏规则，所以它们可以影响在该持续性效应开始时并不受其影响的物件。如果一个单独的持续性效应中的一部

分影响物件的特征或改变物件的操控权，而其他部分不如此作，则受各部分影响的物件各自单独决定。

例如：一个效应为"所有白色生物得+1/+1 直到回合结束"，它将在该咒语或异能结算时给所有为白色生物的永久物+1/+1（即使它们的颜色之后改变），且不会影响之后进入战场或成为白色的生物。

例如：一个效应为"防止本回合中生物将造成的所有伤害"，它不影响任何特征，所以它影响游戏规则。这表示该效应将对在该效应开始时不在战场的生物同样生效。它也会影响本回合中之后成为生物的永久物。

611.2d 如果一个结算中的咒语或异能将产生一个包含可变数值的持续性效应，例如 X，该可变数值的数值只在结算时决定一次。参见规则 608.2h。

611.2e 如果一个结算中的咒语或异能既将一个非衍生物的永久物放进战场，又创造一个持续性效应叙述该永久物"是[特征]"或"具有[特征]"，该持续性效应于该永久物进战场的同时立即生效。这个特征通常是颜色或生物类别。如果持续性效应叙述该永久物"成为[特征]"或"获得[异能]"，该效应在永久物进战场之后生效。

例如：理念仲裁者将一个神器、生物或地牌放进战场，其异能的部分叙述为"该永久物额外具有"结界"此类别。" 因结界进战场而触发的异能会因此触发。以此法进战场的永久物并非进入战场然后才成为结界。

611.3. 持续性效应可能由物件的静止式异能产生。

611.3a 由静止式异能所产生的持续性效应没有被"锁定"；它在任何时刻均对其叙述包含的内容生效。

611.3b 一个效应在产生它的永久物在战场期间或产生它的物件在对应的区域期间均生效。

例如：一个具有静止式异能"所有白色生物得+1/+1"的永久物产生的效应持续给予每个战场上的白色生物+1/+1。如果一个生物成为白色，它得到+1/+1；一个不再是白色的生物失去它。

611.3c 影响永久物特征的持续性效应于该永久物进入战场的同时生效。它们不等到永久物在战场后再改变它。由于这些效应于永久物进入战场时生效，它们在决定该永久物是否在进入战场时触发异能之前生效。

例如：一个具有静止式异能"所有白色生物得+1/+1"的永久物在战场上。一般情况下创造 1/1 白色生物的生物咒语将改为创造 2/2 白色生物。该生物不会作为 1/1 生物进入战场然后成为 2/2。

612. 改变叙述的效应

612.1. 一些持续性效应改变物件的叙述。这对任何词语或该物件印有的符号生效，但一般情况下只影响该物件的规则叙述（在其文字栏中）和/或其类别栏中的叙述。此类效应为*改变叙述的效应*。

612.2. 改变叙述的效应只改变正确使用的词语（例如，作为颜色使用的*万智牌*颜色词、作为地类别使用的地类别词、或作为生物类别使用的生物类别词）。一个改变颜色词或副类别的效应不会改变牌的名称，即使该名称包含与*万智牌*颜色词、基本地类别、或生物类别相同的词语。

612.2a 大多数派出衍生生物的咒语或异能使用生物类别定义该衍生物的生物类别和名称。一个影响此类咒语或具有此类异能物件的改变叙述的效应可以改变这些词语，因为它们被用作生物类别，即使它们也被用作名称。

612.3. 添加或移除异能的效应不会改变受其影响物件的叙述，所以任何被给予该物件的异能不受影响该物件的改变叙述的效应所影响。

612.4. 一个衍生物的副类别以及规则叙述由派出它的咒语或异能定义。一个影响衍生物的改变叙述的效应可以改变这些特征。

612.5. 一张牌（Volrath's Shapeshifter）令一个物件具有另一个物件的"全部叙述"。这不仅仅改变该物件文字栏和类别栏中的叙述，同样改变表示其名称、法术力费用、力量以及防御力的叙述。

612.6. 一张牌（谍报用具）令一个物件具有"所有非传奇生物牌之名称"。这会改变代表该物件之名称的叙述。该物件具有 Oracle 牌张参考文献中的每张非传奇生物牌之名称。（参见规则 108.1。）

612.7. 一张牌（维图加基醒转）创造一个持续性效应，设定一个物件的名称。这会改变代表该物件之名称的叙述。该物件失去原有的名称，并仅具有所指定的名称。

612.8. 通联异能改变咒语的叙述，其方式是将具通联异能的牌上的规则叙述加到另一个咒语的规则叙述中，其位置在该咒语本身的规则叙述之后。通联不会改变或替代该咒语本身的任何叙述。（参见规则 702.47，"通联"。）

613. 持续性效应的互动

613.1. 确定物件特征首先从该物件本身开始。对于一张牌来说，这表示牌上所印的特征。对于衍生物或咒语与牌的复制来说，这表示创造它的效应对其定义的特征。然后所有适用的持续性效应以一系列分层的形式按照以下顺序生效：

613.1a *层 1*：影响可复制特征值的规则和效应生效。

613.1b *层 2*：改变操控权的效应生效。

613.1c *层 3*：改变叙述的效应生效。参见规则 612，"改变叙述的效应"。

613.1d *层 4*：改变类别的效应生效。这包括改变物件的牌类别、副类别、和/或超类别。

613.1e *层 5*：改变颜色的效应生效。

613.1f *层 6*：添加异能的效应、关键字指示物、移除异能的效应以及令物件不能具有某异能的效应生效。

613.1g *层 7*：改变力量和/或防御力的效应生效。

613.2. 在层 1 中，效应以一系列副分层的形式按照以下顺序生效。在每个副分层中，效应按照时间印记顺序生效。（参见规则 613.7。）注意，从属关系可能会改变同一副分层中效应生效的顺序。（参见规则 613.8。）

613.2a *层 1a*：可复制效应生效。这包括复制效应（参见规则 707，"复制物件"）以及由一个物件与一个永久物结聚而确定的对物件基础特征的改变（参见规则 723，"与永久物结聚"）。如果"于...进战场时"以及"于...翻回正面时"异能设定力量和防御力，则其产生可复制效应，即使其同时设定其他特征。

613.2b *层 1b*：牌面朝下的咒语和永久物的特征根据规则 708.2 的定义被改变。

613.2c 在层 1 中的所有规则和效应生效后，该物件的特征成为其*可复制特征值*。（参见规则 707.2。）

613.3. 在层 2-6 中，特征定义异能所产生的效应首先生效（参见规则 604.3），然后所有其他顺序按照时间印记顺序生效（参见规则 613.7）。注意，从属关系可能会改变同一层中效应生效的顺序。（参见规则 613.8。）

613.4. 在层 7 中，效应以一系列副分层的形式按照以下顺序生效。在每个副分层中，效应按照时间印记顺序生效。（参见规则 613.7。）注意，从属关系可能会改变同一副分层中效应生效的顺序。（参见规则 613.8。）

613.4a *层 7a*：定义力量和/或防御力的特征定义异能所产生的效应生效。参见规则 604.3。

613.4b *层 7b*：将力量和/或防御力设定为一个特定的数字或数值的效应生效。提及生物的基础力量和/或防御力的效应在此层生效。

613.4c *层 7c*：影响力量和/或防御力（但不将力量和/或防御力设定为一个特定的数字或数值）的效应和指示物生效。

613.4d *层 7d*：交换生物的力量和防御力的效应生效。此类效应将生物的力量给予其防御力，并将生物的防御力给予其力量。

> ***例如：****某效应给一个 1/3 生物+0/+1。然后另一个效应交换该生物的力量和防御力。其新的力量和防御力为 4/1。一个新的效应令该生物+5/+0。它"未交换"的力量和防御力为 6/4，所以其真正的力量和防御力为 4/6。*
>
> ***例如：****某效应给一个 1/3 生物+0/+1。然后另一个效应交换该生物的力量和防御力。其新的力量和防御力为 4/1。如果该+0/+1 的效应在交换效应之前结束，该生物成为 3/1。*
>
> ***例如：****某效应给一个 1/3 生物+0/+1。然后另一个效应交换该生物的力量和防御力。然后第三个效应再次交换该生物的力量和防御力。后两个效应互相抵消，该生物成为 1/4。*

613.5. 游戏持续并自动按照分层系统所决定的顺序令持续性效应生效。所有对物件的特征所作出的更改均在瞬间完成。

> ***例如：****纯净荣耀是一个具有"由你操控的白色生物得+1/+1"的结界。纯净荣耀和一个 2/2 黑色生物由你操控并在战场上。如果一个效应将令生物成为白色（层 5），它因纯净荣耀得到+1/+1（层 7c），成为 3/3。如果该生物的颜色之后被改为红色（层 5），纯净荣耀的效应将不再对其生效，它将回到 2/2。*
>
> ***例如：****Gray Ogre 为一个 2/2 生物，在战场上。一个效应在它上面放置了一个+1/+1 指示物（层 7d），令它成为 3/3。一个以它为目标的咒语"目标生物得+4/+4 直到回合结束"结算（层 7c），令其成为 7/7。一个具有"你所操控的生物得+0/+2"的结界进入战场（层 7c），令其成为 7/9。一个"目标生物成为 0/1 直到回合结束"的效应对其生效（层 7b），令其成为 5/8（0/1，加上结算的咒语+4/+4，加上结界+0/+2，加上指示物的+1/+1）。*

613.6. 如果一个效应将在多个层和/或副层中生效，效应的各个部分分别在它们对应的层中生效。如果一个效应开始在一个层和/或副层中生效，它将继续对同样的物件在其他适用的层和/或副层中生效，即使产生该效应的异能在此过程中被移除。

例如：“野杂种狗得+1/+1 并成为你所选择的颜色直到回合结束”的效应同时是改变力量和防御力的效应和改变颜色的效应。“成为你所选择的颜色”部分在层 5 生效，然后“得+1/+1”部分在层 7c 生效。

例如：叛行具有效应“直到回合结束，获得目标生物的操控权。重置该生物。它获得敏捷异能直到回合结束。”这同时是改变操控权的效应和对物件添加异能的效应。“获得操控权”部分在层 2 生效，且然后“它获得敏捷异能”部分在层 6 生效。

例如：“所有非生物神器成为 2/2 神器生物直到回合结束”同时是改变类别的效应和设定力量与防御力的效应。改变类别的效应在层 4 对所有非生物神器生效，而设定力量与防御力的效应对同样的永久物在层 7b 生效，即使这些永久物届时已经不再是非生物神器。

例如：不息之墓苏沃索在战场上。一个“直到回合结束，目标地成为 3/3 生物且依然是地”的效应对其生效（层 4 和 7b）。一个“目标生物得+1/+1 直到回合技术”的效应对其生效（层 7c），令其成为 4/4 地生物。然后你在你的坟墓场中有十张生物牌的情况下起动苏沃索的异能：“直到回合结束，不息之墓苏沃索成为黑色和绿色的植物/灵俑生物并具有‘此生物的力量与防御力各等于你坟墓场中生物牌的数量。’它依然是地。”（层 4、5、以及 7b）。它将成为 11/11 地生物。如果一张生物牌进入或离开你的坟墓场，苏沃索的力量和防御力将随之改变。如果第一个效应再次对它生效，它将再次成为 4/4 地生物。

613.7. 在同一层或副层中，一般情况下使用*时间印记*系统来决定效应生效的顺序。一个具有较早时间印记的效应在具有较晚时间印记的效应之前生效。

613.7a 一个由静止式异能产生的持续性效应的时间印记为，该静止式异能所在的物件具有的时间印记，或创造该异能的效应具有的时间印记，两者中较晚的一个。如果创造该异能的效应具有较晚的时间印记，且该异能所处的物件获得新的时间印记，该物件的静止式异能所产生的每个持续性效应亦获得一个新的时间印记，但这些时间印记之间的相对顺序保持不变。

例如：翔空符文是灵气，赋予所结附的武具“佩带此武具的生物具有飞行异能。”牌手将翔空符文贴附于巨锤上，一个具有“佩带此武具的生物得+10/+10 且失去飞行异能。”的武具。由翔空符文赋予的异能与翔空符文具有相同的时间印记，因为其时间印记晚于巨锤的时间印记。如果巨锤此后贴附于一个生物，它的这两个异能均获得新的时间印记（参见规则 613.7e），但这些时间印记的相对顺序保持不变。

613.7b 一个由咒语或异能结算所产生的持续性效应在其被创造时得到时间印记。

613.7c 每个指示物会在其放置在一个物件或牌手上时得到时间印记。如果该物件或牌手上已经有同类指示物，每种该类指示物均会得到新的时间印记，且与新放置的指示物之时间印记相同。

613.7d 一个物件会在进入一个区域时得到时间印记。

613.7e 每当一个灵气、武具、或工事贴附于一个物件或牌手上时，该灵气、武具、或工事得到新的时间印记。

613.7f 每当一个永久物翻为牌面朝上或翻为牌面朝下时，它得到新的时间印记。

613.7g 每当一个转化式双面永久物转化时，它得到新的时间印记。

613.7h 牌面朝上的时空牌、异象牌或阴谋牌于其翻为牌面朝上时得到时间印记。

613.7i 牌面朝上的先锋牌在游戏开始时得到时间印记。

613.7j 诡局牌于游戏开始时得到时间印记。如果它是牌面朝下的，于其翻为牌面朝上时得到新的时间印记。

613.7k 如果两个或更多物件将同时得到时间印记，例如同时进入一个区域或同时成为被贴附，它们的时间印记先后顺序由“主动牌手先决定”顺序（参见规则 101.4）决定。由主动牌手操控的物件（或对于没有操控者的物件，由该牌手拥有的）依该牌手选择的顺序具有较早的相对时间印记，然后依照回合顺序轮到每位其他牌手所操控（或拥有）的物件。

613.8. 在一个层或副层中，有时使用从属系统来决定效应生效的顺序。如果存在从属关系，它将覆盖时间印记系统。

613.8a 如果一个效应*（a）*与另一个效应在同一层（或副层）中生效；*（b）*生效的顺序将改变第一个效应的叙述或存在、改变它将生效的对象、或改变它将生效的内容；以及*（c）*这两个效应都是或都不是特征定义异能，则第一个效应“从属于”第二个效应。否则，这两个效应不从属于彼此。

613.8b 一个从属于一个或多个其他效应的效应等待直到这些效应均已生效。如果多个从属效应将同时生效，它们将按照相对的时间印记顺序生效。如果多个从属效应形成从属循环，则忽略此规则且这些在从属循环中的效应将按照时间印记顺序生效。

613.8c 在每个效应生效之后，将重新确定剩余效应生效的顺序，而且如果一个还没有生效的效应成为从属或不再从属于其他还没有生效的效应，顺序可能改变。

613.9. 一个持续性效应可以覆盖另一个。有时一个效应的结果将决定另一个效应是否生效或该效应的内容。

> ***例如：****两个结附于同一个生物上的灵气：其中一个为“所结附的生物具有飞行异能”而另一个为“所结附的生物失去飞行异能”。两者不从属于彼此，因为没有改变受它们影响的对象或它们影响的内容。令它们按照时间印记顺序生效表示最后产生的一个“获胜”。一个效应是否是暂时的（例如“目标生物失去飞行异能直到回合结束”）或广域的（例如“所有生物失去飞行异能”）并没有关系。*
>
> ***例如：****一个效应为“白色生物得+1/+1”，而另一个为“所结附的生物为白色”。则所结附的生物因第一个效应+1/+1，无论其之前的颜色。*

613.10. 一些持续性效应影响牌手而不是物件。例如，一个效应可能给予牌手反红保护。所有此类效应在决定物件的特征之后按照时间印记生效。参见时间印记和从属关系的规则（规则 613.7 和 613.8）。

613.11. 一些持续性效应影响游戏规则而不是物件。例如，一个效应可能影响牌手的手牌上限，或令一个生物如能攻击则必须攻击。这些效应在所有其他持续性效应生效之后生效。影响咒语或异能费用的持续性效应按照规则 601.2f 中特定的顺序生效。所有其他效应按照时间印记顺序生效。参见时间印记和从属关系的规则（规则 613.7 和 613.8）。

614. 替代性效应

614.1. 一些持续性效应为替代性效应。与防止性效应相同（参见规则 615），替代性效应于事件发生的过程中持续生效；它们不会事先锁定。此类效应注意将发生的某特殊事件并完全或部分的将该事件用另一个事件将其替代。它们如“护盾”一般对事件进行影响。

614.1a 使用“改为”一词的效应为替代性效应。大部分替代性效应使用“改为”一词来指出将被其他事件所替代的事件。

614.1b 使用“略过”一词的效应为替代性效应。这些效应使用“略过”一词来指出哪些事件、步骤、阶段、或回合将被没有任何事件发生所替代。

614.1c 格式为“[此永久物]进入战场带有……”、“于[此永久物]进入战场时……”、或“[此永久物]作为……进入战场”的效应为替代性效应。

614.1d 格式为“[此永久物]……进入战场”或“[物件]……进入战场”的持续性效应为替代性效应。

614.1e 格式为“于[此永久物]翻到正面时……”的效应为替代性效应。

614.2. 一些替代性效应从来源对伤害生效。参见规则 609.7。

614.3. 对施放咒语或起动异能所产生的替代性效应没有特殊的限制。这些效应直到它们被用掉或其有效期结束之前始终有效。

614.4. 替代性效应必须在对应的事件发生之前存在；它们不能“回溯”并改变已经发生的事情。产生这些效应的咒语或异能经常作为响应产生的事件来施放或起动，以导致将在事件发生之前结算。

例如：某牌手可以响应将消灭一个生物的咒语起动一个将其重生的异能。但是一旦该咒语结算，再重生该生物便已经为时已晚。

614.5. 一个替代性效应不会反复引发本身，且只有一次机会对一个事件或任何可能替代该事件的事件生效。

例如：某牌手操控两个永久物，各具有“如果一个你所操控的生物将对永久物或牌手造成伤害，改为对该永久物或牌手造成两倍的伤害”的异能。一般造成 2 点伤害的生物将造成 8 点伤害；不是 4 点，也不是无限点伤害。

614.6. 如果一个事件被替代，它从未发生过。改为发生被更改过的事件，且它可能会触发异能。注意，被更改过的事件可能包含无法作到的指示，在此情况下忽略该无法作到的指示。

614.7. 如果一个替代性效应将替代一个事件，但该事件没有发生，则该替代性效应不会作任何事。

614.7a 如果一个来源将造成 0 点伤害，它从未造成伤害。将增加该来源所造成伤害的替代性效应，或将令该来源对其他物件或牌手造成伤害，将没有任何事件来替代，所以它们将没有任何效应。

614.8. 重生是一个替代消灭的效应。“改为”一词并没有出现在牌上，但隐含在重生的定义中。“重生[永久物]”表示“本回合中下一次[永久物]将被消灭时，改为移除它上面所有被标记的所有伤害并横置它。如果它是一个攻击或阻挡中的生物，将其移出战斗。”因造成伤害而触发的异能即使该永久物重生也依然会触发。参见规则 701.15。

614.9. 一些效应将对一个生物、鹏洛客、或牌手所造成的伤害替代为对另一个生物、鹏洛客、或牌手造成伤害；此类效应被称为*转移性*效应。如果当伤害将被转移时其中一个生物或鹏洛客不再在战场上，或不再是生物或鹏洛客，该效应将没有任何效果。如果伤害将转移到或从已经离开游戏的牌手上转移，该效应没有任何效果。

614.10. 令牌手略过事件、步骤、或回合的效应为替代性效应。“略过[某事物]”与“作[某事物]改为不作任何事”意义相同。一旦一个步骤、阶段、或回合已经开始，它不再可以被略过；任何略过的效应将等到下一次该事物发生。

614.10a 任何对被略过的步骤、阶段、或回合作出的安排将不会发生。任何对“下一次”发生时机作出的安排将等到第一次发生且未被略过的时机。如果两个效应均将导致牌手略过其下一次发生时机，该牌手必须略过接下来的两次；略过一次发生时机将满足其中一个效应，而另一个效应将等到另一次发生时机被略过。

614.10b 一些效应令牌手略过步骤、阶段、或回合，然后作另一个动作。该动作将被视为之后真正发生的步骤、阶段、或回合中最先发生的事。

614.11. 一些效应替代抓牌。这些效应即使在受影响牌手的牌库中无牌可抓时也同样生效。

614.11a 如果一个效应替代一系列抓牌其中的一次抓牌，则所有进行替代的动作完成之后才可以继续此系列抓牌。

614.11b 如果一个效应令牌手抓牌并且对该牌作额外的动作，且该抓牌被替代，则不会对该替代性效应所导致的任何抓牌进行这些额外的动作。

614.12. 一些替代性效应影响一个永久物如何进入战场。（参见规则 614.1c–d。）这些效应如果只影响该永久物则可能来自该永久物本身（而不是影响包含该永久物在内的某一组永久物）。它们也可能来自其他来源。要决定这些替代性效应如何及是否生效，检查该永久物将存在于战场上的特征，并将已经影响其如何进入战场的替代性效应（参见规则 616.1）、该永久物在战场上之后将对其生效的其本身的静止式异能所产生的持续性效应、以及已经存在的并将影响该永久物的持续性效应计算在内。

例如：万物使者具有“于万物使者进入战场时，选择一个颜色”以及“万物使者具有所选择颜色的反色保护”。某效应派出了一个复制万物使者的衍生物。于该衍生物被派出时，该衍生物的操控者为其选择一个颜色。

例如：异西里狱卒具有“坟墓场中的牌失去所有异能”。伤痕林树妖具有“伤痕林树妖横置进入战场”。从坟墓场中进入战场的伤痕林树妖横置进入战场。

例如：眠梦法球是具有“永久物横置进入战场”的神器。它将不会影响其本身，所以眠梦法球以未横置进入战场。

614.12a 如果一个替代性效应影响一个永久物如何进入战场，但需要作出选择，该选择在永久物进入战场之前作出。

614.12b 一些替代性效应使得永久物进场时由其操控者选择两种异能之一，且这两种异能均以*锚定词*开头，以项目列表的格式列出。“[锚定词] ～[异能]”意指“只要此永久物进战场时选择了[锚定词]，此永久物便具有[异能]。”以锚定词开头的异能与允许牌手选择锚定词的异能相互关联。参见规则 607，“关联异能”。

614.13. 影响一个永久物如何进入战场的效应可能会令其他物件改变区域。

614.13a 当一个影响永久物如何进入战场的效应生效时，你可能需要选择数个亦要改变区域的物件。你不能选择将成为该永久物的物件、或任何与该物件同时进入战场的其他物件。

例如：缝组食尸鬼的一部分异能为：“于缝组食尸鬼进战场时，从你的坟墓场放逐任意数量的生物牌。”如果缝组食尸鬼和符爪熊从你的坟墓场同时进入战场，

在缝组食尸鬼的替代性效应生效时，你既不能选择放逐缝组食尸鬼，也不能选择放逐符爪熊。

614.13b 在影响一个永久物如何进入战场的效应生效时，不能选择令同一个物件改变区域多于一次。

例如：*勇得（时空牌）具有异能"每当一位牌手施放一个黑色，红色或绿色生物咒语时，该咒语获得吞噬 5。"一位牌手操控符爪熊，然后施放雷击族长老，它是一个具有吞噬 3 的红色生物咒语。于雷击族长老进入战场时，其操控者可以选择牺牲符爪熊使吞噬 3 的效应生效，也可以选择牺牲符爪熊使吞噬 5 的效应生效，但不能牺牲同一个符爪熊使两个效应都生效。该牌手可以选择使雷击族长老带有零个、三个或者五个+1/+1 指示物进入战场。*

614.14. 一个物件可能印有一个产生替代性效应的异能，该异能将导致一张或多张牌被放逐，以及另一个异能提及"被放逐的牌"或"被[此物件]放逐"的牌。这些异能互相关联：第二个异能提及的牌只包括放逐区中被第一个异能所产生的替代事件直接放逐的牌。如果另一个物件得到一对关联异能，这些异能在该物件上会以类似的形式互相关联。他们不能与任何其他异能有所关联，无论该物件当前或之前可能具有的其他异能。参见规则 607，"关联异能"。

614.15. 一些替代性效应不是持续性效应。它们由结算中的咒语或异能具有，替代该咒语或异能本身的一部分或全部效应。此类效应被称为*自我替代性效应*。创造自我替代性效应的叙述一般是效应即将被替代的异能的一部分，但是叙述也可以是另外一个单独的异能，尤其是以一个异能提示开头的时候。当替代性效应对一个事件生效时，自我替代性效应在其他替代性效应之前生效。

614.16. 一些替代性效应对"如果某效应将派出一个或数个衍生物"或"如果某效应将在永久物上放置一个或数个指示物"生效。这些替代性效应当一个结算中的咒语或异能派出衍生物或在永久物上放置指示物时生效，也会当另一个替代性效应或防止性效应如此作时生效，即使被更改的原事件本身并不是效应。

614.17. 一些效应叙述某事不能发生。这些效应不是替代性效应，但遵循类似的规则。

614.17a "不能"类效应必须在对应的事件发生之前存在；它们不能"回溯"并改变已经发生的事情。

614.17b 如果一个事件不能发生，牌手不能选择支付包含该事件的费用。

614.17c 如果一个事件不能发生，它只能被自我替代性效应（参见规则 614.15）替代。其他替代性效应和/或防止性效应不能影响或替代之。

614.17d 一些"不能"类效应影响一个永久物如何进入战场、或其是否能进入战场。这些效应如果只影响该永久物则可能来自该永久物本身（而不是影响包含该永久物在内的某一组永久物）。它们也可能来自其他来源。要决定哪些"不能"类效应生效，检查该永久物将存在于战场上的特征，并将已经影响其如何进入战场的替代性效应（参见规则 616.1）、该永久物在战场上之后将对其生效的其本身的静止式异能所产生的持续性效应、以及已经存在的并将影响该永久物的持续性效应计算在内。

615. 防止性效应

615.1. 一些持续性效应为防止性效应。与替代性效应相同（参见规则 614），防止性效应于事件发生的过程中持续生效；它们不会事先锁定。此类效应注意将发生的伤害事件并完全或部分防止将造成的伤害。它们如"护盾"一般对事件进行影响。

615.1a 使用“防止”一词的效应为防止性效应。防止性效应使用“防止”一词来指定将不会造成哪些伤害。

615.2. 很多防止性效应从来源对伤害生效。参见规则 609.7。

615.3. 对施放咒语或起动异能所产生的防止性效应没有特殊的限制。这些效应直到它们被用掉或其有效期结束之前始终有效。

615.4. 防止性效应必须在对应的事件发生之前存在；它们不能“回溯”并改变已经发生的事情。产生这些效应的咒语或异能经常作为响应产生的事件来施放或起动，以导致将在事件发生之前结算。

例如：牌手可以响应将造成伤害的咒语起动一个防止伤害的异能。但是一旦该咒语结算，再防止伤害便已经为时已晚。

615.5. 一些防止性效应包括额外效应，它可能会提及被防止的伤害数量。防止本身将在原事件发生的时刻；效应其余的部分在此之后马上进行。

615.6. 如果将造成的伤害被防止，则它从未造成。改为发生被更改过的事件，且它可能会触发异能。注意，被更改过的事件可能包含无法作到的指示，在此情况下忽略该无法作到的指示。

615.7. 一些由咒语或异能的结算而产生的防止性效应提及特定数量的伤害；例如，“防止本回合中接下来将对任意一个目标造成的 3 点伤害。”它们如护盾一般。将对该具有“护盾”的永久物或牌手造成的每 1 点伤害均将被防止。每防止 1 点伤害则剩余的护盾减少 1。如果有两个或以上适用的来源将对具有护盾的永久物或牌手同时造成伤害，该牌手或该永久物的操控者选择该护盾将防止哪些伤害。此类效应只计算伤害的数量；造成伤害的事件或来源数量无关紧要。

615.8. 一些由咒语或异能的结算而产生的防止性效应提及某特定来源下一次将造成的伤害。这些效应防止来自该来源下一次的伤害，无论该伤害的数量。一旦该来源的伤害被防止过一次，任何该来源将造成的伤害将正常进行。

615.9. 一些由咒语或异能的结算而产生的效应防止由牌手选择的、且具有特定属性的来源造成之伤害。当该来源将造成伤害时，护盾将重新检查来源的属性。如果属性不再符合，则该伤害不会被防止或替代，且该护盾不会用掉。参见规则 609.7b。

615.10. 一些由静止式异能所产生的防止性效应提及某特定数量的伤害；例如，“如果一个来源将对你造成伤害，防止其中 1 点伤害。”此类效应在任何时间的任何伤害事件中只防止指定数量的伤害。它将对同一时刻或其他时刻来自其他适用来源的伤害分别生效。

例如：威吓捍卫者具有“如果一个来源将对你所操控的僧侣生物造成伤害，防止其中 1 点伤害。”烈火断层为“烈火断层对每个生物造成 2 点伤害。”烈火断层将对威吓捍卫者的操控者所操控的每个僧侣生物各造成 1 点伤害。它将对每个其他生物各造成 2 点伤害。

615.11. 一些防止性效应将对一定数量且未指定目标的生物各防止接下来的 N 点伤害。此类效应在产生该效应的咒语或异能结算时，为每个适用的生物各创造了一个防止护盾。

例如：沃耶克药剂师具有异能“{T}：防止本回合中接下来将对目标生物以及其他每个与该生物共有颜色的生物所造成的 1 点伤害。”当该异能结算时，它给予目标生物，以及此时战场上与它共有颜色的每个其他生物，各一个防止接下来将对其造成的 1 点

伤害的护盾。在该异能结算之后改变生物的颜色不会添加或移除护盾，且本回合之后进入战场的生物不会得到护盾。

615.12. 一些效应指明该伤害“不能被防止”。如果将造成不能被防止的伤害，任何适用的防止性效应依然对其生效。这些效应将不会防止任何伤害，但它们具有的任何额外效应依然进行。已经存在的伤害防止护盾不会因为不能被防止的伤害而减少。

615.12a 防止性效应对任何一个不能被防止的伤害事件只生效一次。它不会反复引发本身来尝试防止该伤害。

615.13. 一些触发式异能在将要造成的伤害被防止时触发。此类异能在每当有一个防止性效应对一个或多个同时发生的伤害事件生效、且防止部分或全部该伤害时，就会触发一次。

616. 替代性效应和/或防止性效应的互动

616.1. 如果两个或更多替代性和/或防止性效应尝试改变一个事件如何影响一个物件或牌手，受影响物件的操控者（或如果没有操控者则其拥有者）或受影响的牌手按照以下列出的顺序，选择其中一个生效。如果两个或更多牌手需要同时作出选择，则按照“主动牌手先决定”的顺序作出选择（参见规则 101.4）。

616.1a 如果任何替代性和/或防止性效应为自我替代性效应（参见规则 614.15），则必须选择它们其中之一。如果没有，则继续至规则 616.1b。

616.1b 如果任何替代性效应和/或防止性效应将影响一个物件将在谁的操控下进入战场，则必须选择它们其中之一。如果没有，则继续至规则 616.1c。

616.1c 如果任何替代性和/或防止性效应将让一个物件于进入战场时成为另一个物件的复制，则必须选择一个。如果不选，则继续至规则 616.1d。

616.1d 任何适用的替代性效应和/或防止性效应均可以被选择。

616.1e 一旦被选择的效应生效，重复此步骤（只考虑此时可适用的替代性或防止性效应）直到没有剩余的效应可以生效。

例如：*战场上有两个永久物。其中一个是具有“如果一张牌将从任何地方进入坟墓场，改为将其放逐”的结界，而另一个是具有“如果[此生物]将死去，改为将其洗回其拥有者的牌库”的生物。该生物的操控者决定该生物将被消灭时哪个替代性效应首先生效；另一个将没有效果。*

例如：*蛮荒精魂具有“由你操控的生物进战场时是蛮荒精魂的复制品。”一个牌手操控蛮荒精魂时施放生锈哨兵，该生物通常横置进战场。当其进战场时，蛮荒精魂的复制效应先生效。作为其结果，它不再具有令其横置进战场的异能。生锈哨兵进战场时将是未横置的蛮荒精魂之复制。*

616.1f 于遵循 616.1a-d 叙述之步骤时，一个替代性或防止性效应可能对某事件生效，而另一个替代性或防止性效应可能对一个包含在前者事件中的事件生效。在此情形下，后者效应不能被选择，直到前者效应被选择为止。

例如：*牌手被指示派出一个衍生物，且为万物使者的复制，其具有异能“于万物使者进场时，选择一种颜色。”倍产旺季具有异能叙述为“若任一效应将派出一个或数个衍生物并由你操控，则改为派出两倍数量的衍生物。”由于进入战场此事件包含在派出衍生物中，倍产旺季的效应必须首先生效，然后两个万物使者衍生物的效应以任意顺序生效。*

616.2. 一个替代性或防止性效应可能将由于另一个影响某事件的替代性或防止性效应成为对该事件适用。

例如：*一个效应为"如果你将获得生命，改为抓等量的牌"，而另一个效应为"如果你将抓一张牌，改为将一张牌从你的坟墓场移回你的手上"。这两个效应结合（无论它们存在的顺序）：得到1点生命改为该牌手从他的坟墓场将一张牌移回他的手上。*

7. 附加规则

700. 总则

700.1. 游戏中发生的任何事情，都称为*事件*。咒语或异能结算过程中，可能会发生数个事件。触发式异能或替代性效应的文字叙述中，会定义它们所注意的事件。对不同的异能来说，一次的“发生”有可能被作为单一事件，也可能被作为数个事件。

> ***例如：****如果某攻击生物被两个防御生物阻挡，对叙述为“每当[此生物]被阻挡时”的触发式异能来说是单一事件，但对叙述为“每当[此生物]被一个生物阻挡时”的触发式异能来说就是两个事件。*

700.2. 如果某咒语或异能以项目列表的格式提供了两种或以上的选择，且以指示牌手从这些选项中选择数项的字样开头，例如“选择一项～”，此咒语或异能便*具有模式*。其中的每一个选项都称为一种*模式*。在鞑契可汗®系列之前印制的具有模式的牌并未使用项目列表格式；这些牌具有 Oracle 牌张参考文献勘误，使其选项以项目列表的形式呈现。

700.2a 牌手作为施放具有模式的咒语或起动具有模式的起动式异能的一部分，必须选择其模式。如果所选的模式之一将不合法（例如，因无法为其选择合法的目标），则不能选择该模式。（参见规则 601.2b。）

700.2b 具有模式的触发式异能由其操控者，作为该异能进入堆叠的一部分选择模式。如果所选的模式之一不合法（例如，因无法为其选择合法的目标），则不能选择该模式。如果未选择此异能上的任何模式，则此异能会被移出堆叠。（参见规则 603.3c。）

700.2c 如果某咒语或异能仅在选择了特定的模式时才需要指定目标，则该咒语或异能的操控者只有在选择了该模式的情况下才需要指定目标。否则，该咒语或异能视同不具有这些目标。（参见规则 601.2c。）

700.2d 如果某个具有模式的咒语或异能允许牌手选择多于一个模式，该牌手通常不能选择同一个模式多于一次。但是，一些具有模式的咒语指示“你可以多次选择同一项”。如果某个模式被选择了多于一次，视为该咒语上该模式以等量的次数依序出现。如果该模式需要目标，则既可以选择同一个牌手或物件作为每一次选择该模式的目标，亦可以选择不同的目标。

700.2e 一些咒语和异能会指定一位牌手，而非其操控者，来为它选择模式。在此情况下，该牌手选择模式的时机与该咒语操控者在通常情况下作出选择的时机相同。如果有多于一位的牌手可以作出选择，该咒语的操控者选择由哪一位牌手来作出选择。

700.2f 具有模式的咒语或异能，其不同模式需要的目标可能各自不同。改变咒语或异能的目标并不改变其模式。

700.2g 具有模式的咒语或异能之复制，会复制为该咒语或异能所选择的模式。该复制的操控者不能选择其他模式。（参见规则 707.10。）

700.3. 某些效应会临时将物件分*堆*。

700.3a 每个受影响的物件都必须且只能放进一堆中，除非效应特别说明。

700.3b 在堆中的每个物件依然是单独的个体。堆本身并不是一个物件。

700.3c 被分在堆里的物件并不因此离开当前所在的区域。如果在坟墓场中的牌被分堆，则必须保持坟墓场的顺序。

例如：真伪莫辨的叙述为"展示你牌库顶五张牌。一位对手将其分成两堆。将其中一堆牌置于你手上，另一堆牌置于你的坟墓场。"这些被展示的牌在对手分堆的过程中，直到被置于拥有者的手上或坟墓场中之前并未离开拥有者的牌库。

700.3d 一堆之中可以包括零个或数个物件。

700.4. *死去*一词表示"从战场进入坟墓场"。

700.5. 牌手的*[颜色]献力*等同于由该牌手操控的永久物之法术力费用中该色法术力符号的数量。牌手的*[颜色 1][颜色 2]两色献力*等同于该牌手操控的永久物之法术力费用中为[颜色 1]、[颜色 2]或两者都是。

700.5a 牌手每种颜色和颜色组合的献力，在考虑任何复制、操控权或改变叙述的效应（并算上任何修正献力的效应）之后计算，但在任何其他影响永久物特征的效应生效之前。这是 613.10 的例外。亦参见规则 613，"持续性效应的互动"。

例如：诸神祭坛是费用中没有有色法术力的神器，其具有叙述为"你每种颜色和每种颜色组合的献力都加一"的异能。熔锻神普罗烽斯是法术力费用为{3}{R}的永久物，其具有"只要你的红色献力小于五，普罗烽斯便不是生物。"如果牌手操控这两个永久物和另一个费用为{R}{R}{R}的永久物，该牌手的红色献力计算为五，且在普罗烽斯的改变类别的效应生效之前，因此普罗烽斯是生物。

700.6. *史迹*一词表示一个具有传奇此超类别、或具有神器此牌类别、或具有传纪此子类别的物件。

700.7. 如果异能使用"此[对象]"来表示一个物件，[对象]为某个特征，则仅指该物件本身，即使该物件的[对象]特征当时已经改变。

例如：某异能为"目标生物得 +2/+2 直到回合结束。在下个回合步骤开始时，消灭该生物。"该异能将在下个回合步骤开始时消灭其赋予+2/+2 的物件，即使它已不是生物。

700.8. 一些牌提及牌手*冒险团*中的生物数量。牌手的冒险团由以下四种生物类别的每一种类别中，属于该类别的至多一个生物构成：僧侣、浪客、战士和法术师。

700.8a 游戏会自动计算牌手冒险团中的生物数量，其结果是一个介于零至四之间的数字。牌手无需宣告哪个特定生物在该牌手的冒险团中。

700.8b 如果某个生物具有数个可算作冒险团成员的生物类别，在点算冒险团成员时，该生物只能按这些类别其中之一计算。如果采用多种不同方式点算此类生物，导致牌手冒险团中的生物数量之结果有差异，则会采用其中得到数值最大者的方式来计算。

700.8c 如果牌手冒险团中的生物数量为四，该牌手的冒险团满编。

701. 关键字动作

701.1. 在牌张规则叙述文字中所描述的大多数动作，使用的是相关动词单词的标准中文含义，但仍有部分用到的特殊动词含义可能不甚明了。这些"关键字"都是游戏术语；有时，规则提示文字内会有其含义的简略说明。

701.2. 起动

701.2a 起动一个起动式异能指，支付该异能的费用并将其放进堆叠，使得它最终得以结算并产生效应。在某物件没有其他特别说明的情况下，只有其操控者（若其没有操控者，则为其拥有者）才可以起动物件上的起动式异能。牌手在其拥有优先权的时候可以起动异能。参见规则 602，“起动起动式异能”。

701.3. 贴附

701.3a 将灵气、武具、工事贴附于某物件或或牌手上指，将其从当前所在的区域放到该物件或牌手之上。如果有东西正贴附于战场上的一个永久物，则在放置时习惯上将它与该永久物之间有切实接触。灵气、武具或工事不能贴附于其无法结附、佩带或构工的物件或牌手之上。

701.3b 如果有效应试图将某灵气、武具或工事贴附于其不能贴附的物件或牌手之上，则该灵气、武具或工事不会移动。如果有效应试图将某灵气、武具或工事贴附于其已贴附的物件或牌手之上，则该效应没有效果。如果一个效应试图将一个不是灵气、武具或工事的物件贴附于另一个物件或牌手上，该效应没有任何效果且第一个物件没有移动。

701.3c 将已在战场上的某灵气、武具或工事贴附于其他物件或牌手之上，会使得该灵气、武具或工事获得新的时间印记。

701.3d 将武具从生物上“卸装”意指，将其从生物上移开，使得此武具仍在战场，但并未装备在任何生物上。放置时不应再将它与其他生物接触。如果曾贴附于某物的灵气、武具或工事不再贴附于该物件或牌手之上，便视作“[从该物件或牌手上]不再贴附/卸装”；此灵气、武具或工事离开战场、该物件离开之前所在的区域、或该牌手离开游戏的状况，也包括在此描述之内。

701.4. 施放

701.4a 施放咒语指，将该咒语从其所在区域（通常为手上）放入堆叠，并支付费用，使得它最终得以结算并产生效应。牌手在其拥有优先权的时候可以施放咒语。参见规则 601，“施放咒语”。

701.4b 施放某牌指将其作为咒语来施放。

701.5. 反击

701.5a 反击一个咒语或异能指，取消它并将其移出堆叠。它不会结算，并且其效应完全不会发生。将被反击的咒语置于其拥有者的坟墓场。

701.5b 咒语或异能被反击后，已支付的费用均不会“退费”给施放该咒语或起动该异能的牌手。

701.6. 派出

701.6a 派出一个或多个具有特定特征的衍生物指，将该数量的、具有该特征的衍生物放进战场。

701.6b 如果一个替代性效应将要对如何派出衍生物生效，则该效应在适用任何影响该衍生物特征的持续性效应之前生效。如果一个替代性效应将要对衍生物如何进入战场生效，则该效应在适用任何影响该衍生物特征的持续性效应之后生效。

701.6c 多年以来，派出衍生物的效应指示牌手“将[衍生物]放进战场”。以这些用词印刷的卡牌均已经在 Oracle 牌张参考文献中勘误为“派出”这些衍生物。

701.7. 消灭

701.7a 消灭一个永久物指，将其从战场移至其拥有者的坟墓场。

701.7b 永久物只可能是由于以下数种效应的结果而被消灭：受到了注记着“消灭”的效应；因检查状态动作中的致命伤害（参见规则 704.5g）；或是受到了具死触异能的来源造成伤害（参见 704.5h）。若某永久物是因其他原因而被置入其拥有者的坟墓场，它并不是被“消灭”的。

701.7c 一个重生效应可替代一次消灭事件。参见规则 701.15，“重生”。

701.8. 弃牌

701.8a 弃掉一张牌指，将它从其拥有者的手上移到该牌手的坟墓场中。

701.8b 在默认情况下，使某位牌手弃掉一张牌的效应允许由受影响的牌手来选择弃掉哪一张牌。然而有些效应会要求牌手随机弃牌，或允许其他牌手来选弃掉哪张牌。

701.8c 若一张牌被弃掉，但某效应使其改为以未被展示的方式放置于一个隐藏区域而非其拥有者的坟墓场中，该牌的任何特征值皆视为是未定义的。若以此法弃掉牌来支付某费用，且该费用指定了所弃之牌的某种特征，该费用的支付非法；游戏将倒回至该费用被支付之前的时刻（参见规则 726，“处理非法动作”）。

701.9. 加倍

701.9a 加倍生物的力量和/或防御力会创造一个持续性效应。该效应影响该生物的力量或防御力，但并非将这些特征设定为特定值。参见规则 613.4c。

701.9b 加倍生物的力量指，其得+X/+0，X 为于加倍其力量的该咒语或异能结算时该生物的力量。类似地，加倍生物的防御力之效应使其得+0/+X，X 为该生物的防御力。加倍生物的力量和防御力使其得+X/+Y，X 为其力量且 Y 为其防御力。

701.9c 如果生物的力量于被加倍时小于 0，加倍该生物的力量改为意指该生物得-X/-0，X 为该生物的力量与 0 之差值。类似地，如果其防御力于被加倍时小于 0，其得-0/-X。如果两者都被加倍，且其中一个特征为负但另一个不为负时，视情况其得-X/+Y 或+X/-Y。

701.9d 加倍牌手的总生命指，该牌手获得或失去若干生命，使得其新的总生命等同于其当前值的两倍。

701.9e 加倍牌手或永久物上某种指示物的数量指，给予该牌手或永久物若干该种指示物，其数量等同于其已有该种指示物之数量。

701.9f 加倍牌手法术力池中某种类别的法术力的数量指，该牌手加若干该类别的法术力，其数量等同于其已有该类别法术力之数量。

701.10. 交换

701.10a 作为咒语或异能结算的一部分，可能会指示双方交换某物（例如，总生命或两个永久物的操控权）。当此类咒语或异能结算时，若无法完成整个交换，则此交换的任何部分均不会发生。

例如：若某咒语试图交换两个目标生物的操控权，但在咒语结算前，其中一个被消灭了，则此咒语不会对另一个生物产生效果。

701.10b 当两个永久物的操控权被交换时，若这些永久物由不同的牌手操控，则每位牌手同时获得由另一位牌手所操控之该永久物的操控权。另一方面，若这些永久物都由同一个牌手操控，则此交换效应没有效果。

701.10c 当总生命被交换时，每位牌手获得或失去必要数量的生命，以使得自己的总生命与另一位牌手之前的总生命相同。替代性效应可能改变因此得到或失去的数量，触发式异能也可能因生命的得失而触发。不能获得生命的牌手不能以此法得到较高的总生命，不能失去生命的牌手不能以此法得到较低的总生命（参见规则 119.7-8）。

701.10d 某些咒语或异能可能会指示牌手将处于两个不同区域的牌交换（例如，被放逐的牌和牌手手上的牌）。这些咒语及异能的运作方式与其他“交换”咒语或异能相同，不同之处在于，交换只有在所交换的牌都由同一位牌手所拥有的情况下才能进行，且即使其中一个区域为空，牌手也能交换这些牌。

701.10e 如果在交换处于两个不同区域的牌时，其中之一正贴附于某物件之上，则交换时，原本贴附于物件之上的牌不再贴附于该物件，改为由另一张牌贴附于该物件。

701.10f 如果某咒语或异能指示牌手将两个区域交换，则即使其中一个区域空着，也依然会交换这两个区域中的牌。

701.10g 咒语或异能可能会指示牌手交换两个数值。在此类交换中，每个数值成为另一个数值交换之前的值。若其中之一为总生命，受影响的牌手获得或失去必要数量的生命，以使其生命等同于另一个数值。替代性效应可能改变因此得到或失去的数量，触发式异能也可能因生命的得失而触发。不能获得生命的牌手不能以此法得到较高的总生命，不能失去生命的牌手不能以此法得到较低的总生命（参见规则 119.7-8）。如果这些数值之一是力量或防御力，一个持续性效应被创造，以设置该力量或防御力成为另一个值（参见规则 613.4b）。此规则不适用于交换某生物的力量和防御力之咒语或异能。

701.11. 放逐

701.11a 放逐一个物件指，将它从原本所在区域移到放逐区中。参见规则 406，“放逐”。

701.12. 互斗

701.12a 一个咒语或异能可能会要求一个生物与另一个生物互斗。这两个生物互相向对方造成等同于自身力量的伤害。

701.12b 如果一个被要求互斗的生物已不在战场上或不再是生物（或两者皆如此），没有生物互斗，也没有伤害造成。如果一个生物在一个要求它互斗的咒语或异能结算时不是合法目标（或两者皆如此），没有生物互斗，也没有伤害造成。

701.12c 如果某生物与本身互斗，则它会对本身造成其力量值两倍的伤害。

701.12d 生物互斗所造成的伤害并非战斗伤害。

701.13. 磨

701.13a 牌手磨数张牌指，该牌手将该数量的牌从牌库顶置于其坟墓场。

701.13b 牌手不能磨大于其牌库中牌之数量的牌。如果该牌手获得如此作的选项，其不能选择执行该动作。如果该牌手被指示如此作，该牌手磨尽可能多的牌。相似地，该牌手不能支付包含磨大于其牌库中牌之数量的牌的费用。

701.13c 提及所磨的牌的效应可以在其从牌库移动到的区域找到该牌，只要该区域是公开区域。

701.13d 如果一个异能检查一张所磨的牌的信息，但多于一张牌被磨掉，该异能提及所磨的每张牌。如果该异能询问所磨的牌的任何信息，诸如特征或法术力值，它将得到复数个答案。如果这些答案用于确定一个可变数值的值，使用这些答案之加总。如果该异能对“该”牌执行任何动作，它将对每张所磨的牌执行该动作。如果该异能对“一张”牌执行任何动作，该异能的操控者选择哪张牌会受其影响。

701.14. 使用

701.14a 使用地牌指，将其从原本所在区域（通常为手上）放进战场。在同时符合下列所有情况的时候，牌手可以使用地牌：具有优先权、在其回合的行动阶段、堆叠为空、且本回合尚未使用过地牌。使用地牌是一个特殊动作（参见规则 116），因此并不使用堆叠；此动作直接发生。因咒语或异能的效果而将地牌放进战场并不是使用地牌。参见规则 305，“地”。

701.14b 使用某张牌指将该牌作为地来使用或作为咒语来施放，依状况而定。

701.14c 有些效应会指示牌手在游戏的某些条件有所改变的情况下“进行游戏”，例如“以展示牌库顶牌的方式进行游戏”。在此语境中的“进行游戏”意指进行*万智牌*的游戏。（译注：“进行游戏”英文原文亦为“Play”，故在此说明，中文翻译的用词上有显著不同。）

701.14d 多年以来，施放咒语或作为咒语施放一张牌这个动作，在牌上被称为“使用”该咒语或该牌。以这些用词印刷的卡牌均已经在 Oracle 牌张参考文献中勘误为“施放”该咒语或该牌。

701.14e 多年以来，起动一个起动式异能的动作，在牌上被称为“使用”该异能。以这些用词印刷的卡牌均已经在 Oracle 牌张参考文献中勘误为“起动”该异能。

701.15. 重生

701.15a 如果正在结算的咒语或异能之效应重生永久物，则它会创造出一个替代性效应，以在下一次该永久物将要被消灭时保护之。此时，“重生[永久物]”意指，“本回合中，当[永久物]下一次将要被消灭时，改为移除其上标记的所有伤害，并横置它。如果它为进行攻击或阻挡的生物，则将其移出战斗。”

701.15b 如果静止式异能之效应重生永久物，则每次该永久物要被消灭时，该效应均会以其他效应来替代之。此时，“重生[永久物]”意指，“改为移除标记在[永久物]上的所有伤害，并横置它。如果它为进行攻击或阻挡的生物，则将其移出战斗。”

701.15c 起动能创造重生护盾的异能，或施放创造重生护盾的咒语，均与重生某永久物并不相同。叙述为某永久物不能重生的效应不会阻止此类异能的起动或咒语的施放；相反地，该类效应只是使得重生护盾没有效果。

701.16. 展示

701.16a 展示一张牌指，将该牌给所有牌手各看上一段适当的时间。如果有效应要展示某张牌，则只要在完成此效应中与之相关的部分之过程中，尚有展示该牌的需要，便需一直展示之。如果施放咒语或起动异能的费用中包含展示牌，则从宣告该咒语或异能起，直至其离开堆叠为止，都需要一直展示该牌。如果展示一张牌导致一个触发式异能触发，则直至该触发式异能离开堆叠为止，都需要一直展示该牌。如果该异能在下一次牌手将获得优先权时没有进入堆叠，则该牌不再被展示。

701.16b 展示一张牌并不会使得它因此离开当前所在区域。

701.16c 如果牌手牌库中的牌被洗牌或因其他原因被重新排序，任何被重新排序的、且被展示的牌停止被展示，且成为新物件。

701.16d 一些效应指示牌手检视一张或多张牌。检视一张牌与展示一张牌之规则大致相同，区别在于被检视的牌只会给指定的牌手看。

701.17. 牺牲

701.17a 牺牲一个永久物指，其操控者将它从战场直接移到其拥有者的坟墓场。牌手不能牺牲不是永久物的东西，也不能牺牲不由其操控的永久物。牺牲一个永久物并非将其消灭，所以重生或其他替代消灭的替代性效应不能影响此动作。

