

引言

本份文档的目的在于：通过厘清相应的规则、责任及在一切受 DCI 认证的万智牌比赛中均须遵守之行事程序，从而为举办万智牌的比赛奠定基础。

无论举办地点为何，DCI 认证的比赛都应依照此标准进行。此举能保证身处不同地域的牌手都能得到相同的待遇，同时也使得他们能够顺利地融入国际比赛之中。所有的牌手都应平等相待，并依据赛事所采取的执法严格度（REL）共担责任。牌手和工作人员应该携手合作，以达成他们共同的目标～举办一场正规的 DCI 认证比赛。牌手和工作人员须坦诚相待，相互尊敬，共同遵守这些规则及其制订精神。他们都应遵从最新版本的《万智牌比赛规则》（MTR）以及《万智牌完整规则》（CR）。旁观者自身也有需担负的责任。违反了 DCI 规则的人，将根据比赛的执法严格度对应文档中载明之内容，受到相应的处分。

本文档中所包含的信息或许会与《完整规则》中所述之信息相矛盾（或包含后者当中所未备载的信息），此时，以本份文档所述为准。

载于威世智官方网站之针对特定比赛的正式说明资料中，可能会规定不同的，或是额外的方针或程序。若本文档中所述情形与载于威世智官方网站之针对特定比赛的正式说明资料中所述情形相矛盾时，以说明资料中的信息为准。

威世智公司保留更改此规则的权利，同时保有对此规则进行解释、修订、厘清，及以其它方式发布正式更动，而无需事先通知的权利。

本文档的更新，计划于售前赛之后的星期一发布。可能会发生需要更改各赛制可用牌张规定，而在下列表定时间之外更新本文档的情况。此类例外修订之公告时间均会提前 4 周告知。其余不影响牌张可用性之更改，则可能会在未事前告知的情况下径行修订，敬请注意。

最新的版本可于找到。

最新的版本可于 <http://wpn.wizards.com/en/document/magic-gathering-tournament-rules> 找到。

MTR 1. 比赛基本要素 Tournament Fundamentals

MTR 1.1 Tournament Types 比赛种类

万智牌认证赛事分为两种：积分赛和休闲赛。

积分赛又分为两种类型：重要比赛及非重要比赛。「重要比赛」系指由威世智公司或指定的比赛主办人承办的比赛，具有独特的名称和制度。「非重要比赛」系指未明确标识为「重要比赛」的其他比赛。

目前，重要比赛包括或曾包括：万智牌世界冠军赛，万智牌世界杯，万智牌世界杯资格赛，万智牌世界杯资格赛预选赛，专业赛，区域专业资格赛，初选专业资格赛，大奖赛，大奖赛预选赛，WPN 顶级比赛以及 WPN 顶级比赛资格赛。非重要比赛包括任何其他的认证比赛。**重要比赛在重点：**MTR 是一份同时针对重要认证比赛以及非重要认证比赛的**政策方针**文件。

主要的赛制有两种——限制赛和构组赛。每个赛制都有自身特有的规则。在限制比赛中，用于进行比赛的所有产品都是在比赛过程中提供。在构组比赛中，牌手使用赛前所准备好的套牌来参赛。一些重要比赛可能会在同一场比赛中包含多种赛制。

限制赛包括任何需要牌手在比赛过程中构筑套牌的赛制——例如轮抽赛，现开赛以及单包赛。构组赛包括任何需要牌手在比赛前构组套牌的赛制。最流行的构组赛制有标准赛，**先驱赛，近代赛以及薪传赛。****社群中的某些玩法并非认证赛制（例如复古赛），或是因其多人游戏属性（例如指挥官）而不能完全适用《万智牌比赛规则》。**

MTR 1.2 Publishing Tournament Information 比赛信息的发布

威世智公司保留随时发布 DCI 认证的比赛信息之权利（「随时」包含比赛进行当中的时段）。「比赛信息」包括，但不限于：一位或更多牌手的套牌之内容；战术或打法的描述；对局记录；以及视频记录。比赛主办人在其比赛结束后，亦能发布此类信息。

除了在一些会将牌手的套牌登记表在赛前向对手共享的重要比赛外，在比赛结束之前，套牌登记表都不应该对外公开。这是为了尽量减少因为**报导报道**团队透露套牌登记表而对一些牌手带来的获利。威世智有权发布该信息并不意味着裁判或比赛主办人必须记录这些信息。

在例如大奖赛和专业赛这样的比赛中，威世智通常会对比赛进行线上**报导报道**。本章节的内容**仅为明确规定了**他们有权利公布相关内容。比赛主办人同样