701.18. 占卜

701.18a “占卜 N”意指，检视你牌库顶的 N 张牌，然后将其中任意数量的牌以任意顺序置于你的牌库底，其余则以任意顺序置于你的牌库顶。

701.18b 如果牌手被指示占卜 0，占卜事件不会发生。因牌手占卜而触发的异能不会触发。

701.18c 如果多位牌手同时占卜，这些牌手中的每一位同时检视各自牌库顶的牌。这些牌手按主动牌手先决定（APNAP）顺序（参见规则 101.4）决定这些牌放置的位置，然后这些牌同时移动到该位置。

701.19. 搜寻

701.19a 在一个区域中搜寻一张牌指，检视在该区域中（即便是隐藏区域）的所有牌，并找到一张符合所赋予描述的牌。

701.19b 如果牌手需要在隐藏区域中搜寻符合某个标准的牌，例如特定的牌类别或颜色，则即使该类牌在该区域中确实存在，该牌手也不一定要找出来。

> ***例如：****碎裂的叙述为“将目标神器放逐。自其操控者的坟墓场、手牌，以及牌库中搜寻与该神器同名的牌，并将这些牌放逐。然后该牌手将其牌库洗牌。”一位牌手以嚎叫的矿井（一个神器）为目标，施放了碎裂。嚎叫的矿井的操控者在其坟墓场中还有另一张同名牌，且在其牌库中还有两张。碎裂的操控者必须找到在坟墓场中的那张嚎叫的矿井，但可以选择在牌库中找到其中的零张、一张，或是两张。*

701.19c 如果一位牌手被指示搜寻隐藏区域，但搜寻的标准没有定义，该牌手仍然可以搜寻该区域但无法找到任何牌。

例如：脑叶切除叙述为"目标牌手展示其手牌。你从中选择一张非基本地的牌，从该牌手的坟墓场、手牌以及牌库中搜寻任意数量与该牌名称相同的牌，并将它们放逐。然后该牌手将其牌库洗牌。"如果于脑叶切除结算时，该目标牌手的手牌中没有牌，施放脑叶切除的牌手仍然可以搜寻指定的区域，但无法放逐任何牌。

701.19d 如果牌手在隐藏区域中搜寻的是一定数量的牌，例如"一张牌"或"三张牌"，则该牌手必须找出相应数量的牌（如果该区域内没有足够的牌，则需尽量接近该数量）。

701.19e 如果含有指示牌手搜寻的效应中，没有指示牌手展示所找到的牌，则不需要展示这些牌。

701.19f 如果牌手搜寻一个区域被替代为搜寻该区域的一部分，任何对该牌手搜寻该区域的要求依然生效。任何因牌库被搜寻而触发的异能仍然会触发。

例如：艾文核灵师的部分叙述为"如果任一对手将搜寻某牌库，则改为他搜寻该牌库顶的四张牌。"Veteran Explorer 的叙述为"当 Veteran Explorer 死去时，每位牌手可以从其牌库中搜寻至多两张基本地牌并将它们放进战场。然后每位因此搜寻过其牌库的牌手洗他的牌库。"因 Veteran Explorer 的异能而搜寻了牌库顶四张牌的对手也将洗整个牌库。

701.19g 如果效应使牌手选择搜寻某区域并对找到的牌作额外动作，即使该额外动作非法或不可能作到，该牌手依然可以选择搜寻。

701.19h 某些效应可能会指示牌手从牌库中搜寻一张或数张牌多于一次，再指示牌手洗该牌库。这与令该牌手一次性从该牌库中搜寻所有这些牌的单一指示并无区别。该牌手只会搜寻该牌库一次。

701.19i 如果多位牌手同时搜寻，这些牌手同时检视其搜寻的适用范围，然后这些牌手以"主动牌手先决定"的顺序（参见规则 101.4）决定要找到哪张牌。

701.20. 洗牌

701.20a 将牌库或一堆面朝下的牌洗牌指，将这些牌随机化，并使得没有牌手知晓其顺序。

701.20b 一些效应使牌手从牌库中搜寻一张或数张牌，将该牌库洗牌，并将搜寻到的牌放在该牌库中的特定位置。即使这些搜寻到的牌从未离开牌库，它们并不会参与洗牌。该牌库中除了这些牌以外的所有牌都会被洗牌。因该牌库洗牌而触发的异能仍然会触发。参见规则 401，"牌库"。

701.20c 如果某效应将使得牌手将一个或多个特定的物件洗入牌库，而这些物件并不在它们所应在的区域，或者某效应使得所有这些物件都移至其他区域或留在当前区域，该牌库仍然会洗牌。

例如：智谋的部分叙述为"当智谋从任何地方置入坟墓场时，将它洗入其拥有者的牌库。"它置入坟墓场时其异能触发，然后某牌手响应将其从该坟墓场放逐。当该异能结算时，该牌库被洗牌。

例如：黑阳当空的部分叙述为"将黑阳当空洗入其拥有者的牌库。"黑阳当空在坟墓场中，并获得了返照异能（可能因为偿付），然后从该坟墓场施放。黑阳当空将被放逐，并且其拥有者的牌库被洗牌。

701.20d 如果某效应将使得牌手将一组物件洗入牌库，即使该组中没有物件，该牌库仍然会洗牌。

例如：填土祭师的叙述为"当填土祭师进场时，目标牌手将任意数量的目标牌从其坟墓场洗入其牌库。"它进场时异能触发，但没有指定任何牌为目标。当该异能结算时，指定为目标的牌手仍然需要将其牌库洗牌。

701.20e 如果某效应使得牌手洗一个包含零或一张牌的牌库，因该牌库洗牌而触发的异能仍然会触发。

701.20f 如果两个或更多效应使得某牌库同时洗牌数次，因该牌库洗牌而触发的异能将触发等量的次数。

701.20g 如果某效应将使得牌手洗牌库的同时某物件将被置于该牌库的指定位置，其结果是一个被洗牌的牌库，除了该物件在指定位置之外，其余部分被随机化。

例如：玄铁巨像和破坟灵俑被同时从战场置于一位牌手的坟墓场。玄铁巨像的一部分叙述为"若玄铁巨像将从任何区域置入坟墓场，则改为展示玄铁巨像，并将它洗入其拥有者的牌库。"破坟灵俑叙述为"若破坟灵俑将死去，则改为将破坟灵俑置于其拥有者的牌库顶。"该牌手将玄铁巨像洗入其牌库，并将破坟灵俑置于该牌库的牌库顶。

701.21. 横置和重置

701.21a 横置一个永久物指，将它由直向转成横向。只有未横置的永久物可以被横置。

701.21b 重置一个永久物指，将它由横向转回直向。只有已横置的永久物可以被重置。

701.22. 论命

701.22a "论命 N"意指，检视任一对手牌库顶的 N 张牌，然后将其中任意数量的牌以任意顺序置于该牌库底，其余则以任意顺序置于该牌库顶。

701.23. 比点

701.23a 比点指，牌手展示其牌库顶牌。该牌手可以把该牌置于其牌库底。

701.23b "与一位对手比点"意指，"选择一位对手。你与该对手分别比点。"

701.23c 每位比点的牌手同时展示其牌库顶牌。然后这些牌手按主动牌手先决定（APNAP）顺序（参见规则 101.4）决定这些牌放置的位置，然后这些牌同时移动到该位置。

701.23d 如果某位牌手所展示的牌之法术力值比所有参与比点者所展示的牌都高，其赢得这次比点。

701.24. 时空换境

701.24a 牌手只能在竞逐时空游戏中时空换境。只有时空操控者可以时空换境。参见规则 901，"竞逐时空"。

701.24b 时空换境指，将每张牌面朝上时空牌和异象牌面朝下置于其拥有者的时空套牌牌库底，然后将你时空套牌的牌库顶牌移离时空套牌并翻为牌面朝上。

701.24c 牌手可以因“时空换境异能” 的结果（参见规则 901.8），因牌面朝上的时空牌或异象牌的操控者离开游戏（参见规则 901.10），或因异象的触发式异能离开堆叠（参见规则 704.5x）而时空换境。异能也可能指示牌手时空换境。

701.24d 翻为牌面朝上的时空牌即为牌手时空换入的时空。翻为牌面朝下的、或离开游戏的时空牌即为牌手时空换离的时空。异象也同样适用此规则。

701.25. 实施

701.25a 只有阴谋牌可以实施，并且只可以在魔王游戏中如此作。只有魔王可以实施阴谋。参见规则 313，“阴谋”，及规则 904，“魔王”。

701.25b 实施阴谋指，如果它在你的阴谋套牌牌库顶，将其从阴谋套牌牌库顶移离，且如果它不是牌面朝上，将其翻为牌面朝上。即使以上动作之一或两者均未在其上实行，该阴谋仍视同为被实施。

701.25c 每次只能实施一个阴谋。如果牌手被指示实施多个阴谋，其进行实施阴谋等量的次数。

701.26. 终止

701.26a 只有面朝上的持续阴谋牌可以被终止，并且只可以在魔王游戏中如此作。参见规则 313，“阴谋”，及规则 904，“魔王”。

701.26b 终止阴谋指，将其翻为牌面朝下，并置于其拥有者的阴谋套牌牌库底。

701.27. 增殖

701.27a 增殖表示，选择任意数量其上有指示物的永久物和/或牌手，然后对于其上已经有的每种指示物而言，给该永久物或牌手一个额外的此种指示物。

701.27b 在双头巨人游戏中，队伍中的牌手共享中毒指示物。如果以此法选择多于一个在同一队伍中的牌手，只有这些牌手其中之一可以被给予一个额外的中毒指示物。由执行增殖的牌手来选择是哪位牌手获得该指示物。参见规则 810，“双头巨人玩法”。

701.28. 转化

701.28a 转化一个永久物指，将它翻到另一面牌面朝上。只有以转化式双面牌代表的永久物才能转化。（参见规则 712，“双面牌”。）

701.28b 虽然转化某永久物与将某永久物翻为牌面朝下或朝上所执行的具体动作完全相同，但此两者是完全不同的游戏动作。会因某永久物翻为牌面朝下而触发的异能，并不会在该永久物转化时触发，其他依此类推。

701.28c 如果某咒语或异能要求牌手转化某个不是转化式双面牌的永久物，则什么都不会发生。

701.28d 如果某咒语或异能要求牌手转化某个永久物，且该永久物将要转化成的牌面是以瞬间或法术牌面代表的，则什么都不会发生。

701.28e 一些触发式异能在一个物件“转化为”一个具有特定特征的物件时触发。此类触发式异能只会在该物件转化并在转化之后的时刻立即具有该特征时触发。

701.28f 如果一个永久物的起动式或触发式异能（且并非是该永久物的延迟触发式异能）试图转化之，该永久物仅在自该异能放进堆叠之后还没有被转化过时才会转化。如果一个永久物的延迟触发式异能试图转化该永久物，该永久物仅在自该延迟触发式异能被创造之后还没有被转化过时才会转化。在这两种情况下，如果该永久物已被转化过，转化的指示将被忽略。这是对先前规则的更改。

701.29. 拘留

701.29a 某些咒语和异能可以拘留永久物。直到该咒语或异能之操控者的下一个回合，该永久物不能进行攻击或阻挡，其起动式异能也不能起动。

701.30. 殖民

701.30a 殖民意指选择一个由你操控的衍生生物并派出一个衍生物，且其为前者衍生生物之复制。

701.30b 当有效应指示你进行殖民时，如果你并未操控任何衍生生物，则你不会派出衍生物。

701.31. 蛮化

701.31a “蛮化 N”意指“如果此永久物未蛮化，则在其上放置 N 个+1/+1 指示物且它蛮化。

701.31b “已蛮化” 此称号并无规则含义。它仅用作标记，供蛮化异能及其他咒语和异能辨识之用。只有永久物能够蛮化。一旦某永久物已蛮化后，它便会一直保持已蛮化，直到它离开战场为止。“已蛮化”不属于异能，也不是该永久物之可复制特征值之一。

701.31c 如果某永久物的异能指示牌手“蛮化 X”，则该永久物的其他异能也可能会提及 X。后者异能中的 X 值等同于该永久物蛮化时的 X 值。

701.32. 投票

701.32a 某些咒语和异能要求牌手在所列的多个选项中投票选择其中一个，以决定该咒语或异能会产生哪部分的效应。投票选择的流程为：由某位指定牌手开始，每位牌手依照回合顺序依次选择其中一个选项。如果某效应允许牌手多次投票，则牌手于其原本应进行投票的时候同时完成多次投票。

701.32b 所列之选项可包括物件，与不同的效应相关但无规则含义的字词，或与咒语或异能之结算相关的其他变数。

701.32c 如果某咒语或异能之规则叙述中提及“投票”，则其指的是“牌手以投票作出选择”；而非未在规则叙述中注明“投票”字样，且让牌手进行选择或作出决定的其他咒语或异能。

701.32d 如果一个效应使牌手可以额外多投票，这些投票选择于牌手本应作出投票选择之时一同发生。

701.33. 振励

701.33a “振励 N”意指“选择一个由你操控的生物，且需是由你操控的生物中防御力最小或同为防御力最小者。在其上放置 N 个+1/+1 指示物。”

701.34. 显化

701.34a 显化一张牌指，将其翻为牌面朝下。它成为 2/2 生物牌，没有规则文字，没有名称，没有副类别，没有法术力费用。将其牌面朝下地放进战场。只要该永久物牌面朝下，它便是显化的永久物。此设定特征之效应会持续影响此牌面朝下的牌张，直到其被翻回正面为止。

701.34b 在你拥有优先权的时机下，你可以把由你操控的显化永久物翻回正面。这属于特殊动作；它不用到堆叠（参见规则 116.2b）。具体方法如下：将代表该永久物的牌张展示给所有牌手，以示此牌确为生物牌，并展示其法术力费用，支付此费用，然后将该永久物翻回正面。于此牌处于牌面朝下状态时设定其特征的效应随之结束，其重新获得在正常状况下的特征。（如果代表该永久物的牌不是生物牌，或是没有法术力费用，则它不能以此法翻回正面。）

701.34c 如果显化的是一张具变身异能的牌，则其操控者可将其当作具变身异能的牌面朝下生物，并按照规则 702.37e 中所述之流程来将其翻回正面，亦可比照本条前述之流程，将其当作显化的永久物来翻回正面。

701.34d 如果某效应指示牌手从其牌库显化数张牌，则逐张显化该些牌。

701.34e 如果某效应指示牌手显化一张牌，且有另一个规则或效应阻止该面朝下的物件进入战场，该牌不会被显化。其特征不会被改变，并留在原来的区域。如果它原本是面朝上的，它仍然是面朝上。

701.34f 如果一个由瞬间和法术牌代表的牌面朝下永久物将要翻回正面。则其操控者展示该牌，然后将其保持牌面朝下。因永久物翻回正面时触发的异能不会触发。

701.34g 欲了解更多信息，参见规则 708，“牌面朝下的咒语和永久物”。

701.35. 支援

701.35a 永久物上的“支援 N”意指“在至多 N 个其他目标生物上各放置一个+1/+1 指示物。”瞬间或法术咒语上的“支援 N”意指“在至多 N 个目标生物上各放置一个+1/+1 指示物。”

701.36. 探查

701.36a “探查”意指“派出一个线索衍生物。”参见规则 111.10f。

701.37. 融合

701.37a 融合属于关键字动作，每个融合牌组当中会有一张牌的异能用到这个关键字动作。（参见规则 713，“融合牌”。）融合同一融合牌组的两张牌，意指将它们以背面朝上且已组合的方式放进战场。所得之永久物为由两张牌代表的单一物件。

701.37b 只有属于同一融合牌组的两张牌才能融合。衍生物，不是融合牌之牌张，以及不属于同一融合牌组的融合牌不能融合。

701.37c 如果某效应要求牌手融合不能融合的物件，则这些物件会留在当前区域。

例如：某牌手同时拥有并操控午夜拾荒客和一个为墓地鼠群复制品的衍生物。在战斗开始时，两者都会被放逐，但不能融合。午夜拾荒客会留在放逐区，被放逐的衍生物消失。

701.38. 煽惑

701.38a 某些咒语和异能可以煽惑生物。直到此类咒语或异能之操控者的下一个回合，该生物被煽惑。

701.38b “被煽惑”是永久物能够具有的称号。被煽惑的生物每次战斗若能攻击，则必须攻击，且若能攻击使其被煽惑之永久物、咒语或异能的操控者以外的牌手，则必须如此作。被煽惑既不是异能，也不是该永久物可复制特征值的一部分。

701.38c 一个生物可以被多位牌手煽惑。这会创造额外的战斗需求。

701.38d 一旦牌手煽惑了某个生物，同一个牌手再次煽惑它没有效果。这不会创造额外的战斗需求。

701.39. 耗竭

701.39a 耗竭一个永久物，意指你选择在你的下一个重置步骤中不重置它。

701.39b 就算某个永久物尚未被横置，或已在某回合中被耗竭，也能耗竭之。如果你在你的下一个重置步骤到来之前，多次耗竭了同一个永久物，则所有令该永久物不能重置的效应都会在同一个重置步骤中失效。

701.39c 不在战场上的物件不能被耗竭。

701.39d “你可以于[此生物]攻击时耗竭之”是攻击的可选费用（参见规则 508.1g）。一些具有此静止式异能的物件在同一段落中印有一个触发式异能，于“当你如此作”时触发。这些异能相互关联。（参见规则 607.2h。）

701.40. 勘察

701.40a 某些异能会令永久物进行勘察。其意指，该永久物的操控者展示其牌库顶牌。如果以此法展示出地牌，则该牌手将该牌置于其手上。若否，则该牌手在该进行勘察的永久物上放置一个+1/+1 指示物，且可以将所展示的牌置入其坟墓场。

701.40b 在完成规则 701.40a 所述之流程后，该永久物便已“勘察”，就算该流程之部分或全部动作无法完成也是一样。

701.40c 如果某永久物在有效应令其勘察之前就已改变区域，则利用其最后已知信息来确定进行勘察的物件及其操控者。

701.41. 组装

701.41a 组装是出现在 Unstable 系列中的关键字动作，会将机巧放进战场。除银边牌以外，只有一张牌（汽鞭上司）提及组装机巧。本文件中的规则并未涵盖 Unstable 系列中的牌张和机制。欲知更多信息，请参见 Unstable 常见问题集。

701.42. 刺探

701.42a “刺探 N”意指，检视你牌库顶的 N 张牌，然后将其中任意数量的牌以任意顺序置入你的坟墓场，其余则以任意顺序置于你牌库顶。

701.42a 如果某效应允许你在刺探时检视额外的牌，那么这些牌包括在你置入坟墓场或以任意顺序置于你牌库顶的牌之中。

701.43. 演化

701.43a “演化 N”意指“如果此永久物上没有+1/+1 指示物，则在其上放置 N 个+1/+1 指示物。”

701.44. 囤兵

701.44a “囤兵 N”意指，“如果你未操控军队生物，则派出一个 0/0 黑色灵俑/军队衍生生物。选择一个由你操控的军队生物。在该生物上放置 N 个+1/+1 指示物。”

701.44b “受囤兵的[副类别]”字样指的是你选择的生物，它是否确实得到指示物并不重要。

701.45. 温习

701.45a “温习”意指“你可以弃一张牌。如果你如此作，则抓一张牌。如果你未弃牌，则你可以从游戏外 展示一张由你拥有的课程牌，并将它置于你手上。”

701.46. 深入地城

701.46a 如果牌手未在统帅区拥有一张地城牌时被指示深入地城，该牌手从游戏外选择一张由其拥有的地城牌并将其置入统帅区。该牌手将其进度标记置于最上方的房间上。参见规则 309，“地城”。

701.46b 如果牌手在统帅区拥有一张地城牌、且其进度标记不在该地城的最底下的房间上时被指示深入地城，该牌手按照某个从当前房间出发的箭头指示，选择一个相邻的房间。如果从该牌手的进度标记所在的房间出发的箭头有多个，该牌手选择其中一个。该牌手将其进度标记移动到该相邻的房间。

701.46c 如果牌手在统帅区拥有一张地城牌、且其进度标记在该地城的最底下的房间上时被指示深入地城，该牌手将该地城牌移出游戏。这会使该牌手完成该地城（参见规则 309.7）。然后该牌手再次完成规则 701.46a 所描述的流程。

702. 关键字异能

702.1. 绝大多数的异能都在牌张的规则叙述中清楚地描述出了自己的作用。然而，有些异能极为常见，或是其定义会占去牌上太多的空间。在这些情况下，该物件上便只会列出该异能的名称，作为“关键字”；有时会以规则提示来简略说明该异能相对应的游戏规则。

702.1a 如果一个效应提及“[关键字异能]费用”，它只指该关键字异能的可变数值费用。

例如：痕躯瓦罗兹具有异能叙述为“你坟墓场的每张生物牌都具有食腐异能。其食腐费用等同于该牌的法术力费用。”一张生物牌的食腐费用的数值等于其法术力费用，该食腐异能的起动费用为该费用加上“从你的坟墓场放逐此牌”。

702.1b 赋予某物件关键字异能的效应可能根据该物件或关于游戏状态的其他信息定义该异能中的可变数值。对于此类异能，该可变数值的数值会持续更新。

例如：熔岩口地狱兽具有异能“熔岩口地狱兽具有返响{X}，X 为你的总生命。”如果当熔岩口地狱兽的返响异能触发时你的总生命为 10，但其结算时你的总生命为 5，则需要支付的返响费用为{5}。

例如：热火/寒冰是一张连体牌，其两半的法术力费用为{1}{R}和{1}{U}。过往成焰叙述为“你坟墓场中的每张瞬间与法术牌都获得返照异能直到回合结束。其返照费用等同于该牌的法术力费用。”热火/寒冰在你的坟墓场中具有“返照{2}{U}{R}”，但如果你选择施放热火，由此施放的咒语具有“返照{1}{R}”。

702.1c 一个效应可能会叙述一系列关键字异能或类似情形“亦比照办理”。如果这些关键字异能其中之一具有变化形式或变量，且该效应赋予一个或多个物件和/或牌手该关键字异能或指示物，则它赋予该关键字异能或指示物的每一种适用的变化形式或变量。

例如：协力合作是一个结界，叙述为“在每位牌手的维持开始时，如果由你操控的某个生物具有飞行异能，则所有由你操控的生物获得飞行异能直到回合结束；且恐惧，先攻，连击，地行者，保护，践踏，以及警戒等异能亦比照办理。”于该触发式异能结算时，你操控的生物中具有的每一种地行者异能和保护异能均会赋予给每个由你操控的生物。

702.1d 一个效应可能会提及“具[关键字异能]”或“具有[关键字异能]”的物件。这与提及“具[关键字异能]异能”或“具有[关键字异能]异能”的物件意义相同。

702.2. 死触

702.2a 死触属于静止式异能。

702.2b 如果在上一次检查状态动作后，一个生物受到具死触之来源的伤害，它便作为状态动作被消灭。参见规则 704。

702.2c 在检查被宣告的战斗伤害分配是否合法时，任何具有死触的来源对生物分配的非零战斗伤害均认为是致命伤害，而不考虑该生物的防御力。参见规则 510.1c-d。

702.2d 无论具有死触之物件是从哪个区域造成的伤害，死触异能规则都会生效。

702.2e 如果一个永久物在使其造成伤害的效应生效前便离开战场，则会使用其最后已知信息来判断该永久物是否具有死触异能。

702.2f 同一个物件上的多个死触异能并无意义。

702.3. 守军

702.3a 守军属于静止式异能。

702.3b 具有守军的生物不能进行攻击。

702.3c 同一个生物上的多个守军异能并无意义。

702.4. 连击

702.4a 连击属于静止式异能，它会影响战斗伤害步骤的规则。（参见规则 510，“战斗伤害步骤”。）

702.4b 如果于战斗伤害步骤开始时，至少有一个攻击或阻挡生物具有先攻（参见规则702.7）或连击，则只有具有先攻或连击的生物在该战斗伤害步骤中分配伤害。在该步骤之后，该阶段得到第二个战斗伤害步骤，而不是直接进入战斗结束步骤。只有其余在第一个战斗伤害步骤开始时不具有先攻或连击的攻击或阻挡生物，以及其余当前具有连击的生物，在第二个战斗伤害步骤中分配伤害。在此步骤之后，此阶段进入战斗结束步骤。

702.4c 如果在第一个战斗伤害步骤中移除一个生物的连击异能，则此生物将无法在第二个战斗伤害步骤中分配战斗伤害。

702.4d 如果在一个具有先攻异能的生物在第一个战斗伤害步骤造成过战斗伤害后赋予其连击异能，将使该生物继续在第二个战斗伤害步骤中分配战斗伤害。

702.4e 同一个生物上的多个连击异能并无意义。

702.5. 结附

702.5a 结附属于静止式异能，写作“结附于[物件或牌手]”。结附异能会限制灵气咒语的目标，以及灵气能够结附的对象。

702.5b 关于灵气的更多信息，参见规则 303，“结界”。

702.5c 如果一个灵气上有多个结附异能，则它们均会生效。该灵气的目标必须遵循所有结附异能的限制。此灵气只能结附于符合其所有结附异能限制的物件或牌手。

702.5d 能结附于牌手的灵气能以牌手为目标，并贴附于其上。此类灵气不能指定永久物为目标，也不能贴附于永久物之上。

702.6. 佩带

702.6a 佩带属于武具牌特有的起动式异能。“佩带[费用]”意指，“[费用]：将此武具贴附于目标由你操控的生物上。只能于法术时机起动。”

702.6b 关于武具的更多信息，参见规则 301，“神器”。

702.6c 佩带异能可能会进一步限制哪些生物可以选作合法目标。此类限制通常以“佩带[特性]”或“佩带[特性]生物”的形式出现。这些佩戴异能只能合法指定由起动该异能之牌手所操控的、且具有该特性的生物。佩带异能的额外限制并不限制该武具能贴附于什么生物上面。

702.6d 如果同一个武具上有多个佩带异能，其上的任意一个佩带异能都可以被起动。

702.7. 先攻

702.7a 先攻属于静止式异能，它会影响战斗伤害步骤的规则。（参见规则 510，“战斗伤害步骤”。）

702.7b 如果于战斗伤害步骤开始时，至少有一个攻击或阻挡生物具有先攻或连击（参见规则702.4），则只有具有先攻或连击的生物在该战斗伤害步骤中分配伤害。在该步骤之后，该阶段得到第二个战斗伤害步骤，而不是直接进入战斗结束步骤。只有其余在第一个战

斗伤害步骤开始时不具有先攻或连击的攻击或阻挡生物，以及其余当前具有连击的生物，在第二个战斗伤害步骤中分配伤害。在此步骤之后，此阶段进入战斗结束步骤。

702.7c 如果在第一个战斗伤害步骤当中，造成了战斗伤害之后再赋予一个不具有先攻异能的生物该异能，并不会使此生物在第二个战斗伤害步骤中无法分配战斗伤害。如果在一个具有先攻异能的生物于第一个战斗伤害步骤中造成伤害后，移除该生物上的先攻异能，也不会使它在第二个战斗伤害步骤中再次分配战斗伤害（除非该生物具有连击异能）。

702.7d 同一个生物上的多个先攻异能并无意义。

702.8. 闪现

702.8a 闪现属于静止式异能，具有此异能的牌在位于你可以使用它的区域中生效。“闪现”意指，“你可以于你能够施放瞬间的时机下使用此牌。”

702.8b 同一个物件上的多个闪现异能并无意义。

702.9. 飞行

702.9a 飞行属于躲避式异能。

702.9b 具有飞行的生物只能被具有飞行和/或延势的生物阻挡。无论一个生物是否具有飞行，具有飞行的生物都可以阻挡它。（参见规则 509，“宣告阻挡者步骤”和规则 702.17，“延势”。）

702.9c 同一个生物上的多个飞行异能并无意义。

702.10. 敏捷

702.10a 敏捷属于静止式异能。

702.10b 如果一个生物具有敏捷，则即使它的操控者在其最近的一回合开始时并未持续操控它，它依然能够攻击。（参见规则 302.6。）

702.10c 如果一个生物具有敏捷，则即使它的操控者在其最近的一回合开始时并未持续操控它，也能够起动费用中包括横置或重置符号的起动式异能。（参见规则 302.6。）

702.10d 同一个生物上的多个敏捷异能并无意义。

702.11. 辟邪

702.11a 辟邪是静止式异能。

702.11b 在永久物上的“辟邪”意指“此永久物不能成为你对手所操控的咒语或异能的目标。”

702.11c 在牌手上的“辟邪”意指“你不能成为你对手所操控的咒语或异能的目标。”

702.11d “反[特性]辟邪”是辟邪异能的一种变化形式。永久物上的“反[特性]辟邪”意指“此永久物不能成为由对手操控之[特性]咒语，或由对手操控之[特性]来源异能的目标。”“反[特性]辟邪”异能是一种辟邪异能。

702.11e 使物件失去辟邪异能之效应亦会使其失去所有“反[特性]辟邪”异能。允许牌手将具辟邪异能的生物视同不具辟邪异能地选择为目标之效应亦会允许牌手选择具“反[特性]辟邪”异能的生物为目标。。 寻找具辟邪异能的牌之效应亦会找到具“反[特性]辟邪”异能的牌。

702.11f“反[特性 A]与反[特性 B]辟邪”是“反[特性 A]辟邪”及“反[特性 B]辟邪”的简写形式；此类叙述与分别列出两个辟邪异能相同。如果一个效应将使具有此类异能的物件失去“反[特性 A]辟邪”异能，则该物件依然会具有“反[特性 B]辟邪”异能。（译注：中文牌上已经将“反[特性 A]及 [特性 B]辟邪”按两个辟邪异能分别译成“反[特性 A]辟邪与反[特性 B]辟邪”。）

702.11g 同一个永久物或牌手上的多个同种辟邪异能并无意义。

702.12. 不灭

702.12a 不灭是一个静止式异能。

702.12b 一个具有不灭的永久物不能被消灭。这些永久物不会被致命伤害消灭，且它们忽略检查致命伤害的状态动作（参见规则 704.5g）。

702.12c 同一个永久物上的多个不灭异能并无意义。

702.13. 威吓

702.13a 威吓属于躲避式异能。

702.13b 具有威吓的生物只能被神器生物和/或与之有共通颜色的生物阻挡。（参见规则 509，“宣告阻挡者步骤”。）

702.13c 同一个生物上的多个威吓异能并无意义。

702.14. 地行者

702.14a 地行者为通用词，在物件的规则叙述中都会以“[类别]行者”的格式出现，其中[类别]通常是一种副类别，但也可以是地这个牌类别、任意的地类别、任意的超类别，或是前述各类别的组合。

702.14b 地行者属于躲避式异能。

702.14c 只要防御牌手至少操控一个地符合下述情况之一，该生物便不能被阻挡：具有所指定的副类别（如“海岛行者”）、具有所指定的超类别（如“传奇地行者”）、不具有所指定的超类别（如“非基本地行者”），或同时具有所制定的超类别及副类别（如“雪境沼泽行者”）。（参见规则 509，“宣告阻挡者步骤”。）

702.14d 地行者异能并不会互相“抵消”。

例如：如果一位牌手操控着一个雪境树林，则即使其同样操控具有雪境树林行者异能的生物，也不能阻挡具有该异能的攻击生物。

702.14e 同一个生物上的多个同类别地行者异能并无意义。

702.15. 系命

702.15a 系命属于静止式异能。

702.15b 具有系命之来源所造成的伤害，将使此来源的操控者，或如果没有操控者，则为其拥有者获得等量的生命（该伤害造成的其他结果仍照常处理）。参见规则 120.3。

702.15c 如果一个物件在使其造成伤害的效应生效前便改变区域，则会使用其最后已知信息来判断该物件是否具有系命异能。

702.15d 无论具有系命之物件是从哪个区域造成的伤害，系命规则都会生效。

702.15e 如果多个具有系命的来源同时造成伤害，它们会分别导致一次获得生命的事件（参见规则 119.9-10）。

> ***例如：****一位牌手操控阿耶尼的群伴，其异能为“每当你获得生命时，在阿耶尼的群伴上放置一个+1/+1 指示物。”和两个具有系命异能的生物。这些生物同时造成战斗伤害。阿耶尼的群伴的异能触发两次。*

702.15f 同一个物件上的多个系命异能并无意义。

702.16. 保护

702.16a 保护属于静止式异能，写作“反[特性]保护”。此特性通常为颜色（如“反黑保护”），但也可以是其他的特征或信息。如果此特性是一张牌的名称，则仅有在此保护异能指名此特性为名称时，才将其视作牌名来处理。如果此特性为一种类别、副类别或超类别，则保护所使用的来源包括该类永久物，与不在战场上的该类来源。这是规则 109.2 的例外状况。

702.16b 具有保护的永久物或牌手不能成为具所述特性的咒语，或来源为该特性的异能之目标。

702.16c 具有保护的永久物或牌手不能被具有所述特性的灵气结附。已贴附于该永久物或牌手的此类灵气会作为状态动作置入其拥有者的坟墓场。（参见规则 704，“状态动作”。）

702.16d 具有保护的永久物不能佩戴具所述特性的武具或构工具有该特性的工事。此类武具或工事会作为状态动作从该永久物上卸装，但仍留在战场上。（参见规则 704，“状态动作”。）

702.16e 如果将对具有保护的永久物或牌手造成的伤害来源具有所述特性，则此伤害会被防止。

702.16f 具有保护的攻击生物不能被具该特性的生物阻挡。

702.16g “反[特性 A]及反[特性 B]保护”是“反[特性 A]保护”及“反[特性 B]保护”的简写形式；此类叙述与分别列出两个保护异能相同。如果一个效应将使具有此类异能的物件失去“反[特性 A]保护”异能，则该物件依然会具有“反[特性 B]保护”异能。（译注：中文牌上已经将“反[特性 A]及 [特性 B]保护”按两个保护异能分别译成“反[特性 A]保护，反[特性 B]保护”。）

702.16h “反所有[特征]保护”是为该特征所有可能出现的每个特性单独列出“反[特性 A]保护”，“反[特性 B]保护”等等的缩略形式；此类叙述与分别列出数个保护异能相同。假设某效应会使得具有此类异能的物件失去“反[特性 A]保护”此异能，则该物件依然会具有“反[特性 B]保护”，“反[特性 C]保护”等等这些异能。（译注：中文牌上的 Protection from

all [characteristic]不一定会译作“反所有[特征]保护”，而是可能根据特征中含有的特性数值进行相应的调整，如“反五色保护”。）

702.16i “所有[特征、特性或牌手的集合]之反[特征、特性或牌手]保护”是为该集合中的每个特征、特性或牌手单独列出“反[A]保护”，“反[B]保护”等等的缩略形式；此类叙述与分别列出数个保护异能相同。

702.16j “反一切保护”是保护的变化形式。具有反一切保护的永久物或牌手具有反每个物件的保护，无论该物件的特征为何。此类永久物或牌手不能成为咒语或异能的目标，且不能被灵气结附。此类永久物不能佩带武具、不能构工工事，且不能被生物阻挡。防止将对此类永久物或牌手造成的所有伤害。

702.16k “反[一位牌手]保护”是保护的变化形式。具有反一位特定牌手保护的永久物，具有反该牌手操控之每个物件的保护异能，反该牌手拥有但未被另一位牌手操控之每个物件的保护异能，无论该物件的特征为何。此类永久物不能成为该牌手操控的咒语或异能的目标、不能被该牌手操控的灵气结附、不能佩带该牌手操控的武具、不能构工该牌手操控的工事、不能被该牌手操控的生物阻挡、且防止所有由该牌手操控、或由该牌手拥有但未被另一位牌手操控之来源将对它造成的所有伤害。

702.16m 同一永久物或牌手上的多个同特性保护异能并无意义。

702.16n 一些灵气既赋予所结附的生物反特性保护，又叙述“此效应不会移除”该灵气或所有灵气。此叙述的意义为这些灵气不会因状态动作置入其拥有者的坟墓场。如果该生物额外具有其他同特性保护异能，这些异能会如常影响灵气。

702.16p 一个灵气（善心祝福）赋予所结附的生物反特性保护，并叙述此效应不会移除已贴附于其上的一些永久物。这是意指，当保护效应开始生效时，任何具有所述特性的、已贴附于该生物的物件（包括赋予该生物保护异能的灵气在内）不会因状态动作置入其拥有者的坟墓场。其他具有所述特性的永久物不能再贴附于该生物。如果该生物额外具有其他同特性保护异能，这些异能会如常影响贴附于其上的永久物。

702.17. 延势

702.17a 延势属于静止式异能。

702.17b 具有飞行的生物只能被具有飞行和/或延势的生物阻挡。（参见规则 509，“宣告阻挡者步骤”和规则 702.9，“飞行”。）

702.17c 同一个生物上的多个延势异能并无意义。

702.18. 帷幕

702.18a 帷幕属于静止式异能。“帷幕”意指，“此永久物或牌手不能成为咒语或异能的目标。”

702.18b 同一永久物或牌手上的多个帷幕异能并无意义。

702.19. 践踏

702.19a 践踏属于静止式异能，会影响分配攻击生物之战斗伤害的规则。在生物进行阻挡或造成非战斗伤害时，此异能没有效应。（参见规则 510，“战斗伤害步骤”。）

702.19b 具有践踏的攻击生物之操控者，首先将伤害分配给所有阻挡它的生物。一旦这些阻挡生物都分配了致命伤害，则其操控者可以将过量伤害可以在阻挡生物和该生物所攻击的牌手或鹏洛客之间分配。当检查是否已经分配了致命伤害时，需考虑生物上已标记的伤害，以及其他生物在同一战斗伤害步骤正在分配的伤害，但不考虑可能会改变实际造成的伤害数量的异能或效应。攻击生物的操控者不需要对每个阻挡生物分配致命伤害，但此情况下不能将伤害分配给其正在攻击的牌手或鹏洛客。

例如：一个 2/2 且具有可以阻挡多个攻击者异能的生物阻挡了两个攻击者：其中一个是 1/1、不具异能的生物，另一个是 3/3、具践踏异能的生物。主动牌手可将第一个攻击者造成的 1 点伤害及第二个生物造成的 1 点伤害分配给阻挡生物，并将具践踏异能的生物造成的剩下 2 点伤害分配给防御牌手。

例如：一个 6/6、具有践踏异能的绿色生物被一个 2/2、具反绿保护的生物阻挡。即使对该阻挡者造成的伤害会被保护异能所防止，该攻击生物的操控者也必须将至少 2 点伤害分配给阻挡者。进行攻击的生物之操控者可以选择将剩余的伤害在阻挡生物与防御牌手之间分配。

702.19c 践踏鹏洛客是践踏异能的变化，会影响对鹏洛客分配战斗伤害的规则。具践踏鹏洛客异能的生物之操控者依照规则 702.19b 所述分配该生物的战斗伤害，但有一点例外。如果该生物正在攻击鹏洛客，在为所有阻挡生物分配战斗伤害、且至少为该生物所攻击的鹏洛客分配等同于该鹏洛客忠诚度的伤害之后，仍有过量的伤害可以由该攻击生物之操控者来选择，任意分配给这些阻挡生物、该鹏洛客、或该鹏洛客的操控者。当检查是否分配了等同于鹏洛客忠诚度的伤害时，需考虑其他生物在同一战斗伤害步骤正在分配的伤害，但不考虑可能会改变实际造成的伤害数量的异能或效应。

例如：牌手操控一个具有三个忠诚指示物的鹏洛客，其正在被一个没有异能的 1/1 生物和一个具践踏鹏洛客异能的 7/7 生物攻击。主动牌手可以将来自前者攻击生物的 1 点伤害和来自后者生物的 2 点伤害分配给该鹏洛客，并将来自具践踏鹏洛客的生物的 5 点伤害分配给防御牌手。

702.19d 如果一个具有践踏或践踏鹏洛客的生物被阻挡，但在分配伤害时没有阻挡生物，则它造成的所有伤害视同所有阻挡生物都已分配了致命伤害一般地分配给该防御牌手和/或鹏洛客。

702.19e 如果一个具有践踏鹏洛客的生物正在攻击鹏洛客，且该鹏洛客被移出战斗，该生物的伤害可以在所有阻挡生物都已分配了致命伤害之后分配给防御牌手。或者，如果在伤害分配时没有阻挡生物，其伤害全部分配给防御牌手。这不会使得该生物成为攻击该牌手。

702.19f 如果一个不具有践踏鹏洛客的生物攻击的是鹏洛客，不能将它所造成的任何战斗伤害分配给防御牌手，即使该鹏洛客已被移出战斗或攻击生物可分配的伤害超过了它的忠诚。

702.19g 同一个生物上的多个践踏异能并无意义。同一个生物上的多个践踏鹏洛客异能并无意义。

702.20. 警戒

702.20a 警戒属于静止式异能，会影响宣告攻击者步骤的规则。

702.20b 具有警戒的生物攻击时不需横置。（参见规则 508，“宣告攻击者步骤”。）

702.20c 同一个生物上的多个警戒异能并无意义。

702.21. 守护

702.21a 守护属于触发式异能。“守护[费用]”意指“每当此永久物成为由对手操控之咒语或异能的目标时，除非该牌手支付[费用]，否则反击之。”

702.22. 结合

702.22a 结合属于静止式异能，会影响战斗的规则。

702.22b “与…结合”是结合异能的特殊形式。如果一个效应将使一个永久物失去结合异能，则该永久物同样会失去所有“与…结合”异能。

702.22c 于牌手宣告攻击者时，其可以宣告一个或数个具有结合异能的攻击生物，以及至多一个不具结合异能的攻击生物（即使该生物具有“与…结合”异能）结合为一个“团队”。其可以将任意数量具有“与其他[特性]结合”的攻击生物与任意数量的其他[特性]攻击生物组成一个团队。牌手可以宣告任意数量的攻击团队，但每个生物只能是其中一个团队的成员。（防御牌手不能宣告团队，但可以用另一种方式使用结合异能；参见规则702.22j。）

702.22d 在同一个攻击团队中的所有生物都必须攻击相同的牌手或鹏洛客。

702.22e 一旦宣告了攻击团队，即使之后其中一个或数个生物因故失去了结合或“与…结合”异能，该团队也将持续到战斗结束。

702.22f 如果一个攻击生物被移出战斗，它也会将从所在团队中移出。

702.22g 结合并不会使攻击生物共用异能，也不会移除任何异能。在团队中的攻击生物都是独立的永久物。

702.22h 如果一个攻击生物被一个生物所阻挡，则该阻挡生物也同时阻挡了该攻击生物所在团队中的所有其他生物。

> ***例如：****某牌手用一个具飞行的生物与一个具沼泽行者的生物组成了攻击队伍进行攻击。操控有沼泽的防御牌手依然可以阻挡具有飞行的生物。如果防御牌手如此作，则阻挡生物也同时阻挡了具沼泽行者的生物。*

702.22i 如果一个团队中的一个成员因受到某个效应而被阻挡，则整个团队被阻挡。

702.22j 在战斗伤害步骤中，如果一个攻击生物的阻挡者符合下述情形之一，则由防御牌手（而不是主动牌手）来分配攻击生物所造成的伤害：该阻挡生物具结合异能、或两个阻挡生物同为[特性]生物，且其中之一具有“与其他[特性]结合”异能。该攻击生物的战斗伤害可以由防御牌手在阻挡它的生物之间任意分配。这是规则 510.1c 中所描述之顺序的例外状况。

702.22k 在战斗伤害步骤中，如果一个阻挡生物阻挡的攻击者符合下述情形之一，则由主动牌手（而不是防御牌手）来分配阻挡生物所造成的伤害：该攻击生物具结合异能、或有两个攻击生物同为[特性]生物，且其中之一具有“与其他[特性]结合”异能。该阻挡生物的战斗伤害可以由主动牌手在它所阻挡的生物之间任意分配。这是规则 510.1d 中所描述之顺序的例外状况。

702.22m 同一个生物上的多个结合异能并无意义。同一个生物上的多个同类别的与…结合异能并无意义。

702.23. 狂暴

702.23a 狂暴属于触发式异能。“狂暴 N”意指，“每当此生物被阻挡时，从第二个生物起，每个阻挡它生物都使它得+N/+N 直到回合结束。”（参见规则 509，“宣告阻挡者步骤”。）

702.23b 狂暴的加成在每个战斗中，只于此触发式异能结算时计算一次。此后增加或移除阻挡生物都不会改变此数值。

702.23c 如果一个生物具有多个狂暴异能，则每一个都会分别触发。

702.24. 累积维持

702.24a 累积维持属于触发式异能，其递增永久物的费用。“累积维持[费用]”意指，“在你的维持开始时，在此永久物上放置一个岁月指示物。然后你可以为其上每个岁月指示物各支付[费用]。若你未如此作，牺牲之。”如果[费用]的部分包含了任何选择，则每个岁月指示物的选择都会分别处理，之后要么支付全部的费用，要么便是完全不支付任何的费用。不能只支付其中一部分。

> ***例如：****某生物具有“累积维持{W}或{U}”，且其上有两个岁月指示物。当它的异能下一次触发并结算时，该生物的操控者在其上放置一个岁月指示物，然后可以支付{W}{W}{W}，{W}{W}{U}，{W}{U}{U}，或是{U}{U}{U}来让此生物继续留在战场上。*
>
> ***例如：****某生物具有“累积维持～牺牲一个生物”，且其上有一个岁月指示物。当它的异能下一次触发并结算时，它的操控者不能选择同样一个生物来牺牲两次。要么必须牺牲两个不同的生物，否则就必须牺牲这个具有累积维持异能的生物。*

702.24b 如果一个永久物有多个累积维持异能，则每一个都会分别触发。不过，岁月指示物并不只与对应的异能有关；每个累积维持异能都会在其结算时，计算永久物上面岁月指示物的总数。

> ***例如：****某生物具有两个“累积维持～支付一点生命”异能。该生物上面目前没有指示物，但两个累积维持异能都已触发。当第一个异能结算时，其操控者便在其上放置一个指示物，然后选择是否支付 1 点生命。当第二个异能结算时，该操控者便在其上放置第二个指示物，然后选择是否再支付 2 点生命。*

702.25. 侧面攻击

702.25a 侧面攻击属于触发式异能，在宣告阻挡者步骤中触发。（参见规则 509，“宣告阻挡者步骤”。）“侧面攻击”意指，“每当此生物被不具侧面攻击异能的生物阻挡时，该阻挡生物得-1/-1 直到回合结束。

702.25b 如果一个生物具有多个侧面攻击异能，则每一个都会分别触发。

702.26. 时间跳跃

702.26a 时间跳跃属于静止式异能，会影响重置步骤的规则。在每位牌手的重置步骤中，主动牌手重置其永久物之前，由该牌手操控、且具时间跳跃异能的所有已跃回永久物“跃离”。与此同时，所有于跃离时由该牌手操控的所有已跃离永久物“跃回”。

702.26b 如果一个永久物跃离，其状态改为“已跃离”。除了特别提到已跃离永久物的规则或效应外，游戏会把已跃离的永久物视同不存在一般进行处理。它既不会对游戏中的其他东西产生影响，也不会受其影响。跃离的永久物会移出战斗。（参见规则 506.4）

例如：你操控着三个生物，其中之一已跃离。你施放了一个咒语，其叙述为“你每操控一个生物，便抓一张牌。”你抓两张牌。

例如：你操控一个已跃离的生物。你施放神之愤怒，其叙述为“消灭所有生物。它们不能重生。”该已跃离生物不会被消灭。

702.26c 如果一个永久物跃回，则其状态改为“已跃回”。游戏再一次将之视同存在于游戏之中。

702.26d 即使一个永久物跃离，会被视同不在战场上及不在其操控者的操控下一般进行处理，但时间跳跃事件实际上并不会使得永久物所在的区域或操控权的归属发生改变。当永久物跃回或跃离时，并不会触发区域变换触发异能。衍生物跃离期间依然存在于战场上。一个永久物跃离期间，其上的指示物依然存在。检查已跃回的永久物历史的效应不会把此时间跳跃事件当作导致该永久物离开或进入战场，或是使其操控权发生改变的事件来处理。

702.26e 如果一个由咒语或异能结算产生的持续性效应改变任何物件的特征或操控者，已跃离的永久物不会包含在受影响的物件集合中。这包含特指该永久物的持续性效应，除非该效应同时也特指该已跃离的永久物。

702.26f 影响已跃离永久物的持续性效应的时限，可能在该永久物跃离的期间过期。对于这种情况，该永久物跃回时已不再受该些持续性效应影响。需特别指出的是，时限中包括着“只要”，且以该永久物为追踪对象的效应（参见规则 611.2b）会在该永久物跃离时结束，因为该些效应无法查看到该永久物了。

702.26g 当永久物跃离时，贴附于其上的所有灵气、武具及工事也同时跃离。这种跃离方式称为“间接”跃离。间接跃离的灵气、武具或是工事不会自己跃回，而是与其所贴附的永久物一同跃回。

702.26h 如果一个物件将要同时以直接和间接两种方式同时跃离，则它只会间接跃离。

702.26i 直接跃离的灵气、武具或工事跃回时仍然贴附于它跃离时所贴附的物件或牌手之上，只要该物件仍在相同的区域中或该牌手仍在游戏中。否则，该灵气、武具或工事以未贴附的状态跃回。并进行相应的状态动作。（参见规则 704.5m 及 704.5n。）

702.26j 因一个永久物成为贴附或未贴附于某物件或牌手上而触发的异能，不会因该永久物跃离或跃回而触发。

702.26k 由离开游戏的牌手拥有的已跃离永久物同样会离开游戏。这不会触发因区域改变而触发的异能。参见规则 800.4。

702.26m 如果一个效应使牌手略过其重置步骤，则该回合中不会发生时间跳跃事件。

702.26n 在多人游戏中，牌手一旦离开游戏，游戏规则可能导致已跃离永久物离开游戏或被放逐。（参见规则 800.4a 和 800.4c。）如果一个已跃离永久物是在某已离开游戏的牌手之操控下跃离的，该永久物于本应是该牌手的下一个回合开始后的下一个重置步骤中跃回。

702.26p 同一永久物或牌手上的多个时间跳跃异能并无意义。

702.27. 购回

702.27a 购回出现于一些瞬间或法术上。它代表两个静止式异能，均于该咒语在堆叠中时生效。“购回[费用]”意指，“于你施放此咒语时，可以额外支付[费用]”以及“如果曾支付其购回费用，则此咒语结算后改为置于其拥有者的手上，而非该牌手的坟墓场。”支付咒语的购回费用时，需依照规则 601.2b 与规则 601.2f–h 的规定来支付额外费用。

702.28. 次元幽影

702.28a 次元幽影属于躲避式异能。

702.28b 具有次元幽影的生物不能被不具有次元幽影的生物所阻挡，且具有次元幽影的生物不能阻挡不具有次元幽影的生物。（参见规则 509，“宣告阻挡者步骤”。）

702.28c 同一个生物上的多个次元幽影异能并无意义。

702.29. 循环

702.29a 循环属于起动式异能，只在具有循环异能之牌在牌手的手牌中时它才会生效。“循环[费用]”意指，“[费用]，弃掉此牌：抓一张牌。”

702.29b 虽然循环此异能只有于该牌在手上时才能起动，但不论此物件在战场上或是在其他区域中，此异能都会存在于其上。因此，如果一个效应会对具有一个或多个起动式异能之物件产生影响，则具有循环的物件也可能因此受到影响。

702.29c 一些具有循环的牌也同时具有当其被循环时触发的异能。“当你循环[此牌]”意指，“当你弃掉[此牌]以支付循环异能的起动费用”。这些异能会在此牌循环后去到的区域中触发。

702.29d 一些牌具有异能，每当牌手“循环或弃”一张牌时触发。当一张牌被循环时，此类异能只会触发一次。

702.29e 类别循环是循环异能的变化。“[类别]循环[费用]”意指，“[费用]，弃掉此牌： 从你的牌库中搜寻一张[类别]牌，展示该牌，并置于你手上。然后将你的牌库洗牌。”此处的类别通常是一种副类别（如“山脉循环”），但也可以是任意的牌类别、副类别、超类别，或是前述各类别的组合（如“基本地循环”）。

702.29f 类别循环异能是循环异能，且类别循环费用是循环费用。于牌手循环牌时触发其异能的牌，也会在牌手弃掉一张牌以支付类别循环异能之起动费用时触发。阻止牌手循环牌的效应也会阻止牌手起动牌上的类别循环异能。增加或减少循环费用的效应也会增加会减少类别循环费用。寻找具循环异能之牌的效应也可以找到具类别循环异能的牌。

702.30. 返响

702.30a 返响属于触发式异能。“返响[费用]”意指，“在你的维持开始时，若你在你最近的维持开始后才开始操控该永久物，则除非你支付[费用]，否则牺牲之。”

702.30b 克撒环境中具有返响的牌上面并未印有返响费用。以这些用词印刷的卡牌均已经在 Oracle 牌张参考文献中得到了勘误；每张牌上现在都标明了返响费用，其返响费用各等同于各自的法术力费用。

702.31. 马术

702.31a 马术属于躲避式异能。

702.31b 具有马术的生物不能被不具有马术的生物阻挡。无论一个生物是否具有马术，具有马术的生物都可以阻挡它。（参见规则 509，“宣告阻挡者步骤”。）

702.31c 同一个生物上的多个马术异能并无意义。M

702.32. 消退

702.32a 消退是一个代表了两个异能的关键字。“消退 N”意指，“此永久物进入战场时，上面有 N 个消退指示物”以及“在你的维持开始时，从该永久物上移去一个消退指示物。若你无法如此作，则牺牲该永久物。”

702.33. 增幅

702.33a 增幅属于静止式异能，当咒语在堆叠中时生效。“增幅[费用]”意指，“你施放此咒语时，可以额外支付[费用]。”支付咒语之增幅费用时，需依照规则 601.2b 与规则 601.2f–h 的规定来支付额外费用。

702.33b “增幅[费用 1]和/或[费用 2]”与分别列出“增幅[费用 1]，增幅[费用 2]”之意义相同。

702.33c 多重增幅是增幅异能的变化。“多重增幅[费用]”意指，“你施放此咒语时，可以任意次数地额外支付[费用]。”多重增幅费用也是增幅费用。

702.33d 如果一个咒语的操控者宣告将要支付该咒语的任何增幅费用，则该咒语为“已增幅”。参见规则 601.2b。

702.33e 具有增幅的物件具有额外的异能，说明了它增幅过后会发生什么。这些异能会关联到此物件上印的增幅异能：它们只指这些特定的增幅异能。参见规则 607，“关联异能”。

702.33f 具有多于一种增幅费用的物件，则会指明支付哪个增幅费用后会得到哪个异能。上面的用词会包含“若曾支付其[A]的增幅费用”以及“若曾支付其[B]的增幅费用”，并且 A 与 B 分别是牌上所列举的第一个与第二个增幅费用，依此类推。这些异能分别关联到所对应的增幅异能。

702.33g 如果一个异能的一部分只会在该咒语增幅过后才会生效，且该部分的异能包含了目标，则该咒语的操控者只在该咒语增幅过的情况下，才要选择这些目标。否则，便视同该咒语施放时并无此类目标。参见规则 601.2c。

702.34. 返照

702.34a 返照出现在一些瞬间或法术上。它代表两个静止式异能：一个于该牌在牌手的坟墓场中时生效，另一个在该牌在堆叠之上时生效。“返照[费用]”意指，“你可以从你的坟墓场中施放此牌，并支付其返照费用，而非支付其法术力费用”以及“若曾支付返照费用，则在它将于任何时机下离开堆叠时，改为将其放逐，而非置入任何其他地方。”以返照异能施放咒语时，需依照规则 601.2b 与规则 601.2f–h 的规定来支付替代性费用。

702.35. 疯魔

702.35a 疯魔为代表了两个异能的关键字。第一个属于静止式异能，当该牌在牌手的手中时生效。第二个属于触发式异能，于第一部分生效后才生效。“疯魔[费用]”意指，“若牌手将弃掉此牌，则该牌手将其弃掉，但改为将其放逐，而非置于其坟墓场”以及“当此牌以此法被放逐时，其拥有者可通过支付[费用]来施放之，而不是支付其法术力费用。若该牌手未如此作，则将此牌置入其坟墓场。”

702.35b 以疯魔异能施放咒语时，需依照规则 601.2b 与规则 601.2f–h 的规定来支付替代性费用。

702.35c 在结算疯魔触发式异能后，如果所放逐之牌未被施放、且被移动到公开区域，提及被弃掉之牌的效应可以找到该物件。参见规则 400.7i。

702.36. 恐惧

702.36a 恐惧属于躲避式异能。

702.36b 具有恐惧的生物只能被神器生物和/或黑色生物阻挡。（参见规则 509，“宣告阻挡者步骤”。）

702.36c 同一个生物上的多个恐惧异能并无意义。

702.37. 变身

702.37a 变身属于静止式异能，会在具有此异能的牌位于你可以使用它的区域时生效，并且只要该牌的牌面朝下，便会持续变身的效应。“变身[费用]”意指，“你可牌面朝下地施放此牌，将其当成 2/2 生物，并且没有内文叙述、没有名称、没有副类别、没有法术力费用；此时改为支付{3}，而不是支付其法术力费用。”（参见规则 708，“牌面朝下的咒语和永久物”。）

702.37b 威力变身是变身异能的变化。“威力变身[费用]”意指，“你可牌面朝下地施放此牌，将其当成 2/2 生物，并且没有内文叙述、没有名称、没有副类别、没有法术力费用；此时改为支付{3}，而不是支付其法术力费用。”和“于此永久物翻回正面时，如果曾支付其威力变身费用来将它翻回正面，则在其上放置一个+1/+1 指示物。”威力变身费用也属于变身费用。

702.37c 使用变身异能施放咒语时，将其牌面朝下。它成为 2/2 牌面朝下的生物咒语，并且没有内文叙述、没有名称、没有副类别、没有法术力费用。适用于施放具有这些特征（并非牌面朝上时牌张的特征）的效应或限制会在施放此牌时生效。这些数值为该物件的可复制特征值。（参见规则 613，“持续性效应的互动”和规则 707，“复制物件”。）将它放入堆叠（作为具有前述特征之牌面朝下的咒语），改为支付{3}，而不是支付其法术力费用。这需要依照支付替代性费用之规则行事。只要是可以正常使用咒语的区域，你都可以使用牌的变身异能来施放它。当此咒语结算时，它具有该咒语前述之特征进入战场。变身的效果持续影响此牌面朝下之物件，直到此永久物被翻回正面为止。

702.37d 通常你不能以牌面朝下的方式施放牌。变身异能允许你如此作。

702.37e 于任何你拥有优先权的时机，你可以把由你操控的具有变身异能的牌面朝下之永久物翻回正面。这是一个特殊动作；它不使用堆叠（参见规则 116）。方法如下：将该永久物视同牌面朝上一般将该永久物的变身费用展示给所有牌手，支付此费用，然后将其翻回正面。（如果此永久物牌面朝上的时候没有变身费用，则其无法以此法翻回正面。）此牌的变身效应随之结束，并重新获得其正常特征。当它翻回正面时，由于它早

已进过战场，所以并不会触发任何与永久物进入战场相关的异能，亦不会产生与此相关的效应。

702.37f 如果一个永久物的变身费用包含 X，该永久物的其他异能可能也提及 X。这些异能中 X 的值等同于变身特殊动作执行时所选择的 X 的值。

702.37g 关于如何施放具有变身异能的牌之更多信息，参见规则 708，“牌面朝下的咒语和永久物”。

702.38. 增强

702.38a 增强属于静止式异能。“增强 N”意指，“于此物件进入战场时，从你手上展示若干张与其有共同生物类别的牌。此永久物进入战场时，你每以此法展示一张牌，上面便有 N 个+1/+1 指示物。能展示的牌不包括此牌本身，也不包括其他与此牌同时进战场的牌。”

702.38b 如果一个生物具有多个增强异能，则每一个都会分别触发。

702.39. 挑拨

702.39a 挑拨属于触发式异能。“挑拨”意指，“每当此生物攻击时，你可以选择令目标由防御牌手操控的生物于本次战斗中若能则须阻挡此生物。如果你如此作，则重置该目标生物。”

702.39b 如果一个生物具有多个挑拨异能，则每一个都会分别触发。

702.40. 风暴

702.40a 风暴属于触发式异能，于堆叠中生效。“风暴”意指，“当你施放此咒语时，本回合于此咒语之前每施放过一个咒语，便复制该咒语一次。若此咒语需要目标，你可以为任意复制品选择新的目标。”

702.40b 如果一个咒语具有多个风暴异能，则每一个都会分别触发。

702.41. 共鸣

702.41a 共鸣属于静止式异能，当咒语在堆叠中时生效。“[文字]共鸣”意指“你每操控一个[文字]，施放此咒语的费用便减少{1}来施放。”

702.41b 如果一个咒语有多个共鸣异能，则每一个都会分别生效。

702.42. 打包

702.42a 打包属于具有模式之咒语专有的静止式异能，于该咒语在堆叠中时生效。“打包[费用]”意指，“你可以改为选择此咒语的所有模式，而非只选择指定数量的模式。若你如此作，则你额外支付[费用]。”使用打包异能时，需依照规则 601.2b 及 601.2f–h 之规定来选择模式与支付额外费用。

702.42b 如果支付了打包费用，则在此咒语结算时，按照牌上各模式叙述顺序来依序执行各模式。

702.43. 套件

702.43a 套件代表了两部分的异能，一个是静止式异能，另一个则是触发式异能。“套件 N”意指，“此永久物进入战场时上面有 N 个+1/+1 指示物”以及“当此永久物从战场上置入坟墓场时，其上每有一个+1/+1 指示物，你便可以在目标神器生物上放置一个+1/+1 指示物。”

702.43b 如果一个生物具有多个套件异能，则每一个都会分别产生作用。

702.44. 辉映

702.44a 辉映属于静止式异能，于一个物件进入战场的时候生效。“辉映”意指，“忽略任何将会影响此物件的改变类别的效应，若它作为生物进入战场，则用过几种颜色的法术力来施放它，它进入战场时上面便有几个+1/+1 指示物。否则，用过几种颜色的法术力来施放它，它进入战场时上面便有几个充电指示物。”

702.44b 辉映只在具有辉映的物件从堆叠作为结算中的咒语进入战场时才会放置指示物，并且必须是为其费用支付过一种或多种有色法术力时才会放置指示物。额外费用或替代性费用也算作费用。

702.44c 辉映也可用来设定其他异能的可变数值。如果该关键字用于此用途，则不会在乎这是个生物咒语或非生物咒语。

> ***例如：****“套件～辉映”意指，“用过几种颜色的法术力来施放此永久物，它进入战场时上面便有几个+1/+1 指示物”以及“当此永久物从战场上置入坟墓场时，其上每有一个+1/+1 指示物，你便可以在目标神器生物上放置一个+1/+1 指示物。”*

702.44d 如果一个生物具有多个辉映异能，则每一个都会分别产生作用。

702.45. 武士道

702.45a 武士道属于触发式异能。“武士道 N”意指，“每当此生物进行阻挡或被阻挡时，它得+N/+N 直到回合结束。”（参见规则 509，“宣告阻挡者步骤”。）

702.45b 如果一个生物具有多个武士道异能，则每一个都会分别触发。

702.46. 转生

702.46a 转生属于触发式异能。“转生 N”意指，“当此永久物从战场上置入坟墓场时，你可以将目标法术力值等于或小于 N 的精怪牌从你的坟墓场移回你手上。”

702.46b 如果一个永久物有多个转生异能，则每一个都会分别触发。

702.47. 通联

702.47a 通联属于静止式异能，当牌在你手上时生效。“通联[特性] [费用]”意指，“于你施放[特性]咒语时，你可以从手上展示此牌。若你如此作，该咒语获得此牌的规则叙述，且你支付[费用]作为使用该咒语的额外费用。”支付一张牌的通联费用时，需依照规则 601.2b 与规则 601.2f–h 的规定来支付额外费用。

> ***例如：****由于具有通联异能的牌还留在牌手的手上，稍后牌手还可以正常地施放该牌，或是将该牌通联在其他咒语上。若它所通联上的咒语之费用包括了“弃一张牌”，你甚至可以弃掉它来支付此部分的费用。*

702.47b 如果你无法作出该牌规则叙述中所要求的选择（例如目标），便不能使用该牌的通联异能。你不能将一张牌多次通联上同一个咒语。如果你要将多张牌通联到同一个咒语上，则将这些牌同时展示，并决定这些效应发生的顺序。在这些效应中，本体咒语的效应一定会首先发生。

702.47c 此咒语将具有本体咒语的各项特征，并且额外具有每张通联牌的规则叙述。这属于改变叙述的效应（参见规则 612，“改变叙述的效应”。）此咒语不会获得通联牌的其他特征（如名称、法术力费用、超类别、牌类别、副类别等）。该咒语获得的叙述中，用牌的名称来指代某张牌的部分指代的是在堆叠中的该咒语，而不是指代提供该部分叙述的那张牌。

> ***例如：****冰冻射线是一张具有通联古咒异能的红牌，其叙述为“冰冻射线对任意一个目标造成 2 点伤害”。假设冰冻射线通联上了蓝色的探遍迷雾。则该咒语依然是蓝色，并且由探遍迷雾造成伤害。这意味着此异能可以指定具反红保护异能的生物为目标，并对该生物造成 2 点伤害。*

702.47d 为此类添加的叙述选择目标与一般情况相同。（参见规则 601.2c。）注意如果一个咒语具有一个或数个目标，且所有目标在结算时均不合法，此咒语便不会结算。

702.47e 一旦该咒语因任何原因离开堆叠，便不再具有由通联导致的任何改变。

702.48. 献祭

702.48a 献祭属于静止式异能，在具有献祭异能的牌在堆叠上时生效。“[副类别]献祭”意指，“你可以牺牲一个[副类别]永久物，作为施放此咒语的额外费用。若你选择支付此额外费用，此咒语的总费用减少等同于所牺牲的永久物之法术力费用的费用，且你可以于你能够施放瞬间的时机下施放此牌。”

702.48b 于你为咒语作出选择时，一并选择牺牲哪个永久物。（参见规则 601.2b。）于你支付总费用时，牺牲该永久物。（参见规则 601.2h。）

702.48c 所牺牲之永久物的法术力中之一般法术力，将减少该咒语总费用中的一般法术力。所牺牲之永久物的法术力中之有色法术力和无色法术力，将减少该咒语总费用中同样类型的法术力，如有剩余的部分，则将减少该咒语总费用中等量的一般法术力。（参见规则 118.7。）

702.49. 忍术

702.49a 忍术属于起动式异能，只当具有忍术异能之牌在牌手的手中时才会生效。“忍术[费用]”意指，“[费用]，从你手上展示此牌，将一个由你操控且未受阻挡的生物移回其拥有者手上：将此牌从你手上横置放进战场，且正进行攻击。”

702.49b 宣告了一张牌的忍术异能后，直到该异能离开堆叠为止，该牌会一直展示着。

702.49c 只有战场上的一个生物未受阻挡，才可以起动忍术异能（参见规则 509.1h）。具有忍术的生物是以未受阻挡的状态放进战场。它所攻击的牌手或鹏洛客与被移回其拥有者手上的生物之攻击对象相同。

702.49d 指挥官忍术是忍术异能的变化，当具指挥官忍术的牌位于统帅区中时亦会生效。“指挥官忍术[费用]”意指“[费用]，从你手上或统帅区展示此牌，将一个由你操控且未受阻挡的生物移回其拥有者手上：将此牌从你手上横置放进战场，且正进行攻击。”

702.50. 历传

702.50a 历传代表了两部分的异能，一个是静止式异能，另一个则是延迟触发式异能。“历传”意指，“这盘游戏结束之前，你不能施放咒语”以及“直到这盘游戏结束，在你每回合的维持开始时，复制此咒语，但不包含其历传异能。若该咒语需要目标，则你可以为该复制选择新的目标。”参见规则 707.10。

702.50b 一旦牌手所操控之具有历传的咒语结算，该牌手便不再能施放咒语，但效应（比如历传异能本身）依旧能把咒语的复制放进堆叠。

702.51. 召集

702.51a 召集属于静止式异能，当具有召集的咒语在堆叠中时生效。“召集”意指，“你可以为此咒语总费用中的每一点有色法术力横置一个由你操控的未横置的该色生物，而不支付该法术力。你可以为此咒语总费用中的每一点一般法术力横置一个由你操控的未横置的生物，而不支付该法术力。”

702.51b 召集异能不是额外或替代性费用，且只在该具有召集异能的咒语的总费用被确定之后生效。

> ***例如：****无情召唤的一部分异能叙述为“你施放的生物咒语减少{2}来施放。”你操控无情召唤并施放攻城亚龙，一个费用为{5}{G}{G}并具有召集异能的咒语。施放攻城亚龙的总费用为{3}{G}{G}。在你起动法术力异能之后，你将支付总费用。你可以横置至多两个绿色生物和至多三个任意颜色的生物来支付该费用，未用此法支付的其余费用使用法术力异能来支付。*

702.51c 若以此法横置了某生物来支付咒语的总费用，便称为用此生物“召集”该咒语。

702.51d 同一个咒语上的多个召集异能并无意义。

702.52. 发掘

702.52a 发掘属于静止式异能，只当具有发掘异能的牌在牌手的坟墓场中时生效。“发掘 N”意指，“只要你的牌库至少有 N 张牌，若你将要抓一张牌，你可以改为磨 N 张牌，且将此牌从你的坟墓场移回你手上。”

702.52b 如果牌手的牌库张数少于某个发掘异能所要求的数量，则该牌手便不能以此法磨任何牌。

702.53. 易质

702.53a 易质属于起动式异能，只当具有易质异能之牌在牌手的手中时才会生效。“易质[费用]”意指，“[费用]，弃掉此牌：从你的牌库中搜寻一张法术力值与它相同的牌，展示该牌，并置于你手上。然后将你的牌库洗牌。只能于法术时机起动。”

702.53b 对于具易质的牌来说，虽然此异能只能于该牌在手上时起动，但不论此物件在战场上或是在其他区域之中，此异能都存在于其上。因此，如果一个效应会对具有一个或多个起动式异能之物件产生影响，则具有易质异能的物件也会因此受到影响。

702.54. 嗜血

702.54a 嗜血属于静止式异能。“嗜血 N”意指，“如果一位对手本回合曾受过伤害，此永久物进入战场上面有 N 个+1/+1 指示物。”

702.54b “嗜血 X”是嗜血的特殊格式之一。“嗜血 X”意指，“如果所有对手本回合总共已受过 X 点伤害，此永久物进入战场上面有 X 个+1/+1 指示物。”

702.54c 如果一个物件具有多个嗜血异能，则每一个都会分别生效。

702.55. 缠身

702.55a 缠身属于触发式异能。永久物上的“缠身”意指，“当此永久物从战场置入坟墓场时，将它放逐，并缠身在目标生物上。”在瞬间或法术咒语上的“缠身”意指，“当此咒语结算后置入坟墓场时，将它放逐，并缠身在目标生物上。”

702.55b 由于其缠身异能而处于放逐区域的牌，将“缠身”在该异能所指定的目标生物上。无论该物件是否依然为生物，“它所缠身的生物”皆指代被缠身异能所指定为目标的物件。

702.55c 具有缠身的牌上之提及“所缠身的生物”的触发式异能，能够在放逐区中触发。

702.56. 覆诵

702.56a 覆诵为代表了两个异能的关键字。第一个属于静止式异能，当该咒语在堆叠中时生效。第二个属于触发式异能，当该咒语在堆叠中时生效。“覆诵[费用]”意指，“你可以支付[费用]任意次数，以作为施放此咒语的额外费用”以及“当你施放此咒语时，若支付过其覆诵费用，则每支付过一次覆诵费用，就可以将它复制一次。若此咒语需要目标，你可以为任意数量之复制选择新的目标。”支付某咒语的覆诵费用时，需依照规则 601.2b 与规则 601.2f–h 的规定来支付额外费用。

702.56b 如果一个咒语具有多个覆诵异能，则每一个均需分别支付，而支付费用后的触发也将各自独立，每个覆诵异能都基于为其支付的费用触发。

702.57. 预报

702.57a 预报是一种特殊的起动式异能，只能从牌手的手上起动。其格式为“预报～[起动式异能]”。

702.57b 预报异能只可以在其操控者的维持步骤中起动，且每回合只能起动一次。于起动预报异能时，其操控者须从手上展示具该异能的牌。该牌手必须以展示此牌的方式进行游戏，直到此牌离开该牌手的手牌或开始了一个不属于维持步骤的步骤或阶段之一发生。

702.58. 接殖

702.58a 接殖代表了两部分的异能，一个是静止式异能，另一个则是触发式异能。“接殖 N”意指，“此永久物进入战场时，上面有 N 个+1/+1 指示物”以及“每当另一个生物进入战场时，若此永久物上有+1/+1 指示物，你可以将此永久物上的一个+1/+1 指示物移到该生物上。”

702.58b 如果一个永久物具有多个接殖异能，则每一个都会分别产生作用。

702.59. 复还

702.59a 复还属于触发式异能，只当具有复还异能的牌在某牌手中的坟墓场中时生效。“复还[费用]”意指，“当一个生物从战场置入你的坟墓场时，你可以支付[费用]。若你如此作，则将此牌从你的坟墓场移回你手上。否则，则放逐此牌。”

702.60. 涟动

702.60a 涟动属于触发式异能，只当具有涟动异能的牌在堆叠中时生效。“涟动 N”意指，“当你施放此咒语时，你可以展示你牌库顶的 N 张牌；或是当你的牌库少于 N 张牌时，你可以展示你牌库的所有牌。若你以此法从你的牌库展示牌，你可以施放所展示之牌中与此咒语同名者，并且不需支付其法术力费用，然后将所展示之牌中未以此法施放者以任意顺序置于你的牌库底。”

702.60b 如果一个咒语具有多个涟动异能，则每一个都会分别触发。

702.61. 转瞬

702.61a 转瞬属于静止式异能，只当具转瞬异能的牌在堆叠中时生效。“转瞬”意指，“只要此咒语在堆叠中，牌手便不能施放其他咒语或起动不是法术力异能的起动式异能。”

702.61b 当具有转瞬的咒语在堆叠中时，牌手仍可以起动法术力异能，及进行特殊动作。当具有转瞬的咒语在堆叠中时，触发式异能仍会如常触发及进入堆叠。

702.61c 同一个咒语上的多个转瞬异能并无意义。

702.62. 延缓

702.62a 延缓为代表了三个异能的关键字。第一个属于静止式异能，当具有延缓异能的牌在牌手手牌中时生效。第二个与第三个异能属于触发式异能，于放逐区中生效。“延缓 N～[费用]”意指，“如果你可以通过将此牌从手上放入堆叠的方式开始施放它，你可以支付[费用]并将其放逐，且上面有 N 个计时指示物。此动作不使用堆叠”、“在你的维持开始时，若此牌被延缓，则从其上移去一个计时指示物”，以及“当移去此牌上最后一个计时指示物时，若它目前被放逐，且如果你能使用它，则使用它且不需支付其法术力费用。如果你不能使用它，则它持续被放逐。若你以此法施放了一个生物咒语，则它获得敏捷异能，直到你失去该咒语或其成为的永久物之操控权为止。”

702.62b 如果一张具有延缓的牌位于放逐区，且其上有计时指示物，则此牌为“已延缓”。

702.62c 当确定你是否可以开始施放一张具有延缓异能的牌时，将任何将会阻止该牌施放的效应纳入考虑。

702.62d 以延缓异能的效应施放咒语，需依照规则 601.2b 与规则 601.2f–h 的规定来支付替代性费用。

702.63. 消逝

702.63a 消逝为代表了三个异能的关键字。“消逝 N”意指，“此永久物进入战场时，上面有 N 个计时指示物”、“在你的维持开始时，若此永久物上有计时指示物，则从其上移去一个计时指示物”，以及“当移去此永久物上最后一个计时指示物时，将它牺牲。”

702.63b 如果“消逝”后面没接着数字指，“在你的维持开始时，若此永久物上有计时指示物，则从其上移去一个计时指示物”以及“当移去此永久物上最后一个计时指示物时，将它牺牲。”

702.63c 如果一个永久物具有多个消逝异能，则每一个都会分别运作。

702.64. 抵受

702.64a 抵受属于静止式异能。“抵受 N”意指，“如果任一来源将对此生物造成伤害，则防止此伤害中的 N 点。”

702.64b 每个抵受异能都只能防止任一来源一次所造成的 N 点伤害。它会对其他来源所造成的伤害另外生效，或者对此来源其他时候所造成的伤害另外生效。

702.64c 如果一个物件具有多个抵受异能，则每一个都会分别生效。

702.65. 灵气转换

702.65a 灵气交换是一些灵气牌所具有的起动式异能。“灵气转换[费用]”意指，“[费用]：你可以将此永久物与你手上的一张灵气牌交换。”

702.65b 如果此交换过程中的任意部分无法完成，此异能无效。

例如：你起动了某灵气的灵气转换异能。你手上唯一的灵气牌并不能结附在目前已被具灵气转换异能之灵气结附的永久物上。此异能无效。

例如：你起动了由你操控但不由你拥有的灵气之灵气转换异能。此异能无效。

702.66. 掘穴

702.66a 掘穴属于静止式异能，当具有掘穴的咒语在堆叠中时生效。“掘穴”意指，“你可以为此咒语总费用中的每一点一般法术力从你的坟墓场中放逐一张牌，而不支付该法术力。”

702.66b 掘穴异能不是额外或替代性费用，且只在该具有掘穴异能的咒语的总费用被确定之后生效。

702.66c 同一个咒语上的多个掘穴异能并无意义。

702.67. 构工

702.67a 构工属于工事牌专有的起动式异能。“构工[费用]”意指，“[费用]：将此工事贴附于目标由你操控的地上。只能于法术时机起动。”

702.67b 关于工事的更多信息，参见规则 301，“神器”。

702.67c 如果一个工事上有多个构工异能，则均可任意使用。

702.68. 狂热

702.68a 狂热属于触发式异能。“狂热 N”意指，“每当此生物攻击且未受阻挡时，它得+N/+0 直到回合结束。”

702.68b 如果一个生物具有多个狂热异能，则每一个都会分别触发。

702.69. 坟场风暴

702.69a 坟场风暴属于触发式异能，于堆叠中生效。“坟场风暴”意指，“当你施放此咒语时，本回合在这之前每有一个永久物从战场置入坟墓场，便复制该咒语一次。若此咒语需要目标，你可以为任意复制选择新的目标。”

702.69b 如果一个咒语具有多个坟场风暴异能，则每一个都会分别触发。

702.70. 剧毒

702.70a 剧毒属于触发式异能。“剧毒 N”意指，“每当此生物对牌手造成战斗伤害时，该牌手得到 N 个中毒指示物。”（关于中毒指示物的更多信息，参见规则 104.3d。）

702.70b 如果一个生物具有多个剧毒异能，则每一个都会分别触发。

702.71. 易形

702.71a 易形属于起动式异能。“易形[费用]”意指，“[费用]，牺牲此永久物：从你的牌库中搜寻一张法术力值与此永久物相同的生物牌，并将之放进战场。然后将你的牌库洗牌。只能于法术时机起动。”

702.72. 夺冠

702.72a 夺冠代表了两个触发式异能。“夺冠[物件]”意指，“当此永久物进入战场时，除非你将另一个由你操控的[物件]放逐，否则牺牲之”以及“当此永久物离开战场时，将所放逐的牌在其拥有者的操控下移回战场。”

702.72b 夺冠所代表的两个异能之间有所关联。参见规则 607，“关联异能”。

702.72c 如果一个永久物因夺冠异能造成的直接原因而被另一个永久物放逐，该永久物“被夺冠”。

702.73. 化形

702.73a 化形属于特征定义异能。“化形”意指，“此物件具有所有生物类别。”此异能会在所有区域生效，即使在游戏外此异能亦会生效。参见规则 604.3。

702.74. 呼魂

702.74a 呼魂代表了两个异能：一个是在任何该牌能够施放之区域中都生效的静止式异能，另一个则是在战场上生效的触发式异能。“呼魂[费用]”意指，“你可以支付[费用]来施放此牌，而非支付其法术力费用”以及“当此永久物进入战场时，若曾支付其呼魂费用，则其操控者将之牺牲。” 支付呼魂费用施放咒语时，需依照规则 601.2b 与规则 601.2f–h 的规定来支付额外费用。

702.75. 掩蔽

702.75a 掩蔽代表了两个异能：一个是静止式异能，另一个则是触发式异能。“掩蔽”意指，“此永久物须横置进入战场”以及“当此永久物进入战场时，检视你牌库顶的四张牌。将其中一张以牌面朝下的方式放逐，并将其余的牌以任意顺序置于你牌库底。该被放逐的牌获得‘任何曾操控放逐了此牌的永久物之牌手，可以在放逐区中检视此牌。’”

702.76. 伺机

702.76a 伺机属于静止式异能，在堆叠中生效。“伺机[费用]”意指，“如果本回合中一个来源对一位对手造成过战斗伤害，且其造成伤害时处于你的操控之下并具有此咒语的任意生物类别，则你可以支付[费用]，而不支付此咒语的法术力费用。” 支付伺机费用施放咒语时，需依照规则 601.2b 与规则 601.2f–h 的规定来支付替代性费用。

702.77. 补强

702.77a 补强属于起动式异能，只当具有补强异能之牌在牌手的手中时才会生效。“补强 N～[费用]”意指,“[费用]，弃掉此牌：在目标生物上放置 N 个+1/+1 指示物。”

702.77b 对于具补强异能的牌来说，虽然此异能只能于该牌在手上时起动，但不论此物件在战场上或是在其他区域之中，此异能都存在于其上。因此，如果一个效应会对具有一个或多个起动式异能之物件产生影响，则具有补强异能的物件也会因此受影响。

702.78. 协力

702.78a 协力为代表了两个异能的关键字。第一个属于静止式异能，当该咒语在堆叠中时生效。第二个属于触发式异能，当该咒语在堆叠中时生效。“协力”意指，“于你施放此咒语时，你可以横置两个由你操控、且与此咒语有共通颜色的未横置生物，以作为使用此咒语的额外费用”以及“当你施放此咒语时，若曾支付其协力费用，则复制它。如果此咒语需要目标，则你可以为该复制选择新的目标。”支付某咒语的协力费用，需依照规则 601.2b 与规则 601.2f–h 的规定来支付额外费用。

702.78b 如果一个咒语具有多个协力异能，则每一个均需分别支付，而支付费用后的触发也将基于支付的费用而各自独立，且不会因为支付了其他的协力异能而触发。

702.79. 留存

702.79a 留存属于触发式异能。“留存”意指，“当此永久物从战场置入坟墓场时，如果其上没有-1/-1 指示物，则将它在其拥有者的操控下返回战场，且其上具有一个-1/-1 指示物。”

702.80. 干枯

702.80a 干枯属于静止式异能。由具有干枯异能的来源对生物所造成的伤害，并不会标记在该生物上。而是使该来源的操控者将该数量的-1/-1 指示物放置在该生物上。参见规则 120.3。

702.80b 如果一个物件在使其造成伤害的效应生效前便改变区域，则会使用其最后已知信息来判断该物件是否具有干枯异能。

702.80c 无论具有干枯之物件是从哪个区域造成的伤害，干枯异能规则都会生效。

702.80d 同一个物件上的多个干枯异能并无意义。

702.81. 追溯

702.81a 追溯会在一些瞬间或法术上出现。它代表了一个静止式异能，当具有此异能的牌在牌手的坟墓场中时生效。“追溯”意指，“你可以从你的坟墓场中施放此牌，但必须弃掉一

张地牌作为施放它的额外费用。”以追溯异能施放咒语时，需依照规则 601.2b 与规则 601.2f–h 的规定来支付额外费用。

702.82. 吞噬

702.82a 吞噬属于静止式异能。“吞噬 N”意指，“于此物件进入战场时，你可以牺牲任意数量的生物。此生物进入战场时，每以此法牺牲一个生物，它上面便有 N 个+1/+1 指示物。”

702.82b 有些物件所具有的异能，会提到此永久物所吞噬之生物的数量。“它吞噬过”意指，“于它进场时因其吞噬异能而牺牲掉。”

702.82c 吞噬[类别]是吞噬异能的变化形式。“吞噬[类别]N”意指，“于此物件进入战场时，你可以牺牲任意数量的[类别]永久物。此生物进入战场时，每以此法牺牲一个永久物，它上面便有 N 个+1/+1 指示物。”

702.83. 颂威

702.83a 颂威属于触发式异能。“颂威”意指，“每当一个由你操控的生物单独攻击时，该生物得+1/+1 直到回合结束。”

702.83b 在战斗阶段中，如果只有一个生物被宣告为攻击者，该生物为“单独攻击”。参见规则 506.5。

702.84. 破坟

702.84a 破坟属于起动式异能，当该牌在坟墓场时生效。“破坟[费用]”意指，“[费用]： 将此牌从你的坟墓场移回战场。它获得敏捷异能。在下一个结束步骤开始时将它放逐。若它将离开战场，则改为将其放逐，而非置入任何地方。此异能只可以在你能施放法术的时机下起动。”

702.85. 倾曳

702.85a 倾曳属于触发式异能，只当具有倾曳异能的牌在堆叠中时生效。“倾曳”意指,“当你施放此咒语时，从你的牌库顶牌开始放逐牌，直到放逐一张法术力值比此咒语低、且不是地的牌为止。你可以施放该牌，且不需支付其法术力费用，只要该牌所成为的咒语之法术力值比此咒语低。然后将所有以此法放逐、且并未被施放的牌以随机顺序置于你的牌库底。”

702.85b 如果一个效应允许牌手“于你倾曳时”对所放逐之牌中的一张或数张牌执行动作，该牌手在因倾曳异能完成放逐牌张之后，方可执行该动作。该动作在选择是否施放上一张被放逐的牌之前执行。如果没有牌因此被放逐，则在将被放逐的牌以随机顺序置于其牌库底之前执行。

702.85c 如果一个咒语具有多个倾曳异能，则每一个都会分别触发。

702.86. 歼灭

702.86a 歼灭是触发式异能。“歼灭 N”意指“每当此生物攻击时，防御牌手牺牲 N 个永久物。”

702.86b 如果一个生物具有多个歼灭异能，每一个都会分别触发。

702.87. 升级

702.87a 升级是起动式异能。“升级[费用]”意指“[费用]：在此永久物上放置一个等级指示物。你只可以于你能施放法术的时机下起动此异能。”

702.87b 每张印有升级异能的牌为升级牌。它有特殊排版方式，并且包含了两个等级符号，并且本身也是关键字异能。参见规则 711，“升级牌”。

702.87c 一些结界具有副类别职业，与其相关的异能给予其职业等级。这与升级异能并不相同，职业等级也与等级指示物并无互动。参见规则 717，“职业牌”。

702.88. 弹回

702.88a 弹回会在一些瞬间与法术上出现。它代表了一个静止式异能，当该咒语在堆叠中时生效，且可以创造延迟触发式异能。“弹回”意指“如果此咒语是从你手上施放，则此咒语结算时不进入你的坟墓场，改为将它放逐，并且在你的下一个维持开始时，你可以从放逐区施放此牌，且不须支付其法术力费用。”

702.88b 因咒语的弹回异能之效应施放咒语时，依然需要按照规则 601.2b 和规则 601.2f–h 来支付替代性费用。

702.88c 同一个咒语上的多个弹回异能没有意义。

702.89. 替身甲

702.89a 替身甲是会出现在一些灵气上的静止式异能。“替身甲”意指“如果所结附的永久物将被消灭，则改为移除它上面标记的所有伤害，并消灭此灵气。”

702.90. 侵染

702.90a 侵染是静止式异能。

702.90b 具有侵染的来源对牌手所造成的伤害，并不会让该牌手失去生命。而是使该来源之操控者将该数量的中毒指示物给予该牌手。参见规则 120.3。

702.90c 具有侵染的来源对生物所造成的伤害，并不会标记在该生物上。而是是该来源之操控着将该数量的-1/-1 指示物放置在该生物上。参见规则 120.3。

702.90d 如果一个物件在使其造成伤害的效应生效前便改变区域，则会使用其最后已知信息来判断该物件是否具有侵染异能。

702.90e 不论具侵染的物件是从哪个区域造成伤害，侵染规则都会生效。

702.90f 同一个物件上的多个侵染异能没有意义。

702.91. 战嚎

702.91a 战嚎是触发式异能。“战嚎”意指“每当此生物攻击时，每个进行攻击的其他生物各得+1/+0 直到回合结束。”

702.91b 如果一个生物具有多个战嚎异能，则每一个都会分别触发。

702.92. 活化武器

702.92a 活化武器是触发式异能。“活化武器”意指“当此武具进入战场时，派出一个 0/0 黑色非瑞人 / 病菌衍生生物，然后将它贴附此武具。”

702.93. 不息

702.93a 不息是触发式异能。“不息”意指“当此永久物从战场进入坟墓场时，如果其上没有+1/+1 指示物，则将它在其拥有者的操控下返回战场上，且其上有一个+1/+1 指示物。”

702.94. 奇迹

702.94a 奇迹是与触发式异能有关联的静止式异能。（参见规则 603.11。）“奇迹[费用]”意指“于你抓到此牌时，若其为你本回合抓到的第一张牌，你可以从手上展示它。当你以此法展示此牌时，你可以支付[费用]并施放之，而不需支付其法术力费用。”

702.94b 如果牌手选择通过某张牌的奇迹异能来展示，则直到该牌离开其手牌、该异能结算，或该异能因故离开堆叠为止，该牌手须以展示此牌的方式进行游戏。（参见规则 701.16a。）

702.95. 魂系

702.95a 魂系是代表两个触发式异能的关键字。“魂系”意指“当此生物进战场时，若你同时操控此生物及另一生物，且两者皆未搭档，则只要此生物与另一由你操控且未搭档的生物在战场上仍是生物且都由你操控，你便可以将这两者组成搭档。”以及“每当另一生物在你的操控下进战场时，若你同时操控该生物及此生物，且两者皆未搭档，则只要该进战场的生物与此生物在战场上仍是生物且都由你操控，你便可以将这两者组成搭档。”

702.95b 魂系异能使一个生物与另一个生物组成“搭档”。异能可能会提及已搭档的生物、与另一生物搭档的生物，或某生物是否已搭档。“未搭档”的生物指未与其他生物搭档的生物。

702.95c 当魂系异能结算时，若即将组成搭档的两物件之一因故不再是生物、已不在战场上，或已不在该操控魂系异能的牌手之操控下，则两者都不会成为已搭档。

702.95d 一个生物仅能与一个其他生物搭档。

702.95e 当下列任一情况发生时，已搭档生物会变成未搭档状态：另一个牌手获得该生物或与其搭档的生物之操控权；该生物或与其搭档的生物不再是生物；或者该生物或与其搭档的生物离开战场。

702.96. 超载

702.96a 超载此关键字代表两个具有该异能的咒语在堆叠上时生效的静止式异能。超载[费用]指：“你可以选择支付[费用]，而非支付此咒语的法术力费用”以及“如果你选择支付此咒语的超载费用，则将其规则叙述中的‘目标’字样全部更改为‘每个’”。利用咒语的超载异能施放该咒语时，需依照规则 601.2b 与规则 601.2f–h 之规范来支付替代性费用。

702.96b 如果牌手选择支付某咒语的超载费用，则该咒语不需要任何目标。如果在没有支付其超载费用的情况下施放此咒语时，某物件无法成为其合法目标，则此咒语的超载版本有可能会影响它。

702.96c 超载的第二个异能会产生改变内文叙述的效应。参见规则 612，“改变叙述的效应”。

702.97. 食腐

702.97a 食腐属于起动式异能，只当具食腐异能的牌在坟墓场中时产生作用。“食腐[费用]”意指：“[费用]，从你的坟墓场放逐此牌：在目标生物上放置等同于该牌力量的+1/+1 指示物。只能于法术时机起动。”

702.98. 脱缰

702.98a 脱缰此关键字代表两个静止式异能。“脱缰”意指“你可以让此永久物进战场，且其上额外有一个+1/+1 指示物”，以及“只要其上有+1/+1 指示物，此永久物就不能进行阻挡。”

702.99. 暗码

702.99a 暗码会在某些瞬间与法术上出现。它代表两个异能。第一个为咒语异能于此咒语在堆叠中时生效。第二个为静止式异能于具暗码异能的牌处于放逐区时生效。“暗码”意指“如果此咒语由牌表示，则你可以放逐此牌，并赋码于一个由你操控的生物上”和“只要此牌赋码于该生物上，该生物便具有‘每当此生物对任一牌手造成战斗伤害时，你可以复制此牌，同时可以施放此复制品，且不需支付其法术力费用’。”

702.99b “赋码”一词用于描述位于放逐区中该张具暗码异能的牌，与在由此牌表示之咒语结算时所选的生物这两者之间的联系。

702.99c 只要具暗码异能的牌持续被放逐，且所选的生物持续在战场，此牌就会一直赋码于所选的生物上。只要此物件还在战场，该牌就会持续赋码于其上，即便该物件的操控权发生改变或不再是生物也是一样。

702.100. 进化

702.100a 进化是触发式异能。“进化”意指“每当一个生物在你的操控下进战场时，若该生物的力量大于此生物的力量和／或该生物的防御力大于此生物的防御力，则在后者上放置一个+1/+1 指示物。”

702.100b 当一个或多个+1/+1 指示物在进化异能结算时被放到一个生物上，该生物“进化”。

702.100c 一个生物不具有比非生物永久物更高的力量或防御力。

702.100d 如果某生物具有数个进化异能，则每一个都会分别触发。

702.101. 敲诈

702.101a 敲诈属于触发式异能。“敲诈”意指“每当你施放一个咒语时，你可以支付{W/B}。如果你如此作，则每位对手各失去 1 点生命，且你获得等同于以此法失去的生命总和的生命。”

702.101b 如果某永久物具有数个敲诈异能，则每一个都会分别触发。

702.102. 融咒

702.102a 融咒是见于某些连体牌的静止式异能（参见规则 709，“连体牌”），会于具融咒异能的牌在牌手的手牌中时生效。如果牌手从其手牌中施放具融咒异能的连体牌，该牌手可以选择一同施放该连体牌的两边，而非选择其中一边。此决定是在将具融咒异能的连体牌放进堆叠前作出。由此施放的咒语称为*已融咒的连体咒语*。

702.102b 已融咒的连体咒语具有其两边的组合特征。（参见规则 709.4。）

702.102c 已融咒的连体咒语每边的法术力费用都会计入该咒语的总费用当中。

702.102d 于已融咒的连体咒语结算时，该咒语的操控者依照从左到右的顺序，依次执行连体牌两边的叙述。

702.103. 神授

702.103a 神授代表一个静止式异能，在任何你能施放具神授的牌所在的区域生效。“神授[费用]”意指“于你施放此咒语时，你可以选择神授式施放之。若你如此作，支付[费用]，而非支付其法术力费用。”支付牌的神授费用时，需依照规则 601.2b 与规则 601.2f–h 来支付替代性费用。

702.103b 于神授式施放的咒语被放进堆叠时，其成为灵气结界并获得结附于生物异能。它是*神授式灵气咒语*，其结算时成为的永久物是*神授式灵气*。这些效应持续直到该咒语或其成为的永久物不再是神授式的（参见规则 702.103e–g）。因为该咒语是灵气咒语，其操控者须依照其上结附于生物异能及规则 601.2c，为该灵气咒语选择一个合法目标。亦见规则 303.4。

702.103c 如果一个神授式灵气咒语被复制，则复制品也是神授式灵气咒语。任何适用于以神授式施放的咒语之规则，亦适用于该复制品。

702.103d 当神授式施放咒语时，仅使用其被神授异能修正过的特征值来检查其能否被施放。

例如：乙太风暴是一个结界，它具有异能“生物咒语不能被施放。”此效应不会阻止具有神授异能的生物牌神授式施放。

例如：贾路的兽群的部分叙述为“你可以从你的牌库顶施放生物咒语。”如果你操控贾路的兽群，且你的牌库顶牌是一张具有神授异能的生物牌，你可以作为生物咒语施放之，但你不能神授式施放之。

702.103e 于神授式灵气咒语开始结算时，若其目标不合法，则其不再是神授式的，且令其成为灵气咒语的效应结束。它会继续当作生物咒语结算。这是规则 608.3a 的例外情况。

702.103f 如果一个神授式灵气成为未贴附，则它不再是神授式的。如果一个神授式灵气贴附于非法的物件或牌手上，则它将成为未贴附，且不再是神授式的。这是规则 704.5m 的例外情况。

702.103g 如果一个神授式灵气以未贴附的状态跃回，则它不再是神授式的。参见规则 702.26，“时间跳跃”。

702.104. 致敬

702.104a 致敬属于静止式异能，于具有致敬异能的生物进战场时产生作用。“致敬 N”意指“于该生物进战场时，选择一位对手。该牌手可以于此生物进战场时在其上放置 N 个+1/+1 指示物。”

702.104b 具致敬异能的物件具有会检查“若未支付其致敬”的触发式异能。 如果因致敬异能所选的牌手未让该生物进战场时上面额外具有如其致敬异能所规定数量的+1/+1 指示物，则便会满足该异能的触发条件。

702.105. 义勇

702.105a 义勇是一个触发式异能。“义勇”意指“每当此生物攻击生命最多或与他者同为最多的牌手时，在其上放置一个+1/+1 指示物”。

702.105b 如果某生物具有数个义勇异能，则每一个都会分别触发。

702.106. 秘案

702.106a 秘案是静止式异能，于具有秘案异能的诡局牌置入统帅区时生效。“秘案”意指“于你将此诡局牌置入统帅区时，将其翻为牌面朝下并私下选择一个牌名。”

702.106b 要私下决定牌名，将该名称写在一张纸上，并与牌面朝下的诡局牌放在一起。

702.106c 于任何你拥有优先权的时机，你可以把由你操控的牌面朝下之诡局牌翻回正面。此为特殊动作。如此作会展示你所决定的牌名。参见规则 116.2j。

702.106d 秘案与具有秘案异能的物件上另一个提及“具有该名称”的异能是关联异能。第二个异能仅指秘案异能作为结论所决定的牌名。

702.106e 如果一位牌手将离开游戏，所有由该牌手操控的牌面朝下的诡局牌必须向所有牌手展示。在每盘游戏结束时，所有牌面朝下的诡局牌必须向所有牌手展示。

702.106f 双重秘案是秘案异能的一种变化。于你将一张具双重秘案异能的诡局牌置入统帅区时，私下选择两个牌名（而不是一个）。你不用展示你所选择的牌名之数量，直到你展示所选择的牌名。

702.107. 延生

702.107a 延生属于起动式异能。“延生[费用]”意指“[费用]，{横置}：在此生物上放置一个+1/+1 指示物。只能于法术时机起动。”

702.108. 灵技

702.108a 灵技属于触发式异能。“灵技”意指“每当你施放非生物咒语时，此生物得+1/+1 直到回合结束。”

702.108b 如果某生物具有数个灵技异能，则每一个都会分别触发。

702.109. 掩袭

702.109a 掩袭代表三个异能：两个会在具掩袭异能的牌位于堆叠上时生效的静止式异能，其中一个会产生延迟触发式异能；以及在具掩袭异能之物件位于战场上时生效的静止式异能。“掩袭[费用]”意指“你可以支付[费用]来施放此牌，而非支付其法术力费用”，

“如果你选择支付此咒语的掩袭费用，则在结束步骤开始时，将此咒语成为的永久物移回其拥有者手上”，以及“只要支付了此永久物的掩袭费用，它便具有敏捷”。支付掩袭费用施放咒语时，需依照规则 601.2b 与规则 601.2f–h 的规定来支付替代性费用。

702.110. 榨取

702.110a 榨取属于触发式异能。“榨取”意指“当此生物进战场时，你可以牺牲一个生物。”

702.110b 对具榨取异能的生物而言，当该榨取异能的操控者在榨取异能结算时牺牲了生物时，此生物即“榨取生物”。

702.111. 威慑

702.111a 威慑属于躲避式异能。

702.111b 具威慑异能的生物只能被两个或更多生物阻挡。（参见规则 509，“宣告阻挡者步骤”。）

702.111c 同一个生物上的数个威慑异能并无意义。

702.112. 铭勇

702.112a 铭勇属于触发式异能。“铭勇 N”意指“当此生物对任一牌手造成战斗伤害时，若它未铭勇，则在其上放置 N 个+1/+1 指示物且它已铭勇。”

702.112b“已铭勇” 此称号并无规则含义。它仅用作标记，供铭勇异能及其他咒语和异能辨识之用。只有永久物能够铭勇。一旦某永久物已铭勇后，它便会一直保持已铭勇，直到它离开战场为止。“已铭勇”不属于异能，也不是该永久物之可复制特征值之一。

702.112c 如果某生物具有数个铭勇异能，则每一个都会分别触发。第一个结算的此类异能会让该生物铭勇，后续的异能不会生效（参见规则 603.4）。

702.113. 醒转

702.113a 醒转会在某些瞬间与法术上出现。它代表了两个异能：一个于具醒转异能的咒语在堆叠中时生效的静止式异能，以及一个咒语异能。“醒转 N～[费用]”意指“你可以支付[费用]来施放此咒语而不支付其法术力费用”以及“若曾支付该咒语的醒转费用，则在目标由你操控的地上放置 N 个+1/+1 指示物。该地成为 0/0，具敏捷异能的元素生物。它仍然是地。” 以醒转异能施放咒语时，需依照规则 601.2b 与 601.2f-h 之规范来支付替代性费用。

702.113b 具醒转异能之咒语的操控者仅当在该牌手选择支付咒语的醒转费用时，才需选择醒转这一咒语异能的目标。否则，便视为该咒语施放时并无此类目标。

702.114. 虚色

702.114a 虚色属于特征定义异能。“虚色”意指“此物件是无色”。此异能在所有区域都生效，甚至包括游戏外。参见规则 604.3。

702.115. 摄食

702.115a 摄食属于触发式异能。“摄食”意指“每当此生物对任一牌手造成战斗伤害时，该牌手放逐其牌库顶牌。”

702.115b 若某生物具有数个摄食异能，则每一个都会分别触发。

702.116. 繁影

702.116a 繁影属于触发式异能，且此异能可能会产生另一个延迟触发式异能。“繁影”意指“每当此生物攻击时，对防御牌手之外的每位对手而言，你可以派出一个横置的衍生物且正对该牌手或由他操控的某个鹏洛客进行攻击，该衍生物为此生物的复制品。如果你以此法派出一个或数个衍生物，则在战斗结束时，放逐这些衍生物。”

702.116b 如果某生物具有数个繁影异能，则每一个都会分别触发。

702.117. 潮涌

702.117a 潮涌属于静止式异能，当具潮涌异能的咒语在堆叠中时生效。“潮涌[费用]”意指，“如果你或你的队友本回合中施放过其他咒语，则你于施放此咒语时可以支付[费用]，而不支付此咒语的法术力费用。” 支付潮涌费用施放咒语时，需依照规则 601.2b 与 601.2f-h 之规范来支付替代性费用。

702.118. 潜匿

702.118a 潜匿属于躲避式异能。

702.118b 具潜匿异能的生物不能被力量比它大的生物阻挡。（参见规则 509，“宣告阻挡者步骤”。）

702.118c 同一个生物上的数个潜匿异能并无意义。

702.119. 化生

702.119a 化生代表了两个静止式异能，两者都是当具化生异能的咒语在堆叠上时产生作用。“化生[费用]”意指“你可以支付[费用]并牺牲一个生物来施放此咒语，而不支付其法术力费用”以及“如果你选择支付此咒语的化生费用，则其总费用会减少一定数量的一般法术力，其数量等同于所牺牲生物之法术力值。” 以化生异能施放咒语时，需依照规则 601.2b 与 601.2f-h 之规范来支付替代性费用。

702.119b 于你选择支付咒语的化生费用时，一并选择牺牲哪个生物。（参见规则 601.2b。）于你支付总费用时，牺牲该生物。（参见规则 601.2h。）

702.120. 增效

702.120a 增效属于具有模式之咒语的静止式异能（参见规则 700.2），当具增效异能的咒语位于堆叠上时产生作用。“增效[费用]”意指“除你为此咒语选择的第一个模式之外，你每为其多选择一个模式，便须额外支付一次[费用]。”支付某咒语的增效费用时，需依照规则 601.2b 与规则 601.2f-h 之规范来选择模式以及支付额外费用。

702.121. 乱斗

702.121a 乱斗属于触发式异能。“乱斗”意指“每当此生物攻击时，本次战斗中每有一位受你以生物攻击的对手，此生物便得+1/+1 直到回合结束。”

702.121b 若某生物具有数个乱斗异能，则每一个都会分别触发。

702.122. 搭载

702.122a 搭载是载具牌上的起动式异能。“搭载 N”意指“横置任意数量由你操控且力量总和等于或大于 N 的未横置生物：此永久物成为神器生物直到回合结束。”

702.122b 当某个生物被横置来支付起动某载具之搭载异能的费用时，该生物便“搭载载具”。

702.122c 如果某个效应注明某个生物“不能搭载载具”，则该生物不能横置来支付载具搭载异能的费用。

702.123. 装配

702.123a 装配属于触发式异能。“装配 N”意指“当此永久物进战场时，你可以在其上放置 N 个+1/+1 指示物。若你不如此作，则派出 N 个 1/1 无色自动机衍生神器生物。”

702.123b 如果某永久物具有数个装配异能，则每一个都会分别触发。

702.124. 拍档

702.124a 拍档属于改变指挥官玩法（参见规则 903）之套牌构组规则的异能。此异能在游戏开始前生效。你可以将两个都具有拍档异能的传奇生物牌共同作为你的指挥官，而不是只用一个传奇生物。

702.124b 你的套牌必须刚好由 100 张牌构成，包括两个指挥官在内。这两个指挥官在游戏开始时都位于统帅区。

702.124c 如果有规则或效应提及你指挥官的标识色，则其指的是你两个指挥官的联合标识色。参见规则 903.4。

702.124d 除了套牌标识色会联合确定外，其他情况下这两个指挥官均是各自独立运作。在施放某个具拍档异能的指挥官时，不需考虑你另一个指挥官此前已被施放的次数（参见规则 903.6）。在确定某位牌手是否已受到来自同一个指挥官总共 21 点或更多战斗伤害时，会分别计算两个指挥官各自所造成的伤害（参见规则 903.10a）。

702.124e 如果有效应提及“你的指挥官”而你有两个指挥官，则其指的是其中任意一个。如果有效应令你对“你的指挥官”执行某行动，且两个指挥官都能受其影响，则由你在该效应生效时决定要对哪个指挥官执行该动作。

702.124f“与[名称]拍档”是拍档异能的一种变化形式。“与[名称]拍档”代表两个异能。一个是静止式异能，影响套牌构组规则。如果两个传奇生物具有“与[名称]拍档”异能、且其中任意一个生物的该异能提及的名称均是其中另一个生物的名称，你可以将这两个传奇生物共同作为你的指挥官，而非只用一个传奇生物。如果其中一个生物具有“与[名称]拍档”异能，但其提及的名称并非其中另一个生物的名称，则你不能将这两个生物共同作为你的指挥官。“与[名称]拍档”代表的另一个异能是触发式异能，意指“当此永

久物进战场时，目标牌手可以从其牌库中搜寻一张名称为[名称]的牌，展示该牌，将它置入其手上，然后将其牌库洗牌。”

702.125. 不屈

702.125a 不屈属于静止式异能，当具有不屈异能的咒语在堆叠中时生效。不屈意指“每有一位对手，此咒语便减少{1}来施放。”

702.125b 确定对手数量时，不会将已离开游戏的牌手计算在内。

702.125c 如果某个咒语具有数个不屈异能，则每个都会分别生效。

702.126. 拼造

702.126a 拼造属于静止式异能，当具拼造异能的咒语在堆叠中时生效。“拼造”意指“对此咒语总费用中每一点一般法术力而言，你可以横置一个由你操控且未横置的神器，而不支付该法术力。”

702.126b 拼造异能不属于额外费用，也不属于替代性费用，且仅在具拼造异能之咒语的总费用确定之后生效。

702.126c 同一个咒语上的数个拼造异能并无意义。

702.127. 余响

702.127a 余响是见于某些连体牌的异能（参见规则 709，“连体牌”）。它代表三个静止式异能。“余响”意指“你可以从你的坟墓场施放此连体牌的这半边”，“除了从坟墓场之外，不能从任何区域施放此连体牌的这半边”，以及“如果此咒语是从坟墓场施放，则当其将于任何时机下离开堆叠时，改为将其放逐，而非置入其他区域”。

702.128. 遗存

702.128a 遗存属于起动式异能，于具遗存异能的牌位于坟墓场中时生效。“遗存[费用]”意指“[费用]，从你的坟墓场放逐此牌：派出一个衍生物，此衍生物为此牌的复制品，但它是白色，没有法术力费用，且额外具有灵俑此类别。只能于法术时机起动。”

702.128b 如果某衍生物系由结算遗存异能而派出，则称该衍生物“已遗存”。

702.129. 永生

702.129a 永生属于起动式异能，于具永生异能的牌位于坟墓场中时生效。“永生[费用]”意指“[费用]，从你的坟墓场放逐此牌：派出一个衍生物，此衍生物为该牌的复制品，但它为黑色，是 4/4，没有法术力费用，且额外具有灵俑此类别。只能于法术时机起动。”

702.130. 折磨

702.130a 折磨属于触发式异能。“折磨 N”意指“每当此生物被阻挡时，防御牌手失去 N 点生命”。

702.130b 如果某生物具有数个折磨异能，则每一个都会分别触发。

702.131. 登殿

702.131a 瞬间或法术咒语上的登殿代表咒语异能。意指“如果你操控十个或更多永久物，且你没有黄金城祝福，则于这盘游戏接下来的时段中，你得到黄金城祝福。”

702.131b 永久物上的登殿代表静止式异能。意指“但凡你操控十个或更多永久物，且你没有黄金城祝福，你便于这盘游戏接下来的时段中得到黄金城祝福。”

702.131c “得到黄金城祝福”此称号并无规则含义。它仅用作标记，供其他规则和效应辨识之用。在同一时刻可有任意数量的牌手得到黄金城祝福。

702.131d 在牌手得到黄金城祝福之后，所有持续性效应会重新生效，然后游戏才会检查游戏状态或之前的事件是否满足触发条件。

702.132. 助力

702.132a 助力属于静止式异能，会改变为具助力异能之咒语支付费用时需遵循之规范（参见规则 601.2g-h）。如果施放具助力异能之咒语的总费用当中包括一般法术力的部分，则于你在施放该咒语的过程中起动法术力异能之前，你可以选择另一位牌手。该牌手此时有机会来起动法术力异能。一旦该牌手决定不再起动法术力异能，便轮到你有机会来起动法术力异能。在你开始支付该咒语的总费用之前，先前所选之牌手可以支付该咒语总费用中一般法术力部分里之任意数量的费用。

702.133. 再起

702.133a 再起会在某些瞬间与法术上出现。它代表两个静止式异能：一个会于此牌在某牌手的坟墓场中时生效，另一个则于此牌在堆叠中时生效。“再起”意指“如果所成为的咒语是瞬间或法术咒语，你可以从你的坟墓场施放此牌，但必须弃一张牌，以作为施放它的额外费用”以及“若是以再起方式施放此咒语，则于此牌将于任何时机下离开堆叠时，改为将它放逐，而非置入其他任何区域。”以再起异能施放咒语时，需依照规则 601.2b 与规则 601.2f-h 之规范来支付额外费用。

702.134. 训导

702.134a 训导属于触发式异能。“训导”意指“每当此生物攻击时，在目标进行攻击且力量小于此生物的生物上放置一个+1/+1 指示物。”

702.134b 如果某生物具有数个训导异能，则每一个都会分别触发。

702.135. 往生

702.135a 往生属于触发式异能。“往生 N”意指“当此永久物从战场进入坟墓场时，派出 N 个 1/1，白黑双色，具飞行异能的精怪衍生生物。”

702.135b 如果某永久物具有数个往生异能，则每一个都会分别触发。

702.136. 起事

702.136a 起事属于静止式异能。“起事”意指“你可以让此永久物进战场时上面额外有一个+1/+1 指示物。如果你未如此作，则它获得敏捷异能。”

702.136b 若某永久物具有数个起事异能，则每一个都会分别生效。

702.137. 揭幕

702.137a 揭幕属于静止式异能，于堆叠中时生效。“揭幕[费用]”意指“如果本回合有对手曾失去生命，则你可以支付[费用]，而不支付此咒语的法术力费用。”支付咒语的揭幕费用时，需依照规则 601.2b 与规则 601.2f-h 之规范来支付替代性费用。

702.138. 逸脱

702.138a 逸脱代表一个静止式异能，会于具逸脱异能之牌张在某牌手的坟墓场中时生效。“逸脱[费用]”意指“你可以从你的坟墓场施放此牌，并支付[费用]，而非支付其法术力费用。”以逸脱异能施放咒语时，需依照规则 601.2b 与规则 601.2f-h 之规范来支付替代性费用。

702.138b 若某咒语系以逸脱异能从坟墓场施放，则称该咒语本身或其所成的永久物（若其为永久物咒语）“已逸脱”。

702.138c 注记“[此永久物]逸脱时上面有...”字样的异能意指：“如果此永久物已逸脱，则其进战场时上面有...”。这类异能后文可能会连带一个与之有连结关系的触发式异能，且会于“当它以此法进战场”时触发。（参见规则 603.11。）这类触发式异能会在该永久物进战场，且其替代性效应均已全部生效之后才会触发，就算前述替代性效应没有效果也是如此。

702.139. 行侣

702.139a 行侣是一个关键字异能，在游戏外生效。其叙述写作“行侣～[条件]。”在一盘游戏开始前，你可以一张由你拥有、且在游戏外的具行侣异能的牌，其条件须由你的起始套牌来满足。（参见规则 103.2b。）每盘游戏中限一次，在你拥有优先权且堆叠为空、但仅限在你回合的行动阶段中，你可以随时支付{3}将该牌置于你手上。这是个特殊动作，不使用堆叠（参见规则 116.2g。）这是对先前规则的改动。

702.139b 如果一条行侣异能提及你的起始套牌，它意指你将备牌放在一边之后你的套牌。在指挥官游戏中，该套牌亦指你在将你的指挥官放在一边之前你的套牌。

702.139c 一旦你执行了该特殊动作并将这张具行侣异能的牌置于手上，直到该盘游戏结束，它都会留在该盘游戏中。

702.140. 合变

702.140a 合变异能出现在一些生物牌上。它代表一个静止式异能，在具合变异能的咒语在堆叠上时生效。“合变[费用]”意指“你可以支付[费用]而不支付此咒语的法术力费用。若你如此作，它成为一个合变式生物咒语，且指定一个与此咒语拥有者相同的非人类生物为目标。”以合变异能施放咒语时，需依照支付替代性费用的规则（参见规则 601.2b 与规则 601.2f-h）。

702.140b 于合变式生物咒语开始结算时，若其目标不合法，则其不再是合变式生物咒语，并以生物咒语继续结算，在该咒语操控者的操控下被放进战场。

702.140c 于合变式生物咒语结算时，若其目标合法，其不会进入战场。它就只是与该目标生物结聚，并成为一个由多于一张牌或衍生物所代表的物件（参见规则 723，“与永久物结聚”）。该咒语的操控者选择是要将该咒语放置在该生物的顶上还是底下。所成的永久物是结聚永久物。

702.140d 于每当一个生物合变时触发的异能，会在一个咒语与一个生物因一个正在结算的合变式生物咒语而结聚时触发。

702.140e 一个结聚永久物具有代表它的每张牌和永久物的所有异能。它的其他特征由其最顶上的牌张或衍生物得知。

702.140f 任何提及或影响合变式生物咒语的效应，也会提及或影响该咒语结算后结聚而成的结聚永久物。

702.141. 返场

702.141a 返场属于起动式异能，于具返场异能的牌在坟墓场时生效。“返场[费用]”意指，“[费用]，从你的坟墓场放逐此牌：为每位对手各进行以下流程～派出一个此牌的衍生复制品，且其本回合若能攻击该对手，便须如此作。这些衍生物获得敏捷异能。在下一个结束步骤开始时，将它们牺牲。只能于法术时机起动。”

702.142. 炫威

702.142a 炫威异能属于一类特殊的起动式异能。“炫威～[费用]：[效应]”意指，“[费用]：[效应]。只能于此生物攻击过的回合中起动此异能，且每回合只能起动一次。”

702.142b 效应可能会提及炫威异能。如果一个效应提及某生物炫威，其意指起动该生物的炫威异能。

702.143. 预示

702.143a 预示此关键字会于具预示异能的牌在牌手手中时生效。于自己的回合中拥有优先权的时机下，牌手可以支付{2}并将一张具预示异能的牌从其手上牌面朝下地放逐。如果该牌手如此作，则他可以检视该牌，且可以在当前回合结束后施放之，但如此施放时须支付该牌所具有之任一预示费用，而不是支付该咒语的法术力费用。以此法施放咒语时，需依照规则 601.2b 与规则 601.2f-h 之规范来支付替代性费用。

702.143b 利用某牌的预示异能将之放逐属于特殊动作，不会用到堆叠。参见规则 116，“特殊动作”。

702.143c 如果有效应提及“预示一张牌”，则其指的是“执行与预示异能相关联之特殊动作”此事。如果有效应提及“已预示的牌”或“已预示的咒语”，则其指的是因执行与预示异能相关联之特殊动作而被置入放逐区的牌，或施放前曾为已预示的牌之咒语，包括符合此状况，但是以支付预示费用之外的其他费用而施放的咒语。

702.143d 如果有效应注明放逐区中的某牌成为“已预示”，则该牌即成为已预示的牌。该效应可能会同时赋予该牌一个预示费用。在当前回合结束后，便可通过支付该牌所具有的任一预示费用来施放之，就算所成之咒语不具预示异能也是一样。

702.143e 如果某牌手在放逐区中拥有多张已预示的牌，则他必须确保这些牌张彼此之间，以及已预示的牌与放逐区中由其拥有且牌面朝下的牌之间均有显著的分别。这包括列明各已预示之牌进入放逐区的顺序，以及该牌在其上印制的预示费用之外所具有的其他任何预示费用。

702.143f 如果有牌手离开游戏，则该牌手须将所有由其拥有且牌面朝下的已预示牌展示给所有牌手。在每盘游戏结束后，牌手也须将各自拥有且牌面朝下的已预示牌展示给所有牌手。

702.144. 示范

702.144a 示范属于触发式异能。“示范”意指“当你施放此咒语时，你可以将它复制，且你可以为该复制品选择新的目标。若你复制了该咒语，则选择一位对手。该牌手复制此咒语，且可以为该复制品选择新的目标。”

702.145. 昼形与夜形

702.145a 昼形与夜形分别见于一些转化式双面牌（参见规则 712，“双面牌”）的两面。

702.145b 昼形见于一些转化式双面牌的正面，代表三个静止式异能。“昼形”意指“如果当前是黑夜，此永久物进战场且已转化”，“于成为黑夜时，若此永久物正面朝上，转化之”，以及“此永久物不能被其昼形异能之外的方式转化。”参见规则 724，“白昼与黑夜”。

702.145c 如果当前是黑夜，且一位牌手在任何时候操控正面朝上、且具昼形异能的永久物，则该牌手转化该永久物。这会立即发生，且不是状态动作。

702.145d 如果当前既非白昼也非黑夜，且一位牌手在任何时候操控具昼形异能的永久物，则成为白昼。

702.145e 夜形见于一些转化式双面牌的背面，代表两个静止式异能。“夜形”意指“于成为白昼时，若此永久物背面朝上，转化之”以及“此永久物不能被其夜形异能之外的方式转化。”

702.145f 如果当前是白昼，且一位牌手在任何时候操控背面朝上、且具夜形异能的永久物，则该牌手转化该永久物。这会立即发生，且不是状态动作。

702.145g 如果当前既非白昼也非黑夜、战场上没有具昼形异能的永久物，且一位牌手在任何时候操控具夜形异能的永久物，则成为黑夜。

702.146. 惊扰

702.146a 惊扰异能见于一些转化式双面牌（参见规则 712，“双面牌”）的正面。“惊扰[费用]”意指，“你可以从你坟墓场中施放已转化的此牌，但须支付[费用]，而非支付其法术力费用。” 参见规则 712.4b。

702.146b 正在结算的、利用其惊扰异能施放的转化式双面咒语背面朝上地进战场。

702.147. 败朽

702.147a 败朽代表一个静止式异能和一个触发式异能。“败朽”意指“此生物不能进行阻挡”和“当此生物攻击时，在战斗结束时将它牺牲。”

703. 回合动作

703.1. 回合动作属于游戏动作，会在当某些步骤或阶段开始时，或每个步骤及阶段结束时自动执行。回合动作不使用堆叠。

703.1a 在乎特定步骤或阶段开始的异能属于触发式异能，并不属于回合动作。（参见规则 603，“处理触发式异能”。）

703.2. 回合动作不由任何牌手操控。

703.3. 每当一个步骤或阶段开始时，如果此步骤或阶段有任何与之相关的回合动作，则会先自动处理这些回合动作。这会在检查状态动作、将触发式异能放进堆叠、牌手得到优先权等事件之前发生。

703.4. 回合动作如下列所示：

703.4a 在重置步骤开始后，所有由主动牌手操控、具时间跳跃异能的已跃回永久物立刻跃离，以及所有在跃离时由主动牌手操控的已跃离永久物立刻跃回。这些动作全部同时发生。参见规则 502.1。

703.4b 在重置步骤之中、时间跳跃行动完成之后，主动牌手立刻判断由其操控的哪些永久物将重置，之后该牌手将它们同时重置。参见规则 502.3。

703.4c 在抓牌步骤开始之后，主动牌手立刻抓一张牌。参见规则 504.1。

703.4d 在魔王游戏中（参见规则 904），在魔王的战斗前行动阶段开始之后，该牌手立刻实施其阴谋套牌的牌库顶牌。参见规则 701.25。

703.4e 在牌手的战斗前行动阶段开始之后，该牌手在其操控的每个传纪结界上放置一个学问指示物。在魔王游戏中，这会在魔王的阴谋动作之后发生。参见规则 715，“传纪牌”。

703.4f 在战斗开始步骤开始之后，如果正在进行一局多人游戏，且主动牌手之对手并不会全部自动成为防御牌手，则主动牌手立刻选择一位对手。该牌手成为防御牌手。参见规则 507.1。

703.4g 在宣告攻击者步骤开始之后，主动牌手立刻宣告攻击者。参见规则 508.1。

703.4h 在宣告阻挡者步骤开始之后，防御牌手立刻宣告阻挡者。参见规则 509.1。

703.4i 在宣告阻挡者步骤当中、宣告完阻挡者之后，对于每一个被多个生物所阻挡的攻击生物而言，主动牌手立刻宣告阻挡生物的伤害分配顺序。参见规则 509.2。

703.4j 在宣告阻挡者步骤当中、主动牌手宣告伤害分配顺序之后（若有需要），对于每一个阻挡了多个生物的阻挡生物而言，防御牌手立刻宣告攻击生物的伤害分配顺序。参见规则 509.3。

703.4k 在战斗伤害步骤开始之后，每位牌手立刻以“主动牌手先决定”的顺序，宣告将如何分配每个由其所操控的攻击或阻挡生物的战斗伤害。参见规则 510.1。

703.4m 在战斗伤害步骤当中、分配了战斗伤害之后，所有战斗伤害立刻同时造成。参见规则 510.2。

703.4n 在清除步骤开始之后，如果主动牌手的手牌数量超过了其手牌上限（通常为七张），其立刻弃掉足够的牌，直到数量减少到手牌上限。参见规则 514.1。

703.4p 在清除步骤当中、主动牌手弃牌之后（若有需要），立刻移除永久物上的所有伤害、结束所有“直到回合结束”和“本回合”的效应。这些动作同时发生。参见规则 514.2。

703.4q 当每个步骤或阶段结束时，留在牌手法术力池中尚未使用的法术力被清空。参见规则 500.4。

704. 状态动作

704.1. 状态动作属于游戏动作，每当满足某些条件时（如下所述）便会自动发生。状态动作不使用堆叠。

704.1a 在乎特定游戏状态的异能属于触发式异能，并不属于状态动作。（参见规则 603，“处理触发式异能”。）

704.2. 对状态动作的检查会贯彻游戏始终，且状态动作不由任何牌手操控。

704.3. 每当有牌手将得到优先权时（参见规则 117，“时机和优先权”），游戏将依下文列举之条件检查状态动作，然后会将所有适用的状态动作当作单一事件执行。如果检查过后导致了新的状态动作执行，则会重复此检查；否则，将所有等待进入堆叠的触发式异能放入堆叠，然后重复此检查。一旦没有新的状态动作执行且没有等待进入堆叠的触发式异能，相应的牌手得到优先权。此过程同样会在清除步骤中执行（参见规则 514），不同之处在于，如果清除步骤的第一次检查并没有导致状态动作的执行、且没有等待进入堆叠的触发式异能，则没有牌手会得到优先权且该步骤结束。

704.4. 与触发式异能不同，状态动作不会注意在咒语或异能结算过程中发生的事。

例如：某牌手操控一个具有“此生物的力量与防御力各等同于你的手牌数量”的生物。此牌手施放效应为“弃掉你的手牌，然后抓七张牌”的咒语。在该咒语结算的过程中，该生物的防御力会暂时为 0，但在咒语结算完之后又变为 7。因此在检查状态动作时，该生物会存活下来。相对地，会在没有手牌时触发的异能则会在咒语结算后进入堆叠，因为它的触发事件在结算过程中发生了。

704.5. 状态动作如下列所示：

704.5a 如果一位牌手的生命值为 0 或更少，该牌手输掉此盘游戏。

704.5b 如果自从上一次检查状态动作之后，有牌手曾试图从空的牌库中抓牌，该牌手便输掉此盘游戏。

704.5c 如果一位牌手具有十个或更多的中毒指示物，该牌手输掉此盘游戏。在双头巨人游戏中忽略此规则，改为参见规则 704.6b。

704.5d 如果一个衍生物处于任何非战场的区域中，该衍生物消失。

704.5e 如果咒语的复制处于任何非堆叠的区域中，该复制消失。如果一张牌的复制处于任何不属于堆叠或战场的区域中，该复制消失。

704.5f 如果一个生物的防御力为 0 或更低，该生物置入其拥有者的坟墓场。重生不能替代此事件。

704.5g 如果一个生物的防御力大于 0，其上标记有伤害，且其上标记的伤害大于或等于其防御力，则该生物受到了致命伤害且被消灭。重生可以替代此事件。

704.5h 如果自从上一次检查状态动作之后，一个生物受到具死触之来源的伤害，且它的防御力大于 0，该生物被消灭。重生可以替代此事件。

704.5i 如果一个鹏洛客的忠诚为 0，该鹏洛客被置入其拥有者的坟墓场。

704.5j 如果一位牌手操控两个或更多具有相同名称的传奇永久物，该牌手选择它们中的一个，其余的将被置入进其拥有者的坟墓场。这称为“传奇规则”。

704.5k 如果战场上两个或更多的永久物具有世界此超类别，则除了战场上最近一个拥有世界此超类别以外，皆置入其拥有者的坟墓场。如果不分先后，则它们均被置入其拥有者的坟墓场。这称为“世界规则”。

704.5m 如果一个灵气贴附于不合法之物件或牌手上，或未贴附于任何物件或牌手上，该灵气被置入其拥有者的坟墓场。

704.5n 如果一个武具或工事贴附于不合法之永久物或装备在牌手上，它会从该永久物或牌手上卸装。但它依然会留在战场上。

704.5p 如果一个生物贴附于物件或牌手上，则它不再贴附，并留在战场上。类似地，如果一个永久物不是灵气、武具或工事，却贴附于其他永久物上，则它不再贴附，并留在战场上。

704.5q 如果一个永久物上同时具有+1/+1 指示物和-1/-1 指示物，则会移去其上的 N 个+1/+1 指示物和 N 个-1/-1 指示物，N 为两种指示物当中较少者的数量。

704.5r 如果一个永久物上具有多于 N 个的某种指示物，且该永久物具有不得有多于 N 个的该种指示物之异能，则 N 个以外的指示物将被移去。

704.5s 如果一个传纪永久物上的学问指示物数量大于或等于其上章节异能的最终章节编号，且其并非一个已触发且尚未离开堆叠的章节异能之来源，该传纪的操控者将其牺牲。参见规则 715，“传纪牌”。

704.5t 如果牌手的进度标记在一张地城牌最底下的房间上，且该地城牌不是已触发且未离开堆叠的某个房间异能之来源，该地城牌的拥有者将其移出游戏。参见规则 309，“地城”。

704.6. 一些游戏玩法包含通常而言不适用的额外状态动作：

704.6a 在一盘双头巨人的游戏中，如果一个队伍的生命为 0 或更少，该队伍输掉此盘游戏。参见规则 810，“双头巨人玩法。”

704.6b 在一盘双头巨人的游戏中，如果一个队伍有十五个或更多的中毒指示物，该队伍输掉此盘游戏。参见规则 810，“双头巨人玩法。”

704.6c 在一盘指挥官的游戏中，如果一位牌手在该盘游戏中受到过 21 点或以上来自同一指挥官的战斗伤害，则该牌手输掉此盘游戏。参见规则 903，“指挥官。”

704.6d 在一盘指挥官的游戏中，如果指挥官在坟墓场或放逐区，且该物件在上一次状态动作检查之后被置入该区域，其拥有者可以将其置于统帅区。参见规则 903，“指挥官。”

704.6e 在魔王游戏中，如果一张非持续的阴谋牌在统帅区中牌面朝上，且没有任何阴谋的触发式异能在堆叠上或等待被放进堆叠，该阴谋牌翻为牌面朝下并置于其拥有者的阴谋套牌牌库底。参见规则 904，“魔王”。

704.6f 在竞逐时空游戏中，如果一张异象牌在统帅区中牌面朝上，且它不是已触发且未离开堆叠的触发式异能之来源，时空操控者时空换境。参见规则 901，“竞逐时空”。

704.7. 如果在同一时间执行的多个状态动作会产生同样的结果，则一个单独的替代性效应将替代全部。

例如：你操控巫妖秘镜，其叙述为“若你将输掉此盘游戏，则改为将你的手牌、坟墓场与所有你拥有的永久物洗入你的牌库，然后抓七张牌且你的总生命成为 20。”你的牌库中有一张牌，并且你的生命值为 1。某个咒语使得你要抓两张牌并失去 2 点生命。下一次检查状态动作时，你将因规则 704.5a 及规则 704.5b 输掉此盘游戏。然而，巫妖秘镜会替代掉“输掉此盘游戏”，你将继续进行游戏。

704.8. 如果一个状态动作导致永久物离开战场的同时有其他的状态动作执行，该永久物的最后已知信息将以状态动作执行之前的游戏状态来决定。

例如：你操控幼狼，一个具有不息异能的 1/1 生物，且它上面有一个+1/+1 指示物。一个咒语在幼狼上放置了三个-1/-1 指示物。在状态动作执行之前，幼狼上有一个+1/+1 指示物和三个-1/-1 指示物。在状态动作执行之后，幼狼进入坟墓场。于它最后在战场上之时，它上面有+1/+1 指示物，所以其不息异能不会触发。

705. 掷硬币

705.1. 指示牌手掷硬币的效应可能会关心该牌手是否猜对或猜错一次掷硬币。要为此类效应掷一枚硬币时，该牌手掷硬币，并说出是“正面”还是“反面”。如果牌手所说与掷硬币的结果相符，则该牌手猜对这一掷。否则，该牌手猜错这一掷。只有掷硬币的牌手才能猜对或猜错此次掷硬币；并不会涉及其他牌手。

705.2. 如果一个效应指示牌手掷一枚硬币，且该效应只关心掷硬币的结果是正面或反面，而不提及猜对或猜错此次掷硬币的牌手，该牌手掷硬币，但不用说出结果。以此法掷硬币不会使得牌手猜对或猜错这一掷。

705.3. 用于抛掷的硬币必须是一个具有两面的物体，两面之间有显著的区别，且无论哪一面最终朝上的概率都相同。如果用于抛掷的硬币之“正面”与“反面”的区别不甚明显，牌手可指定其中某一面为“正面”，另一面为“反面”。也可以使用其他能产生随机结果的方式来代替掷硬币，只要用于替代的方式能产生两种概率相等的互斥结果，且所有牌手都同意用此方法来替换。例如，牌手可以掷一个偶数面的骰子并说出是“奇数”或是“偶数”，或是掷一个偶数面的骰子并指定“奇数”意指“正面”、“偶数”意指“反面”。

706. 掷骰

706.1. 指示牌手掷骰的效应会指定所掷的骰子的类型以及数量。

706.1a 此类效应可能会提及“N 面骰子”，或者一个或数个“dN”，其中 N 是正整数。在任何情况下，骰子必须产生 N 个几率相等的结果，编号从 1 到 N。例如，一颗 d20 是一颗 20 面骰，其可能的结果为 1 至 20。

706.1b 牌手可以协商采用替代方式掷骰，包括电子替代方式，只要采用的方式与所指定的骰子能够产生相同数量几率相等的结果。

706.2. 在掷骰后，骰子的顶面所指示的数字（在修正前）是*原值*。掷骰的指示可能会包含修正，对原值进行增加或减少。修正也可能来自其他来源。在考虑所有适用的修正后，最终的数字是该次掷骰的*结果*。

706.3. 一些指示牌手掷一颗或数颗骰子的异能包含一个结果表。

706.3a 结果表以包含数个横条的表格形式呈现。每个横条包括可能的结果以及与该结果相对应的效应。可能的结果形式可以是一个数字，一个形如“N1- N2”的包含两个端点的数字范围，或一个形如“N+”的包含一个端点的范围。结果表的每个横条意指，“如果结果处于此范围中，[效应]。”在一次掷骰后，使用其结果来决定结果表中列出的哪一个效应会发生。

706.3b 掷一颗或数颗骰子的指示、任何在同一段落中印刷之修正该次掷骰的指示、任何根据该次掷骰的结果的附加指示、以及相对应的结果表均是同一个异能的部分。

706.3c 结果表中的一些效应包含叙述“再掷一次。”这次额外的掷骰与原本所指示的掷骰使用同样种类和数量的骰子，包含任何适用的修正。

706.4. 一些指示牌手掷一颗或数颗骰子的异能不包含结果表。这些异能的叙述会指示如何使用该次掷骰的结果。

706.5. 如果一个牌手被指示掷两颗或更多颗骰子并忽略最小点数，得到最小结果的一次掷骰被视作从未发生。异能不会因被忽略的掷骰而出发，且没有效应对该次掷骰生效。如果多次掷骰的结果并列最小，该牌手选择其中一次掷骰来忽略。

706.6. 在竞逐时空游戏中，掷时空骰会使得每当牌手掷一颗或数颗骰子时触发的异能触发。但是，任何提及掷骰的数字结果的效应，包括比较该次掷骰与其他掷骰或一个给定数字的结果的效应，会忽略该次掷时空骰。参见规则 901，“竞逐时空”。

707. 复制物件

707.1. 一些物件能产生或让本身成为咒语、永久物、牌的“复制”。一些效应会派出作为另一物件之复制的衍生物。（一些旧版本牌上面印了“search for a copy”。它们在 Oracle 牌张参考文献中得到勘误；此部分的规则不讨论此类牌。）（译注：此类牌的中文版本使用了“与其同名的牌”，所以不会产生混淆。）

707.2. 当复制某物件时，该复制获得被复制物件之所有可复制特征值，若被复制的物件在堆叠中，还包括其在施放或起动时作出之选择（模式、目标、X 的数值、是否支付增幅费用、如何影响数个目标，等等）。“可复制特征值”意指，从物件上所印制之叙述文字中得知的数值（该类文字包括名称、法术力费用、颜色标志、类别、超类别、副类别、规则叙述、力量、防御力和/或忠诚），且受到其他复制效应、其牌面朝下的状态、设定力量和防御力（以及其他更多特征）的“于…进入战场”和“于…翻回正面时”异能之影响。其他效应（包括改变类别和改变文字叙述的效应）、状态，以及指示物均不会被复制。

> ***例如：****盖美拉之杖为具有“{X}：盖美拉之杖成为X/X 神器生物直到回合结束”的神器。仿生妖为具有“你可以使仿生妖作为战场上任一生物的复制进入战场。"的生物。当盖美拉之杖成为 5/5 神器生物后，仿生妖作为该盖美拉之杖的复制进入了战场。此时仿生妖是神器，而非 5/5 的神器生物。（但此复制品具有盖美拉之杖的异能，起动该异能后会成为生物。）*

例如：仿生妖作为牌面朝下的蔑笑恶魔（具有变身{2}{B}{B}的生物）的复制进入战场。仿生妖会成为2/2无色生物，且没有名称、类别、异能及法术力费用。它依然是面朝上。其操控者不能支付{2}{B}{B}来让它翻回正面。

707.2a 复制会得到作为其复制对象之物件的颜色，因为该值能从后者的法术力费用中得知。复制会得到作为其复制对象之物件的所有异能，因为该值能从后者的规则叙述中得知。复制不会从同样的一个异能中获得两组数值（它不会复制该物件的异能及其规则叙述文字，然后再从该规则叙述文字中定义一组新的同样异能）。

707.2b 一旦物件已被复制，改变原物件的可复制特征值不会导致复制它的物件也产生改变。

707.2c 如果一个静止式异能产生了一个是复制效应的持续性效应，该效应赋予的可复制特征值仅在该效应第一次开始生效时决定。

707.3. 复制可复制特征值被其所复制的信息所取代，且被该复制的状态所影响（参见规则110.5）。其他物件要复制此物件时，会使用新的可复制特征值。

例如：Vesuvan Doppelganger具有"你可以使Vesuvan Doppelganger作为战场上任一生物的复制进入战场，但不复制该生物的颜色，并具有'在你的维持开始时，你可以使此生物成为目标生物的复制，但不复制目标生物的颜色。若你如此作，则此生物获得这个异能。'"此时Vesuvan Doppelganger作为符爪熊（2/2绿色生物，无异能）的复制进入战场。之后仿生妖作为Doppelganger的复制进入战场。则这个仿生妖会成为一个名称为符爪熊的2/2蓝色熊，且具有Doppelganger的维持触发异能。

例如：示现师智也（一张倒转后的倒转牌）成为了短牙鼠人（尚未倒转的倒转牌）的复制。则智也的特征会成为可憎的刺须之特征，即为倒转后的短牙鼠人。

例如：牌面朝下的蔑笑恶魔（具有变身的生物）成为牌面朝上的折枝树懒（4/1的绿色生物，具有践踏及变身{G}）的复制。恶魔的特征成为了折枝树懒的特征。然而，由于该生物处于牌面朝下的状态，所以它仍为2/2的无色生物，且没有名称、类别及异能，也没有法术力费用。可以支付{G}来把它翻回正面。如果将它翻回正面，则它会具有折枝树懒的特征。

例如：牌面朝下的蔑笑恶魔（具有变身的生物）成为了漂流精（1/1的蓝色精怪生物，不具有变身）的复制。则它会成为牌面朝下的漂流精。它依然是2/2无色生物、没有名称、类别、异能及法术力费用。其操控者不能以特殊动作来让它翻回正面。如果有效应让它翻回正面时，它就会拥有漂流精的特征。

707.4. 一些效应令战场上已经为另一永久物之复制的永久物，复制一个不同的永久物，且留在战场上。此改变不会触发进入战场或离开战场异能。如果当前有非复制效应影响该永久物，该效应不会被改变。

例如：不稳定变形兽具有"每当生物进入战场时，不稳定变形兽成为该生物的复制，并仍具有此异能"。其受到变巨术"目标生物得+3/+3直到回合结束"的影响。如果稍后在本回合中，又有一个生物进入战场，则不稳定变形兽成为该生物的复制，但仍然会因为变巨术得到+3/+3。

707.5. 一个"作为复制"或"是…复制"进入战场的物件，于进入战场时便已经是该物件的复制。它并不是首先进入战场，然后才成为该永久物的复制。如果被复制的规则叙述中包含任何会替代进入战场事件的异能（例如"进入战场时，上面有…"或"于[此永久物]进入战场时"的异能），则这些异能都会生效。并且，该复制具有的任何进入战场触发式异能也有机会触发。

例如：天帷贝西摩斯具有"消退2（此生物进入战场时上面有2个消退指示物。在你的维持开始时，从其上移去一个消退指示物。若你无法如此作，则牺牲之。）"以及"天帷贝西摩斯须横置进入战场。"仿生妖作为天帷贝西摩斯的复制进入战场，则它也需要横置进场，且上面有两个消退指示物。

例如：预兆墙具有"当预兆墙进入战场时，抓一张牌。"仿生妖作为预兆墙的复制进入战场。则仿生妖具有预兆墙的进入战场触发式异能，所以仿生妖的操控者抓一张牌。

707.6. 当复制永久物时，为该永久物作出的选择不会被复制。但是，如果一个物件是作为另一个永久物之复制进入战场的，则该物件的操控者可以为其作出"于[此物件]进入战场时"的选择。

例如：仿生妖作为适境机械兽之复制进入战场。适境机械兽具有"于适境机械兽进入战场时，选择一种生物类别。"仿生妖不会复制适境机械兽进战场所选择的生物类别；而是仿生妖的操控者可以重新为其选择一种生物类别。

707.7. 如果一对关联异能被复制，则在复制了该些异能的物件上，这两个异能也会以类似的方式互相关联。其中一个异能只提及另一个异能所进行的动作或影响的物件。它们并不会连结到其他的异能上，无论该复制当前或曾经具有哪些异能。参见规则 607，"关联异能"。

707.8. 复制双面永久物、正面朝上的融合牌或已融合的永久物时，只复制该永久物当前面朝上的可复制特征值。（参加规则 712，"双面牌"，以及规则 713，"融合牌"。）

707.9. 复制效应可能会对复制过程添加修改或例外。

707.9a 一些复制效应会在复制过程中将异能赋予该复制。此异能就如其他被复制的异能一样，成为此复制可复制特征值的一部分。

例如：奎利恩妖精进入战场，且不稳定变形兽成为其复制。不稳定变形兽之可复制特征值现在和奎利恩妖精相同，但不稳定变形兽同时具有"每当生物进入战场时，不稳定变形兽成为该生物的复制，但具有此异能。"然后仿生妖作为不稳定变形兽的复制进入战场。仿生妖会复制不稳定变形兽新的可复制特征值，包括了不稳定变形兽复制妖精时赋予自身的异能。

707.9b 一些复制效应在复制过程中修改特征。该特征的一组最终值成为该复制的可复制特征值的一部分。

例如：Copy Artifact 是一个结界，其叙述为"你可以使 Copy Artifact 作为战场上任一神器的复制进入战场，但它额外具有结界此类别。"它作为攻城巨车的复制进入战场。Copy Artifact 的可复制特征值成为攻城巨车的值，但有一处变动：它的类别是神器、生物和结界。

707.9c 一些复制效应特别指明它不复制某些特征；它们改为保留其原始值。复制效应也可能直接叙述其不复制某些特征。

707.9d 当一个(1)不复制指定特征、(2)为某指定特征保持一个或数个原值、或(3)为某指定特征提供一组特定值的复制效应生效时，被复制之物件上的任何定义该指定特征的特征定义异能（参见规则 604.3）不会被复制。如果该特征是颜色，该物件上的颜色标志（参见规则 204）也不会被复制。此规则不对具有例外的复制效应生效，这些效应叙述"但该物件额外是"特定的牌类别、超类别和/或子类别。在这种情形下，任何定义牌类别、超类别和/或子类别的特征定义异能会被复制。

例如：水银巨兽是一个生物，其叙述为"你可以使水银巨兽作为战场上任一生物的复制进入战场，但它是 7/7。"水银巨兽作为塔莫耶夫的复制品进入战场，且它不会复制塔莫耶夫的定义其攻击力和防御力之特征定义异能。它将是 7/7。

例如：璃池拟态妖是一个生物，其叙述为"你可以使璃池拟态妖当成任一由你操控的生物之复制品来进入战场，但它额外具有'变形兽／浪客'此两个类别。"璃池拟态妖作为一个具化形异能的生物之复制品进入战场。璃池拟态妖会具有化形异能并具有所有生物类别。

707.9e 一些产生复制效应的替代性效应包含一个本身为额外效应的例外（而不是对受影响物件之特征的修改）。如果另一个复制效应在具此类例外的复制效应生效后对该物件生效，该例外的效应不会发生。

例如：另我离影叙述为“你可以使另我离影当成战场上任一生物的复制品来进入战场，但它进战场时上面额外有X个+1/+1指示物。”你选择其进战场时复制仿生妖，其叙述为“你可以使仿生妖当成战场上任一生物的复制品来进入战场。”，且该仿生妖进战场时没有选择生物。如果你此时为另我离影复制仿生妖而获得的替代性效应选择一个生物来复制，另我离影的替代性效应不会使得它进战场时带有任何+1/+1指示物。

707.9f 一些复制过程中的例外仅在该复制是某特征或具有某特征时才会生效。要决定此类例外是否生效，考虑假如没有该例外复制效应生效后所成的永久物的特征会是什么，也将该效应包含的任何其他例外考虑在内。

例如：冰霜摩立特的一部分叙述为“你可以使冰霜摩立特当成任一由你操控之永久物的复制品来进入战场，但它额外具有传奇与雪境此两种类别，且如果它是生物，则它进战场时上面额外有两个+1/+1指示物并具有化形异能。”冰霜摩立特复制了一个直到回合结束成为生物的地。该生物将作为非生物永久物进战场，因此它进场时不会带有两个额外的+1/+1指示物，也不会具有化形异能，即使它在该回合中稍后成为生物也是一样。

707.9g 一些产生复制效应的替代性效应与同一段落中叙述的触发式异能互相关联。（参见规则603.11。）如果在关联于该触发式异能的复制效应生效之后，另一个复制效应对该物件生效，该触发式异能不会触发。

707.10. 复制一个咒语、起动式异能或触发式异能指，将该咒语或异能的复制放入堆叠；复制的咒语并没有被施放，且复制的异能也没有被起动。复制咒语或异能时，不但会复制该咒语或异能的特征，也会复制为其作出的所有决定，这包括模式、目标、X的数值，以及是否为其支付了额外费用或替代性费用。（参见规则601，“施放咒语”。）通常在结算时才作出的选择不被复制。如果该复制的一个效应提及用以支付其费用的物件，则它会使用支付原咒语或异能之费用时用到的物件。咒语之复制的所有者为在其操控下将该复制放进堆叠的牌手。咒语或异能之复制的操控者为在其操控下将该复制放进堆叠的牌手。咒语的复制也是咒语，即使没有表示它的咒语牌。异能的复制也是异能。

例如：某牌手施放了Fork，以绿宝石护符作为目标。Fork的叙述为“复制目标瞬间或法术咒语，但该复制为红色。你可以为该复制选择新的目标。”绿宝石护符是具有模式的绿色瞬间。当Fork结算时，它将绿宝石护符的复制放入堆叠，但该复制为红色而非绿色。该复制的模式与原本的绿宝石护符相同。但由于Fork允许，它不需指定相同目标，可以选择新目标。

例如：投掷是瞬间，叙述为“牺牲一个生物，以作为施放此咒语的额外费用”以及“投掷对任意一个目标造成等同于被牺牲生物之力量的伤害”。要确定投掷之复制造成的伤害数量时，会检查原本的投掷所牺牲之生物的力量。

例如：晨华灌输是法术，叙述为“如果施放此咒语时支付了{G}，则你获得X点生命；如果施放它时支付了{W}，则你获得X点生命。”因为法术力不是物件，晨华灌输的复制品不会使你获得任何生命，无论施放原来的咒语时支付过何种法术力。

707.10a 如果咒语的复制处于任何非堆叠的区域中，它便会消失。如果牌的复制处于任何不属于堆叠或战场的区域中，它便会消失。两者均为状态动作。参见规则704。

707.10b 异能的复制与原异能来源相同。如果该异能用名称指称了自己的来源，则复制指的是与之相同的物件，而非具有相同名称的其他物件。对于计算在该回合中此异能结算次数之效应而言，复制也将被视作该异能。

707.10c 一些复制咒语或异能的效应会同时说明其操控者可以为复制选择新的目标。该牌手可以保留其中任意数量的目标不作改动，即使这些目标可能不再合法。如果该牌手选择改变其中一些或全部的目标，则新的目标必须全部合法。只要牌手决定了复制的新目标，该复制进入堆叠并指定这些目标。

707.10d 一些效应为某咒语或异能每“能”以一个牌手或物件为目标，便将其复制一次。这些复制品选择这些目标进入堆叠，并由这些复制品的操控者选择其放进堆叠的顺序。如果该咒语或异能具有多于一个目标，每个目标必须都是同一个牌手或物件。如果该牌手或物件不是该咒语或异能上每个“目标”一词的合法目标，则对于该牌手或物件而言，不会为其创造一个复制。

707.10e 一些效应复制咒语或异能并为该复制指定一个新的目标。如果该咒语或异能具有多于一个目标，该复制的每个目标必须是该牌手或物件。如果该牌手或物件不是每个“目标”一词的合法目标，则该复制不会被产生。

707.10f 一些效应复制永久物咒语。于该复制结算时，其不再是咒语的复制，并成为一个衍生永久物。（参见规则 608.3b。）

707.11. 如果一个效应提及某永久物的名称，则即使该永久物改变名称，或变成其他东西的复制，此效应也会一直追踪该永久物。

例如：不稳定变形兽复制疯狂盾皮象。疯狂盾皮象具有“{G}：疯狂盾皮象得到+3/+0并获得践踏异能直到回合结束。在下一个结束步骤开始时，消灭疯狂盾皮象。此异能每回合只能起动一次。”如果起动不稳定变形兽的这个异能，则即使在下一个结束步骤开始时不稳定变形兽已不再是疯狂盾皮象的复制，也会被消灭。

707.12. 一个要求牌手施放[物件]的复制之效应（而不只是复制一个咒语），会遵照施放咒语的规则，不同之处在于会在该物件相同的区域中被创造，然后于另一个咒语或异能正在结算中施放此复制。施放物件的复制需要遵照规则 601“施放咒语”中 601.2a–h 的步骤依序行事，然后此复制被施放。一旦被施放，所施放的复制也属于堆叠上的咒语，与其他咒语一样可以结算或被反击。

707.13. 一张牌（独眼嘉斯）指示牌手派出以名称定义的牌之复制品。牌手如此作时应使用 Oracle 牌张参考文献来决定该复制的特征，并在游戏之外派出该复制品。

708. 牌面朝下的咒语和永久物

708.1. 一些牌允许咒语和永久物成为牌面朝下。

708.2. 牌面朝下的咒语，以及牌面朝下的永久物，除了使得它们能够牌面朝下之异能或规则中指明的特征之外，并没有其他特征。这些特征为该物件的可复制特征值。（参见规则 613，“持续性效应的互动”和规则 707，“复制物件”。）

708.2a 如果一个牌面朝上的永久物因咒语或异能翻成牌面朝下，且其并未叙述该物件的任何特征，它会成为 2/2 的牌面朝下生物，且没有内文叙述、名称、副类别及法术力费用。以牌面朝下方式进入战场的永久物也具有这样的特征，除非将其牌面朝下放进战场或允许其牌面朝下地被施放的效应另有指定。这些数值即为该物件的可复制特征值。

708.3. 以牌面朝下状态进入战场的物件，在其进入战场前便已是牌面朝下的状态，因此该永久物的进入战场触发式异能并不会触发（对触发式异能而言）或生效（对静止式异能而言）。

708.4. 以牌面朝下状态施放的物件，在其进入堆叠前便已是牌面朝下的状态，因此针对咒语特征而生效的效应将只能见到牌面朝下咒语之特征。任何将对施放具有这些特征（而并非牌面朝上时物件的特征）之效应或限制会对施放此物件生效。

708.5. 在任何时候，你都可以检视堆叠中由你操控之牌面朝下的咒语，或你操控之牌面朝下的永久物（即使该永久物已跃离）。你不能检视任何在其他区域中之牌面朝下的牌，或由其他牌手操控之牌面朝下的咒语或永久物。

708.6. 如果你操控多个牌面朝下的咒语或牌面朝下的永久物，你必须随时确保这些牌面朝下的咒语和永久物之间有显著的分别。这包括但并不限于，何种异能或规则使该永久物成为牌面向下、咒语施放的先后顺序、牌面朝下之永久物进入战场的先后顺序、哪些生物上回合曾经攻击，以及与其他牌面朝下的咒语或永久物之间的区别。替牌面朝下的牌作记号的方式，通常包括使用指示物或骰子来标记不同的永久物，或依照顺序清楚地在桌上排列这些物件。

708.7. 允许永久物翻成牌面朝下的异能或规则，也可能允许该永久物之操控者将其翻回正面。通常情况下，咒语不能被翻回正面。

708.8. 于牌面朝下的永久物翻回正面时，其可复制特征值回到其正常状态。任何已对该永久物造成影响的效应，依旧对翻回正面的永久物造成影响。任何与永久物进入战场相关的触发式异能不会触发，因为该永久物已经进入战场。

708.9. 如果一个牌面朝下的永久物或结聚永久物的一个牌面朝下组件从战场移到其他区域，其拥有者必须于移动时将之展示给所有牌手。如果牌面朝下的咒语从堆叠移到战场以外的其他区域，其拥有者必须于移动时将之展示给所有牌手。如果一位牌手将离开游戏，所有由该牌手拥有的牌面朝下的永久物、结聚永久物的牌面朝下组件和牌面朝下的咒语必须向所有牌手展示。在每盘游戏结束时，所有牌面朝下的永久物、结聚永久物的牌面朝下组件和牌面朝下的咒语必须展示给所有牌手。

708.10. 如果一个牌面朝下的永久物成为另一个永久物的复制，其可复制特征值就会变成该永久物的可复制特征值，并受到其牌面朝下状态的影响。因此它的特征依然相同：使它成为牌面朝下的规则或异能上所列的特征。然而，如果它翻回正面，它的可复制特征值会成为其所复制之永久物的可复制特征值。参见规则 707.3。

708.11. 如果一个牌面朝下的永久物在其翻回正面后具有“于[此永久物]翻回正面时…”的异能，则该异能会在此永久物翻回正面的过程中生效，而不是之后才生效。

709. 连体牌

709.1. 连体牌在一张牌上具有两张牌面。连体牌的背面与普通*万智牌*相同。

709.2. 尽管连体牌的两边都可以施放，但每张连体牌都只算是一张牌。例如，不论牌手抓到还是弃掉一张连体牌，该牌手都只是抓或弃掉了一张牌，而不是两张。

709.3. 在将连体牌放进堆叠之前，牌手选择其施放的是连体牌的哪一边。

709.3a 只有被选择的一边会被检查其能否被施放。只有这一边被视为放进堆叠。

709.3b 在堆叠上时，只有被施放的一边的特征存在。另一边的特征则视同不存在。

709.3c 某些效应可能会创造连体牌的复制，并允许牌手施放该复制。该复制如同原牌一般地具有两边的特征，并如同原牌一般地分成两边。（参见规则 707.12）。

709.4. 在除堆叠外的所有区域，连体牌的特征是其两边的特征之综合。这是对先前规则的改动。

709.4a 每张连体牌具有两个名称。如果一个效应要牌手选择一个牌名，而牌手想要选择某张连体牌的名称，该牌手必须选择其中一边的名称，但不能同时选择两者。如果一个物件的名称之一为所选择的名称，则它具有所选择的名称。

709.4b 连体牌的法术力费用是其两边的法术力费用的加总。连体牌的颜色和法术力值由其法术力费用决定。一个具体地提及连体牌法术力费用中符号的效应会看到两边各自的符号，而非法术力费用的加总。

例如：突袭／冲击的法术力费用是{3}{R}{G}。它是一张红绿双色牌，其法术力值为 5。如果你施放冲击，由此施放的咒语是一个法术力值为 1 的红色咒语。

例如：热火／寒冰的法术力费用是{2}{U}{R}。其法术力费用与氲形预示相同，但诸如丰饶泉源杰甘沙的效应会看到它包含了法术力符号{1}两次。

709.4c 连体牌具有其两边的每种牌类别，且具有其两边的文字栏中的每个异能。

709.4d 堆叠上的已融咒的连体咒语之特征亦是其两边特征的综合（参见规则 702.102，“融咒”）。

710. 倒转牌

710.1. 倒转牌在一张牌上具有分成两个部分的牌面。上半部正确方向的内容为此牌一般情况下的特征。下半部颠倒的是此牌额外的替代用特征。倒转牌的背面与普通*万智牌*相同。

710.1a 倒转牌的上半部包括了此牌一般情况下的名称、文字栏、类别栏、力量与防御力。其文字栏中通常会包括某个异能，让此永久物在达到特定的条件后“倒转”。

710.1b 倒转牌的下半部包括了此牌的替代用名称、文字栏、类别栏、力量与防御力。只有此永久物在战场上并且已倒转的情况下，才会用到这些特征。

710.1c 倒转牌的颜色和法术力费用不会因该永久物倒转而改变。并且，所有已经外界对其的效应依旧对已倒转的牌生效。

710.2. 在战场以外的区域中以及在战场上倒转之前，倒转牌都只具有该永久物一般情况下的特征。一旦该永久物倒转，其一般情况下的名称、文字栏、类别栏、力量与防御力便不再对此倒转的永久物生效，而改为替代用特征生效。

例如：岩浆奔越鬼是非传奇生物，它倒转后会成为名称是火山鬼托托的传奇生物。一个“从你的牌库搜寻一张传奇牌”的效应不能找到这张倒转牌。一个“传奇生物得 +2/+2”的效应并不会影响岩浆奔越鬼，但是会影响托托。

710.3. 无论一个永久物是在横置或未横置的状态下，你都必须随时确保能清楚的区别此永久物是否已经倒转。通常的作法是在永久物上放置硬币或骰子，来表示该永久物是否已经倒转。

710.4. 将永久物倒转是单向过程。一旦永久物倒转，便不能再回到未倒转。不过，如果已倒转的永久物离开战场，它不会记得之前其所处的状态。参见规则 110.5。

710.5. 如果一个效应要牌手选择一个牌名，而该牌手想要选择某张倒转牌的替代用名称，则该牌手可以如此作。

711. 升级牌

711.1. 每张升级牌都有条状的文字栏，以及三个力量 / 防御力方格。升级牌的文字栏包含了两个等级符号。

711.2. 等级符号是代表静止式异能的关键字异能。等级符号可能包括了某范围的数字，此处表示为“N1-N2”；或是单一数字后面带着加号，此处表示为“N3+”。任何与等级符号印在同一区块文字栏的异能，都是其静止式异能的一部分。而印在同一区块文字栏的力量 / 防御力方格，此处表示为“P/T”，也是同法看待。

711.2a “{等级 N1-N2}[异能][P/T]”意指“只要此生物上面至少有 N1 个等级指示物，且等级指示物数量又不多于 N2，则它的基础攻击力和防御力成为[P/T]并具有[异能]。”

711.2b “{等级 N3+}[异能][P/T]”意指“只要此生物上面有 N3 或更多个等级指示物，则它的基础攻击力和防御力成为[P/T]并具有[异能]。”

711.3. 文字栏区块并没有游戏上的意义，只是用来清楚区分哪个异能与哪个力量/防御力对应于哪个等级符号。每张升级牌都只有一个文字栏。

711.4. 升级牌上面任何不以等级符号开头的异能，都会如常运作。特别来说，每个升级永久物随时都具有其升级异能（参见规则 702.87）；不论该永久物上有多少个等级指示物，都可以起动。

711.5. 如果升级生物上的等级指示物数量少于 N1 个（其{等级 N1-N2}符号上印制的第一个数字），则它的力量与防御力为最上面的力量 / 防御力方格所注记的数值。

711.6. 在战场之外的每个区域中，升级牌的力量与防御力均为最上面的力量 / 防御力方格所注记的数值。

711.7. 一些结界具有副类别职业，与其相关的异能给予其职业等级。这与升级异能并不相同，职业等级也与等级指示物并无互动。参见规则 717，“职业牌”。

712. 双面牌

712.1. 一张双面牌的两面都是*万智牌*的牌面，而不是一面为*万智牌*的牌面，而另一面为*万智牌*的牌背。有两种双面牌。*转化式双面牌*在其一面或两面上具有让此牌“转化”（让它能翻到另一面）或允许该牌以“已转化”（将其背面朝上）的方式被施放或进战场的异能。*模式双面牌*具有两个彼此无关的牌面，且其不能转化。

712.1a 转化式双面牌的正面在左上角以正面符号标记。在*万智牌：起源*®和 *2019 核心系列*双面牌上，正面符号是修改过的鹏洛客图标。在*依尼翠*®环境、*依尼翠暗影*系列和*依尼翠：黯夜猎踪*系列中中的双面牌、以及*异月传奇*™系列中的展爪的乌力奇上，正面符号是太阳。在*异月传奇*其余的双面牌上，正面符号是满月。在*依夏兰*™和*决胜依夏兰*™牌张上，正面符号是罗盘。

712.1b 转化式双面牌的背面在左上角以背面符号标记。在*万智牌：起源*和 *2019 核心系列*双面牌上，背面符号是完整的鹏洛客图标。在*依尼翠*环境、*依尼翠暗影*系列和*依尼翠：黯夜猎踪*系列中的双面牌、以及*异月传奇*系列中的服众首领乌力奇上，背面符号是新月。

在*异月传奇*其余的双面牌上，背面符号是伊莫库的形象化图案。在*依夏兰*和*决胜依夏兰*牌张上，背面符号是地符号。

712.1c 背面是生物的转化式双面牌，其正面会在力量与防御力框的上方以较小的灰色字印刷其背面的力量与防御力。这属于提示文字，和游戏进行并无关联。

712.1d 模式双面牌的正面在左上角以正面符号标记。其正面符号是一个横向的水滴形状之中的一个黑色三角形。

712.1e 模式双面牌的背面在左上角以背面符号标记。其背面符号是一个横向的水滴形状之中的两个白色三角形。

712.1f 模式双面牌的两面均在左下角包含一个提示栏，其上有关于另一面的信息。这属于提示文字，和游戏进行并无关联。

712.1g 融合牌的一面为*万智牌*的牌面，另一面为一张大号*万智牌*卡牌牌面的一半。融合牌不是双面牌，它们使用融合牌特有的规则。参见规则 713，“融合牌”。

712.2. 如果某牌手被允许检视一张双面牌，他可以检视这张牌的两面。

712.3. 双面牌位于不公开区域的时候，牌手必须确保不让它能从该区域的其他牌中辨认出。为了达成此目标，双面牌的拥有者可以利用完全不透明的牌套和/或辅助牌（参见规则 714）。认证比赛对于利用双面牌额外订立了规则。参见规则 100.6。

712.4. 双面牌的两个牌面都各自具有一组特征值。

712.4a 当双面牌在游戏外、或在战场或堆叠以外的其他区域时，它只具有其正面所述的特征值。

712.4b 通常，转化式双面咒语在堆叠上时正面朝上，且只具有其正面所述的特征值。但是，如果一个效应允许牌手施放“已转化的”转化式双面牌，所成的咒语的背面朝上，且只具有其背面所述的特征值。使用其正面的法术力费用来计算其法术力值。背面朝上的转化式双面咒语之复制品，其法术力值为 0。

712.4c 当转化式双面永久物的正面朝上时，它只具有其正面所述的特征值。

712.4d 当转化式双面永久物的背面朝上时，它只具有其背面所述的特征值。但是，在计算其法术力值时，使用其正面的法术力费用。如果一个永久物复制一张转化式双面牌的背面，该永久物的法术力值为 0（即使代表该复制的牌本身也是双面牌）。

712.4e 当模式双面咒语在堆叠上、或模式双面永久物在战场上时，它只具有其当前牌面朝上的面所述的特征值。

712.5. 只有由转化式双面牌代表的永久物才能转化。（参见规则 701.27，“转化”。）如果一个咒语或异能指示牌手转化一个不由转化式双面牌代表的永久物，没有事情会发生。

> ***例如：****一个仿生妖是以野血狼群（一张转化式双面牌的背面）之复制的身份进战场。仿生妖会是野血狼群的复制。由于仿生妖本身并非转化式双面牌，它将不能转化。*
>
> ***例如：****一位牌手施放细胞塑型，使得克廉亡命客（一张转化式双面牌的正面）成为菁英先锋（2/1 的人类/士兵生物）的复制直到回合结束。然后该牌手施放月雾，其异能有一段是“转化所有人类”。由于此菁英先锋复制是个转化式双面牌，它将会转化。此永久物最后的状况是它的背面朝上，但它在该回合中依旧会是菁英先锋的复制。*

例如：一位牌手操控黑郁湖浪客，这个人类／浪客是一张模式双面牌的正面。该牌手施放月雾。黑郁湖浪客不会转化。

712.6. 如果某咒语或异能要求牌手转化某个永久物，且该永久物将要转化成的牌面是以瞬间或法术牌面代表的，则什么都不会发生。

712.7. 如果转化式双面牌是以咒语的方式来施放，在默认情况下，它放入堆叠时其正面朝上。如果一张转化式双面牌以“已转化的”方式施放，则它放入堆叠时其背面朝上。牌手在以咒语的方式来施放模式双面牌时可在将其放进堆叠之前选择要施放哪一面。参见规则 601，“施放咒语”。

712.7a 在确定该咒语能否被施放时，只考虑其在堆叠上即将面朝上的牌面。只有该牌面被视为放进堆叠。

712.7b 如果一张转化式双面牌正面上的一个异能允许牌手以“已转化的”方式施放之，在确定该咒语能否被施放时，该异能也被考虑在内。这是规则 712.7a 的例外。

712.8. 牌手在作为地来使用模式双面牌时，在将其放进战场之前选择其为地的某一面。该牌以该面朝上的方式进入战场。参见规则 305，“地”。

712.9. 在默认情况下，正在结算、并成为永久物的双面咒语以与其在堆叠中朝上的面相同的方式被放进战场。一些异能可能使得在堆叠中正面朝上的转化式双面咒语以已转化的方式进入战场。

712.10. 双面牌从堆叠以外的区域被放进战场时默认以正面朝上的方式进入战场。

712.10a 如果一个咒语或异能将一张转化式双面牌“已转化”地放进战场，它会以背面朝上的方式进入战场。如果牌手被指示将一张不是转化式双面牌的牌已转化地放进战场，该牌留在其原有的区域。

712.10b 如果牌手被指示将一张模式双面牌放进战场，且该牌的正面不是永久物牌，该牌留在其原有的区域。

712.11. 如果某效应允许牌手以牌面朝下的方式施放一张双面牌，或一张双面牌牌面朝下地进入战场，它会具有使其翻为牌面朝下的规则或效应所赋予它的特征。使用牌面朝下的辅助牌（参见规则 714）和/或不透明的牌套使该牌的牌面保持隐藏状态。参见规则 708，“牌面朝下的咒语和永久物”。

712.11a 转化式双面永久物在牌面朝下的状态下不能转化。如果它被翻为牌面朝上，它的正面朝上。

712.12. 双面永久物不会被翻为牌面朝下。如果一个咒语或异能要让双面永久物翻为牌面朝下，则什么都不会发生。

712.13. 牌面朝下地放逐的双面牌使用牌面朝下的辅助牌和/或不透明的牌套使该牌的牌面保持隐藏状态。参见规则 714，“辅助牌”。

712.14. 当一个转化式双面永久物转化时，它不会成为新的物件。任何已对该永久物生效的效应，在它转化后将继续对它生效。

例如：一个效应让村庄铁匠（一张转化式双面牌的正面）得到+2/+2 直到回合结束，然后村庄铁匠转化成钢牙狼。钢牙狼将继续得到+2/+2 直到回合结束。

712.15. 如果一个效应要某牌手选择一个牌名，则该牌手可以选择双面牌任一个牌面上的名称，但不可以同时选择两面的名称。

712.16. 如果一个转化式双面牌将会在转化后具有一个“于[此永久物]转化...”的异能，该异能在该永久物转化时生效，而非在转化之后。

713. 融合牌

713.1. 融合牌的一面为*万智牌*卡牌牌面，另一面为一张大号*万智牌*卡牌牌面的一半。融合牌没有*万智牌*牌背。

713.1a 目前有三对融合牌组。每对融合牌组均由两张牌组成，这两张牌的背面组合起来后能形成一张大号*万智牌*卡牌牌面：午夜拾荒客与墓地鼠群融合，组成吱响寄主；翰威驻防兵与翰威城垛融合，组成纠拧镇区翰威；渐逝之光布鲁娜与破碎之刃姬瑟拉融合，组成梦魇异音布瑟拉。

713.1b 融合牌不是双面牌。其背面不能被施放或放进战场，且其不能转化，也不能进入战场且已转化。（参见规则 712，“双面牌”。）

713.2. 每对融合牌组中都有一张牌具有下述异能：放逐此物件及同组当中之另一物件，并融合两者。融合同一融合牌组中的两张牌，意指将它们以背面朝上且已组合的方式放进战场。（参见规则 701.37，“融合”。）所得之永久物为由两张牌代表的单一物件。

713.3. 每张融合牌的正面与同对两张融合牌组合形成之组合面各有属于自己的特征值。

713.3a 当融合牌处于游戏外、处于战场之外的其他区域时，或当其以正面朝上的状态处于战场上时，它只有正面所述的特征值。

713.3b 当同属一对融合牌组的两张牌作为已融合的永久物在战场上时，由这两张牌表示的物件只有组合背面所述的特征值，但其法术力值为其正面两张牌之法术力值的总和。如果某永久物复制了已融合的永久物，则复制品的法术力值为 0。参见规则 202.3c。

713.3c 如果需要得知融合牌或已融合的永久物之信息，则只会看到目前朝上之牌面所提供的信息。

> ***例如：****仿生妖作为吱响寄主（一对融合牌组之组合背面）的复制品进入战场。它会具有吱响寄主所述的特征值，就算它所成为的物件只由一张牌来表示也是如此，且其法术力值为 0。*

713.4. 如果已融合的永久物离开战场，则只有一个永久物离开战场，但会有两张牌进入相应的区域。

> ***例如：****吱响寄主（已融合的永久物）死去。一个于“每当一个生物死去时”触发的异能只会触发一次。一个于“每当一张牌从任何区域进入坟墓场时”触发的异能会触发两次。*

713.4a 如果已融合的永久物将被置入其拥有者的坟墓场或牌库，则该牌手可以任意排列表示该永久物之两张牌的顺序。如果该永久物被置入其拥有者的牌库，则该牌手无需展示排列的顺序。

713.4b 如果某牌手要放逐一个已融合的永久物，则由该牌手来确定这两张牌放逐时的相对时间印记顺序。这是规则 613.7k 所述规范的例外情况。

例如：窃形兽此牌具有异能“当窃形兽进战场时，你可以放逐目标非衍生物的生物”及“只要以窃形兽放逐的某张牌是生物牌，窃形兽便具有以窃型兽放逐之最后一张生物牌的力量、防御力和生物类别。它仍然是变形兽。”于窃形兽的第一个异能放逐吱响寄主（已融合的永久物）时，由窃形兽的操控者来决定其放逐的最后一张生物牌是午夜拾荒客还是墓地鼠群。

713.4c 如果某效应能找到已融合之永久物离开战场时所成为的新物件，则该效应能找到两张牌。（参见规则 400.7。）如果该效应会对该些牌张执行动作，则该动作会分别对每张牌执行。

例如：异界之旅此瞬间叙述为“放逐目标生物。在下一个结束步骤开始时，将该牌在其拥有者的操控下移回战场，且上面有一个+1/+1 指示物。”某牌手以吱响寄主（已融合的永久物）为目标施放异界之旅。吱响寄主被放逐。在下一个结束步骤开始时，午夜拾荒客会和墓地鼠群都会被移回战场，且其上各有一个+1/+1 指示物。

例如：诈死此灵气具有异能“当所结附的生物死去时，将该牌在你的操控下移回战场。”一个其上结附有诈死的吱响寄主死去。诈死的触发式异能会将午夜拾荒客和墓地鼠群都移回战场。

例如：拟态缸此神器的部分叙述为“每当一个非衍生物的生物从战场进入坟墓场时，你可以放逐该牌。”一个吱响寄主死去。于拟态缸的触发式异能结算时，其操控者只需作出一次决定，来决定表示吱响寄主的两张牌是否被放逐。

713.4d 如果有数个替代性效应将要对一个已融合的永久物离开战场或转换区域之事件生效，则对其中任何一张牌生效之此类效应都会同时对两张牌产生影响。如果已融合的永久物是指挥官，则可不受此规则约束；参见规则 903.9a。

例如：虚空地脉此结界的部分叙述为“如果某牌将从任何区域置入对手的坟墓场，则改为将它放逐。”日月回轮此灵气具有“结附于牌手”与异能“如果某牌将从任何区域置入所结附之牌手的坟墓场，则改为展示该牌，并将其置于其拥有者的牌库底。”如果吱响寄主的操控者同时受到这两张牌之效应的影响，则由该牌手选择其中一个效应来对此事件生效，午夜拾荒客和墓地鼠群都会被移到对应的区域。

713.4e 如果一个效应需要得知改变区域之物件的数量，这些物件中已融合的永久物算作移动了一个物件。如果该效应需要得知改变区域之牌的数量，该已融合的永久物算作移动了两张牌。

713.5. 能检视融合牌之牌手可以检视该牌背面那一半的组合背面。牌手可以随时参阅该对融合牌组另一张及组合面之 Oracle 牌张参考文献（参见规则 108.1）。

713.6. 牌手套牌中的融合牌可使用辅助牌来表示。参见规则 714，“辅助牌”。

713.7. 如果融合牌是以咒语的方式来施放，则它放入堆叠时其正面朝上。参见规则 601，“施放咒语”。

713.8. 除非融合牌正在与同融合牌组当中之另一张牌融合，否则融合牌进战场时都会是正面朝上。

713.9. 如果某效应允许牌手以牌面朝下的方式施放一张融合牌，或一张融合牌牌面朝下地进入战场，它会具有使其翻为牌面朝下的规则或效应所赋予它的特征。使用牌面朝下的辅助牌或不透明的牌套使该牌的牌面保持隐藏状态。参见规则 708，“牌面朝下的咒语和永久物”。

713.10. 在战场上的融合牌和已融合的永久物不会被翻为牌面朝下。如果一个咒语或异能要让该永久物翻为牌面朝下，则什么都不会发生。

713.11. 如果一个效应要某牌手选择一个牌名，则该牌手可以选择融合牌正面的名称，或是融合牌组之组合背面的名称。

714. 辅助牌

714.1. 辅助牌是一种游戏辅助用品，用来代表一张双面牌或融合牌。辅助牌具有*万智牌*的牌背。

714.2. 每张辅助牌必须至少清晰地表示其代表的牌之正面名称。该牌的其他信息（例如牌类别、法术力费用、力量和防御力）亦可书写在辅助牌上。

714.2a 一些辅助牌会列出其所能代表的牌之名称和法术力费用。必须在辅助牌上的填入圈上作唯一记号以标明该辅助牌代表的是哪张牌。此类辅助牌可在 2011 至 2018 年间发行的*万智牌*产品中找到。

714.2b 一些辅助牌代表一张特定的牌。此类辅助牌可在*核心系列 2019* 此发行版本中找到，它代表的是烈龙尼可波拉斯这张牌。

714.2c 一些辅助牌可代表任意一张模式双面牌。此类辅助牌在其正面上包含有正面符号和背面符号。要使用此类辅助牌，在其上写入其所代表的牌每一面的名称。此类辅助牌可在*赞迪卡再起*此发行版本中找到。

714.3. 如果在套牌中使用了辅助牌，在游戏开始之前（参见规则 103.2a）将该辅助牌所代表的牌放到一旁，且在游戏进行过程中必须保持可用。除非一张辅助牌代表了一张双面牌或融合牌，否则该辅助牌不能包含在套牌中。

714.4. 在游戏的所有意义上，辅助牌均视为其所代表的那张牌。

714.5. 如果某张辅助牌进入了公开区域，就应改为利用其代表的双面牌或融合牌，并将这张辅助牌放到一旁。

715. 传纪牌

715.1. 传纪牌具有分段的文字栏，其中包含章节符号。其图片竖向位于牌的右半边，其类别栏靠近牌的底部。

715.2. 章节符号是关键字异能，代表一个称为*章节异能*的触发式异能。

715.2a 章节符号包含一个罗马数字，此处以“{rN}”表示。数字 I 代表 1，数字 II 代表 2，数字 III 代表 3，依此类推。

715.2b “{rN}～[效应]”意指“每当一个或更多学问指示物放置在此传纪上时，若其上的学问指示物的数量先前小于 N 且成为至少 N，[效应]。”

715.2c “{rN1}, {rN2}～[效应]”的意义与“{rN1}～[效应]”和“{rN2}～[效应]”相同。

715.2d 传纪的*最终章节编号*是其章节异能中的数字最大者。如果一个传纪因故没有章节异能，其最终章节编号是 0。

715.3. 使用学问指示物来追踪传纪的进度。

715.3a 于传纪进战场时，其操控者在其上放置一个学问指示物。

715.3b 于牌手的战斗前行动阶段开始时，该牌手在其操控的每个传纪结界上放置一个学问指示物。此回合动作不使用堆叠。

715.4. 如果一个传纪永久物上的学问指示物数量大于或等于其上章节异能的最终章节编号，且其并非一个已触发且尚未离开堆叠的章节异能之来源，该传纪的操控者将其牺牲。此状态动作不使用堆叠。

716. 历险者牌

716.1. 历险者牌具有分为两部分的牌框，其中较小的牌框嵌在文字栏中。

716.2. 出现在左面的嵌入牌框中的叙述注记有本牌的一组副特征，在其成为咒语期间可能会具有该副特征。该牌的正常特征如常展示在牌上，尽管它出现在右侧的较小的文字栏中。

716.2a 如果一个效应提及“具有历险”的牌、咒语或永久物，它提及的是具有此类副特征的物件，即使该物件当前并没有用到其副特征。

716.2b 这些副特征的存在性及其各值是该物件的可复制特征值的一部分。

716.2c 即使历险者牌印有多组特征，每张历险者牌仍只是一张牌，例如，抓到或弃掉一张历险者牌的牌手仍只是抓或弃了一张牌，而不是两张。

716.3. 于牌手施放历险者牌时，该牌手选择是要正常施放该牌，或是将其作为历险来施放。

716.3a 在将历险者牌作为历险来施放时，仅会利用其副特征来决定此时能否施放该咒语。

716.3b 历险在堆叠上时，该咒语只有其副特征。

716.3c 如果一个历险咒语被复制，该复制也是历险。它具有该咒语的副特征，而非代表该历险咒语的牌之正常特征。任何提及作为历险施放的咒语之规则或效应也会提及该复制。

716.3d 作为历险施放的咒语于其结算时，该咒语的操控者改为将其放逐，而非置入其拥有者的坟墓场。于该咒语持续被放逐期间，该牌手可以施放之。它不能以此法作为历险施放，尽管其他允许某牌手施放该牌的效应可能会允许某牌手将其作为历险施放。

716.4. 在堆叠以外的其他区域、以及在堆叠上不作为历险施放时，历险者牌只具有其正常特征。

716.5. 如果一个效应指示牌手选择一个牌名，而该牌手想要选择一张历险者牌的副名称，则该牌手可以如此作。

717. 职业牌

717.1. 职业牌具有分段的文字栏，包含两个职业等级条。其图片竖向位于牌的右半边，其类别栏靠近牌的底部。

717.2. 职业等级条都是一个关键字异能，代表一个起动式异能和一个静止异能。职业等级条包含其起动式异能的起动费用和等级数字。任何与该职业等级条印刷在同一文字栏分段中的异能均是其静止式异能的一部分。

717.2a “[费用]: 等级 N～[异能]”意指“[费用]: 此职业的等级成为 N。只能于此职业的等级是 N-1 时、且只能于法术时机启动。”及“只要此职业是等级 N 或更高，它便具有[异能]”。

717.2b 等级是任何永久物均能够具有的称号。职业即使不再是职业，仍然会保留其等级。等级不是可复制特征。

717.2c “获得职业等级”此用语意指“起动一个由职业等级条指示的异能”。

717.2d 如果一个规则或效应提及永久物的等级，且该永久物没有登记，该永久物被视作等级是 1。

717.3. 等级牌上印刷的任何不以职业等级条开头的异能会被如常看待。特别地，职业在任何时候都具有在其最上方文字栏分段中的异能。如果该异能是静止式异能，它可以影响游戏；如果该异能是触发式异能，它可以触发；如果该异能是起动式异能，它可以被起动。

717.4. 一些较早的、称作“升级牌”的生物牌具有升级异能，该异能会在其上放置等级指示物。这与职业等级异能并不相同。等级指示物与职业牌没有互动，职业等级也与升级牌没有互动。参见规则 702.87，“升级”，以及规则 711，“升级牌”。

718. 操控其他牌手

718.1. 一些牌允许牌手在下一个回合被另一位牌手所操控。此效应会在由受影响之牌手实际进行的下个回合生效。整个回合都会被操控；此效应会持续直到下个回合开始。

718.1a 多个对同一牌手生效的牌手操控效应会互相覆盖。只有最后一个被创造出来的效应生效。

718.1b 如果一个回合被略过，则尚未执行的牌手操控效应会等到受影响的牌手实际进行回合时才生效。

718.2. 两张牌（Word of Command 和反对派密探）允许牌手在有限的时间内操控另一位牌手。

718.3. 只有该牌手的操控权被改变。所有物件依旧由正常状况下的操控者来操控。在被操控之牌手的回合中，该牌手仍是该回合的主动牌手。

718.4. 如果被操控的牌手将可以看到关于一个游戏中物件的信息，则该牌手以及该牌手的操控者都可以看到此信息。如果被操控的牌手将可以看到关于游戏外的牌张之信息，只有该牌手可以看到此信息，该牌手的操控者不能看到此信息。

例如：某牌手的操控者可以看到该牌手的手牌，以及查看由该牌手操控之面朝下的生物。

718.5. 牌手的操控者替该牌手作出所有规则或任何物件要求作出选择与决定。这包括决定要使用什么，以及咒语与异能所要求的选择与决定。

例如：该牌手的操控者决定要施放什么咒语，以什么为目标，并在这些咒语结算时作出所需的决定。

例如：该牌手的操控者决定主动牌手的哪些生物攻击，每个攻击生物攻击哪个牌手或哪个鹏洛客，阻挡生物的伤害分配顺序为何（如果有攻击生物被数个生物阻挡的话），以及这些攻击生物的战斗伤害该如何分配。

718.5a 牌手的操控者只能利用该牌手的资源（牌、法术力等）来替该牌手支付费用。

例如：如果该牌手的操控者决定该主动牌手将施放某咒语，并从该牌手手上弃掉一张牌来支付其额外费用，则必须从该主动牌手的手上弃牌。

718.5b 牌手的操控者不得替该牌手作出规则或任何物件未要求作出的选择或决定。比赛规则方面要求该牌手作出的选择与决定亦不得由该牌手的操控者代替作出。

例如：被操控的牌手依然由自己决定是否要离席去洗手间，是否要同他人交换卡牌，是否需要约和，或是否需要就某个错误或违规行为叫裁判。

718.6. 牌手的操控者不能让该牌手认输。牌手可以在任何时间认输，即使他已被其他牌手操控。参见规则 104.3a。

718.7. 使某牌手操控另一个牌手的效应可能会限制被操控的牌手所允许作出的动作，或指明被操控的牌手必须作出的动作。

718.8. 操控其他牌手的牌手如常为自己作出选择与决定。

718.9. 牌手可以获得对自己的操控权。该牌手将如常为自己作出选择与决定。

719. 结束回合和阶段

719.1. 一些牌会让当前回合结束。当一个效应结束本回合时，由于这与一般状况下结算咒语和起动式异能的过程不同（参见规则 608，“结算咒语及起动式异能”），须依序进行下列步骤。

719.1a 如果于此过程开始之前有任何触发式异能触发但尚未放进堆叠，这些异能消失。它们不会放进堆叠。此规则不会对在此过程中触发的异能生效（参见规则 719.1f）。

719.1b 放逐堆叠中的所有物件，包括正在结算的物件。所有不在战场上或统帅区且并未以牌来代表的物件，都会在下次检查状态动作时消失（参见规则 704，“状态动作”）。

719.1c 检查状态动作。没有牌手将得到优先权，且没有触发式异能会进入堆叠。

719.1d 当前的阶段和/或步骤结束。如果这发生在战斗阶段中，则将所有生物和鹏洛客移出战斗。游戏过程直接跳到清除步骤。从目前的阶段或步骤到清除步骤之间，所有的阶段或步骤均被略过。如果一个效应在清除步骤中结束回合，一个新的清除步骤开始。

719.1e 即使回合结束，“在结束步骤开始时”触发的触发式异能不会触发，因为结束步骤已被略过。

719.1f 在上述过程中，没有牌手会得到优先权，所以触发式异能不会进入堆叠。如果在此过程开始之后触发了任何触发式异能，则这些异能会在清除步骤中被放入堆叠，此后主动牌手会得到优先权，牌手有机会施放咒语或起动异能。然后在本回合真正结束之前，会进行另一个清除步骤。如果此过程中没有触发式异能被触发，牌手在清除步骤不会得到优先权。参见规则 514，“清除步骤”。

719.2. 一张牌（Mandate of Peace）结束战斗阶段。当一个效应结束战斗阶段时，由于这与一般状况下结算咒语和起动式异能的过程不同（参见规则 608，“结算咒语及起动式异能”），须依序进行下列步骤。

719.2a 如果于此过程开始之前有任何触发式异能触发但尚未放进堆叠，这些异能消失。它们不会放进堆叠。此规则不会对在此过程中触发的异能生效（参见规则 719.2f）。

719.2b 放逐堆叠中的所有物件，包括正在结算的物件。所有不在战场上或统帅区且并未以牌来代表的物件，都会在下次检查状态动作时消失（参见规则 704，“状态动作”）。

719.2c 检查状态动作。没有牌手将得到优先权，且没有触发式异能会进入堆叠。

719.2d 当前的战斗阶段结束。将所有生物和鹏洛客移出战斗。持续到“直到战斗结束”的效应结束。游戏过程直接跳到下一个阶段，通常是战斗后行动阶段；从目前的步骤到该阶段之间，所有的步骤均被略过。

719.2e 即使战斗阶段结束，“在战斗结束时”触发的触发式异能不会触发，因为战斗结束步骤已被略过。

719.2f 在上述过程中，没有牌手会得到优先权，所以触发式异能不会进入堆叠。如果在此过程开始之后触发了任何触发式异能，则这些异能会在下一个阶段中被放入堆叠，此后主动牌手会得到优先权，牌手可施放咒语或起动异能。

719.2g 如果一个效应试图在任何不是战斗阶段的时间点结束战斗阶段，什么都不会发生。

720. 君主

720.1. “君主”是牌手可获得的称号。有些牌上会注记着“某牌手成为君主”。

720.2. “身为君主”会自然产生与之关联的两个触发式异能。这两个触发式异能没有来源，其操控者为异能触发时为君主的牌手。这是规则 113.8 的例外情况。这两个异能的完整叙述为“在君主的结束步骤开始时，该牌手抓一张牌”及“每当任一生物对君主造成战斗伤害时，其操控者成为君主”。

720.3. 同一时间只有一位牌手能成为君主。于某位牌手成为君主时，当前的君主便不再是君主。

720.4. 如果君主离开游戏，则主动牌手成为君主。如果该主动牌手也离开游戏、或没有主动牌手，则依回合顺序的下一位牌手成为君主。如果仍在游戏中的牌手均不能成为君主，游戏以没有君主的状态继续。

721. 重新开始游戏

721.1. 一张牌（重获自由的卡恩）可以重新开始游戏。被重新开始的游戏立即结束。在该游戏中，没有牌手赢，输，或者平手。在该游戏中的所有牌手此后开始新的游戏，并遵循由规则 103，“开始游戏”，所规定的流程，但包括以下例外：

721.1a 新的游戏之先行牌手为操控使游戏重新开始之咒语或异能的牌手。

721.2. 所有包含在被重新开始的游戏中的*万智牌*卡牌，包括已跃离的永久物和非传统*万智牌*卡牌，在该游戏结束后均包含在新的游戏中，即使这些牌原本未包含在原来的游戏中。在新的游戏中，牌的拥有者不会因其在游戏开始时所在的位置而改变。

例如：某牌手施放生机祈愿，将游戏外的一张生物牌带入游戏中。然后该游戏重新开始。这张生物牌在新的游戏开始时将成为该牌手牌库的一部分。

721.3. 由于在新的游戏开始时每位牌手需要抓七张牌，任何在此时牌库中不足七张牌的牌手将在第一个回合的维持步骤开始，检查状态动作时输去此盘游戏，而不考虑该牌手进行的任何再调度。（参见规则 704，“状态动作”。）

721.4. 重新开始游戏的效应在第一个回合的重置步骤开始之前完成结算。如果产生该效应的咒语或异能具有额外的指示，在此时遵循这些指示。没有牌手会得到优先权，且由此而触发的触发式异能将在下一次牌手将得到优先权时进入堆叠，这通常是在第一个回合的维持步骤中。

721.5. 一些效应可能使某些牌不遵循重新开始游戏的流程。这些牌在新的游戏开始时不在其拥有者的牌库中。

721.5a 在指挥官游戏中，因此而未遵循重新开始游戏的流程之指挥官不会在新的游戏开始时位于统帅区。但是，它仍然是新的游戏中该套牌的指挥官。参见规则 903，“指挥官”。

721.6. 如果一个*万智牌*子游戏（参见规则 722）被重新开始，主游戏不会受到影响。主游戏中提及子游戏的赢家或输家的效应，将提及重新开始的子游戏之赢家或输家。

721.7. 如果在限制影响范围模式（参见规则 801）的多人游戏中，该游戏被重新开始，则该游戏中的所有牌手都将重新开始游戏，而不考虑操控重新开始游戏之咒语或异能的牌手之影响范围。

722. 子游戏

722.1. 只有一张牌（Shahrazad）允许牌手进行*万智牌*的子游戏。

722.1a “子游戏”意指由效应所创造出来、与当前游戏完全无关的*万智牌*游戏。本质上来说，它就是游戏当中的另一个游戏。“主游戏”是施放或起动了创造该子游戏之咒语或异能所在的游戏。主游戏在子游戏进行过程中暂停。它会在子游戏结束后继续进行。

722.1b 在主游戏或子游戏当中，各自产生的效应及定义对另一个而言均无意义，但由创造出子游戏的效应所作出的定义不在此限。例如，该效应当中会注明，在主游戏中会对子游戏的赢家或输家有何奖惩。

722.2. 于子游戏开始时，会创造出一整套全新的游戏区域。每位牌手将各自主游戏的整个牌库当作其子游戏的牌库，并对其进行洗牌。除此之外，在主游戏各个区域里的牌都不会移到子游戏的对应区域当中，除了规则 722.2a-d 中特别指出的之外。随机决定哪位牌手先手。子游戏的进程如正常的游戏一般，须遵循如规则 103 部分“开始游戏”中规定的其他规则。

722.2a 于竞逐时空游戏中的子游戏开始时，每位牌手将其时空套牌从主游戏统帅区移到子游戏统帅区，并将其洗牌。（牌面朝上的时空牌和异象牌留在主游戏的统帅区。）

722.2b 于先锋游戏中的子游戏开始时，每位牌手将其先锋牌从主游戏统帅区移到子游戏统帅区。

722.2c 于指挥官游戏中的子游戏开始时，每位牌手将其指挥官从主游戏统帅区（如果该牌在统帅区的话）移到子游戏统帅区。

722.2d 于魔王游戏中的子游戏开始时，魔王将其阴谋套牌从主游戏统帅区移到子游戏统帅区，并将其洗牌。（牌面朝上的阴谋牌留在主游戏的统帅区。）

722.3. 对子游戏而言，忽略一切与牌手套牌张数相关的规则。不过，由于每位牌手在游戏开始时需要抓七张牌，因此套牌张数少于七张的牌手，会在子游戏第一回合的维持步骤中检查状态动作的时候输去子游戏，不论该牌手是否进行再调度。（参见规则 704，“状态动作”。）

722.4. 所有主游戏中的物件，以及主游戏之外的所有牌，均视同在子游戏之外（除非有特殊效应会将其带到子游戏之中）。所有当前不在子游戏当中的牌手均视同在子游戏之外。

722.4a 一些效应可以从游戏之外带进牌。如果从主游戏中将一张牌带入子游戏中，则在主游戏中，物件离开主游戏的区域时触发的异能会触发，但这些异能直到主游戏继续之后才会进入堆叠。

722.4b 一个牌手在主游戏中的指示物不被认为是子游戏的一部分，但是牌手在主游戏再次开始时依然具有它们。同理，牌手在子游戏中得到的指示物在子游戏结束时消失。

722.5. 在子游戏结束时，每位牌手将其拥有，且参与过子游戏的牌放入其主游戏之牌库中，然后将牌库洗牌。这包括在子游戏的放逐区之中的牌。除了规则 722.5a-d 中特别指出的之外，所有子游戏中的其他物件，以及为其创造的游戏区域都会消失。主游戏从它暂停的那一刻起继续：首先，创造子游戏的咒语或异能完成结算，即使创造该咒语或异能的咒语牌已不在堆叠之上。然后，如果有在子游戏进行过程中，由于主游戏当中的牌被移出主游戏，而于主游戏里触发的异能，则将该些异能放进堆叠。

例如：如果一张牌参与过子游戏，则不论它来自主游戏或是来自主游戏之外，都会在子游戏结束时洗回主游戏的牌库。

722.5a 于竞逐时空游戏中的子游戏结束时，每张牌面朝上的时空牌或异象牌翻为牌面朝下并置于其拥有者的时空套牌牌库底。然后每位牌手将其时空套牌从子游戏统帅区移到主游戏统帅区并将其洗牌。

722.5b 于先锋游戏中的子游戏结束时，每位牌手将其先锋牌从子游戏统帅区移到主游戏统帅区。这是规则 312.2 的例外情况。

722.5c 于指挥官游戏中的子游戏结束时，每位牌手将其指挥官从子游戏统帅区（如果该牌在统帅区的话）移到主游戏统帅区。

722.5d 于魔王游戏中的子游戏结束时，子游戏统帅区中所有牌面朝上的阴谋牌翻为牌面朝下，并置于其拥有者的阴谋套牌牌库底。然后魔王将其阴谋套牌从子游戏统帅区移到主游戏统帅区并将其洗牌。

722.6. 子游戏中可以创造另一个子游戏。当前已经存在的子游戏相对而言会成为新的子游戏之主游戏。

723. 与永久物结聚

723.1. 一个关键字异能会导致物件与永久物结聚。参见规则 702.140，“合变”。

723.2. 要将物件与永久物结聚，将该物件放置在该永久物的顶上或底下。该永久物成为*结聚永久物*，其除由已经代表该永久物的任一其他组件所代表外，还额外由代表该物件的牌或复制品所代表。

723.2a 结聚永久物仅具有其最顶上组件的特征，除非令其结聚的效应另有说明。这是一个可复制效应，其时间印记为这些物件结聚之时。（参见规则 613.2。）

723.2b 于一个物件与永久物结聚时，该物件离开其原本区域，并成为战场上一个物件的一部分，但所成的永久物并非被认为是刚刚进入战场。

723.2c 因为结聚永久物与其结聚前是同一个物件，其并未刚刚处于某牌手的操控下，任何先前对其生效的持续性效应仍继续生效，依此类推。

723.2d 如果一个结聚永久物包含一个衍生物，所成的永久物仅当其最顶上的组件是衍生物时才是衍生物。

723.2e 如果一个结聚永久物包含牌面朝上和牌面朝下的组件，该永久物的状态由其最顶上的组件决定。如果一个牌面朝下的永久物因某物件与其结聚之故而成为牌面朝上，其他效应不会视同其翻为牌面朝上。

723.2f 如果一个结聚永久物被翻为牌面朝下，每个代表该永久物的牌面朝上组件都被翻为牌面朝下。如果一个牌面朝下的结聚永久物被翻为牌面朝上，每个代表该永久物的牌面朝下组件都被翻为牌面朝上。

723.2g 一个包含瞬间或法术牌的牌面朝下的结聚永久物不能被翻为牌面朝上。如果一个此类永久物将翻为牌面朝上，其操控者展示之并保持其牌面朝下。当永久物翻为牌面朝上时触发的异能不会触发。

723.2h 如果一个结聚永久物包含一张倒转牌（参见规则 710），且如果该结聚永久物已倒转，则该组件的替代用特征会被使用，而非其一般情况下的特征。

723.2i 如果一个结聚永久物包含一张或多张转化式双面牌（参见规则 712），转化该永久物会使得其中每张双面牌都翻为另一面朝上。

723.2j 一个牌面朝上的、包含双面牌或融合牌的结聚永久物不能翻为牌面朝下。

723.3. 如果一个结聚永久物离开战场，只有一个永久物会离开战场，且其中每个单独组件都会置入相应的区域。

723.3a 如果一个结聚永久物被置入其拥有者的坟墓场或牌库，该牌手可以任意顺序排列这些新物件。如果它被置于其拥有者的牌库，该牌手不展示其顺序。

723.3b 如果一位牌手放逐了一个结聚永久物，该牌手在此时决定这些牌的相对时间印记顺序。这是规则 613.7k 中描述之流程的例外。

723.3c 如果一个效应可以找到于某结聚永久物离开战场时所成为的新物件，则该效应找到所有这些物件。（参见规则 400.7。）如果该效应使得动作会对这些物件执行，则该动作会对其中的每个物件同样执行。

723.3d 如果多个替代性效应可以对一个结聚永久物离开战场或置入新的区域的事件生效，这些替代性效应中的一个效应对该物件生效会影响该物件的所有组件。如果该结聚永久物是指挥官，它可能会不受此规则影响；参见规则 903.9a。

723.3e 如果一个替代性效应对一张“牌”（但不影响衍生物）被置入一个区域生效，且如果该结聚永久物不是衍生物，该替代性效应对该结聚永久物的所有组件生效，其中也包含为衍生物的组件。如果该结聚永久物是衍生物但其部分组件是牌，结聚永久物及其衍生物组件被置于适当的区域，而为牌的组件被该替代性效应移动。

724. 白昼与黑夜

724.1. 白昼与黑夜是游戏本身可获得的称号。(中文版译注：中文版牌张在规则提示中，会利用“天色”来指称。)游戏在一开始时没有任何称号。“成为白昼”与“成为黑夜”意指游戏获得白昼或黑夜的称号。通过昼形与夜形关键字异能（参见规则 702.145），游戏可以成为白昼或黑夜。其他效应也可以使游戏成为白昼或黑夜。一旦游戏成为白昼或黑夜，则接下来的时段中，游戏便会是这两种称号之一，且同一时间只会是两者之一。

724.1a 短语“白昼成为黑夜”与“黑夜成为白昼”意指游戏失去前者称号并获得后者称号。

724.2. 作为重置步骤的第二个部分，游戏会检查上一个回合，来决定游戏的白昼/黑夜称号是否应当变化。参见规则 502，“重置步骤”。

724.3a 如果当前是白昼，且上一个回合的主动牌手在该回合没有施放咒语，则成为黑夜。使用队伍共享回合模式（参见规则 805）的多人游戏使用不同的规则：如果当前是白昼，且上一个回合的主动队伍中没有任何牌手在该回合中施放咒语，则成为黑夜。

724.3b 如果当前是黑夜，且上一个回合的主动牌手在该回合中施放了两个或更多咒语，则成为白昼。使用队伍共享回合模式（参见规则 805）的多人游戏使用不同的规则：如果当前是黑夜，且上一个回合的主动队伍中有任一牌手在该回合中施放了两个或更多咒语，则成为白昼。

724.3c 如果当前既非白昼也非黑夜，则此检查不会发生，且当前仍然既非白昼也非黑夜。

725. 进行简化

725.1. 在进行游戏时，牌手一般会使用双方都了解的简化方式，而不会对自己所需要作出的每一个游戏选择（例如是要采取行动还是要让过优先权）都有明确表示。

725.1a 关于进行简化的规则很大程度上是非正式的。只要能够使在游戏中的每一位牌手理解彼此的意图，使用任何形式的简化系统都是可以接受的。

725.1b 有时候游戏会进行到一组动作不断反复的状态（即导致了“循环”；此节中提及之“循环/Loop”指一种重复的游戏动作，并非关键字异能“循环/Cycling” ～译注）。这种情况下，可以使用进行简化的规则来确定该些动作的具体重复次数，而不需实际执行它们，同时该规则也可以用于确定打破循环的方法。

725.1c 对于规范简化和循环的规则，比赛中使用的规则版本有所不同。这些规则在《万智牌比赛规则》中详述（可在 WPN.Wizards.com/en/resources/rules-documents 此处找到）。每当比赛规则与本规则中所述有所抵触时，以比赛规则为优先。

725.2. 进行简化时，须遵循下列顺序：

725.2a 在游戏之中的任意时点，具有优先权的牌手可以提议进行简化，方法为牌手根据当前的游戏状态，以及由作出选择之次序导致的可预见性结果，描述所有牌手作出合法的游戏选择之次序。该次序可以属于一系列的非重复选择、指定了重复次数的循环、多个循环、嵌套循环，甚至可以跨越数个回合。次序中不能包含带有条件的动作，即牌手的动作是由游戏事件之结果来决定的情况。该次序必须以某位牌手得到优先权为终止点，但这位得到优先权的牌手不需与提议简化的牌手相同。

> ***例如：****某位牌手操控着一个结附有刚德现身生物，使得该生物具有“{T}：派出一个 1/1 绿色的妖精/战士衍生生物”，同时另一位牌手操控入侵者警报，其部分叙述为“每当一个生物进入战场时，重置所有生物。”当第一位牌手具有优先权时，其可以提议“我要派出一百万个衍生物”，所表明的次序为起动该生物的异能，所有的牌手让过优先权，生物异能结算并派出一个衍生物（触发了入侵者警报的异能），入侵者警报的操控者将触发式异能放进堆叠，所有的牌手让过优先权，入侵者警报的触发式异能结算，然后所有的牌手都让过优先权，直到提议该简化的牌手得到优先权为止，并将此次序再重复 999,999 次，在最后一个派出衍生物的异能结算后终止。*

725.2b 在某位牌手提出简化之后，每一位其他牌手按照顺序来作出决定，是要接受所提议的次序，还是要说出自己要作出与提议不符的游戏选择之处，以缩短该次序。（此时，该牌手并不需要指出其新选择为何。）此处便成为所提议之次序的新终止点。

> ***例如：****在其抓牌步骤中，主动牌手抓了一张牌，然后说，“过。”非主动牌手的手上有投身战场（瞬间，叙述为“目标生物本回合若能攻击，则必须攻击”）并说，“我想要在你战斗开始步骤时施放咒语。”当前所提议的简化即为，所有牌手均让过本回合中所能得到的优先权，直到非主动牌手在战斗开始步骤中得到优先权为止。*

725.2c 一旦最后一位牌手作出了是要接受或是缩短所提出之简化的决定，便开始执行该简化。游戏进行至最后提出的终止点，包含在该简化提议当中所有游戏选择均已得到执行。如果该简化比原本的提议要短，则目前具有优先权的牌手必须作出新的游戏选择，且得与原本在该简化提议中为该牌手假定的选择有所不同。

725.3. 有时循环也可以是不连续的，指每位牌手均执行了一个独立动作，结果导致重复到达了某一游戏状态数次。如果出现这种情况，则主动牌手（或，如果主动牌手与该循环无关，则是依顺序的下一位与之有关的牌手）必须作出不同的游戏选择，使得循环不再延续。

> ***例如：****在一盘双人游戏当中，主动牌手操控着一个生物，具有“{0}：[此生物]得到飞行”，而另一位牌手操控者一个永久物，具有“{0}：目标生物失去飞行”，且在该盘游戏中，没有关心异能起动次数的东西。假设主动牌手起动其生物的异能，该异能结算，然后非主动牌手起动其永久物上的异能并以该生物为目标，此异能同样结算。这样就会把游戏带回原先的游戏状态。主动牌手必须作出不同的游戏选择（换句话说，即不能再次起动该生物的异能）。该生物不会具有飞行。非主动牌手可以防止此类不连续循环事件的发生，而可以选择不起动其永久物的异能。这种情况下，该生物会具有飞行。非主动牌手永远都有最终决定权，因此可以决定该生物是否具有飞行。*

725.4. 如果一个循环只包含强制性的动作，这盘游戏为平手。（参见规则 104.4b 和 104.4f。）

725.5. 即使有牌手可以采取行动来终止一个循环，但除了与该循环相关的物件所要求的行动之外，不会强制该牌手来执行该行动。

> ***例如：****某位牌手操控着净化之缄印，此结界的叙述为“牺牲净化之缄印：消灭目标神器或结界。”一个与某神器有关的强制循环开始了。并不会强制该牌手牺牲净化之缄印来消灭该神器并终止此循环。*

725.6. 如果一个循环中包含有”[A]除非[B]”的效应，其中[A]和[B]均为一系列行动，则不会强制任何牌手执行行动[B]来打破循环。如果没有牌手选择执行行动[B]，此循环便会将行动[A]视同强制行动一般继续下去。

726. 处理非法动作

726.1. 如果一位牌手进行了一个非法动作，或在开始进行一个动作之后不能合法的完成该动作，则整个动作被倒退且任何已经支付的费用被取消。一个未能完成的动作不会导致异能触发或效应生效。如果该动作为施放咒语，则该咒语回到其来自的区域。每位牌手可以倒退在进行非法动作过程之中该牌手起动的任何合法的法术力异能，除非这些异能产生的法术力或其所导致的法术力触发式异能触发所提供的法术力，被用来支付了另一个不能倒退的法术力异能。牌手不可以倒退使牌转移到牌库中，或使牌库中的牌转移到非堆叠的其他区域，或使牌库洗牌，或使牌库中的牌被展示的动作。

726.2. 当倒退一个非法的咒语或异能时，之前具有优先权的牌手保有优先权，且可以进行另一个动作或让过。牌手可以用合法的方式重新进行被倒退的动作，或进行规则允许的其他动作。

8. 多人游戏规则

800. 总则

800.1. 多人游戏指游戏开始时有多于两位牌手参加的游戏。此部分规则还包含进行多人游戏时可采用的附加模式之规则。

800.2. 这些规则包含数个多人游戏时可采用的附加模式，以及数种多人游戏的玩法。一盘游戏可以采用多个附加模式，但只会有一种玩法。

800.3. 此部分规则并不包含很多*万智牌*多人游戏可以用到的附加规则，包括套牌构筑规则。更多信息参见最新版本的*万智牌*比赛规则。可以在 **WPN.Wizards.com/en/resources/rules-documents** 找到这些内容。

800.4. 与双人游戏不同，多人游戏中即使有一位或数位牌手离开游戏，游戏也不会因此结束。

800.4a 当一位牌手离开游戏时，所有由该牌手拥有的物件（参见规则 109）便会离开游戏，且任何给予该牌手操控其他物件或牌手之操控权的效应终止。然后，如果该牌手操控任何堆叠上不由牌所代表的物件，这些物件消失。然后，如果仍有物件由该牌手操控，放逐这些物件。这并非状态动作。只要有牌手离开游戏便会立刻执行。如果离开游戏的牌手在离开游戏时持有优先权，则依回合顺序将优先权让过给下一位仍在游戏中的牌手。

> ***例如：****俊杰施放心灵操控，一个叙述为"你操控所结附的生物"的灵气，并结附在天启的突袭狮鹫上。如果俊杰离开游戏，则心灵操控也会离开游戏，突袭狮鹫会回到由天启来操控。如果改为天启离开游戏，则突袭狮鹫也会离开游戏，心灵操控因此而置入俊杰的坟墓场。*
>
> ***例如：****俊杰施放叛行，其部分叙述为"获得目标生物的操控权直到回合结束"，并指定天启的符爪熊为目标。如果俊杰离开游戏，则叛行改变操控权的效应结束，符爪熊会回到由天启来操控。*
>
> ***例如：****俊杰施放贿赂，其叙述为"从目标对手的牌库中搜寻一张生物牌，并将该牌在你的操控下放进战场。然后该牌手将其牌库洗牌"，并指定天启为目标。俊杰将天启牌库中的撒拉天使放进战场。如果天启离开游戏，则撒拉天使也会离开游戏。如果改为俊杰离开游戏，则撒拉天使会被放逐。*
>
> ***例如：****俊杰操控创生秘室，其叙述为"每当一个非衍生物的生物进入战场时，如果创生秘室并未横置，则该生物的操控者派出一个 1/1 无色秘耳衍生神器生物。"如果俊杰离开游戏，则所有在俊杰操控下进入战场的此类秘耳衍生物也会离开游戏，而所有在其他牌手操控下进入战场的此类秘耳衍生物仍会留在游戏中。*

800.4b 如果一位已离开游戏的牌手将得到一个物件的操控权，则该物件的操控权不发生改变。如果一个衍生物将在已离开游戏牌手的操控下被派出，则该衍生物不会被派出。如果一个物件将在一位已离开游戏的牌手操控下放进战场或堆叠，该物件留在其原来的区域。如果一位牌手将被一位已离开游戏的牌手操控，该牌手不会被操控。

800.4c 如果一个效应给予仍在游戏中的牌手某物件的操控权结束，且没有其他效应将该物件的操控权给予其他仍在游戏中的牌手，且该物件的默认操控者已离开游戏，该物件被放逐。这并非状态动作。一旦改变操控权的效应结束便会立刻执行。

800.4d 如果一个由已离开游戏的牌手所拥有物件将于某区域中被创造，则它不会被创造。如果一个由已离开游戏的牌手所操控的触发式异能将被放进堆叠，则它不会进入堆叠。

例如：星幽滑移是叙述为"每当任一牌手循环一张牌时，你可以放逐目标生物。若你如此作，在下一个结束步骤开始时，将该生物在其拥有者的操控下移回战场"的结界。在俊杰的回合中，天启用星幽滑移的异能放逐了俊杰的催眠幽灵。在该回合结束之前，天启离开了游戏。在结束步骤开始时，星幽滑移所创造的延迟触发式异能试图将催眠幽灵移回战场，但该异能并未进入堆叠。所以催眠幽灵将不会被移回战场。

800.4e 如果将对已离开游戏的牌手造成战斗伤害，则该伤害不会造成。

800.4f 如果一个物件需要由已离开游戏的牌手来支付费用或选择是否支付费用，该费用不会被支付。

800.4g 如果一个物件需要由已离开游戏的牌手来作出除是否支付费用以外的选择，则该物件的操控者选择另一位牌手来作出该选择。如果需由该物件操控者的对手来对该物件作出选择，则如果可能，该牌手选择另一位对手。

800.4h 如果一条规则要求已经离开游戏之牌手作出选择，则相应改为依回合顺序的下一位牌手作出该选择。

800.4i 如果一个效应需要知道特定牌手的信息，且该牌手仍在游戏中，则该效应使用该牌手当前的信息。否则，该效应使用该牌手离开游戏前的最后已知信息。如果一个效应需要知道牌手已作出的动作之游戏信息，该效应能够得知已离开游戏之牌手所作出的动作。

800.4j 如果牌手在自己的回合中离开游戏，该回合会在没有主动牌手的情况下继续到完全结束。如果主动牌手将得到优先权，则相应改为依回合顺序将优先权让过给下一位牌手、结算堆叠顶端的物件，或当前阶段或步骤结束。

800.4k 如果一个已经离开游戏的牌手将要开始一个回合，该回合不会开始。

800.4m 当一位牌手离开游戏时，将持续到该牌手下个回合或该回合中的特定时间点的持续性效应会持续到该回合本将开始时。这些效应不会立即结束，也不会一直生效。

800.4n 当一位牌手离开游戏时，在赌注区中由该牌手拥有的物件不会离开游戏。这是规则 800.4a 的例外情况。参见规则 407，“赌注”。

800.4p 在竞逐时空游戏中，如果当前指定为时空操控者的牌手将离开游戏，改为回合顺序中下一位不会离开游戏的牌手成为时空操控者，然后原来的时空操控者离开游戏。参见规则 310.5。

800.5. 除非已选择的玩法或附加模式有规定在先，否则座位顺序由各方都同意的方式来决定。例如，牌手可以同意沿用游戏开始前的就座位置，或是以掷骰子的方式决定座位顺序，等等。

800.6. 在多人游戏中，在依照其已执行再调度的次数计算牌手应置于牌库底的牌张数量时，该牌手第一次执行的再调度不会计入该数量。第一次再调度之后的再调度会正常计入该数量。

800.7. 在一盘非双头巨人玩法的多人游戏中，先手牌手不略过他第一个回合的抓牌步骤。在双头巨人玩法的游戏中，先手队伍略过他们第一个回合的抓牌步骤。参见规则 103.7。

801. 限制影响范围模式

801.1. 限制影响范围是一个可以在大多数多人游戏中使用的模式。皇帝玩法总是使用它（参见规则 809），且在五位或更多牌手参与的游戏中经常被使用。

801.2. 一位牌手的影响范围指，从该牌手开始，以座位为单位，其可以影响的最大范围。离该牌手此数量座位以内的牌手在其影响范围以内。该牌手影响范围以内的牌手所操控的物件也在该牌手的影响范围以内。影响范围包括咒语、异能、效应、造成伤害、攻击、作出选择，以及赢得游戏。

801.2a 最常用的选择是影响范围为 1 或 2 个座位。不同的牌手可以有不同的影响范围。

例如：影响范围为 1 指，只有你以及和坐在你两侧的牌手在你的影响范围之内。

例如：影响范围为 2 指，你和你左手边两位牌手，以及右手边两位牌手在你的影响范围之内。

801.2b 一位牌手总是在其自己的影响范围之内。

801.2c 于每个回合开始时确定某位牌手是否在每位牌手的影响范围以内。

例如：在一盘影响范围为 1 的游戏中，俊杰坐在天启的左边，而阿炯坐在天启的右边。阿炯不在俊杰的影响范围之内。如果天启离开游戏，则阿炯会在下一个回合开始时，进入俊杰的影响范围之内。

801.2d 如果一个物件的操控者为一位牌手或该牌手影响范围以内的牌手，则该物件处于该牌手的影响范围以内。

801.3. 生物只能攻击在其操控者影响范围之内的对手，或这些对手操控的鹏洛客。如果一位牌手的影响范围内没有对手存在，则该牌手操控的生物不能进行攻击。

801.4. 一位牌手操控的咒语和异能不能指定其影响范围之外的物件和牌手为目标。

801.5. 一些牌会要求牌手作出选择。在采用限制影响范围的模式时，这些牌的运作方式会有所不同。

801.5a 如果一位牌手被要求选择一个物件或牌手，其必须选择影响范围以内的物件或牌手。

例如：在一盘影响范围为 1 的游戏中，俊杰坐在天启的左边。俊杰起动 Cuombajj Witches 的“{T}: Cuombajj Witches 对任意一个目标造成 1 点伤害，并对由一位对手选择的任意一个目标造成 1 点伤害”异能，指定天启为目标，并选择天启为指定另一个目标的对手。天启必须选择同时处于自己和 Cuombajj Witches 操控者影响范围内的物件来作为目标。因此只能在自己、俊杰、一个由自己或俊杰操控的生物中作出选择。

801.5b 如果牌手需要在一个或多个选项中作出选择（但不是在一个或多个物件或牌手中作出选择），则即使这些选项涉及的物件或牌手不在该牌手的影响范围之内，其也可以在这些选项中作出选择。

例如：坐在天启左边的俊杰之影响范围为 2，坐在天启右边的阿炯之影响范围为 1。俊杰施放了一个叙述为“由一位对手选择一项～你抓两张牌；或每个由你操控的生物得+2/+2 直到回合结束”的咒语，并选择阿炯来作出选择。则即使俊杰不在阿炯的影响范围之内，阿炯依然可以为其选择模式。

801.5c 如果一个效应需要牌手来作出选择，但该效应操控者影响范围内没有可以作出选择的牌手，则由离该牌手左侧最近的相应牌手作出该选择。

例如：在一盘所有牌手的影响范围都是 1 的皇帝玩法的游戏中，一位皇帝施放了真伪莫辩，其叙述为“展示你牌库顶上的五张牌。一位对手将这些牌分成牌面朝上

的两堆。将其中一堆牌置于你手上，另一堆牌置于你的坟墓场。”由于在皇帝的影响范围内没有对手，则由离皇帝左侧最近的对手来进行分堆。

801.6. 牌手不能起动其影响范围以外之物件的起动式异能。

801.7. 除非整个触发事件在其来源之操控者影响范围内发生，否则该触发式异能不会触发。

例如：*在一盘所有牌手均限定影响范围为 1 的游戏中，俊杰坐在天启的左侧。天启操控了两个灵气，它们贴附于俊杰的符爪熊上：其中一个的触发条件为“每当受此结界的生物被阻挡时”，而另一个的触发条件为“每当受此结界的生物被生物阻挡时”。俊杰的符爪熊攻击其左边的牌手并被阻挡。第一个灵气的异能会触发，因为整个事件（符爪熊被阻挡）在天启的影响范围内发生。但是天启第二个灵气的异能不会触发，因为该触发事件中包含了阻挡生物，而该阻挡生物并不在天启的影响范围之内。*

801.7a 如果一个触发事件包含了将一个物件移出或移入牌手的影响范围，则相应地根据此事件之前或之后的游戏状态来决定该异能是否触发。参见规则 603.6 及 603.10。

例如：*天启和俊杰互不在对方的影响范围之内。天启操控一个由俊杰拥有的符爪熊，且两人各操控一个榨取恶魔，一个具有部分叙述为“每当另一个生物离开战场时，你可以令目标牌手磨两张牌。”的生物。符爪熊被消灭，然后被置入俊杰的坟墓场。俊杰的榨取恶魔的异能不会触发，因为离开战场事件发生在俊杰的影响范围之外。而天启的榨取恶魔的异能会触发，因为离开战场事件发生在天启的影响范围之内，尽管该生物是被置入其影响范围之外的坟墓场。*

801.8. 灵气不能结附在其操控者影响范围之外的物件或牌手上。如果一个灵气贴附于非法的物件或牌手上，该灵气将会作为状态动作被置入其拥有者的坟墓场。参见规则 704。

801.9. 武具不能佩带到其操控者影响范围之外的物件上，工事也不能构工到其操控者影响范围之外的物件上。如果一个武具或工事贴附于非法的永久物上，它会从该永久物上卸装，但仍留在战场上。此为状态动作。参见规则 704。

801.10. 咒语或异能不能影响其操控者影响范围之外的物件或牌手。如果效应的一部分试图影响在范围之外的物件或牌手，则该部分效应无效。其余效应将正常生效。

例如：*在一盘每位牌手影响范围为 1 的六人游戏中，俊杰施放烈火断层，其叙述为“烈火断层对每个生物造成 2 点伤害。”则烈火断层会对由俊杰、俊杰左侧的牌手，以及俊杰右侧的牌手所操控的每个生物各造成 2 点伤害。其他生物不会受到伤害。*

801.11. 如果一个咒语或异能需要得知游戏的信息，则它只会使用其操控者影响范围内的信息。它并不会注意到其操控者影响范围之外的物件或事件。

例如：*在一盘每位牌手影响范围为 1 的六人游戏中，俊杰操控武装外衣，其叙述为“对每个生物而言，战场上每有一个与它具共通之生物类别的其他生物，它便得 +1/+1。”武装外衣仅会依据俊杰、俊杰左侧的牌手，以及俊杰右侧的牌手所操控的生物情况来增强俊杰的生物。它不会将其他生物计算在内。*

例如：*同一盘游戏中，天启坐在俊杰的右侧。武装外衣会依据俊杰的影响范围内的牌手所操控的生物来增强天启的生物，包括坐在俊杰左侧的（并且在天启影响范围之外的）牌手。*

801.12. 只有当其操控者影响范围内有其他世界永久物时，“世界规则”（参见规则 704.5k）才会对一个永久物生效。

801.13. 替代性及防止性效应会监视特定事件，并在其发生时完全或部分地替代该效应。限制影响范围的模式可能使改动后的事件包含无法实现的指示。在此情形下，牌手忽视此不能实现的指示。参见规则 614，“替代性效应”和规则 615，“防止性效应”。

801.13a 如果一个替代性效应试图使一个咒语或异能影响其操控者影响范围以外的物件或牌手，则该部分事件无效。

例如：俊杰施放熔岩斧（“熔岩斧对目标牌手或鹏洛客造成 5 点伤害”），并指定天启为熔岩斧的目标。天启响应施放 X=3 的船长的巧驭（“于本回合中，接下来将对目标生物、鹏洛客或牌手造成的 X 点伤害，改为对另一个目标生物、鹏洛客或牌手造成之。”），并指定阿炯为目标。阿炯并不在俊杰的影响范围内。当熔岩斧结算时，它只会对天启造成 2 点伤害，而不会对阿炯造成伤害。

801.13b 如果咒语或异能创造了一个将防止某来源将要造成之伤害的效应，则它只能影响该咒语或异能操控者影响范围内的来源。如果咒语或异能创造了一个将防止对一个生物或牌手造成之伤害的效应，则它只能影响该咒语或异能操控者影响范围内的生物或牌手。如果咒语或异能创造了一个将防止伤害的效应，但既没有注明来源，也没有注明将要被防止伤害者，则只有当伤害来源与将要受到该伤害者同时在该咒语或异能的操控者影响范围内时，该效应才会防止伤害。

例如：天启在俊杰的影响范围之内，但阿炯不在。俊杰操控一个结界，其叙述为“防止生物将造成的所有伤害。”阿炯用一个生物攻击天启，则该生物会对天启造成战斗伤害。

例如：天启在俊杰的影响范围之内，但阿炯不在。阿炯施放闪电冲击波（“闪电冲击波对任意一个目标造成 4 点伤害”），并指定天启为目标。俊杰响应施放施以援手（“于本回合中，防止接下来将对任意一个目标造成的 4 点伤害。”），并指定天启为目标。则对天启的伤害将被防止。

例如：天启在俊杰的影响范围之内，但阿炯不在。阿炯用一个生物攻击天启，且天启用一个生物进行阻挡。俊杰施放圣日（“于本回合中，防止将造成的所有战斗伤害”）。则阿炯和天启的生物会互相造成战斗伤害。

801.14. 如果一个效应指定一位牌手赢得游戏，则改为所有该牌手影响范围内的对手输去游戏。

801.15. 如果一个咒语或异能的效应将使得当前游戏为平手，则只有该咒语或异能的操控者以及在该牌手影响范围之内的所有牌手会以平手结束本盘游戏。他们离开游戏。所有其余牌手继续进行游戏。

801.16. 如果游戏中出现了强制动作组成的“循环”， 重复一系列事件且无法停止，对于循环中包含的每个物件之操控者，以及在这些牌手影响范围内的每位牌手，游戏为平手。这些牌手离开游戏。其余牌手继续游戏。

801.17. 重新开始游戏的效应（参见规则 719）不受限制影响范围模式的限制。所有仍在游戏中的牌手将会开始新游戏。

801.18. 在多人竞逐时空游戏中，除了大型混战玩法之外，时空牌和异象牌均不受限制影响范围模式限制。这些牌的异能及该些异能的效应，会对游戏中所有适用的物件和牌手产生影响。参见规则 901，“竞逐时空”。

802. 攻击复数牌手模式

802.1. 一些多人游戏会允许主动牌手攻击多位其他牌手。如果采用了本模式，牌手仍可以在某些战斗中选择只攻击一位牌手。

802.2. 于战斗阶段开始时，攻击牌手不用选择哪一位对手成为防御牌手。改为在战斗阶段中，所有攻击牌手的对手都是防御牌手。

802.2a 任何提及“防御牌手”的规则、物件，或是效应，指一位特定的防御牌手，而不是所有防御牌手。如果一个攻击生物的异能提及防御牌手，或一个咒语或异能同时提及攻击生物和防御牌手，除非另有指定，该防御牌手指该生物正在攻击的牌手，或是其正在攻击的鹏洛客的操控者。如果该生物不再进行攻击，该防御牌手指该生物被移出战斗之前所攻击的牌手，或是所攻击的鹏洛客的操控者。如果一个咒语或异能可以对多个攻击生物生效，分别为每个攻击生物确定其所对应的防御牌手。如果有多位防御牌手可供选择，则由该咒语或异能的操控者选择其中一位。

例如：天启用符爪熊攻击俊杰，并用另一个具山脉行者异能的生物攻击阿炯。具有山脉行者异能的生物是否能被阻挡只取决于阿炯是否操控山脉。

802.3. 于攻击牌手宣告攻击生物时，其为每个攻击生物各选择攻击哪一位防御牌手或是哪一个鹏洛客。参见规则 508，“宣告攻击者步骤”。

802.3a 不因攻击特定牌手而生效的限制与要求，会基于整组攻击生物来判断是否符合限制与要求。因攻击特定牌手而生效的限制与要求，只会对攻击该牌手的攻击生物来作出判断。整组的攻击生物依然必须合法。参见规则 508.1。

802.3b 同一个攻击队伍中的生物不能攻击不同的牌手。参见规则 702.22，“结合”。

802.4. 如果有多位牌手或其操控的鹏洛客正在被攻击，则于宣告阻挡者步骤开始时，防御牌手们按照“主动牌手先决定”的顺序来宣告阻挡者。（参见规则 101.4 和规则 509，“宣告阻挡者步骤”。）第一位防御牌手首先宣告其所有的阻挡，然后第二位牌手进行宣告，以此类推。

802.4a 防御牌手只能用自己操控的生物进行阻挡。这些生物只能阻挡正在攻击该牌手或该牌手操控的鹏洛客之攻击生物。

802.4b 当决定一位防御牌手的阻挡是否合法时，忽略正在对其他牌手进行攻击的生物，以及由其他牌手操控的阻挡生物。

802.5. 宣告阻挡之后，如果有生物阻挡了多个生物，则每位防御牌手按照“主动牌手先决定”的顺序，为其操控的每个阻挡生物对攻击生物宣告伤害分配顺序。参见规则 510，“战斗伤害步骤”。

802.6. 战斗伤害按照“主动牌手先决定”的顺序进行分配。除此之外，战斗伤害步骤以与双人游戏一样的方式进行。参见规则 510，“战斗伤害步骤”。

803. 攻击左边或右边模式

803.1. 一些多人游戏会使用*攻击左边*或*攻击右边*模式的规则。

803.1a 如果使用攻击左边的模式，牌手只能攻击直接坐在其左侧的对手。如果该牌手左边最近的对手与其距离大于一个座位，该牌手不能攻击。

803.1b 如果使用攻击右边的模式，牌手只能攻击直接坐在其右侧的对手。如果该牌手右边最近的对手与其距离大于一个座位，该牌手不能攻击。

804. 调动生物模式

804.1. 皇帝玩法总是会使用*调动生物*模式，且在其他玩法中，如果该玩法允许牌手以组队的方式进行对抗，则也可以使用这一模式。以个人进行对抗的多人玩法通常不会采用此模式。

804.2. 每个生物均具有异能“{T}：目标队友获得此生物的操控权。只能于法术时机起动。”

805. 队伍共享回合模式

805.1. 一些队伍之间的多人游戏使用*队伍共享回合*模式。双头巨人玩法（参见规则 810）和魔王休闲式玩法（参见规则 904）总是使用这种模式。只有队伍成员坐在相邻座位时才使用这种模式。

805.2. 在每个队伍中，以该队伍视角坐在最右面的牌手是主要牌手。如果队伍中的牌手无法一致同意某个选择，例如哪些生物进行攻击或触发式异能放进堆叠的顺序，主要牌手作出选择。

805.3. 使用规则 103.1 所叙述的方式来决定哪个队伍进行第一个回合。以此方式决定的队伍是先手队伍。

805.3a 处理再调度的流程有所不同。首先由先手队伍中的每位牌手以任意顺序宣告其是否进行再调度，然后其他队伍中的每位牌手按照回合顺序依次宣告。在作出决定时队友可以相互商量。然后所有再调度同时执行。队友间在选择哪张牌（如有）要放到牌库底时可相互商量。一位牌手可以执行再调度，即使其队友已决定保留起手牌。参见规则 103.4。

805.3b 处理一些允许牌手以其在战场上的形式开始游戏的牌之流程有所不同。首先由先手队伍中的每位牌手以任意顺序将任意或所有此类牌张从其起手牌放进战场。在作出决定时队友可以相互询问。然后按照回合顺序，其他队伍中的每位牌手依次执行这些动作。

805.4. 每个队伍来进行回合，而非每位牌手。

805.4a 进行其回合的队伍是主动队伍。其他每个队伍都是非主动队伍。

805.4b 队伍中的每位牌手于其队伍的抓牌步骤中抓一张牌。

805.4c 队伍中的每位牌手于其队伍的每个回合中可以使用一张地。

805.4d 一个在阶段或步骤开始时触发的异能如果其在“每位牌手的”或“每位对手的”阶段或步骤开始时触发，则可能会触发多次。如果这些异能的触发条件、效应或以“若”开头的子句提及“该牌手”、“该对手”等类似情形，则它对于每个适用的牌手都会触发一次。

805.5. 队伍拥有优先权，而非单独的牌手。

805.5a 牌手可以于其队伍拥有优先权时施放咒语、起动异能或执行特殊动作。

805.5b 如果队伍拥有优先权，且该队伍中没有任何牌手想要作事，该队伍让过。如果所有队伍依序让过（即所有队伍在让过之间中没有任何牌手想要执行动作），堆叠顶的物件结算，然后主动队伍得到优先权。如果所有队伍依序让过时堆叠为空，当前阶段或步骤结束，下一个阶段或步骤开始。

805.6. “主动牌手先决定”规则（参见规则 101.4）在使用队伍共享回合模式时有所不同。若多个队伍需要同时作决定和/或采取动作，则先由主动队伍作出选择，然后每个非主动队伍按

照回合顺序作出选择。若多位牌手需要同时作决定和/或采取动作，则先由主动队伍上的牌手作出选择，然后再由每个非主动队伍上的牌手按照回合顺序作出选择。一旦所有决定完成，这些动作同时生效。

805.6a 在使用队伍共享回合模式的多人游戏中，如果多位牌手被指示抓牌，首先由主动队伍的每位牌手以任意顺序进行该牌手的抓牌，然后每个非主动队伍按回合顺序以同样的方式完成抓牌。

805.7. 如果自上一次队伍得到优先权之后有多个触发式异能触发，首先由主动队伍的牌手将其操控的触发式异能以任意顺序放进堆叠，然后每个非主动队伍的牌手按回合顺序以同样的方式将异能放进堆叠。

805.8. 如果某效应给予牌手额外回合，或在该牌手回合中增加阶段或步骤，该牌手的队伍进行该额外回合、阶段或步骤。如果某效应使得牌手略过回合、阶段或步骤，该牌手的队伍略过之。如果 同一个效应使得同一队伍中的多位牌手增加或略过同一个回合、阶段或步骤，该队伍只会增加或略过该回合、阶段或步骤。如果某效应使得牌手操控另一位牌手，前者牌手操控受影响之牌手的队伍。

805.9. 提及“主动牌手”的异能仅指一位特定的主动牌手，而非所有的主动牌手。该异能的操控者于其效应生效时选择该异能指代的是哪位牌手。

805.10. 队伍共享回合模式使用与其他多人模式不同的战斗规则。

805.10a 每个队伍所操控的生物一同攻击另一个队伍。在战斗阶段中，主动队伍是攻击队伍，且主动队伍中的每位牌手都是攻击牌手。同样地，非主动队伍是防御队伍，且非主动队伍中的每位牌手都是防御牌手。

805.10b 于宣告攻击者步骤开始时，主动队伍宣告攻击者。对于每个攻击生物而言，主动队伍宣告该生物攻击哪个防御牌手或鹏洛客。主动队伍仅进行一次联合攻击，且攻击生物之集合必须作为整体合法地宣告攻击。参见规则 508.1。

805.10c 任何提及“攻击牌手”的规则、物件或效应仅指代一位特定的攻击牌手，而非所有攻击牌手。如果一个进行阻挡的生物之异能提及一位攻击牌手，或一个咒语或异能同时提及一个进行阻挡的生物和一位攻击牌手，除非另有说明，其指代的攻击牌手是被该进行阻挡的生物阻挡之进行攻击的生物的操控者。如果一个咒语或异能可以对多个进行阻挡的生物生效，对于每个进行阻挡的生物而言，其对应的攻击牌手会分别决定。如果可能会选择多位攻击牌手，该咒语或异能的操控者选择其一。

805.10d 于宣告阻挡者步骤开始时，防御队伍宣告阻挡者。所有防御牌手操控之生物均可阻挡攻击防御队伍中任何牌手或其操控之鹏洛客的生物。防御队伍仅进行一次联合阻挡，且进行阻挡的生物之集合必须作为整体合法地宣告阻挡。参见规则 509.1。

805.10e 任何提及“防御牌手”的规则、物件，或是效应，指一位特定的防御牌手，而不是所有防御牌手。如果一个攻击生物的异能提及防御牌手，或一个咒语或异能同时提及攻击生物和防御牌手，除非另有指定，该防御牌手指该生物正在攻击的牌手，或是其正在攻击的鹏洛客的操控者。如果该生物不再进行攻击，该防御牌手指该生物被移出战斗之前所攻击的牌手，或是所攻击的鹏洛客的操控者。如果一个咒语或异能可以对多个攻击生物生效，分别为每个攻击生物确定其所对应的防御牌手。如果有多位防御牌手可供选择，则由该咒语或异能的操控者选择其中一位。

805.10f 一旦阻挡者宣告完成，对于每个被多个生物阻挡的攻击生物，主动队伍宣告其在每个进行阻挡的生物上的伤害分配顺序。然后，对于每个阻挡了多个生物之生物，防御队伍宣告其在每个其阻挡的攻击生物上的伤害分配顺序。

805.10g 于战斗伤害步骤开始时，主动队伍宣告每个攻击生物如何分配其战斗伤害。然后防御队伍宣告每个进行阻挡的生物如何分配其战斗伤害。参见规则 510.1。

806. 自由竞赛玩法

806.1. 在自由竞赛的多人游戏中，牌手们会以个人方式来互相展开对抗。

806.2. 在游戏开始前，需要决定将使用哪些多人游戏的模式。自由竞赛玩法通常会默认使用下列模式。

806.2a 自由竞赛游戏通常不使用限制影响范围的模式。如果使用了该模式，则需在游戏开始前就决定影响范围为多大，且所有牌手会具有相同的影响范围。参见规则 801，“限制影响范围模式”。

806.2b 必须使用攻击左边、攻击右边，以及攻击复数牌手这三个模式中的一个。参见规则 803，“攻击左边或右边模式”，和规则 802，“攻击复数牌手模式”。

806.2c 自由竞赛玩法中不会使用调动生物模式。

806.3. 牌手必须随机围桌入座。

807. 大型混战玩法

807.1. 大型混战玩法是基于自由竞赛玩法的改动，牌手会以个人方式展开对抗。大型混战玩法通常只在游戏开始时有十位或更多牌手参加的情况下使用。

807.2. 游戏开始前需要决定使用哪些多人游戏模式。大型混战玩法会默认使用以下模式。

807.2a 每位牌手的影响范围均为 1（参见规则 801）。

807.2b 使用攻击左边模式（参见规则 803）。

807.2c 在大型混战玩法中，不使用攻击多位牌手模式和调动生物模式。

807.3. 牌手需随机入座。

807.4. 大型混战玩法允许多位牌手同时进行回合。移动*回合标记*以追踪目前由哪些牌手正在进行回合。每个回合标记都表示一位主动牌手的回合。

807.4a 游戏中每满四位牌手，便会有一个回合标记。

例如：一盘有十六位牌手的大型混战玩法的游戏使用四个回合标记。一盘有十五位牌手的游戏使用三个回合标记。

807.4b 开始游戏的牌手会得到第一个回合标记。该牌手左起第四个座位的牌手（第五位牌手）会得到第二个回合标记，依此类推直到所有回合标记都分发完毕。每个回合标记都会以此法分配到一个数字。然后所有拥有回合标记的牌手同时开始他们的回合。

807.4c 当一位牌手结束其回合时，该牌手将回合标记让过给其左侧的牌手。如果拥有回合标记的牌手在其回合中离开游戏，该牌手左面的牌手在该回合结束后得到回合标记。如果拥有回合标记的牌手在其回合开始前离开游戏，该牌手左面的牌手立即得到回合标记。

807.4d 如果一位牌手左起三个座位中有牌手持有回合标记，则该牌手不能得到回合标记。在此情形下，该牌手须等待直到其左起第四个座位的牌手得到该回合标记。

807.4e 如果一位牌手离开游戏，且回合标记的数量因该牌手离开游戏而减少，离开游戏的牌手右方的回合标记指定为将被移除。如果多位牌手同时离开游戏，回合标记的数量因这些牌手离开游戏而减少，并且有多个回合标记可能会被移除，编号最小的回合标记指定为将被移除。同一个回合标记可能会多次指定为将被移除。

807.4f 当一位或多位牌手离开游戏，决定是否有回合标记将被移除时（参见规则 807.4e），忽略已经指定为将被移除的回合标记。

807.4g 如果正在进行回合的牌手拥有将被移除的回合标记，于该回合结束时移除该回合标记，而非将其传给下一位牌手。如果一位尚未进行回合的牌手拥有将被移除的回合标记，该回合标记立即移除。如果一个已移除的回合标记被多次指定为将被移除，该回合标记右侧的回合标记指定为将被移除，且指定次数为该回合标记被指定之次数减去一。

807.4h 如果一个或更多相邻座位的牌手离开游戏，这些牌手两侧的牌手直到下个回合开始时才会进入彼此的影响范围。

807.4i 如果某效应使得拥有回合标记的牌手于当前回合之后额外进行一个回合，除非另一个回合标记距离该牌手太近，该牌手于当前回合结束后保留回合标记并开始其下一个回合。如果该牌手左侧的回合标记距离该牌手三个座位之内，该额外回合等待直到该牌手左侧距其四个座位的牌手开始其回合后才开始进行。如果该牌手右侧的回合标记距离该牌手三个座位之内，该牌手将其回合标记传给左面的牌手（而非保留之），且该牌手在进行其下一个回合之前立即开始该额外回合。

807.4j 如果一个效应令某牌手在当前回合结束后进行一个额外的回合，但该牌手在此回合开始时将不会持有回合标记，则改为在该牌手进行其下一个回合之前首先进行此额外的回合。

> ***例如：****在俊杰的回合中，他施放了 Time Walk，令他在本回合结束后进行一个额外的回合。在同一回合中，俊杰左边的牌手离开了游戏，使得回合标记的数目减少。在俊杰当前的回合结束后，他的回合标记被移除。他不会立即进行因 Time Walk 而得到的额外回合，而在他下一次得到回合标记且正常进行回合之前，他先进行该额外回合。*

807.5. 大型混战玩法的游戏使用多个堆叠，而不是只有一个堆叠。每个回合标记都代表了它自己的堆叠。

807.5a 只有当一个回合标记在一位牌手的影响范围内，或是属于该回合标记之堆叠中的一个物件之操控者在该牌手的影响范围内时，该牌手才能得到属于此回合标记之堆叠的优先权。

807.5b 如果一位同时具有多个堆叠优先权的牌手施放了一个咒语、起动了一个异能，或是一个由其操控的触发式异能被触发，则该牌手必须说明该咒语或异能将被放入哪一个堆叠。如果其中一个堆叠上的一个物件将触发触发式异能，则该牌手必须将此触发式异能放入该堆叠。如果其中一个堆叠中上的一个物件导致触发式异能被触发，则该牌手必须将此异能放进该堆叠。如果其中一个堆叠上的一个结算中的咒语或异能令一位牌手施放

一个咒语或创造一个咒语的复制，则新的咒语必须被放进同一个堆叠。如果一个咒语或异能指定了其中一个堆叠上的物件，则它必须被放进与其目标相同的堆叠；它不能指定多个堆叠中的物件为目标。

808. 队伍对队伍玩法

808.1. 队伍对队伍玩法为两个或更多队伍之间进行游戏。每个队伍中可以有任意数量的牌手。

808.2. 每个队伍在桌子的一侧坐在一起。每个队伍中牌手就座的顺序自行决定。

808.3. 于游戏开始前需要决定使用的多人游戏模式。队伍对队伍玩法使用以下默认模式。

808.3a 使用攻击复数牌手模式（参见规则 802）。

808.3b 队伍对队伍玩法通常不使用调动生物模式和限制影响范围模式。

808.4. 决定先手牌手时，随机选择一个队伍。如果该队伍的牌手数量为奇数，坐在该队伍正中间的牌手是先手牌手。如果该队伍的牌手数量为偶数，坐在该队伍中点左侧的牌手是先手牌手。回合顺序为自该牌手起向左。

808.5. 在队伍对队伍玩法中，同一队伍的资源（手牌、法术力等）都不共享。队友可以在任何时候互相检视手牌和讨论策略。队友之间不能操作彼此的牌或永久物。

809. 皇帝玩法

809.1. 皇帝玩法由两个或以上队伍进行，每个队伍需各有三位牌手。

809.2. 同队伍的牌手坐在桌子的同一侧。每个队伍决定自己座位的顺序。每个队伍会有一位*皇帝*，皇帝坐在队伍的中间。该队伍其他牌手为*将军*，其职责为保护皇帝。

809.3. 皇帝玩法默认使用以下模式。

809.3a 皇帝的影响范围限制为 2，而将军的影响范围限制为 1。参见规则 801，“限制影响范围模式”。

809.3b 皇帝玩法的游戏使用调动生物模式（参见规则 804）。

809.3c 牌手只能攻击坐在其旁边的对手。

例如：*在皇帝玩法的游戏开始时，皇帝不能攻击任何对手，即使对手的将军在其咒语范围内。*

809.4. 随机决定由哪位皇帝先手。回合顺序为向牌手左侧进行。

809.5. 皇帝玩法包括以下特定的游戏输赢规则。所有其他关于结束游戏的规则依然生效。（参见规则 104）。

809.5a 如果皇帝赢得了游戏，则皇帝所在的队伍赢得游戏。

809.5b 如果皇帝输去了游戏，则皇帝所在的队伍输去游戏。

809.5c 如果游戏对皇帝来说为平手，则皇帝所在的队伍为平手。

809.6. 皇帝玩法可以在相同数量牌手组成的任意数量之队伍间进行。如果每个队伍有三位以上的牌手，则每位牌手的影响范围也需作出相应调整。

809.6a 每位将军的影响范围应为在游戏开始时，一位对手队伍的将军在自己的影响范围之内的最小数值。每位皇帝的影响范围应为在游戏开始时，允许两位对手队伍的将军在自己影响范围之内的最小数值。牌手在排列座位时应保证没有任何皇帝在游戏开始时处于另一位皇帝的影响范围之内。

例如：在一盘有两个四人队伍参加的皇帝玩法游戏中，牌手的座次应为（无论是顺时针或逆时针）：A 队伍的 1 号将军、A 队伍的皇帝、A 队伍的 2 号将军、A 队伍的 3 号将军、B 队伍的 1 号将军、B 队伍的皇帝、B 队伍的 2 号将军、B 队伍的 3 号将军。每位皇帝的影响范围为 3。每位 2 号将军的影响范围为 2。每位 1 号将军和 3 号将军的影响范围各为 1。

809.7. 在皇帝玩法中，队伍的资源（牌、法术力等等）均不共享。队友之间可以在任何时候互相检视手牌和讨论策略。队友之间不能操作彼此的牌或永久物。

810. 双头巨人玩法

810.1. 双头巨人游戏由两个队伍进行游戏，每个队伍各有两位牌手。

810.2. 双头巨人玩法使用队伍共享回合模式。（参见规则 805。）

810.3. 同一队伍的两位牌手坐在桌子的同一边。每个队伍自行决定其牌手座位的顺序。

810.4. 每个队伍各自共享总生命，游戏开始时为 30。

810.5. 在双头巨人玩法中，除了总生命和中毒指示物之外，同一队伍的资源（牌、法术力等）都不共享。队友可以在任何时候互相检视手牌和讨论策略。队友之间不能操作彼此的牌或永久物。

810.6. 先手队伍略过他们第一个回合的抓牌步骤。

810.7. 双头巨人玩法使用队伍共享回合模式的战斗规则（参见规则 805.10），与一般的战斗规则有所不同。这是对先前规则的改动。

810.8. 双头巨人玩法中使用一般的输赢规则（参见规则 104），及以下附加和特定规则。

810.8a 牌手以队伍赢得或输去游戏，而不是个人。如果队伍中的任一位牌手输去了游戏，整个队伍输去此盘游戏。如果队伍中的任一位牌手赢得了游戏，整个队伍赢得此盘游戏。如果一个效应叙述一位牌手不能赢得游戏，则该牌手所在队伍不会赢得游戏。如果一个效应叙述一位牌手不能输去游戏，则该牌手所在队伍不会输去游戏。

例如：在一盘双头巨人游戏中，一个牌手操控超凡入圣，其部分叙述为“你不因总生命为 0 或更少而输掉此盘游戏。”如果该牌手所在队伍的总生命为 0 或更少，该队伍也不会输去此盘游戏。

例如：在一盘双头巨人游戏中，一位牌手在其牌库没有牌时必须抓一张牌。该牌手输去此盘游戏，所以该牌手的队伍亦输去此盘游戏。

例如：在一盘双头巨人游戏中，一位牌手操控白金天使，其叙述为“你这盘游戏不会输，对手也不会赢。”则只要白金天使在战场，该牌手和其队友都不会输去此盘游戏，且对方队伍的牌手也都不会赢得此盘游戏。

810.8b 如果一位牌手认输，则其队伍立刻离开游戏。该队伍输去此盘游戏。

810.8c 如果一个队伍的总生命为 0 或更少，该队伍输去此盘游戏。（此为状态动作。参见规则 704。）

810.8d 如果一个队伍具有十五个或更多中毒指示物，该队伍输去此盘游戏。（此为状态动作。参见规则 704。）

810.9. 伤害、失去生命和得到生命会对单独影响每位牌手。其结果对队伍共享总生命生效。

例如：在一盘双头巨人游戏中，一位牌手施放天火断空，其叙述为"天火断空对每位牌手造成 4 点伤害。"则每个队伍都会受到总共 8 点的伤害。

810.9a 如果一个费用或效应需要得知一位牌手单独的总生命数值，则该费用或效应改为使用该队伍的总生命。

例如：在一盘双头巨人游戏中，某队伍的生命为 17，其中的一位牌手被永生信标指定为目标，其部分叙述为"将目标牌手的总生命加倍。"该牌手获得 17 点生命，其队伍的总生命成为 34。

例如：在一盘双头巨人游戏中，一位牌手操控耐力试炼，叙述为"在你的维持开始时，若你的生命为 50 或更多，你赢得此盘游戏。"的结界。在该牌手的维持开始时，若该牌手的队伍总生命为 50 或更多，该队伍赢得游戏。

例如：在一盘双头巨人游戏中，某队伍的生命为 11，其中的一位牌手操控伏击魔，叙述为"支付你的一半生命，小数点后进位：伏击魔成为具飞行异能的 4/4 惊惧兽生物。"的结界。要起动该异能，该牌手须支付 6 点生命。队伍的总生命成为 5。

810.9b 如果一个费用或效应允许队伍中的两位牌手同时支付生命，其支付的生命总和不能超过其队伍的总生命。（牌手总是可以支付 0 点生命。）

810.9c 如果一个效应将某一位牌手的总生命设为特定数值，该牌手获得或失去相应的生命，使得总生命成为该数值。队伍的总生命根据该牌手所获得或失去的生命而相应调整。

例如：在一盘双头巨人游戏中，某队伍的生命为 25，其中的一位牌手被一个叙述为"目标牌手的总生命成为 10。"的异能指定为目标。该牌手的总生命视为 25，因此该牌手失去 15 点生命。队伍的总生命成为 10。

810.9d 如果一个效应将要设定队伍中的每个牌手之总生命为特定数值，该队伍选择其中一位牌手。在该队伍中，只有该牌手受影响。

例如：在一盘双头巨人游戏中，一个队伍的生命为 7，另一个队伍的生命为 13。一位牌手施放同法回报，其叙述为"每位牌手的总生命成为所有牌手中总生命最低者的数值。"每个队伍选择其中一位牌手受到其影响。结果是具有 13 点生命的队伍中所选择的牌手失去 6 点生命，该队伍的总生命成为 7。

810.9e 牌手不能与其队友交换总生命。如果效应将造成此种交换，交换不会发生。

810.9f 如果一个效应指示牌手重新分配任意数量的牌手之总生命，每个队伍中只能至多影响一位牌手。

810.9g 如果一个效应叙述一位牌手不能获得生命，该牌手的队伍中没有牌手可以获得生命。

810.9h 如果一个效应叙述一位牌手不能失去生命，该牌手的队伍中没有牌手可以失去生命，或支付除 0 点生命外的任何生命。

810.10. 将使得牌手得到中毒指示物的效应，会个别对牌手发生。中毒指示物由整个队伍共享。

810.10a 如果一个效应需要知道个别牌手所具有的中毒指示物数量，则该效应会采用该牌手队伍的中毒指示物数量。如果一个效应需要知道牌手对手的中毒指示物数量，则该效应会采用对手队伍的中毒指示物数量。

810.10b 如果一个效应注记着某牌手失去若干中毒指示物，则该牌手的队伍会失去该数量的中毒指示物。

810.10c 如果一个效应让一个牌手不能得到中毒指示物，该牌手队伍的牌手都不能得到中毒指示物。

810.10d 如果一个规则或效应需要得知某位牌手具有的指示物之种类，该效应使用该牌手具有的指示物之种类以及该牌手的队伍具有的指示物之种类。如果牌手的队伍具有一个或更多中毒指示物，该牌手便“已中毒”。

810.11. 双头巨人玩法也适用于由两位以上且相同数量牌手组成的队伍之间的游戏。从两位牌手算起（起始总生命为 30，且得到 15 个中毒指示物输去游戏），队伍中每多出一名牌手，队伍的起始总生命便增加 15，输去游戏所需的中毒指示物便增加 5。（这些玩法称为三头巨人或四头巨人，依此类推。）

811. 隔位分队玩法

811.1. 隔位分队玩法可以在两个或更多相等人数的队伍间游戏时使用。

811.2. 游戏开始前需要决定使用哪些多人游戏模式。隔位分队玩法会默认使用以下模式。

811.2a 建议影响范围为 2。参见规则 801，“限制影响范围模式”。

811.2b 必须使用攻击左边、攻击右边，以及攻击复数牌手这三个模式中的一个。参见规则 803，“攻击左边或右边模式”，和规则 802，“攻击复数牌手模式”。

811.2c 隔位分队玩法中通常不使用调动生物模式。

811.3. 于游戏开始时，牌手以如下方式就座：不坐在任何队友旁边，且队友之间的距离相等。

例如：三个队伍 A、B、C 之间使用隔位分队玩法进行游戏。于游戏开始时，座位顺序为 A1、B1、C1、A2、B2、C2、A3、B3、C3，以此类推。

811.4. 牌手不能攻击不坐在该牌手旁边的对手。

811.5. 在隔位分队玩法中，同一队伍的资源（手牌、法术力等）都不共享。除非互相坐在旁边，否则队友之间不能互相检视手牌。队友可以在任何时候互相讨论策略。队友之间不能操作彼此的牌或永久物。

9. 休闲式玩法

900. 总则

900.1. 本节包含可用于特定休闲游戏玩法的额外可选规则。此节规则或不尽完善。

900.2. 本节所叙之休闲式玩法会使用传统*万智牌*游戏中不会使用的附属区域、规则、卡牌和其他游戏用具。

901. 竞逐时空

901.1. 竞逐时空玩法中使用的时空和异象卡牌为游戏增加了新的异能和变化。竞逐时空玩法遵循*万智牌*游戏的一般规则，并有下列补充规则。

901.2. 竞逐时空可由两人或多人游戏。默认采用的多人游戏模式为自由竞赛玩法，使用攻击复数牌手模式，不使用限制影响范围模式。参见规则 806，“自由竞赛玩法”。

901.3. 除一般的游戏用具之外，每位牌手还各需一副包含至少十张时空和 / 或异象牌的时空套牌，且此玩法需有一个时空骰。每副时空套牌中的异象牌数量不得多于两张。构成时空套牌的各牌英文名称须各不相同。（参见规则 310，“时空”和规则 311，“异象”。）

901.3a 时空骰为六面骰。其中一面为鹏洛客符号{PW}。一面为混沌符号{CHAOS}。其他面为空白。

901.4. 在游戏开始时，每位牌手须将其时空套牌洗牌，确保其中牌张顺序随机。将时空套牌面朝下地置于其拥有者的牌库旁。整个游戏过程当中，所有的时空牌和异象牌均位于统帅区中，无论是在他们仍属时空套牌部分，或是处于牌面朝上期间，均是如此。

901.5. 在所有牌手均保留起手牌，完成允许牌手自起手牌中利用此牌张执行之所有动作之后，先手牌手将其时空套牌的牌库顶牌移离该时空套牌，并将其翻成牌面朝上。如果该牌为异象牌，则该牌手将该牌置于时空套牌牌库底，然后重复此流程，直至一张时空牌翻为牌面朝上为止。（参见规则 103.6）在此过程中，以此法翻成牌面朝上之牌张的异能均不会触发。该牌面朝上的时空牌便是起始时空。

901.6. 时空牌或异象牌的拥有者，为开始游戏时将该牌包含在其时空套牌中的牌手。牌面朝上之时空牌或异象牌的操控者，为指定为*时空操控者*的牌手。通常情况下，时空操控者为当前的主动牌手。如果当前的时空操控者将离开游戏，则改为依照回合顺序的下一位不会离开游戏的牌手成为时空操控者，然后原先的时空操控者离开游戏。新的时空操控者保持该称号直到发生下述两种情况之一为止：该牌手离开游戏；或有其他牌手成为主动牌手。

901.7. 位于统帅区之牌面朝上的时空牌或异象牌的异能均从该区域生效。该牌的静止式异能会对游戏产生影响，其触发式异能会触发，其起动式异能也可起动。

901.7a 牌面朝上之时空牌或异象牌翻成牌面朝下后即成为新的物件。

901.8. 竞逐时空游戏本身即带有一个称作“时空换境异能”的触发式异能。此异能的完整叙述为“每当你掷出{PW}时，时空换境。”（参见规则 701.24，“时空换境”。）此异能没有来源，其操控者为掷出时空骰而令此异能触发的牌手。此为规则 113.8 的例外。

901.9. 主动牌手在其具有优先权且堆叠为空的时机下，可以掷时空骰，但此动作只能在该牌手回合中的任一行动阶段中进行。该牌手需支付等同于他于该回合中此前执行此动作之次数的

法术力作为费用，才能执行此动作。此为特殊动作，且不会用到堆叠。请注意，执行此动作的次数并不一定等同于该牌手于该回合中掷过时空骰的次数。如果某效应曾使该牌手于该回合中掷时空骰，则这两个数字便会有所差异。（参见规则 116.2i。）

901.9a 如果掷骰结果为空白，则什么事情都不发生。主动牌手得到优先权。

901.9b 如果掷骰结果为混沌符号{CHAOS}，则牌面朝上之时空上以“每当你掷出{CHAOS}”字眼打头的所有异能均会触发并进入堆叠。主动牌手得到优先权。

901.9c 如果掷骰结果为鹏洛客符号{PW}，则“时空换境异能”触发并进入堆叠。主动牌手得到优先权。（参见规则 901.8。）

901.9d 掷时空骰会使得每当牌手掷一颗或数颗骰子时触发的异能触发。但是，任何提及掷骰的数字结果的效应，包括比较该次掷骰与其他掷骰或一个给定数字的结果的效应，会忽略该次掷时空骰。参见规则 706，“掷骰”。

901.10. 当一位牌手离开游戏时，由该牌手拥有的所有物件均会离开游戏，但异象产生的异能除外。（参见规则 800.4a。）如果离开游戏的物件中包括牌面朝上的时空牌或异象牌，则时空操控者将其时空套牌牌库顶牌翻成正面。这不属于状态动作。这会在牌手离开游戏的同时发生。

901.10a 如果时空在“时空换境异能”仍在堆叠上期间离开游戏，则该异能消失。

901.10b 由离开游戏之牌手拥有的异象产生的异能仍会留在堆叠上，且成为由新的时空操控者操控。

901.11. 在游戏开始后，如果某牌手将其时空套牌顶牌移离该时空套牌并将其翻成牌面朝上，该牌手便已“时空换境”。注记着持续到“某牌手时空换境为止”的持续性效应终止。会在牌手时空换境时触发的异能触发。参见规则 701.24。

901.11a 导致牌手时空换境的原因可能有：“时空换境异能”（参见规则 901.8）；牌面朝上之时空牌或异象牌的拥有者离开游戏（参见规则 901.10）；或异象之触发式异能离开堆叠（参见规则 704.6f）。异能也可能会让牌手时空换境。

901.11b 翻成牌面朝上的时空牌便是该牌手时空换入的时空。翻成牌面朝下或离开游戏的时空牌或异象牌便是该牌手时空换离的时空。

901.11c 如果某牌手在有数个牌面朝上的时空牌的情况下时空换境，则该牌手同时时空换离所有此类时空。

901.12. 双头巨人竞逐时空游戏同时遵循双头巨人多人游戏玩法以及竞逐时空休闲玩法的所有规则，并有下列补充规则。

901.12a 每位牌手均有一副由其拥有的时空套牌。

901.12b 通常情况下，时空操控者为主动队伍的主要牌手。然而，如果当前时空操控者所属队伍将离开游戏，则改为依照回合顺序下一支不会离开游戏之队伍的主动牌手成为时空操控者，然后原先的时空操控者队伍离开游戏。新的时空操控者保持该称号直到发生下述两种情况之一为止：该牌手离开游戏；或有其他队伍成为主动队伍。

901.12c 虽然牌面朝上的时空或异象仅由一位牌手操控，但该时空或异象上任何提及“你”的异能会同时影响时空操控者队伍的两位队员。

901.12d 由于主动队伍每位队员都是主动牌手，因此每位队员均可以掷时空骰。每位牌手掷时空骰所需之费用，系根据该牌手在该回合中已掷过时空骰的次数决定。

901.13. 除了大型混战之外，在其他的多人游戏玩法中，时空牌和异象牌均不受“影响距离”规则限制。他们的异能及该些异能的效应，会对游戏中所有适用的物件和牌手产生影响。（参见规则 801，“影响距离规则”。）

901.14. 在大型混战竞逐时空游戏中，在同一时刻可能会有多张时空牌或异象牌处于牌面朝上。

901.14a 在游戏第一回合之前，每位带有回合标记准备开始游戏的牌手分别设定起始时空（参见规则 901.5）。该些牌手均是时空操控者。

901.14b 如果某牌手将离开游戏，且游戏中的回合标记将因此减少，则首先终止该牌手时空操控者的身份（但不会有其他牌手成为时空操控者），然后该牌手离开游戏。将由该牌手操控的所有时空牌或异象牌置于其拥有者的时空套牌底。没有牌手将因此时空换境。

901.15. 单一时空套牌模式

901.15a 竞逐时空游戏也能以使用单一共用时空套牌的玩法进行游戏。在此情况下，时空套牌须至少为四十张或至少十倍于参加游戏的牌手数量，取两者间较小者。时空套牌中包含的异象牌数量，不得多于参加游戏之牌手数量的两倍。成时空套牌的各牌英文名称须各不相同。

901.15b 在使用单一时空套牌模式的竞逐时空游戏中，时空操控者视同为时空套牌中所有牌的拥有者。

901.15c 如果有任何规则提及某牌手的时空套牌，则使用共用的时空套牌。

902. 先锋

902.1. 在先锋玩法中，牌手使用先锋牌以扮演游戏中的著名角色。每位牌手各有一张牌面朝上的先锋牌，牌上的异能和其他特征会对游戏产生影响。先锋玩法遵循*万智牌*游戏的一般规则，并有下列补充规则。

902.2. 先锋游戏可由双人或多人游戏。

902.3. 除一般的游戏用具外，每位牌手还各需有一张先锋牌。在游戏开始之前，牌手将各自的先锋牌牌面朝上地置于其拥有者牌库旁边。在整盘游戏过程当中，先锋牌均位于统帅区中。

902.4. 每位牌手的起始生命值为 20 加上或减去其先锋牌上的生命修正值。

例如：某牌手先锋牌的生命修正值为-3。该牌手的起始生命值为 17。

902.5. 每位牌手的起手牌数量为七张，且会受其先锋牌之手牌修正值影响。

902.5a 如果某牌手在先锋游戏中进行再调度，则该牌手如在正常游戏中进行再调度一般，将其手牌洗回其牌库，然后抓新的手牌，其数量等同于其起手牌数量。（在多人游戏中，牌手第一次进行再调度后所抓的手牌数与之前相同。）参见规则 103.4。

例如：某牌手先锋牌的手牌修正值为+2。该牌手以 9 张手牌开始游戏。如果该牌手在保留手牌之前进行了三次再调度，他会新抓一份 9 张牌的手牌，然后将其中三张牌置于其牌库底。

902.5b 牌手之手牌上限为七张，且会受其先锋牌之手牌修正值影响。

例如：某牌手先锋牌的手牌修正值为-1。该牌手的手牌上限为六张。如果于清除步骤开始时，该牌手的手牌数量多于六张，他需要将手牌弃到只剩六张为止。

902.6. 先锋牌的拥有者即是以此牌在统帅区中开始游戏的牌手。牌面朝上之先锋牌的操控者是其拥有者。

902.7. 任何位于统帅区中之牌面朝上先锋牌的异能均是自统帅区中生效。该牌的静止式异能会对游戏产生影响，其上的触发式异能会触发，其上的起动式异能也可以起动。

903. 指挥官

903.1. 在指挥官玩法中，牌手会为自己的套牌指定一位传奇生物作为领导者，此生物便是这套牌的指挥官。指挥官玩法系由爱好者首创并进行推广；且有独立的规则委员会来维护相关额外资源（网址为：**MTGCommander.net**）。指挥官玩法遵循*万智牌*游戏的一般规则，并有下列补充规则。

903.2. 指挥官可由两人或多人游戏。默认采用的多人游戏模式是自由竞赛玩法，使用攻击复数牌手模式，不使用限制影响范围模式。参见规则 806，“自由竞赛玩法”。

903.3. 每副套牌均由一位传奇生物牌担任套牌的指挥官。“指挥官”此称号并非该牌所代表之物件的特征，而属于该牌所具有的属性之一。就算该牌改换区域，也依然保持此称号。

例如：翻为牌面朝下的指挥官（例如说因意塑影效应之故）仍是指挥官。复制其他牌的指挥官（例如说因细胞塑形效应之故）仍是指挥官。复制指挥官的永久物（例如说复制坟墓场里指挥官的替身妖）不是指挥官。

903.3a 一些鹏洛客牌具有异能，叙述其可用作指挥官。此类异能修改套牌构筑规则，并于游戏开始前便会生效。参见规则 113.6n。

903.3b 如果某牌手的指挥官是一张融合牌、且该融合牌已与其融合牌组中的另一张牌融合，则所得之永久物是该牌手的指挥官。

903.3c 如果某牌手的指挥官是某结聚永久物的一个组件，则所成之结聚永久物是该牌手的指挥官。

903.3d 如果一个效应提及操控指挥官，其指一个战场上为指挥官的永久物。如果一个效应提及施放指挥官，其指一个为指挥官的咒语。如果一个效应提及一个特定区域内的指挥官，其指一张在该区域内为指挥官的牌。

903.4. 指挥官玩法会利用*标识色*来确定特定指挥官的套牌中能利用哪些牌张。牌张的标识色会综合该牌法术力费用或规则叙述中出现的法术力符号之颜色或颜色组合，以及该牌之特征定义异能（参见规则 604.3）或颜色标志（参见规则 204）所定义之颜色组合两者共同确定。

例如：铁魔像霸西为法术力费用为{8}的传奇神器生物，且具有异能“{3}{R}，牺牲一个神器：铁魔像霸西对任意一个目标造成伤害，其数量等同于所牺牲之神器的法术力值。”霸西的标识色为红色。

903.4a 标识色确定于游戏开始之前。

903.4b 如果一个指挥官具有静止式异能，使牌手在游戏开始前选择其颜色，该选择在套牌构组和游戏全过程中生效，即使该指挥官改变区域也一样。该选择影响该指挥官的标识色。牌手在游戏开始前将其指挥官放进统帅区时展示该选择。参见规则 103.2c 和 607.2p。

903.4c 在判断牌张的标识色时，忽略规则提示文字。参见规则 207.2。

903.4d 在判断牌张的标识色时，会将双面牌的背面（参见规则 712）包括在内。这是规则 712.4a 之例外情况。

例如：某张双面牌的正面是文雅学者，其法术力费用为{2}{U}；其背面为嗜杀蛮汉，其颜色标志为红色。此牌的标识色为蓝红双色。

903.4e 如果一个异能提及牌手之指挥官标识色的颜色或颜色的数量，且如果该牌手没有指挥官，则该特性是未定义的。异能的这一部分不会产生作用。提及该特性的费用不能被支付。

903.5. 指挥官套牌需遵循下列套牌构组规则。

903.5a 套牌须包含正好 100 张牌（含指挥官）。换言之，套牌数量下限和套牌数量上限均为 100。

903.5b 除了基本地之外，指挥官套牌中牌张的英文名称须各不相同。

903.5c 指挥官套牌中只能包含标识色各色均见于套牌指挥官标识色的牌张。

例如：掠夺大妈麦汁此传奇生物的法术力费用为{4}{R/G}{R/G}。麦汁的标识色是红绿双色。麦汁指挥官套牌中的牌张只能由属于下述颜色的牌张构成：仅为红色；仅为绿色；红绿双色；无色。在套牌中牌张上法术力费用和规则叙述中出现的法术力符号只能有下列几种：仅为红色；仅为绿色；红绿双色；无色。

903.5d 对于具基本地类别的牌而言，指挥官套牌中只能包含所能产生的各法术力颜色均属于指挥官标识色者。

例如：掠夺大妈麦汁的标识色为红绿双色。麦汁指挥官套牌中只能包含具有或同时具有山脉和／或树林此两种基本地类别的牌。不能包含类别中包含有下列基本地类别的牌：平原、海岛、沼泽。

903.6. 在游戏开始时，每位牌手将其指挥官牌面朝上地置入统帅区。然后分别将套牌中剩下的 99 张牌洗牌，确保其中牌张顺序随机。这些牌成为该牌手的牌库。

903.7. 在确定先手牌手之后，每位牌手将生命值设为 40，并抓一份七张牌的手牌。

903.8. 牌手可从统帅区施放由他拥有的指挥官。牌手在从统帅区施放指挥官时，他于这盘游戏先前的时段中每从统帅区施放过一次该指挥官，便须额外支付{2}。此额外费用的非正式名称为“指挥官税”。

903.9. 在指挥官游戏中，指挥官可以返回统帅区。

903.9a 如果指挥官在坟墓场或放逐区中，且该物件在上一次检查状态动作之后被置入该区域，其拥有者可以将其置入统帅区。这是状态动作。参见规则 704。

903.9b 如果指挥官将从任何区域置入其拥有者的手牌或牌库，该牌手可以改为将其置入统帅区。此替代性效应可以对同一事件生效多于一次。这是规则 614.5 的例外。

903.9c 如果指挥官是已融合的永久物或结聚永久物、且其拥有者选择利用规则 903.9b 所述之替代性效应将其置入统帅区，该永久物以及表示该永久物之非指挥官的每个组件将置入对应的区域，且表示该永久物之为指挥官的牌将置于统帅区。

903.10. 指挥官玩法包含下列游戏输赢条件。其他结束游戏的规则均适用于本玩法。（参见规则 104。）

903.10a 在整盘游戏过程中，受到由同一位指挥官造成之战斗伤害达到或超过 21 点的牌手输掉此盘游戏。（此为状态动作。参见规则 704。）

903.11. 如果一位牌手被允许将游戏外的牌带进一盘指挥官游戏，若该牌与该牌手起始套牌中的牌具有共通的名称、或该牌与该牌手在当前游戏中拥有的牌具有共通的名称、或该牌的标识色中有任一颜色不在该牌手的指挥官标识色中，则该牌手不能将该牌带进这盘游戏。

903.12. 争锋模式

903.12a 争锋是一种不同风格的指挥官游戏模式。争锋游戏使用指挥官玩法的一般规则，但有以下不同。

903.12b 争锋套牌通常使用标准赛制中的牌张构组。

903.12c 牌手指定一个传奇鹏洛客或传奇生物作为其指挥官。

903.12d 牌手的套牌必须包含正好 60 张牌（含指挥官）。换言之，套牌数量下限和套牌数量上限均为 60。

903.12e 如果牌手的指挥官标识色没有颜色，该牌手可以选择一种基本地类别，且其套牌中可以包含任意数量的该类别基本地。这是规则 903.5d 的例外。

903.12f 在双人争锋游戏中，每位牌手的起始总生命为 25。在多人争锋游戏中，每位牌手的起始总生命为 30。

903.12g 在任何一种争锋游戏中，在依照其已执行再调度的次数计算牌手应置于牌库底的牌张数量时，该牌手第一次执行的再调度不会计入该数量。第一次再调度之后的再调度会正常计入该数量。

903.12h 争锋游戏不使用规则 704.6c 中所述之状态动作，该状态动作使牌手在受到 21 点或以上来自指挥官的战斗伤害时输掉游戏。

903.13. 指挥官轮抽

903.13a 指挥官轮抽是一种不同风格的指挥官游戏模式。它包含一次轮抽（一种限制赛，牌手打开未开封的补充包，从中抽选卡牌来构组套牌）和紧随其后的多人游戏。指挥官轮抽玩法默认使用指挥官传奇补充包。

903.13b 一次轮抽通常包含三个轮抽轮次。在每个轮次中，每位牌手打开一个补充包，抽选两张牌（将该牌置于该牌手面前牌面朝下的一堆），然后将剩下的牌传给下一位牌手。

然后每位牌手从传过来的补充包中抽选两张牌，然后将剩下的牌再传给下一位牌手。此流程持续，直到该轮次中的所有牌都被抽选完毕。

903.13c 在第一个和第三个轮抽轮次中，每位牌手将补充包传给左面的牌手。在第二个轮次中，每位牌手将补充包传给右面的牌手。

903.13d 在轮抽过程中，牌手只能检视他正在抽选的补充包中的牌和已经抽选的牌。牌手不能向其他牌手展示已抽选的牌，除非有异能指示他如此作。

903.13e 在轮抽结束后，每位牌手所抽选的牌成为该牌手的牌池。牌手可以向其牌池至多添加两张名为虹彩魔笛手的牌，但仅限于这些牌被用作该牌手指挥官的情形下。

903.13f 指挥官轮抽的套牌构组遵循与指挥官套牌（参见规则 903.5）一样的规则，但有以下两条例外：（1）套牌须包含至少 60 张牌。没有套牌数量上限。（2）牌手的套牌可以包含该牌手牌池中的任意数量的同名牌。

903.13g 指挥官轮抽游戏遵循与指挥官游戏一样的规则。参见规则 903.6-903.11。

904. 魔王

904.1. 在魔王玩法中，一队牌手齐心协力，共同面对有强力阴谋牌加持的强大对手。魔王玩法遵循*万智牌*游戏的一般规则，并有下列补充规则。

904.2. 魔王游戏默认的游戏模式是由正好两支队伍参加的队伍对队伍多人游戏玩法（参见规则 808）。使用攻击复数牌手模式（参见规则 802）和队伍共享回合模式（参见规则 805）；不使用其他多人游戏模式。

904.2a 其中一支队伍只有一位牌手，这位牌手便是魔王。

904.2b 另一支队伍可由任意数量的牌手组成。

904.3. 除了一般的游戏用具外，魔王还需要一副由至少二十张阴谋牌构成的阴谋套牌。阴谋套牌中同一英文名称的牌张不得多于两张。（参见规则 313，“阴谋”。）

904.4. 在游戏开始时，魔王将其阴谋套牌洗牌，确保其中牌张顺序随机。阴谋套牌面朝下地置于魔王的牌库旁边。整个游戏过程当中，所有阴谋牌均位于统帅区中，无论是在他们仍属阴谋套牌部分，或是处于牌面朝上期间，均是如此。

904.5. 魔王的起始生命为 40。其他牌手的起始生命为 20。

904.6. 始终由魔王首先进行回合，而不采用随机方式确定先手牌手。

904.7. 阴谋牌的拥有者，为以其在统帅区中开始游戏的牌手。其拥有者即为牌面朝上之阴谋牌的操控者。

904.8. 位于统帅区之牌面朝上的阴谋牌的异能均从该区域生效。该牌的静止式异能会对游戏产生影响，其触发式异能会触发，其起动式异能也可起动。

904.9. 于魔王的回合中，在其战斗前行动阶段开始的同时，该牌手将其阴谋套牌牌库顶牌移离阴谋套牌，并将其翻回正面。此动作称为“实施该阴谋”。（参见规则 701.25）此回合动作不用到堆叠。该阴谋牌上所有注记着在“当你实施此阴谋”时触发的异能触发。

904.10. 如果非持续的阴谋牌面朝上位于统帅区中，且没有任何阴谋的触发式异能在堆叠上或等待被放进堆叠，则在下次有牌手将得到优先权时，将该牌翻成牌面朝下，并将其置于其拥有者阴谋套牌的牌库底。（此为状态动作。参见规则 704。）

904.11. 持续阴谋实施后，便一直以牌面朝上的状态处于统帅区中，直到有异能将之终止为止（参见规则 701.26）。

904.12. 群魔乱斗玩法

904.12a 魔王游戏还有一种每位牌手各自准备一副阴谋套牌进行自由竞赛的玩法。这种玩法使用攻击复数牌手模式（参见规则 802）；不使用其他多人游戏规则。

904.12b 游戏中每位牌手都是魔王。

904.12c 如正常多人自由竞赛游戏一般，采用随机方式决定先手牌手。魔王游戏中所有作用于魔王的其他规则，在群魔乱斗游戏中则会适用于作有牌手。

905. 诡局轮抽

905.1. 诡局轮抽玩法包括一次*轮抽*（一种限制赛，牌手打开未开封的补充包，从中抽选卡牌来构组套牌）和紧随其后的多人游戏。诡局轮抽玩法默认使用万智牌：诡局™和/或诡局：王权争霸™补充包。

905.1a 一次轮抽通常包含三个*轮抽轮次*。在每个轮次中，每位牌手打开一个补充包，*抽选*一张牌（将该牌置于该牌手面前牌面朝下的一堆），然后将剩下的牌传给下一位牌手。然后每位牌手从传过来的补充包中抽选一张牌，然后将剩下的牌再传给下一位牌手。此流程持续，直到该轮次中的所有牌都被抽选完毕。

905.1b 在第一个和第三个轮抽轮次中，每位牌手将补充包传给左面的牌手。在第二个轮次中，每位牌手将补充包传给右面的牌手。

905.1c 在轮抽过程中，牌手只能检视他正在抽选的补充包中的牌、已经抽选的牌、依规则 905.2b 所述已被展示的牌、和依规则 905.2c 所述以牌面朝上的方式抽选的牌。牌手不能向其他牌手展示已抽选的牌，除非有异能指示他如此作。

905.1d 在轮抽结束后，以及所有在轮抽过程中和轮抽结束后将要执行的动作执行完毕后，每位牌手所抽选的牌成为该牌手的*牌池*。该牌手仅使用这些牌和任意数量的基本地来构组套牌。参见规则 100.2b 和 100.4b。

905.2. 一些牌具有在轮抽过程中生效的异能。

905.2a 在轮抽过程中，没有主动牌手或优先权系统。如果多位牌手想要在轮抽中同时执行动作，且无法就执行动作的顺序达成一致，这些动作以随机顺序来执行。

905.2b 一些牌指示牌手于抽选该牌时展示之，然后记录某些信息，例如数字或颜色。这些信息可以被游戏中的其他异能所牵扯。任何牌手都可以在轮抽或游戏时的任何时机检视这些信息。在这些信息被记下之后，所抽选的牌翻回牌面朝下，并加入牌手已抽选的牌堆。

905.2c 一些牌指示牌手以牌面朝上的方式抽选之。这些牌一直保持牌面朝上，直到轮抽结束，或效应指示抽选该牌的牌手将其翻回牌面朝下，或该牌离开该牌手已抽选的牌堆。只要该牌是牌面朝上，任何牌手都可以检视之。

905.3. 诡局轮抽游戏是多人游戏。默认使用的多人模式是自由竞赛模式，并且不使用限制影响范围模式。参见规则 806，“自由竞赛模式”。

905.4. 在游戏开始时，洗套牌之前，每位牌手可以将他备牌中任意数量的诡局牌置于统帅区。

905.4a 具有秘案异能的诡局牌以牌面朝下的方式置于统帅区。于牌手拥有优先权的时机下，他可以将一张由他操控的牌面朝下的诡局牌翻回牌面朝上。参见规则 702.106，“秘案”。

905.5. 诡局牌的拥有者是在游戏开始时将其置入统帅区的牌手。诡局牌的操控者是其拥有者。

905.6. 一旦先手牌手被确定，每位牌手将总生命设为 20，然后抓七张起手牌。

词汇表

终止
将一张牌面朝上的持续阴谋牌翻为牌面朝下并置于其拥有者的阴谋套牌牌库底。参见规则 701.26，“终止”。

异能
1. 一个物件上解释这个物件作什么或可以作什么的叙述。
2. 一个堆叠上的起动式或触发式异能。这类的异能是物件。
参见规则 113，“异能”，和第 6 章，“咒语、异能和效应”。

异能提示
一个斜体的词，没有规则上的意义，将不同牌上类似作用的异能联系起来。参见规则 207.2c。

抵受
一个防止伤害的关键字异能。参见规则 702.64，“抵受”。

起动
将一个起动式异能放进堆叠并支付其费用，使它最终能够结算并产生效应。参见规则 602，“起动起动式异能”。

起动式异能
一种异能。起动式异能的格式为“[费用]：[效应]。[起动限制（如果有的话）]”。参见规则 113，“异能”，以及规则 602，“起动起动式异能”。

起动费用
一个起动式异能叙述中冒号之前的部分。必须支付它来起动该异能。参见规则 118，“费用”，以及规则 602，“起动起动式异能”。

主动牌手
主动牌手指轮到该回合的牌手。参见规则 102.1。

主动牌手先决定的顺序
一个在多人同时需要作出选择时，用来决定牌手作出选择顺序的系统。参见规则 101.4。本规则在队伍共享回合模式中有变更；参见规则 805.6。

主动队伍
主动队伍指在队伍共享回合模式下，轮到该回合的队伍。参见规则 805.4a。

演化
一个关键字动作，在牌手没有+1/+1 指示物的生物上放置+1/+1 指示物。参见规则 701.43，“演化”。

额外费用
一个咒语在其法术力费用的基础上，可能具有让它的操控者可以支付（或在一些情况下必须支付）的额外费用，来施放一个咒语。参见规则 118，“费用”，以及规则 601，“施放咒语”。

历险者牌
一张分为两部分（且其中一部分是嵌在文字栏左面）的牌。参见规则 716，“历险者牌”。

共鸣
一个关键字异能，减少施放一个咒语所需要支付的法术力数量。参见规则 702.41，“共鸣”。

折磨
一个关键字异能，使防御牌手阻挡时失去生命。参见规则 702.130，“折磨”。

往生
一个关键字异能，使某些生物死去时留下精怪衍生生物。参见规则 702.135，“往生”。

余响
一个关键字异能，使牌手能且仅能从其坟墓场中施放一张连体牌的其中一边。参见规则 702.127，“余响”。

隔位分队玩法
一种多人游戏玩法，可在两个或更多个牌手数量相同的队伍之间使用。参见规则 811，“隔位分队玩法”。

替代性费用
咒语可能具有的费用，其操控者可以选择支付该费用而不是其法术力费用。参见规则 118，“费用”，以及规则 601，“施放咒语”。

囤兵
一个关键字动作，给你一个灵俑/军队衍生生物或是壮大一个你已经拥有的军队。参见规则 701.44，“囤兵”。

增强
一个关键字异能，可以令生物于进入战场时具有+1/+1 指示物。参见规则 702.38，“增强”。

锚定词
于永久物进战场时可能选择的两个词语之一，出现在异能的开头。参见规则 614.12b。

歼灭
一个关键字异能，可以让一个生物在进行攻击时极为残酷。参见规则 702.86，“歼灭”。

赌注
1. 一个只有在“有所输赢”的情况下才使用的区域。
2. 将一张牌放进赌注区。
参见规则 407，“赌注”。

任意一个目标
一个咒语或异能可能需要“任意一个目标”。“任意一个目标”等同于“目标生物、牌手或鹏洛客”。参见规则 115.4。

APNAP 顺序
参见主动牌手先决定的顺序。

魔王
1. 一种休闲式玩法，一队牌手齐心协力，共同面对有强力阴谋牌加持的强大对手。参见规则 904，“魔王”。
2. 魔王游戏中使用阴谋套牌进行游戏的牌手。

神器
一个牌类别。神器是永久物。参见规则 301，“神器”。

神器生物
一个既是神器又是生物的组合，两者的规则对它都有效。参见规则 301，“神器”，以及规则 302，“生物”。

神器地
一个既是神器又是地的组合，两者的规则对它都有效。神器地只能作为地来使用，而不能作为咒语施放。参见规则 301，“神器”，以及规则 305，“地”。

神器类别
与神器牌类别对应的副类别。参见规则 301，“神器”。参见规则 205.3g 的神器类别列表。

视同
一个叙述，用来表示游戏由于一些特殊的原因，即使在某条件不符合的情况下按照符合的情况对待。参见规则 609.4。

登殿
一个关键字，在牌手操控十个永久物后使牌手得到“黄金城祝福”之称号。参见规则 702.131，“登殿”。

组装
组装是出现在 Unstable 系列中的关键字动作，会将机巧放进战场。本文件中的规则并未涵盖 Unstable 系列中的牌张和机制。

分配战斗伤害
决定一个攻击或阻挡生物如何造成其战斗伤害。参见规则 510，“战斗伤害步骤”。

助力
一个关键字异能，允许另一位牌手帮助你支付咒语的费用。参见规则 702.132，“助力”。

在回合结束时（已废止）
一个印在异能上的触发条件，在结束步骤开始时触发（而不是一个回合最后发生的事）。印有此叙述的牌已经在 Oracle 牌张参考文献中得到了勘误，新叙述为“在结束步骤开始时”或“在下一个结束步骤开始时”。参见规则 513，“结束步骤”。

贴附
将一个灵气、武具或工事移动到另一个物件或牌手上。参见规则 701.3，“贴附”。

攻击
将一个生物以攻击的形态送进战斗。一个生物可以攻击牌手或鹏洛客。参见规则 508，“宣告攻击者步骤”。

单独攻击
如果在宣告攻击者步骤中只有一个生物被宣告为攻击者，该生物“单独攻击”。如果只有一个生物正在攻击且没有其他生物正在攻击，该生物“正在单独攻击”。参见规则 506.5。

攻击左边模式
一些多人玩法中可以采用的一种模式。参见规则 803，“攻击左边或右边模式”。

攻击复数牌手模式
一些多人玩法中可以采用的一种模式。参见规则 802，“攻击复数牌手模式”。

攻击右边模式
一些多人玩法中可以采用的一种模式。参见规则 803，“攻击左边或右边模式”。

进行攻击的生物
一个生物在战斗阶段中被合法宣告为攻击的一部分（如果有攻击的费用，则在支付之后），或一个生物被放进战场且进行攻击。它在被移出战斗或战斗阶段结束两者中最先发生的之前，都保持为进行攻击的生物。参见规则 508，“宣告攻击者步骤”。

攻击队伍
使用队伍共享回合模式的多人游戏中，在战斗阶段中能够攻击的队伍。参见规则 805，“队伍共享回合模式”。

攻击且未被阻挡
一个当生物“攻击且未被阻挡”的异能在该生物成为未被阻挡的攻击生物时触发。参见规则 509.1h。

灵气
一个结界的副类别。灵气咒语以物件或牌手为目标，且灵气永久物贴附于物件或牌手上。参见规则 303，“结界”，以及规则 702.5，“结附”。

灵气转换
一个关键字异能，让你将一个手上的灵气与战场上的交换。参见规则 702.65，“灵气转换”。

醒转
一个关键字异能，让你将一个由你操控的地变成生物。参见规则 702.113，“醒转”。

结合，“与…结合”
结合是一个关键字异能，影响宣告攻击者和分配战斗伤害的规则。“与…结合”是该异能的一个特殊版本。参见规则 702.22，“结合”。

基础力量，基础防御力
更改生物的基础力量和/或基础防御力的效应将这些值设定为一个特定的数字。参见规则 613，“持续性效应的互动”。

基本
一个超类别，一般情况下与地有关。任何具有此超类别的地是基本地。参见规则 205.4，“超类别”。

循环基本地
参见类别循环。

基本地类别
总共有五种“基本地类别”：平原、海岛、沼泽、山脉、和树林。每种类别对应一个法术力异能。参见规则 305，“地”。

战嚎
一个关键字异能，让其他攻击生物在战斗中更强。参见规则 702.91，“战嚎”。

战场
一个区域。战场是永久物存在的区域。此区域过去被称为“场上”区域。参见规则 403，“战场”。

成为
在一些触发事件中表示状态或特征变动的词。参见规则 603.2e。

战斗开始步骤
回合的一部分。这是战斗阶段的第一个步骤。参见规则 507，“战斗开始步骤”。

开始阶段
回合的一部分。这是回合的第一个阶段。参见规则 501，“开始阶段”。

神授
一个关键字异能让生物牌可以作为灵气施放。参见规则 702.103，“神授”。

阻挡
将一个生物以防守的形态送进战斗。生物可以阻挡攻击生物。参见规则 509，“宣告阻挡者步骤”。

单独阻挡
如果在宣告阻挡者步骤中只有一个生物被宣告为阻挡者，该生物“单独阻挡”。如果只有一个生物正在阻挡且没有其他生物正在阻挡，该生物“正在单独阻挡”。参见规则 506.5。

被阻挡的生物
一个被其他生物阻挡或因为某效应而成为被阻挡的攻击生物。它在它在被移出战斗、一个效应让它成为未被阻挡、或战斗阶段结束三者中最先发生的之前，都保持为被阻挡的生物。参见规则 509，“宣告阻挡者步骤”。

进行阻挡的生物
一个生物在战斗阶段中被合法宣告为阻挡的一部分（如果有阻挡的费用，则在支付之后），或一个生物被放进战场且进行阻挡。它在被移出战斗或战斗阶段结束两者中最先发生的之前，都保持为进行阻挡的生物。参见规则 509，“宣告阻挡者步骤”。

嗜血
一个关键字异能，可以让生物进入战场时带有+1/+1 指示物。参见规则 702.54，“嗜血”。

炫威
一类特殊的起动式异能，如果具炫威异能的生物攻击过便可起动，且每回合只能起动一次。参见规则 702.142，“炫威”。

振励
一个关键字动作，在牌手操控的最弱的生物上放置+1/+1 指示物。参见规则 701.33，“振励”。

补充包
一组未打开的来自特定系列的*万智牌*卡牌。补充包在限制赛中使用。参见规则 100.2b。

争锋
指挥官休闲玩法的一种模式。参见规则 903.12，“争锋模式”。

埋葬（已废止）
曾经表示“将[永久物]放进其拥有着的坟墓场”的用词。一般情况下，印有“埋葬”一词的牌在 Oracle 牌张参考文献中得到了勘误，改为“消灭[某永久物]。它不能重生”，或“牺牲[某永久物]”。

武士道
一个关键字异能，让生物在战斗中更强。参见规则 702.45，“武士道”。

购回
一个瞬间和法术的关键字异能，让该咒语于结算时回到拥有者的手中。参见规则 702.27，“购回”。

牌
游戏的标准组成部分。*万智牌*可以是传统或非传统。衍生物不被视为牌。在咒语或异能的叙述中，“牌”一词只被用来表示不在战场或堆叠中的牌，比如牌手手上的生物牌。参见规则 108，“牌”。

牌池
在限制赛中，牌手可以用来与基本地牌一起组成套牌的牌。

牌类别
一个特征。除了堆叠上的异能之外，每个物件都有牌类别，即使该物件不是牌。每个牌类别都有自己的规则。参见规则 205，“类别栏”，以及第 3 章，“牌类别”。

倾曳
一个关键字异能，可能让牌手不付费用施放一个随机的额外咒语。参见规则 702.85，“倾曳”。

施放
将一张牌从当前的位置（一般在手上）放进堆叠，并支付其费用，让它最终可以结算并产生效果。参见规则 601，“施放咒语”。

施放者（已废止）
一个已废止的用语，表示施放一个咒语的牌手。一般情况下，印有“释放者”的牌已经在 Oracle 牌张参考文献中得到了勘误，改用“操控者”。

施放费用（已废止）
一个已废止的用语，表示法术力费用。印有此叙述的牌已经在 Oracle 牌张参考文献中得到了勘误。

夺冠，被夺冠
“夺冠”是一个关键字异能，让一个生物暂时替代另一个。如果一个永久物直接因为另一个永久物的夺冠异能的结果被放逐，则该永久物“被（另一个永久物）夺冠”。参见规则 702.72，“夺冠”。

改变目标
为咒语或异能选择一个新的合法目标。参见规则 115.7。

化形
一个特征定义异能，让具有它的物件得到所有生物类别。参见规则 702.73，“化形”。

混沌异能
在竞逐时空休闲式玩法中，时空牌具有的一种触发式异能，“每当你掷出{CHAOS}”时触发。参见规则 310.7。

混沌符号
在竞逐时空休闲式玩法中，混沌符号{CHAOS}出现在时空骰以及一些时空牌的触发式异能上。参见规则 107.12。

特征
定义一个物件的信息。参见规则 109.3。

特征定义异能
一种静止式异能，包含物件一般情况下在该物件其他部分才能找到的特征信息（比如法术力费用，类别栏，或力量/防御力框）。参见规则 604.3。

黄金城祝福
一个牌手可得到的称号。登殿此关键字使牌手一旦操控十个永久物便得到此称号。参见规则 702.131，“登殿”。

暗码
一个关键字异能，允许你将一张牌赋码到一个生物上，并在每当该生物对牌手造成战斗伤害时施放该牌。参见规则 702.99，“暗码”。

比点
用牌手牌库顶牌来决定的迷你对决。参见规则 701.23，“比点"。

职业
一种结界的副类别。职业具有数个职业等级异能，可以提升其等级并赋予其新异能。参见规则 717，“职业牌”。

清除步骤
回合的一部分。此步骤是终结阶段的第二个也是最后一个步骤。参见规则 514，“清除步骤”。

线索衍生物
线索衍生物是具有“{2}，牺牲此神器：抓一张牌。”的无色衍生神器。欲知关于预先定义的衍生物的更多信息，参见规则 111.10。

收集编号
印在绝大多数牌上对游戏没有影响的编号。参见规则 212，“文字栏下方信息”。

颜色
1. 物件的一个特征。参见规则 105，“颜色”，以及规则 202，“法术力费用和颜色”。
2. 一个法术力可能具有的特征。参见规则 106，“法术力”。

无色
1. 一个没有颜色的物件为无色。无色不是颜色。参见规则 105，“颜色”，以及规则 202，“法术力费用和颜色”。
2. 一种法术力。参见规则 106，“法术力”，以及规则 107.4c。

标识色
一系列颜色，在指挥官休闲玩法中决定哪些牌可以加入套牌。参见规则 903.4。

颜色标志
物件的一个特征。参见规则 105，“颜色”，以及规则 204，“颜色标志”。

战斗伤害
在战斗伤害步骤中由攻击生物和阻挡生物作为战斗结果所造成的伤害。参见规则 510，“战斗伤害步骤”。

战斗伤害步骤
回合的一部分。此步骤是战斗阶段的第四个步骤。参见规则 510，“战斗伤害步骤”。

战斗阶段
回合的一部分。此阶段是回合的第三个阶段。参见规则 506，“战斗阶段”。

统帅区
一些对游戏有总体影响且当前不是永久物也不能被消灭的特殊物件所在的区域。参见规则 408，“统帅区”。

指挥官
1. 一种休闲式玩法，套牌由一个传奇生物来领导。参见规则 903，“指挥官”。
2. 在指挥官休闲式玩法中，给予每位牌手的套牌中一张传奇生物牌的称号。

指挥官轮抽
一种休闲玩法，牌手参加补充包轮抽，然后进行多人游戏。参见规则 903.13，“指挥官轮抽”。

指挥官忍术
忍术异能的一种变化。参见规则 702.49，“忍术”。

指挥官税
一个非正式用词，意指施放指挥官的额外费用，此费用会根据牌手于这盘游戏先前的时段中施放过指挥官的次数决定。参见规则 903.8。

行侣
一个关键字异能，允许牌手从游戏外选择一张生物牌作为行侣（如果能满足该牌的行侣异能限制的话）。一旦牌手选定行侣，该牌手可以在游戏中支付一次{3}，将其置于手上。参见规则 702.139，“行侣”。

完成地城
在达到地城牌的最底下的房间之后，将该地城牌移出游戏。参见规则 309，“地城”。

认输
离开游戏。认输游戏让牌手立刻离开游戏并输去游戏。参见规则 104，“结束游戏”。

诡局
一种在限制赛，例如诡局轮抽中使用的牌类别。诡局牌不是永久物。参见规则 314，“诡局”。

诡局轮抽
一种休闲玩法，牌手参加补充包轮抽，然后进行多人游戏。参见规则 905，“诡局轮抽”。

协力
一个关键字异能，让生物可以复制咒语。参见规则 702.78，“协力”。

构筑赛
牌手在赛前自己创造套牌的游戏方式。参见规则 100.2a。

持续性效应
影响物件特征、物件操控权、或影响牌手或游戏规则的效应，具有固定时限或一直有效。参见规则 611，“持续性效应”。

持续神器（已废止）
一个已废止的用语，出现在不具有起动式异能的神器类别栏。印有此叙述的牌已经在 Oracle 牌张参考文献中得到了勘误，改为只是“神器”。

操控，操控者
“操控”是一个系统，决定谁在游戏中可以用一个物件。一个物件的“操控者”是当前操控它的牌手。参见规则 108.4。

操控其他牌手
为在该牌手作出由规则或物件允许或要求的所有选择和决定。参见规则 718，“操控其他牌手”。

总法术力费用（已废止）
法术力值的已废止用词。印有此叙述的牌已经在 Oracle 牌张参考文献中得到了勘误。

召集
一个关键字异能，让你横置生物来施放咒语而不是支付法术力。参见规则 702.51，“召集”。

可复制特征值
物件由复制效应所检查的特征值。参见规则 613.2、707.2 以及 707.3。

复制
1. 创造一个新的物件，其可复制特征值设为与另一个物件相同。
2. 一个物件的可复制特征值设为与另一个物件相同。
参见规则 707，“复制物件”。

费用
一个动作或为另一个动作所支付必须的费用或阻止另一个动作发生。参见规则 118，“费用”。

反击/指示物（译者注：在英文中这两个词是相同的。）
1. 取消一个咒语或异能，让它不能结算且它的效应都不发生。参见规则 701.5，“反击”。
2. 一个放置在物件或牌手上的标示物，影响其特征或与规则或异能互动。参见规则 122，“指示物”。

视为（已废止）
一些老牌印有叙述该牌“视为”其他东西。印有此叙述的牌已经在 Oracle 牌张参考文献中得到了勘误，它们现在正式为该东西。

派出
派出一个衍生物指，将一个衍生物放进战场。参见规则 701.6，“派出”。

生物
一个牌类别。生物是永久物。参见规则 302，“生物”。

生物类别
一个副类别，对应生物牌类别和部族牌类别。参见规则 302，“生物”，以及规则 308，“部族”。生物类别的列表参见规则 205.3m。

搭载
一个关键字异能，使你可以横置生物将一个载具变成神器生物。参见规则 301，“神器”，及规则 702.122，“搭载”。

累积维持
一个关键字异能，为保留永久物在战场上规定了一个不断提升的费用。参见规则 702.24，“累积维持”。

循环（异能）
一个关键字异能，让牌可以被弃掉并用新牌代替。参见规则 702.29，“循环”。

伤害
物件可以对生物、鹏洛客、以及牌手造成“伤害”。一般情况下这对受到伤害的物件或牌手来说是不利的。参见规则 120，“伤害”。

伤害分配顺序
在宣告阻挡者步骤中，对攻击生物对多个阻挡它的生物分配战斗伤害的顺序，或阻挡生物对其阻挡的多个生物分配战斗伤害的顺序。参见规则 509.2 以及 509.3。

掩袭
一个关键字异能，使得生物极富进攻性。参见规则 702.109，“掩袭”。

白昼
与黑夜一起，均是游戏可以具有的称号。参见规则 724，“白昼与黑夜”，与规则 702.145，“昼形与夜形”。

昼形
一种异能，见于一些双面牌的正面上。具昼形与夜形异能的牌，在白昼时正面朝上，在黑夜时背面朝上。参见规则 702.145，“昼形与夜形”，与规则 724，“白昼与黑夜”。

造成
参见伤害。

败朽
一个关键字异能，意指“此生物不能进行阻挡”和“当此生物攻击时，在战斗结束时将它牺牲。”参见规则 702.147，“败朽”。

死触
一个关键字异能，让物件造成的伤害特别有效。参见规则 702.2，“死触”。

套牌
牌手开始游戏时所使用牌的集合；它将成为该牌手的牌库。参见规则 100，“总则”，以及规则 103，“开始游戏”。

宣告攻击者
选择将进行攻击的一组生物，宣告每个生物攻击防御牌手或该牌手操控的一个鹏洛客，并且支付允许这些生物攻击所要求的任何费用。参见规则 508.1。

宣告攻击者步骤
回合的一部分。该步骤是战斗阶段的第二个步骤。参见规则 508，“宣告攻击者步骤”。

宣告阻挡者
选择将进行阻挡的一组生物，为每个生物宣告将阻挡那个攻击生物，并支付允许这些生物阻挡所要求的任何费用。参见规则 509.1。

宣告阻挡者步骤
回合的一部分。该步骤是战斗阶段的第三个步骤。参见规则 509，“宣告阻挡者步骤”。

守军
一个关键字异能，让某个生物不能进行攻击。参见规则 702.3，“守军”。

防御牌手
在战斗阶段中，可以被攻击的牌手，且其鹏洛客可以被攻击。参见规则 506.2。在某些多人玩法中，可能会有多于一个防御牌手；参见规则 802，“攻击复数牌手模式”，以及规则 805.10。

防御队伍
在使用队伍共享回合模式的多人游戏的战斗阶段中，可以被攻击、且其鹏洛客可以被攻击的队伍。参见规则 805，“队伍共享回合模式”。

延迟触发式异能
当一些咒语或异能结算时所创造的效应所创造的异能，或当一些替代性效应生效时，不是在当时而是在之后作某些事情。参见规则 603.7。

掘穴
一个关键字异能，让你从你的坟墓场中放逐牌来施放咒语，而不是支付一般法术力。参见规则 702.66，“掘穴”。

示范
一些咒语上的触发式异能，使其操控者复制之，并选择一个对手亦复制之。参见规则 702.144，“示范”。

从属关系
一个对决定在同一层或副层中，持续性效应生效顺序所使用的系统。参见规则 613.8。另参见时间印记顺序。

调动生物模式
一些多人玩法中可以采用的一种模式，队友之间可以互相给予生物的操控权。参见规则 804，“调动生物模式”。

消灭
将一个永久物从战场移动到其拥有者的坟墓场。参见规则 701.7，“消灭”。

拘留
一个关键字异能，临时阻止一个永久物攻击、阻挡，或起动其具有的起动式异能。参见规则 701.29，“拘留”。

义勇
一个关键字异能，具有该异能的生物在攻击生命值最多的牌手时，会在生物上放置一个+1/+1 指示物。参见规则 702.105，“义勇”。

虚色
一个特征定义异能，使物件成为无色。参见规则 702.114，“虚色”。

献力
一个牌手具有的数字，等同于该牌手操控的永久物之法术力费用中，某种特别颜色的法术力符号数量。参见规则 700.5。

吞噬
一个关键字异能，可以让生物进入战场带有+1/+1 指示物。参见规则 702.82，“吞噬”。

死去
如果一个生物或鹏洛客从战场进入坟墓场，该生物或鹏洛客“死去”。参见规则 700.4。

弃牌
从拥有者的手中将牌移入该牌手的坟墓场。参见规则 701.8，“弃牌”。

惊扰
一个关键字异能，允许牌手从坟墓场以已转化的方式施放双面牌。参见规则 702.146，“惊扰”。

双重秘案
秘案异能的一种变化。参见规则 702.106，“秘案”。

连击
一个关键字异能，让生物造成两次战斗伤害。参见规则 702.4，“连击”。

双面牌
两面都具有牌面的牌，并且没有*万智牌*牌背。参见规则 712，“双面牌”。

轮抽/抽选（译者注：在英文中这两个词是相同的。）
1. 一种限制赛，牌手依次从补充包中抽选牌，然后只使用所抽选的牌和基本地牌来构组套牌。

2. 在轮抽过程中选择一张牌来加入你的牌池。

轮抽轮次
轮抽过程的一部分，在此过程中每位牌手打开一个未打开的补充包，然后牌手们抽选这些牌。参见规则 905.1a 和 905.1b。

抓/平手（译者注：在英文中这两个词是相同的。）
1. 作为回合动作或一个效应的结果，将牌手的牌库顶牌放进其手中，使用“抓”一词。参见规则 121，“抓牌”。
2. 没有牌手输或赢的游戏结局。参见规则 104.4。

抓牌步骤
回合的一部分。该步骤是开始阶段的第三个也是最后一个步骤。参见规则 504，“抓牌步骤”。

发掘
一个关键字异能，让牌手将牌从其坟墓场中移回其手上。参见规则 702.52，“发掘”。

地城
一种在非传统*万智牌*牌张上出现的牌类别。地城牌不是永久物。参见规则 309，“地城”。

于...之中（已废止）
一些老牌使用“于[阶段]之中，[动作]”。这些异能曾经被称为“阶段异能”。一般情况下，印有阶段异能的牌在 Oracle 牌张参考文献中得到了勘误，它们的异能现在于步骤或阶段开始时触发。“于...之中”依然在当前卡牌的叙述中出现，但只是作为一般语言理解而不是游戏用语。

返响
一个关键字异能，要求支付一个费用让永久物保留在战场上。参见规则 702.30，“返响”。

EDH（已废止）
指挥官玩法的旧名称。参见规则 903，“指挥官”。

效应
作为咒语或异能的结论在游戏中发生。参见规则 609，“效应”。

遗存
一个关键字异能，使牌手从其坟墓场中放逐一张生物牌，来派出该牌化身为木乃伊的衍生物版本。参见规则 702.128，“遗存”。

徽记
徽记是一个标记，用来表示具有一个或多个异能的物件，但是没有其他特征。参见规则 114，“徽记”。

化生
一个关键字异能，使得牌手可以牺牲一个生物来减费施放咒语。参见规则 702.119，“化生”。

皇帝
皇帝游戏中一个队伍坐在中间的牌手。参见规则 809，“皇帝玩法”。

皇帝玩法
一个多人玩法，在三人队伍间进行。参见规则 809，“皇帝玩法”。

结附
一个关键字异能，定义灵气咒语可以指定的目标以及一个灵气永久物可以贴附的对象。参见规则 303，“结界”以及规则 702.5，“结附”。

结界
一个牌类别。结界是永久物。参见规则 303，“结界”。另参见灵气。

结界类别
与结界牌类别对应的副类别。参见规则 303，“结界”。参见规则 205.3h 的结界类别列表。

赋码
一个用于描述永久物和被暗码异能放逐的牌之间联系的用词。参见规则 702.99，“暗码”。

返场
一个关键字异能，使牌手从其坟墓场放逐一张生物牌，然后每有一位对手，便派出一个该牌的复制品衍生物来攻击该对手。参见规则 702.141，“返场”。

遭遇
将一张异象牌从时空套牌顶移离并翻为牌面朝上。参见规则 311，“异象”。

战斗结束步骤
回合的一部分。此步骤是战斗阶段的第五个步骤也是最后一个步骤。参见规则 511，“战斗结束步骤”。

结束步骤
回合的一部分。此步骤是终结阶段的第一个步骤。参见规则 513，“结束步骤”。

结束战斗阶段
作为一个效应的结果来“结束战斗阶段”指，进行一个快速的流程来略过该阶段将发生的所有其他事情。参见规则 719，“结束回合和阶段”。

结束回合
作为一个效应的结果来“结束回合”指，进行一个快速的流程来略过该回合将发生的所有其他事情。参见规则 719，“结束回合和阶段”。

终结阶段
回合的一部分。此阶段是回合的第五个也是最后一个阶段。参见规则 512，“终结阶段”。

能量符号
能量符号{E}代表一个能量指示物。要支付{E}，牌手从其自身移除一个能量指示物。

进入战场
一个非衍生物永久物当从其他区域转移到战场时“进入战场”。一个永久物当被创造时“进入战场”。参见规则 403.3，603.6a，603.6d 以及 614.12。

打包
一个关键字异能，让牌手为一个咒语选择所有的模式，而不仅仅是指定数量的模式。参见规则 702.42，“打包”。

历传
一个关键字异能，让牌手在他的每个维持开始时都复制该咒语，但要付出该盘游戏余下的部分不能施放其他咒语的代价。参见规则 702.50，“历传”。

佩带
一个关键字异能，让牌手将武具贴附于他所操控的生物上。参见规则 301，“神器”以及规则 702.6，“佩带”。

武具
一个神器副类别。武具可以贴附于生物上。参见规则 301，“神器”以及规则 702.6，“佩带”。

增效
一个关键字异能，让一些具有模式的咒语可以付费选择额外的模式。参见规则 702.120，“增效”。

逸脱
一个关键字异能，使牌手能从其坟墓场施放一张牌。参见规则 702.138，“逸脱”。

永生
一个关键字异能，使牌手从其坟墓场中放逐一张生物牌，并派出一个该牌的永生衍生物版本。参见规则 702.129，“永生”。

躲避式异能
限制哪些生物可以阻挡攻击生物的异能。参见规则 509.1b 至 c。

事件
游戏中发生的任何事。参见规则 700.1。

呼魂
一个关键字异能，当永久物进入战场时令其被牺牲。参见规则 702.74，“呼魂”。

进化
一个关键字异能，每当一个更大的生物在你的操控下进入战场时，让你将+1/+1 指示物放在生物上。参见规则 702.100，“进化”。

颂威
一个关键字异能，让生物在战斗中更好。参见规则 702.83，“颂威”。

交换
交换两个东西，例如物件、一组物件，或生命总值。参见规则 701.10，“交换”。

耗竭
一个关键字动作，阻止一个永久物于耗竭之的牌手之下一个重置步骤中重置。参见规则 701.39，“耗竭”。

过量伤害
对生物造成之大于其致命伤害的部分伤害，或是对鹏洛客造成之大于其忠诚度的部分伤害。参见规则 120.4a。

放逐
1. 一个区域。放逐区本质上是保留牌的区域。它之前被称为“移出游戏”区。
2. 从一个物件当前的区域中放到放逐区。一张“被放逐”的牌指被放进放逐区的牌。
参见规则 406，“放逐”。

版本符号
牌的版本符号是印在图片右下角对游戏没有任何效应的小符号。参见规则 206，“版本符号”。

榨取
一个关键字异能，使你通过牺牲生物来获得优势。参见规则 702.110，“榨取”。

勘察
一个关键字动作，使牌手展示其牌库顶牌，然后根据展示的牌是否是地牌采取不同的动作。参见规则 701.40，“勘察”。

敲诈
一个关键字异能，每当你施放咒语时让你得到生命并且让对手失去生命。参见规则 702.101，“敲诈”。

额外回合
由咒语或异能的效应所创造的回合。参见规则 500.7。对于使用队伍共享回合模式的多人游戏的额外回合规则，参见规则 805.8。对于大型混战玩法游戏的额外回合规则，参见规则 807.4。

装配
一个关键字异能，让你选择派出自动机衍生物或者在生物上放置+1/+1 指示物。参见规则 702.123，“装配”。

牌面朝下
1. 如果一张牌被放置在牌背朝上的位置，该牌“牌面朝下”。牌在一些区域中一般情况下都保持牌面朝下的状态。参见第 4 章，“区域”。
2. 永久物可能拥有的一个状态。参见规则 110.5 以及 702.37，“变身”。
3. 牌面朝下的咒语具有额外规则。参见规则 708，“牌面朝下的咒语和永久物”，以及规则 702.37，“变身”。

牌面朝上
1. 如果一张牌被放置在牌面朝上的位置，该牌“牌面朝上”。牌在一些区域中一般情况下都保持牌面朝上的状态。参见第 4 章，“区域”。
2. 永久物可能拥有的一个状态。参见规则 110.5 以及 702.37，“变身”。

消退
一个关键字异能，限制一个永久物能够留在战场上的时间。参见规则 702.32，“消退”。

论命
操纵对手牌库顶的一些牌。参见规则 701.22，“论命”。

恐惧
一个关键字异能，限制一个生物能如何被阻挡。参见规则 702.36，“恐惧”。

互斗
当两个生物互斗时，它们对彼此造成等同于它们力量的伤害。参见规则 701.12，“互斗”。

先攻
一个关键字异能，让生物在其他生物之前造成其战斗伤害。参见规则 702.7，“先攻”。

侧面攻击
一个关键字异能，让生物在战斗中更好。参见规则 702.25，“侧面攻击”。

闪现
一个关键字异能，让牌手在任何其可以施放瞬间的时候使用一张牌。参见规则 702.8，“闪现”。

返照
一个关键字异能，让牌手从其坟墓场中施放一张牌。参见规则 702.34，“返照”。

背景叙述
牌的文字栏中用斜体（但不在括号中）且对游戏没有任何影响的叙述。参见规则 207.2。

倒转牌
在一张牌上具有两部分牌边框（其中之一上下颠倒）的牌。参见规则 710，“倒转牌”。

已倒转
一个永久物可能具有的状态。参见规则 110.5 以及规则 710，“倒转牌”。另参见未倒转。

掷硬币
一个随机决定两个相同可能性结果的方法。参见规则 705，“掷硬币”。

飞行
一个关键字异能，限制一个生物如何被阻挡。参见规则 702.9，“飞行”。

食品衍生物
食品衍生物是具有“{2}，{T}，牺牲此神器：你获得 3 点生命”的无色衍生神器。欲知关于预先定义的衍生物的更多信息，参见规则 111.10。

预报
一个关键字异能，允许从牌手手中起动一个起动式异能。参见规则 702.57，“预报”。

树林
五种基本地类别中的一种。任何具有此副类别的地具有异能“{T}：加{G}。”参见规则 305.6。

循环树林
参见类别循环。

树林行者
参见地行者。

预示
一个关键字异能，使牌手从其手中放逐牌，并在将来的回合中使用替代费用施放之。参见规则 702.143，“预示”。

已预示
使用预示此特殊动作被放逐的牌成为已预示。其他效应也可以使一张被放逐的牌成为已预示。如果一个咒语在被施放之前是一张放逐区中已预示的牌，则该咒语为已预示。

工事
一个神器副类别。工事可以贴附于地上。参见规则 301，“神器”，以及规则 702.67，“构工”。

构工
一个关键字异能，让牌手将工事牌贴附于其操控的地上。参见规则 301，“神器”，以及规则 702.67，“构工”。

狂热
一个关键字异能，让生物在战斗中更好。参见规则 702.68，“狂热”。

自由竞赛玩法
一个多人玩法，牌手们会以个人方式来互相展开对抗。参见规则 806，“自由竞赛玩法”。

冒险团满编
当牌手冒险团中的生物数量为四时，其冒险团满编。参见规则 700.8。

融咒
一个关键字异能，让牌手可以施放连体牌的两边。参见规则 702.102，“融咒”。

融咒连体咒语
一张堆叠中的连体牌，使用融咒异能施放，或该种牌的复制品。参见规则 702.102，“融咒”。

将军
皇帝多人玩法中，任何不是皇帝的牌手。参见规则 809，“皇帝玩法”。

一般法术力
一般法术力指没有被有色法术力符号表示的费用；它可以被任何类别的法术力支付。参见规则 107.4。

广域结界（已废止）
一个非灵气结界的废止用语。印有此叙述的牌在 Oracle 牌张参考文献中已经得到勘误。

煽惑
一一个关键字动作，使一个生物直到某牌手的下一个回合以前成为被煽惑。参见规则 701.38，“煽惑”。

被煽惑
永久物可拥有的一种称号。被煽惑的生物会被强制攻击，且若能攻击使其成为被煽惑的牌手以外的牌手，则须如此作。参见规则 701.38，“煽惑”。

黄金衍生物
黄金衍生物是具有“牺牲此神器：加一点任意颜色的法术力。”的无色衍生神器。欲知关于预先定义的衍生物的更多信息，参见规则 111.10。

接殖
一个关键字异能，让一个永久物进入战场带有+1/+1 指示物，以及这些指示物可以移动到其他生物上。参见规则 702.58，“接殖”。

大型混战玩法
一种多人玩法，很多牌手（通常是十位以上）以个人方式展开对抗。参见规则 807，“大型混战玩法”。

坟场风暴
一个关键字异能，创造咒语的复制。参见规则 702.69，“坟场风暴”。

坟墓场
1. 一个区域。牌手的坟墓场是他的弃牌堆。
2. 所有处于一个牌手坟墓场中的牌。
参见规则 404，“坟墓场”。

手牌
1. 一个游戏区域。牌手的手牌为牌手拿自己抓起且尚未使用的牌的地方。
2. 牌手手上的所有牌。
参见规则 402，“手牌”。

手牌修正
一个只有先锋牌才有的特征。参见规则 210，“手牌修正”。

敏捷
一个关键字异能，让生物可以忽略“召唤失调”规则。参见规则 702.10，“敏捷”，以及规则 302.6。

缠身
一个关键字异能，放逐牌。以此法放逐的牌“缠身”到由缠身异能所指定的目标生物上。参见规则 702.55，“缠身”。

辟邪
一个关键字异能，让永久物或牌手避免成为对手的目标。参见规则 702.11，“辟邪”。

秘案
一个关键字异能，让诡局牌以牌面朝下的方式置于统帅区。参见规则 702.106，“秘案”。

隐藏区域
不是所有牌手都应该可以看到牌面的区域。参见规则 400.2。另参见公开区域。

掩蔽
一个关键字异能，让牌手藏起一张秘密的牌。参见规则 702.75，“掩蔽”。

史迹
如果一个物件具有传奇此超类别、或具有神器此牌类别、或具有传纪此子类别，它便是史迹。参见规则 700.6。

马术
一个关键字异能，限制生物如何阻挡。参见规则 702.31，“马术”。

混血牌
在法术力费用中具有一个或多个混血法术力符号的牌。参见规则 202.2f。

混血法术力符号
一个法术力符号，表示费用可以用两种中的一种支付。参见规则 107.4。

如果
参见以“若”开头的子句。

非法动作
一个违反游戏规则和/或效应所创造的要求或限制的动作。参见规则 726，“处理非法动作”。

非法目标
一个目标不再存在或不在符合目标它的该咒语或异能所列出的特别要求。参见规则 608.2b。

图片
印在牌上面一半的图片，对游戏没有效应。参见规则 203，“图片”。

图片画家的名字
在文字栏下方印的信息，对游戏没有效应。参见规则 212，“文字栏下方信息”。

压印
“压印”曾经是关键字异能。现在为没有规则意义的异能提示。所有印有关键字压印的牌在 Oracle 牌张参考文献中得到了勘误。

拼造
一个关键字异能，使你可以在施放咒语时横置神器代替法术力来支付费用。

场上（已废止）
战场的已废止用词。印有叙述中包含“场上”、“从场上”、或其他类似引用战场用词的牌在 Oracle 牌张参考文献中得到了勘误。参见战场。

作出响应
于另一个堆叠上的咒语或异能被施放或起动时，施放一个咒语或起动一个异能，指对前一个咒语或异能“作出响应”。参见规则 117.7。

不从属于
参见从属关系。

不灭
一个关键字异能，让永久物不会被消灭。参见规则 702.12。

侵染
一个关键字异能，影响一个物件如何对生物或牌手造成伤害。参见规则 702.90，“侵染”。

摄食
一个关键字异能，可以放逐牌手的牌库顶牌。参见规则 702.115，“摄食”。

瞬间
一个牌类别。瞬间不是永久物。参见规则 304，“瞬间”。

改为
使用“改为”一词的效应为替代性效应。“改为”一词指明将要被替代的事件。参见规则 614，“替代性效应”。

干涉（已废止）
一个已废止的牌类别。所有印有此类别的牌现在都是瞬间。所有印有牌手可以“视为干涉般使用”的异能现在都可以和任何其他起动式异能一样被起动（除非是法术力异能，它们改为遵循对应规则）。所有相关的牌在 Oracle 牌张参考文献中得到了勘误。

以“若”开头的子句
一个特别用词的条件，检查一个触发式异能是否会触发，并且在将结算时再次检查。参见规则 603.4。

威吓
一个关键字异能，限制一个生物可以怎样被阻挡。参见规则 702.13，“威吓”。

探查
一个关键字动作，派出一个线索衍生神器。参见规则 701.36，“探查”。

海岛
五种基本地类别中的一种。任何具有此副类别的地都具有异能“{T}：加{U}。”参见规则 305.6。

循环海岛
参见类别循环。

潜居海岛（已废止）
一个已废止的关键字异能，指“除非防御牌手操控海岛，否则此生物不能攻击”和“当你不操控海岛时，牺牲此生物”。印有此异能的牌在 Oracle 牌张参考文献中得到了勘误。

海岛行者
参见地行者。

再起
一个关键字异能，允许牌手弃一张牌来从坟场施放一张牌。参见规则 702.133，“再起”。

关键字异能
一个游戏用语，例如“飞行”或“敏捷”，用来简述一个很长的异能或一组异能。参见规则 702，“关键字异能”。

关键字指示物
一个放置在物件上的标示物，赋予其一个关键字异能以影响其特征。参见规则 122，“指示物”。

关键字动作
一个动词，例如“消灭”或“施放”，用来作为游戏用语而不是其正常的词意。参见规则 701，“关键字动作”。

增幅，增幅过
增幅是一个关键字异能，表示一个选择性的额外费用。如果一个咒语的操控者宣告将支付其任何或所有的增幅费用，则该咒语被增幅过。参见规则 702.33，“增幅”。

地
一个牌类别。地是永久物。参见规则 305，“地”。

地类别
一个副类别，对应地牌的类别。参见规则 305，“地”。地类别的列表参见规则 205.3i。

地行者
一组关键字异能的集合，限制生物如何可以被阻挡。参见规则 702.14，“地行者”。

最后已知信息
有关一个不再存在于它应在区域的物件，或有关一个不再在游戏中的牌手的信息。信息将抓住该物件在该区域中存在最后一刻的信息，或牌手在离开游戏前最后一刻的信息。参见规则 113.7a、608.2b、608.2g 以及 800.4h。

层
一个用来决定持续性效应生效顺序的系统。参见规则 613，“持续性效应的互动”。另参见从属关系、时间印记顺序。

温习
一个关键字异能，使牌手可以从游戏外将一张课程牌置于其手上，或弃一张牌然后抓一张牌。参见规则 701.45，“温习”。

离开战场
当一个永久物从战场移到另一个区域时，或（如果它跃回的话）当它因为其拥有者离开游戏而离开游戏时，它“离开战场”。参见规则 603.6c 以及 603.10。

版权文字
在文字栏下印刷的信息，对游戏本身没有任何影响。参见规则 212，“文字栏下方信息”。

传奇（已废止）
一个被废止的生物类别。印有此副类别的牌在 Oracle 牌张参考文献中得到了勘误，改为具有传奇超类别。参见传奇。

传奇
一个超类别，一般情况下与永久物有关。参见规则 205.4，“超类别”。另参见传奇规则。

传奇规则
一个状态动作，令操控两个或更多具有相同名称的传奇永久物的操控者，将其中一个以外的都放进它们拥有者的坟墓场。参见规则 704.5j。

致命伤害
伤害的数量大于或等于生物的防御力。参见规则 120.4a、120.6、510.1 以及 704.5g。

等级
永久物可具有的一种数字形式的称号。职业结界的等级决定其具有哪些其他异能。参见规则 717，“职业牌”。

等级符号
该符号表示了一个关键字异能，列出升级牌可能具有的异能、力量以及防御力。参见规则 107.8 以及规则 711，“升级牌”。

升级
一个关键字异能，在生物上放置等级指示物。参见规则 702.87，“升级”。关于职业牌的职业等级异能，参见规则 717，“职业牌”。

升级牌
具有条状文字栏以及三个力量/防御力方格的牌。参见规则 711，“升级牌”。

牌库
1. 一个区域。牌库是牌手抓牌的地方。
2. 牌手牌库中的所有牌。
参见规则 401，“牌库”。

生命，总生命
每位牌手都具有一定数量的“生命”，表示该牌手的“总生命”。生命可以得到或失去。参见规则 119，“生命”。

生命修正
一个只有先锋牌才有的特征。参见规则 211，“生命修正”。

系命
一个关键字异能，让牌手得到生命。参见规则 702.15，“系命”。

限制赛
一种玩法，每位牌手得到一定数量的未开封*万智牌*产品，并用它们创造自己的套牌。参见规则 100.2。

限制影响范围模式
在一些多人游戏中使用的可选规则，限制牌手能够影响的事物。参见规则 801，“限制影响范围模式”。

关联异能
在同一个物件上印的两个异能，其中一个将直接影响另一个提到的将进行的动作或受影响的物件。参见规则 607，“关联异能”。

活化武器
一个关键字异能，派出一个衍生生物，并将具有该异能的武具贴附于该衍生物上。参见规则702.92，“活化武器”。

本地结界（已废止）
灵气已废止的用词。印有此叙述的牌在 Oracle 牌张参考文献中得到了勘误。

伦敦再调度
指代当前的再调度规则的非正式用词。参见规则 103.4。

循环（动作）
一系列可以重复无数次的动作。参见规则 725，“进行简化”。

输去游戏
有多种方式输去游戏。参见规则 104，“结束游戏”、规则 810.8（双头巨人玩法的额外规则）、规则809.5（皇帝玩法的额外规则）以及规则 903.10（指挥官玩法的额外规则）。

忠诚度
1. 只有鹏洛客具有的牌的一部分。鹏洛客牌的忠诚度印在其右下角。参见规则 209，“忠诚度”。
2. 只有鹏洛客具有的特征。参见规则 306.5。

忠诚异能
费用中具有忠诚符号的起动式异能。参见规则 606，“忠诚异能”。

疯魔
一个关键字异能，允许牌手施放他所弃掉的牌。参见规则 702.35，“疯魔”。

主游戏
施放（或起动）了创造一个子游戏之咒语（或异能）所在的游戏。参见规则 722，“子游戏”。

行动阶段
回合的一部分。第一个行动阶段，或战斗前行动阶段，是回合中的第二个阶段。第二个行动阶段，或战斗后行动阶段，是回合中的第四个阶段。参见规则 505，“行动阶段”。

法术力
游戏中的主要资源。法术力用来支付费用，这通常发生在施放咒语或起动异能时。参见规则 106，“法术力”，规则 107.4，和规则 202，“法术力费用和颜色”。

法术力异能
一类起动式或触发式异能，它们可以产生法术力，且不使用堆叠。参见规则 605，“法术力异能”。

法术力灼烧（已废止）
较老版本的规则中叙述未用完的法术力会导致牌手失去生命；这称为“法术力灼烧”。这条规则已不复存在。

法术力费用
牌的一部分，且是一种特征。一张牌的法术力费用由印在该牌右上角的法术力符号所指示。参见规则 107.4 和规则 202，“法术力费用和颜色”。

法术力池
由效应产生的法术力临时存储的地方。参见规则 106.4。

法术力源（已废止）
一种已废止的牌类别。所有印制为此类别的牌现在都是瞬间。所有印制为叙述牌手可以“视同法术力源一般使用”的异能现在都是法术力异能。与此相关的牌在 Oracle 牌张参考文献中已经获得勘误。

法术力符号
表示法术力或法术力费用的符号。参见规则 107.4。

法术力值
一个法术力费用中法术力的总数，不计较颜色。参见规则 202.3。

显化
一个关键字动作，将牌以牌面朝下的方式作为 2/2 生物放进战场。参见规则 701.34，“显化”，和规则 708，“牌面朝下的咒语和永久物”。

局
在比赛中进行的一盘多人游戏或一系列双人游戏（通常是三局两胜制）。参见规则 100.6。

手牌上限
牌手必须于清除阶段中将多余的牌弃掉，直到手牌的数量少于或等于该数字。参见规则 402.2 和 514.1。

威力变身
变身异能的一种变化，于生物翻为牌面朝上时在其上放置一个+1/+1 指示物。参见规则 702.37，“变身”。

融合
将一个融合牌组中的两张牌翻过来使其背面朝上并组合成一张大号*万智牌*卡牌。参见规则 701.37，“融合”。

融合牌
一种牌，一面具有*万智牌*的牌面，另一面是一张大号*万智牌*卡牌的一半。参见规则 713，“融合牌”。

乱斗
一个关键字异能，根据你攻击的对手数量来强化一个进攻生物。参见规则 702.121，“乱斗”。

威慑
一种躲避式异能，可以让生物不能被单一生物阻挡。参见规则 702.111，“威慑”。

训导
一个关键字异能，使你的较大生物在与较小生物一同攻击时强化后者。参见规则 702.134，“训导”。

结聚永久物
牌或衍生物可能会与永久物结聚，组合成结聚永久物。这个结聚永久物会由多于一张的牌或衍生物所代表。参见规则 723，“与永久物结聚”。

磨
磨数张牌指，牌手将该数量的牌从牌库顶置于其坟墓场。参见规则 701.13。

套牌张数下限
如果一个规则或效应叙述牌手的套牌必须至少包含一定数量的牌，该数量即为套牌张数下限。

奇迹
一个关键字异能，如果该牌是回合中你所抓的第一张牌，便允许你用较低的费用施放它。参见规则 702.94，“奇迹”。

具有模式的，模式
如果某咒语或异能以项目列表的格式提供了两种或以上的选择，且以指示牌手从这些选项中选择数项的字样开头，例如“选择一项～”，此咒语或异能便具有模式。参见规则 700.2。

模式双面牌
两种双面牌中的一种。模式双面牌的两面可以任选一面朝上使用，但它不能转化。参见规则 712，“双面牌”。

套件
一个关键字异能，使得永久物进场时带有+1/+1 指示物，且能将这些指示物移动到其他神器生物上。参见规则 702.43，“套件”。

君主
牌手能获得的一种称号。一些效应使牌手成为君主。君主在其结束步骤开始时抓一张牌。对君主造成战斗伤害可以从该牌手上夺取该称号。参见规则 720，“君主”。

单一神器（已废止）
一个已废止的用词，出现在神器的类别栏中。它代表神器具有起动式异能，且起动式异能的费用是将其横置。具有此用词的牌在 Oracle 牌张参考文献中得到勘误，现在它们的类别仅为“神器”，且其异能的费用中包含横置符号。

单色
有且只有一种颜色的物件是单色。无色物件不是单色。参见规则 105，“颜色”，和规则 202，“法术力费用和颜色”。

单色混血法术力符号
参见混血法术力符号。

蛮化（动作）
一个关键字动作，在生物上放置+1/+1 指示物，并使其成为蛮化。（译注：中文版翻译中，“当...成为蛮化时”简略译为“当...蛮化时”，有可能引起混淆。）参见规则 701.31，“蛮化”。

蛮化（状况）/已蛮化
因一个生物的蛮化起动式异能已经结算，而赋予它的一种称号。（译注：中文版翻译中，“当...成为蛮化时”简略译为“当...蛮化时”，有可能引起混淆。）参见规则 701.31，“蛮化”。

变身
一个关键字异能，允许该牌以牌面朝下的方式，且视为 2/2 生物一般施放。参见规则 702.37，“变身”，和规则 708，“牌面朝下的咒语和永久物”。

山脉
五种基本地类别中的一种。任何具有此副类别的地都具有异能“{T}：加{R}。”参见规则 305.6。

循环山脉
参见类别循环。

山脉行者
参见地行者。

移动
从一个物件上移除指示物，并将其放置在另一个物件上。参见规则 122.5。
一些较老的牌使用“移动”一词提及灵气；这些牌在 Oracle 牌张参考文献中已获得勘误，现在使用“贴附”一词。

再调度
执行“再调度”是指不接受一副可能的起手牌，并用一副新的起手牌代替之。参见规则 103.4。

多色
具有两个或更多颜色的物件便是多色。多色并不是一种颜色。参见规则 105，“颜色”，和规则 202，“法术力费用和颜色”。

多重增幅
多重增幅是增幅关键字异能的变化形式。它代表一种可以支付任意次的可选额外费用。参见规则 702.33，“增幅”。另参见增幅。

多人游戏
开始时多于两人参与的游戏。参见第 8 章，“多人游戏规则”。

合变
一个关键字，使得生物可以作为合变式生物咒语施放。参见规则 702.140，“合变”。

合变式生物咒语
一个使用合变关键字异能施放的生物咒语。于其结算时，如果其目标的生物合法，其与该目标生物结聚。所成的生物具有最顶上组件的所有特征以及每个组件的异能。参见规则 702.140，“合变”，以及规则 723，“与永久物结聚”。

繁影
一个触发式异能，能使生物向所有可能的方向攻击。参见规则 702.116，“繁影”。

名称
一个特征，也是牌的一部分。牌的名称印在它的左上角。参见规则 201，“名称”。

黑夜
与白昼一起，均是游戏可以具有的称号。参见规则 724，“白昼与黑夜”，与规则 702.145，“昼形与夜形”。

夜形
一种异能，见于一些双面牌的背面上。具昼形与夜形异能的牌，在白昼时正面朝上，在黑夜时背面朝上。参见规则 702.145，“昼形与夜形”，与规则 724，“白昼与黑夜”。

忍术
一个关键字异能，让生物突然加入战斗。参见规则 702.49，“忍术”。

非基本地
任何不具有超类别“基本”的地。参见规则 205.4，“超类别”。

非传统*万智牌*
不包含在牌手套牌中的一种牌。它们可能是大号尺寸，或具有不为“Deckmaster”的背面。参见规则 108.2。

物件
堆叠上的异能、牌、牌的复制、衍生物、咒语或永久物。参见规则 109，“物件”。

献祭
一个关键字异能，影响你何时施放咒语以及所需要花费的法术力数量。参见规则 702.48，“献祭”。

一次性效应
只作一件事且没有持续的效应。参见规则 610，“一次性效应”。另参见持续性效应。

持续
只出现在阴谋牌上的超类别。参见规则 205.4，“超类别”。

起手
在牌手决定不再调度之后，其开始游戏时手上的牌。参见规则 103.4。

对手
牌手正在对局的人。参见规则 102.2 和 102.3。

模式（多人游戏）
多人游戏中可以使用的一些额外规则。参见规则 800.2。

Oracle
牌张参考文献，包括所有比赛中合法使用牌的最新叙述（英文）。牌的 Oracle 叙述可以在 Gatherer 牌张数据库中找到：**Gatherer.Wizards.com**。参见规则 108.1。

延生
一个关键字异能，让生物能够持续变大。参见规则 702.107，“延生”。

游戏之外
如果一个物件不在任何游戏区域中，该物件在“游戏之外”。参见规则 400.11。

超载
一个关键字异能，让一个咒语影响一个目标或多个物件。参见规则 702.96，“超载”。

拥有者
（作为游戏的一部分）拥有一张牌、永久物、衍生物或咒语的牌手。参见规则 108.3、110.2、111.2 和 112.2。

搭档
一个描述受魂系异能影响之生物的用词。参见规则 702.95，“魂系”。

巴黎再调度
指代一种曾经的再调度方式的非正式用词。使用巴黎再调度方式时，牌手再调度时将其手牌洗入其牌库，然后少抓一张牌。要查看当前的再调度规则，参见规则 103.4。

拍档，与[名称]拍档
一个关键字异能，在指挥官玩法中使两个传奇生物（而不是一个）成为你的指挥官。“与[名称]拍档”是此异能的特别形式，它即使在指挥官玩法之外也能起作用，能帮助两张牌同时抵达战场。参见规则 702.124，“拍档”以及规则 903，“指挥官”。

冒险团
一些牌提及你冒险团中的生物数量。牌手的冒险团由僧侣、浪客、战士和法术师组成，每种类别至多只计入一个。参见规则 700.8。

让过
在拥有优先权时不执行动作（例如施放咒语或起动异能）。参见规则 117，“时机和优先权”。

依次让过
如果游戏中的每位牌手（从任意一人开始）在得到优先权时都不执行动作，所有牌手便“依次让过”。参见规则 117，“时机和优先权”。

支付
当游戏产生费用要求时，执行满足要求的动作。这通常意味着，但不限于，花费法术力或生命等资源。参见规则 118，“费用”。

永久物
战场上的牌或衍生物。参见规则 110，“永久物”。

永久物牌
可以放进战场的牌。参见规则 110.4a。

永久物咒语
结算时会作为永久物进入战场的咒语。参见规则 110.4b。

永久地（已废止）
一个已废止的用词，指示一个持续性效应没有时限，并延续直到此盘游戏结束。具有此用词的牌在 Oracle 牌张参考文献中已获得勘误，并删去此用词。

留存
一个关键字异能，可以将生物从坟场返回战场。参见规则 702.79，“留存”。

阶段/时间跳跃（译者注：这两个词在英文原文中相同）
1. 组成回合的一部分。参见第 5 章，“回合结构”。
2. 当永久物的状态从已跃离变为已跃回时，该永久物“跃回”。当永久物的状态从已跃回变为已跃离时，该永久物“跃离”。参见规则 702.26，“时间跳跃”。

已跃回，已跃离
永久物可能具有的状态。默认状态下，永久物都是已跃回。已跃离的永久物被视为其不存在。参见规则 110.5 和规则 702.26，“时间跳跃”。（“跃离区”在较老版本的规则中是一个游戏区域。）

时间跳跃
一个关键字异能，使得永久物有时被视为其不存在。参见规则 702.26，“时间跳跃”。

异象
只出现在非传统*万智牌*上的一种牌类别，在竞逐时空休闲式玩法中使用。参见规则 311，“异象”。

非瑞克西亚法术力符号
一种法术力符号，表示其既可以使用有色法术力支付，也可以使用生命支付。参见规则 107.4。

非瑞克西亚符号
规则叙述中使用的一种符号，代表五种非瑞克西亚法术力符号中的任何一种。参见规则 107.4g。

堆
牌的临时分组方式。参见规则 700.3。

放置（译注：place 和 put 中文都译为放置，此词已废止仅因为英文统一了词汇。）
（已废止）一些咒语和异能先前提及指示物“被放置(placed)”在永久物上。这些牌张在 Oracle 牌张参考文献中得到勘误，现使用“放置(put)”一词。由于规则变动，这些牌张仍能如往常一般地正常运作。参见规则 122，“指示物”。

平原
五种基本地类别中的一种。任何具有此副类别的地都具有异能“{T}：加{W}。”参见规则 305.6。

平原行者
参见类别循环。

平原行者
参见地行者。

时空套牌
竞逐时空休闲式玩法需要的至少十张时空牌组成的套牌。参见规则 901.3。

时空骰
竞逐时空休闲式玩法需要的特制六面骰。参见规则 901.3。

时空
一种牌类别，只在竞逐时空休闲式玩法中使用的非传统*万智牌*上出现。时空牌不是永久物。参见规则 310，“时空”。

竞逐时空
一种休闲式玩法，时空牌和异象牌为游戏带来额外的异能和随机性。参见规则 901，“竞逐时空”。

时空换境
在竞逐时空游戏中，将每张面朝上的时空牌或异象牌面朝下置于其拥有者的时空套牌底，然后将你的时空套牌顶牌移离该时空套牌并将其翻为牌面朝上。参见规则 701.24，“时空换境”。

鹏洛客（旧译旅法师）
一种牌类别。鹏洛客是永久物。参见规则 306，“鹏洛客”。

鹏洛客符号
鹏洛客符号{PW}出现在竞逐时空休闲式玩法中使用的时空骰上。参见规则 107.11。

鹏洛客类别
与鹏洛客牌类别相关的子类别。参见规则 306，“鹏洛客”。参见规则 205.3j 查看鹏洛客类别的列表。

鹏洛客唯一规则（已废止）
先前版本的规则叙述牌手操控两个或更多具有相同鹏洛客类别的鹏洛客时，除留下其中之一外，其余均置于其拥有者的坟墓场。此规则曾称为“鹏洛客唯一规则”，现已不复存在。

使用/场上（译者注：这两个词在英文原文中相同）
1. 使用一张地是指将一张地作为特殊动作放进战场。参见规则 116，“特殊动作”，和规则 305，“地”。
2. 使用一张牌是指使用地或施放咒语，依该牌的类别而定。参见规则 601，“施放咒语”。
3. （已废止）施放咒语曾经称为使用咒语。具有该用词的牌在 Oracle 牌张参考文献中已获得勘误。参见施放。
4. （已废止）起动起动式异能曾经称为使用起动式异能。具有该用词的牌在 Oracle 牌张参考文献中已获得勘误。参见起动。
5. （已废止）战场曾经称为场上区。具有用词“场上”、“从场上”、“进场”等提及战场的牌在 Oracle 牌张参考文献中已获得勘误。参见战场。

牌手
游戏中的人之一。参见规则 102，“牌手”。

中毒指示物
可以给予牌手的一种指示物。参见规则 122，“指示物”，和规则 704.5c。

已中毒
具有一个或更多中毒指示物。参见规则 122，“指示物”。

剧毒
一个关键字异能，使牌手获得中毒指示物。参见规则 702.70，“剧毒”。

多重神器（已废止）
一个已废止的用词，出现在神器的类别栏中。它代表神器具有起动式异能，且起动式异能的费用不包含将其横置。具有此用词的牌在 Oracle 牌张参考文献中得到勘误，现在它们的类别仅为“神器”。

殖民
一个关键字动作，派出由你操控的衍生生物之复制。参见规则 701.30，“殖民”。

战斗后行动阶段
战斗阶段之后的行动阶段。参见行动阶段。

力量
1. 只有生物具有的牌的一部分。生物牌的力量印在其右下角斜线之前。参见规则 208，“力量/防御力”。
2. 一个只有生物才具有的特征。参见规则 302.4。

战斗前行动阶段
回合中的第一个行动阶段。参见行动阶段。

防止
一个出现在防止性效应中的用词，指示哪些伤害不会造成。参见规则 615，“防止性效应”。

防止性效应
一类持续性效应，等待将要发生的伤害事件，并完全或部分地防止将要造成的伤害。参见规则 615，“防止性效应”。

优先权
使用“优先权”系统来决定任一时刻哪位牌手可以执行动作。参见规则 117，“时机和优先权”。

增殖
对于任意数量的已有指示物的牌手和/或永久物，其上每种指示物都给予一个额外的指示物。参见规则 701.27，“增殖”。

保护
一个关键字异能，具此异能者免受具指定特性之物件的一系列影响。参见规则 702.16，“保护”。

挑拨
一个关键字异能，当生物的操控者施放非生物咒语时，使该生物得+1/+1。参见规则 702.108，“灵技”。

灵技
一个关键字异能，可以迫使生物进行阻挡。参见规则 702.39，“挑拨”。

伺机
一个关键字异能，有时允许咒语以替代性费用施放。参见规则 702.76，“伺机”。

公开区域
所有牌手都可以看到其中牌面的区域。参见规则 400.2。另参见隐藏区域。

狂暴
一个关键字异能，让生物在战斗中更强。参见规则 702.23，“狂暴”。

影响范围
参见限制影响范围。

延势
一个关键字异能，让生物可以阻挡具有飞行的攻击生物。参见规则 702.17，“延势”。另参见飞行。

弹回
一个关键字异能，让瞬间或法术咒语可以被第二次施放。参见规则 702.88，“弹回”。

复还
一个关键字异能，让牌手将某牌从其坟墓场中移回其手上。参见规则 702.59，“复还”。

转移（已废止）
一些老牌印有“转移”一词，表示一个转移性效应。这些牌在 Oracle 牌张参考文献中得到了勘误，从而它们明确的说明对一个物件或牌手将造成的伤害“改为”对另一个造成。参见转移性效应。

转移性效应
一种替代性效应，让对一个生物、鹏洛客、或牌手造成的伤害改为对另一个生物、鹏洛客、或牌手造成。参见规则 614.9。

自身触发式异能
一种异能，根据先前咒语或异能结算过程中所作的动作而决定是否触发。参见规则 603.12。

重生
将一个永久物的消灭用另一系列事件进行替代。参见规则 701.15，“重生”。

补强
一个关键字异能，让牌手在生物上放置+1/+1 指示物。参见规则 702.77，“补强”。

提示文字
牌的文字栏内括号中的斜体字，总结对该牌生效的一条规则，但不是正式规则叙述且对游戏没有效应。参见规则 207.2。

移出战斗
一些特定的事件将造成攻击或阻挡生物，或正被被攻击的鹏洛客，被“移出战斗”。一个被移出战斗的永久物对该战斗阶段没有更多的参与。参见规则 506.4。

移出游戏，移除，移出游戏区（已废止）
“将[某物]移出游戏”是对“放逐[某物]”已废止的用词。“被移除的牌”是对“被放逐的牌”已废止的用词。移出游戏区是对放逐区已废止的用词。具有这些叙述的牌在 Oracle 牌张参考文献中得到了勘误。参见放逐。

替代性效应
持续性效应的一种，注意某特定事件将发生，并且将该事件完全或部分的用不同的事件替代。参见规则 614，“替代性效应”。

铭勇
一个关键字异能，使生物对牌手造成过战斗伤害之后变得更强。参见规则 702.112，“铭勇”。

已铭勇
因永久物的铭勇异能，而赋予它的一种称号。参见规则 702.112，“铭勇”。

覆诵
一个关键字异能，创造咒语的复制。参见规则 702.56，“覆诵”。

要求
一个强制一个或多个生物攻击或阻挡的效应。参见规则 508.1d 以及 509.1c。

结算
当堆叠顶端的咒语或异能“结算”时，它的叙述被执行且它具有其效应。参见规则 608，“结算咒语和异能”。

重新开始游戏
当前游戏马上结束并且重新开始。参见规则 104，“结束游戏”。

响应
另一个咒语或异能已经在堆叠上时，施放一个瞬间咒语或起动一个异能。参见规则 117.7。

限制
一个阻止一个或多个生物攻击或阻挡的效应。参见规则 508.1c 以及 509.1b。

追溯
一个关键字异能，让牌手从其坟墓场中施放牌。参见规则 702.81，“追溯”。

展示
将一张牌在简短的事件内给所有牌手看。参见规则 701.16，“展示”。

起事
一个关键字异能，使牌手在某些生物进战场时选择其具有敏捷或是带有一个+1/+1 指示物。参见规则 702.136，“起事”。

涟动
一个关键字异能，可以让牌手从其牌库中施放额外的牌且不需支付费用。参见规则 702.60，“涟动”。

掷一颗 d20
掷一颗二十面的骰子。类似地，d4 是四面的骰子，d6 是六面的骰子，依此类推。参见规则 706，“掷骰”。

房间
地城牌的一个分区。参见规则 309，“地城”。

房间异能
一个触发式异能，每当牌手将其进度标记移动到地城牌的一个房间中时触发。参见规则 309，“地城”。

规则叙述
定义牌异能的特征。参见规则 207.1。

牺牲
将一个你操控的永久物移到其拥有者的坟墓场。参见规则 701.17，“牺牲”。

传纪
一种结界的副类别。传纪具有一系列章节异能，以在数个回合的过程中生效的方式来讲述一段故事。 参见规则 715，“传纪牌”。

食腐
一个关键字异能，让你可以从你的坟墓场中放逐一张生物牌来在一个生物上放置+1/+1 指示物。参见规则 702.97，“食腐”。

阴谋
一种牌类别，只在魔王休闲式玩法中使用的非传统*万智牌*上出现。阴谋牌不是永久物。参见规则 313，“阴谋”。

占卜
操纵你牌库顶的一些牌。参见规则 701.18，“占卜”。

搜寻
查看所描述区域中的所有牌，可能找到符合所述情况的牌。参见规则 701.19，“搜寻”。

放在一边（已废止）
“将[物品]放在一边”是“放逐[物品]”的已废止用词。具有该叙述的牌在 Oracle 牌张参考文献中已得到勘误。参见放逐。

实施
将你的阴谋套牌顶牌移离并将其翻为牌面朝上。参见规则 701.25，“实施”。

次元幽影
一个关键字异能，限制生物可以如何被阻挡和可以如何阻挡。参见规则 702.28，“次元幽影”。

碎片衍生物
碎片衍生物是具有“{2}，牺牲此结界：占卜 1，然后抓一张牌”的无色衍生结界。欲知关于预先定义的衍生物的更多信息，参见规则 111.10。

共享生命总值
在双头巨人多人玩法中，每个队伍具有“共享生命总值”而不是每个牌手有单独的生命总值。参见规则 810，“双头巨人玩法”。

队伍共享回合模式
在某些特殊多人玩法中可以使用的模式，比如双头巨人和魔王。参见规则 805，“队伍共享回合模式”。

简化
在无须双方牌手特别指出每个选择的情况下，让大家自然可以理解并让游戏自然通过这些游戏选择（作出动作或让过优先权）。参见规则 725，“进行简化”。

帷幕
一个关键字异能，让永久物或牌手避免成为目标。参见规则 702.18，“帷幕”。

洗牌
将套牌（游戏开始前）或牌库（游戏过程中）中的牌随机化。参见规则 103.2 及规则 701.20。

备牌
在一局比赛的两盘之间可以更改套牌的额外的牌。参见规则 100.4。

银边
一些系列中的卡牌和一些赠卡以银色边框印刷。银边牌张用于休闲游戏，可能具有本文件中之规则未涵盖的特性及叙述。

略过
使用“略过”一词的效应为替代性效应。“略过”一词表示哪个事件、步骤、阶段或回合将被什么都不发生替代。参见规则 614，“替代性效应”。

潜匿
一个关键字异能，限制一个生物能够如何被阻挡。参见规则 702.118，“潜匿”。

循环裂片妖
参见类别循环。

雪境
一般只对永久物有关的超类别。参见规则 205.4，“超类别”。

雪境法术力符号
雪境法术力符号{S}表示一点可以由雪境来源所产生的法术力所支付的费用。它也可以表示用于支付费用的、由雪境来源所产生的法术力。参见规则 107.4h。

冰雪覆盖（已废止）
一些老牌在规则叙述中印有“冰雪覆盖”一词。除非特指牌名，否则这些牌在 Oracle 牌张参考文献中已得到勘误改为特指具有超类别“雪境”。参见雪境。

法术
一个牌类别。法术不是永久物。参见规则 307，“法术”。

魂系
一个关键字异能，让生物组成搭档时更强。参见规则 702.95，“魂系”。

转生
一个关键字异能，让牌手将其坟墓场中的牌移回其手上。参见规则 702.46，“转生”。

异能的来源
创造该异能的物件。参见规则 113.7。

伤害的来源
造成伤害的物件。参见规则 609.7。

法术力的来源
产生该法术力的咒语，或产生该法术力的异能之来源。参见规则 106.3。

特殊动作
牌手可以进行且不使用堆叠的动作。参见规则 116，“特殊动作”。

揭幕
一个关键字异能，在对手失去生命后允许一些咒语以替代性费用施放。参见规则 702.137，“揭幕”。

咒语
堆叠上的牌。以及堆叠上（无论是牌还是另一个咒语）的复制。参见规则 112，“咒语”。

咒语异能
异能的一种。咒语异能为在瞬间或法术咒语结算时其叙述所表达的异能。参见规则 113.3a。

咒语类别
和瞬间牌类别和法术牌类别对应的副类别。参见规则 304，“瞬间”，以及规则 307，“法术”。参见规则 205.3k 的咒语类别列表。

通联
一个关键字异能，让牌手将牌的规则叙述附加到另一个咒语上。参见规则 702.47，“通联”。

连体牌
在一张牌上有两张牌面。参见规则 709，“连体牌”。

转瞬
一个关键字异能，让牌手几乎无法响应一个咒语。参见规则 702.61，“转瞬”。

堆叠
一个区域。堆叠是让咒语、起动式异能、和触发式异能等待结算的区域。参见规则 405，“堆叠”。

起始套牌
在牌手将其备牌放在一边之后，其余的套牌便成为其起始套牌。参见规则 103.2。

起手牌数量
牌手在游戏开始时抓牌的数量。在大多数游戏中，每位牌手的起手牌数量为七。参见规则 103.4。

起始总生命
牌手在游戏开始时的生命总值。在大多数游戏中，每位牌手的起始总生命为 20。参见规则 103.3。

先手牌手
选择进行游戏第一个回合的牌手。参见规则 103.1。

先手队伍
在使用队伍共享回合模式中，选择进行游戏第一个回合的队伍。参见规则 103.1。

状态动作
每当特定条件符合时自动发生的游戏动作。参见规则 704，“状态动作”。

状态触发
一个当游戏状态符合而不是触发事件发生时触发的触发式异能。参见规则 603.8。

静止式异能
一种异能。静止式异能时刻都生效而不是被起动或触发。参见规则 113，“异能”，以及规则 604，“处理静止式异能”。

状态
一个永久物的物理状态。参见规则 110.5。

步骤
一个阶段的一部分。参见第 5 章，“回合结构”。

风暴
一个关键字异能，创造咒语的复制。参见规则 702.40，“风暴”。

子游戏
由一个效应创造出的完全分开的*万智牌*游戏。参见规则 722，“子游戏”。

辅助牌
一种游戏辅助用品，具有*万智牌*牌背，可用于代表一张双面牌或融合牌。参见规则 714，“辅助牌”。

副类别
一个特征，在类别栏中牌类别和长横线（中文版使用“～”）后面。参见规则 205.3，“副类别”。

成功施放（已废止）
一些老牌上印的用词。一般情况下指咒语被“成功施放”的牌在 Oracle 牌张参考文献中已得到勘误，改为该咒语被“施放”。

召唤（已废止）
老生物牌的类别栏上印有“召唤[生物类别]”。这些牌在 Oracle 牌张参考文献中已得到勘误，改为“生物～[生物类别]”。（这其中很多牌的生物类别也已经更新。）另参见生物。

召唤失调规则
非正式用语，指除非一个生物在牌手最近的一个回合开始时便已经操控它，否则该牌手不能用该生物进行攻击或起动它包含横置符号或重置符号的起动式异能。参见规则 302.6。另参见敏捷。

辉映
一个关键字异能，让永久物进入战场时具有+1/+1 指示物或充电指示物。参见规则 702.44，“辉映”。

超类别
一个特征，出现在牌类别栏的牌类别之前。大多数牌没有超类别。参见规则 205.4，“超类别”。

群魔乱斗
每位牌手都是魔王的自由竞赛游戏。参见规则 806，“自由竞赛模式”和规则 904，“魔王”。

支援
一个关键字动作，让你在生物上放置+1/+1 指示物。参见规则 701.35，“支援”。

潮涌
一个关键字异能，提供一种施放牌的替代性费用，可以在你或队友在同一回合中施放过其他咒语后使用。参见规则 702.117，“潮涌”。

刺探
操纵你牌库顶的一些牌，将其中一些牌放进你的坟墓场，并重新排列剩余的牌。参见规则 701.42，“刺探”。

延缓
一个关键字异能，提供使用一张牌的其他途径。参见规则 702.62，“延缓”。如果一张牌在放逐区、具有延缓、并且具有计时指示物，则该牌“已延缓”。

沼泽
五种基本地类别中的一种。任何具有此副类别的地都具有异能“{T}：加{B}。”参见规则 305.6。

循环沼泽
参见类别循环。

沼泽行者
参见地行者。

横置
将一个永久物从正常位置转到横向位置。参见规则 701.21，“横置和重置”。

已横置
一个永久物可能具有的状态。参见规则 110.5 和规则 701.21，“横置和重置”。另参见未横置。

横置符号
在起动费用中的横置符号{T}指“横置此永久物”。参见规则 107.5。

目标
事先对一个咒语或异能将影响的物件或牌手作出的选择。参见规则 115，“目标”。

队伍
在多人游戏中共享相同胜利条件的一组牌手。参见规则 808，“队伍对队伍玩法”、规则 809，“皇帝玩法”、规则 810，“双头巨人玩法”、和规则 811，“隔位分队玩法”。

队友
在队伍间的多人游戏中，牌手的队友是其队伍中的其他牌手。参见规则 102.3。

队伍对队伍玩法
两个或以上队伍间的多人玩法，每个队伍坐在一起。参见规则 808，“队伍对队伍玩法”。

文字栏
牌的一部分。文字栏印在牌的下面一半，包括该牌的规则叙述、提示文字、和背景叙述。参见规则 207，“文字栏”。

改变叙述的效应
改变物件文字栏内和/或类别栏内文字叙述的持续性效应。参见规则 612，“改变叙述的效应”。v

门槛
“门槛”曾经是关键字异能。现在是异能提示且没有规则意义。所有印有门槛的牌都在 Oracle 牌张参考文献中得到了勘误。

时间印记顺序
用来决定同一层或副层中持续性效应生效顺序的系统。参见规则 613.7。另参见从属关系。

衍生物
一个标记，用来表示任何不用牌来表示的永久物。参见规则 111，“衍生物”。

墓碑标志
在一些*奥德赛*环境牌的左上角有墓碑符号，它对游戏没有影响。参见规则 107.9。

总施放费用（已废止）
法术力值的已废止用词。印有此叙述的牌已经在 Oracle 牌张参考文献中得到了勘误。

总费用
牌手实际需要为施放咒语或起动异能所支付的费用；法术力费用、起动费用、或替代性费用，加上所有增加的费用（包括额外费用）并减去所有减少的费用。参见规则 601.2f。

替身甲
一个关键字异能，允许灵气保护其所结附的永久物。参见规则 702.89，“替身甲”。

防御力
1. 只有生物具有的牌的一部分。生物牌的防御力印在其右下角斜线之后。参见规则 208，“力量/防御力”。
2. 一个只有生物才具有的特征。参见规则 302.4。

比赛
一个牌手与其他牌手竞技的组织化赛事活动。参见规则 100.6。

比赛规则
对认证比赛生效的额外规则。参见规则 100.6。

传统万智牌
传统的*万智牌*大约 2.5 英寸（6.3 厘米）宽 3.5 英寸（8.8 厘米）长，它们用于牌手的套牌中。参见规则 108.2。

践踏
一个关键字异能，影响生物如何分配战斗伤害。参见规则 702.19，“践踏”。

践踏鹏洛客
践踏异能的一种变化，影响生物在攻击鹏洛客时分配战斗伤害的方式。参见规则 702.19，“践踏”。

易形
一个关键字异能，让牌手可以从其牌库中搜寻一张代替的生物牌。参见规则 702.71，“易形”。

转化
将一张双面牌翻转从而让其另一面朝上。参见规则 701.28，“转化”。

转化式双面牌
两种双面牌中的一种。转化式双面牌的默认使用其正面，但能以某种方式转化到其背面。参见规则 712，“双面牌”。

易质
一个关键字异能，让牌手从其牌库中搜寻一张代替的牌。参见规则 702.53，“易质”。

珍宝衍生物
珍宝衍生物是具有“{T}，牺牲此神器：加一点任意颜色的法术力。”的无色衍生神器。欲知关于预先定义的衍生物的更多信息，参见规则 111.10。

部族
一个牌类别。部族是否为永久物取决于它的其他牌类别。参见规则 308，“部族”。

致敬
一个关键字异能，允许对手选择让生物进场时具有+1/+1 指示物或一个额外异能。参见规则 702.104，“致敬”。

触发
每当游戏事件或游戏状态符合一个触发式异能的触发事件时，该异能自动“触发”。这表示其操控者在下一词有牌手将得到优先权时将它放进堆叠。参见规则 603，“处理触发式异能”。

触发条件
触发式异能的第一部分，包含“当”、“每当”、或“在”以及之后的触发事件。参见规则 603，“处理触发式异能”。

触发式异能
一种异能。触发式异能以词语“当”、“每当”、或“在”开头。它们的格式为“[触发条件]，[效应]”。参见规则 113，“异能”、以及规则 603，“处理触发式异能”。

触发事件
触发式异能所注意的事件。每当触发事件发生时，该触发式异能触发。参见规则 603，“处理触发式异能”。

回合动作
当特定的步骤或阶段开始时或当每个步骤或阶段结束时，自动发生的游戏动作。参见规则 703，“回合动作”。

回合标记
大型混战游戏中，用于记录正在进行其回合之牌手的标记物。参见规则 807.4。

双头巨人玩法
一个多人玩法，在两人共享总生命且同时进行回合的队伍之间展开。参见规则 801，“双头巨人玩法”。

类别
1. 一个物件的牌类别，或更笼统的，它的牌类别、超类别、和/或副类别。参见规则 205，“类别栏”、以及第 3 章，“牌类别”。
2. 一个法术力的属性。参见规则 106，“法术力”。

类别符号
在一些*预知将来*版本的卡牌左上角有类别符号，它们对游戏没有影响。参见规则 107.10。

类别栏
牌的一部分。类别栏印在图片的下方，包括该牌的牌类别、副类别、和/或超类别。参见规则 205，“类别栏”。

改变类别的效应
一个改变物件的牌类别、副类别、和/或超类别的效应。参见规则 205.1a–b、305.7、以及 613.1d。

类别循环
一种循环异能。参见规则 702.29，“循环”。

卸装
将一个武具从其所贴附的生物上移走，从而让武具留在战场上但不装备在任何生物上。参见规则 701.3d。

不可被阻挡（已废止）
一个曾经表示“不可被阻挡”的用词。印有此叙述的牌已经在 Oracle 牌张参考文献中得到了勘误。

未被阻挡的生物
一旦一个攻击生物没有被宣告任何阻挡者，除非一个效应导致它被阻挡。它在从战斗中被移除或战斗阶段结束两者中先发生的情况未知，一直保持是未被阻挡的生物。参见规则 509，“宣告阻挡者步骤”。

不屈
一个关键字异能，根据你的对手数量减少一个咒语的费用。参见规则 702.125，“不屈”。

不息
一个关键字异能，将生物从坟墓场中移回战场上。参见规则 702.93，“不息”。

破坟
一个关键字异能，让牌手将生物牌从坟墓场中移回战场上。参见规则 702.84，“破坟”。

未倒转
一个永久物可能具有的默认状态。参见规则 110.5 和规则 710，“倒转牌”。另参见倒转。

脱缰
一个关键字异能，让生物进入战场时具有+1/+1 指示物，并且如果它具有+1/+1 指示物则防止其阻挡。参见规则 702.98，“脱缰”。

除非
一个词，用来确定特殊样式的费用。参见规则 118.12a。

重置
将永久物从横向位置转回到正常位置。参见规则 701.21，“横置和重置”。

重置步骤
回合的一部分。该步骤是开始阶段的第一个步骤。参见规则 502，“重置步骤”。

重置符号
在起动费用中的重置符号{Q}指“重置此永久物”。参见规则 107.6。

未横置
一个永久物可能具有的默认状态。参见规则 110.5 和规则 701.21，“横置和重置”。另参见已横置。

维持步骤
回合的一部分。该步骤是开始阶段的第二个步骤。参见规则 503，“维持步骤”。

温哥华再调度
指代一种曾经的再调度方式的非正式用词。使用温哥华再调度方式时，牌手再调度时将其手牌洗入其牌库，然后少抓一张牌。在决定不再次再调度之后，已执行过再调度的牌手查看其牌库顶牌，并能够选择将其置于牌库底。要查看当前的再调度规则，参见规则 103.4。

先锋
1. 一种休闲式玩法，牌手可以扮演一位著名的角色。参见规则 902，“先锋”。
2. 一种牌类别，只在先锋休闲式玩法中使用的非传统*万智牌*上出现。先锋牌不是永久物。参见规则 312，“先锋”。

消逝
一个关键字异能，限制一个永久物在战场上的时间。参见规则 702.63，“消逝”。

玩法
决定一盘多人游戏风格的一组规则集合。参见规则 800.2。

载具
一个神器副类别。载具可以变成神器生物。参见规则 301，“神器”，以及规则 702.122，“搭载”。

深入地城
一个关键字动作，可以将地城牌从游戏外带入游戏，或移动牌手的进度标记。参见规则 701.46，“深入地城”。

进度标记
一种标记，用来记录牌手当前在地城牌的哪个房间中。参见规则 309，“地城”。

警戒
一个关键字异能，让生物进行攻击不需横置。参见规则 702.20，“警戒”。

投票
一些牌会指示牌手对给定的选项进行投票。参见规则 701.32，“投票”。

尸行者衍生物
尸行者衍生物是名为尸行者的 2/2 黑色灵俑衍生生物。欲知关于预先定义的衍生物的更多信息，参见规则 111.10。

墙
一个生物类别，不具有特别的规则意义。旧系列具有墙生物类别但没有守军的牌具有未写明的异能，阻止它们进行攻击。这些牌在 Oracle 牌张参考文献中已经得到勘误具有守军。一些旧系列的牌有提及墙生物类别也得到了勘误。参见守军。

守护
一个触发式异能，可以反击指定具守护异能之永久物的咒语或异能。参见规则 702.21，“守护”。

游戏胜利
有多种方法可以取得游戏的胜利。参见规则 104，“结束游戏”，以及规则 810.8（双头巨人游戏的额外规则）和规则 809.5（皇帝玩法的额外规则）。

干枯
一个关键字异能，影响物件如何对生物造成伤害。参见规则 702.80，“干枯”。

循环法术师
参见类别循环。

世界
一个超类别，一般情况下与结界有关。参见规则 205.4，“超类别”。另参见世界规则。

世界规则
一个状态动作，让所有具有世界超类别的永久物，除了拥有世界超类别时间最短的一个以外，皆置入其拥有者的坟墓场。参见规则 704.5k。

X
一个需要被确定数字的占位符。参见规则 107.3。

Y
参见 X。

你，你的
指一个物件的操控者、它即将的操控者（如果牌手正准备施放或起动它），或它的拥有者（如果没有操控者）。参见规则 109.5。

区域
在游戏过程中物件所处于的位置。参见第 4 章，“区域”。

改变区域触发
与物件改变区域相关的触发事件。参见规则 603.6。

暂译名称列表

Abandon: 终止
Archenemy: 魔王
Ongoing: 持续
Phenomenon: 异象
Planar Controller: 时空操控者
Planeswalk: 时空换境
Planeswalk away: 时空换离
Planeswalk to: 时空换入
Scheme: 阴谋
Set in Motion: 实施
Supplementary Deck: 附加套牌
Vanguard: 先锋
Walker: 尸行者

版权信息

***万智牌*游戏原始设计：** Richard Garfield
完整规则设计与开发： Paul Barclay, Mark L. Gottlieb, Beth Moursund, Bill Rose, Eli Shiffrin 和 Matt Tabak，且有 Charlie Cátinò, John Carter, Elaine Chase, Laurie Cheers, Stephen D'Angelo, Dave DeLaney, Brady Dommermuth, Mike Donais, Skaff Elias, Mike Elliott, Richard Garfield, Dan Gray, Robert Gutschera, Collin Jackson, William Jockusch, Jeff Jordan, Yonemura Kaoru, Russell Linnemann, Jim Lin, Steve Lord, Sheldon Menery, Michael Phoenix, Mark Rosewater, David Sachs, Lee Sharpe, Henry Stern, Donald X. Vaccarino, Thijs van Ommen, Ingo Warnke, Tom Wylie, Bryan Zembruski 的贡献
编辑：Del Laugel (领队) , Lyz Liddell, Gregg Luben, Nat Moes, Samantha Phelan, Matt Tabak, Michael Zhang, 和 Hans Ziegler
***万智牌*规则经理：** Jess Dunks, Eli Shiffrin, 和 Matt Tabak

*万智牌*此游戏是由 Richard Garfield 设计的，且有 Charlie Cátinò, Skaff Elias, Don Felice, Tom Fontaine, Jim Lin, Joel Mick, Chris Page, Dave Pettey, Barry "Bit" Reich, Bill Rose, Elliott Segal 的贡献。法术力符号由 Christopher Rush 设计。

感谢我们所有的队伍成员，以及数量众多以致无法列举的其他人对此产品的贡献。

此规则于 2021 年 9 月 24 日起生效。

由 Wizards of the Coast LLC 出版。地址：PO Box 708, Renton, WA 98057-0708, USA。Wizards of the Coast、万智牌、Magic、与万智牌相关的 logo、秘罗地、神河、洛温、赞迪卡、依尼翠、拉尼卡、鞑契可汗、万智牌：起源、万智牌：诡局、依夏兰、Unglued、Unstable、多明纳里亚、依克黎、凯德海姆和鹏洛客套牌均是 Wizards of the Coast LLC 在美国和其他国家的商标。©2021 威世智. 美国专利商标局专利号：RE 37,957.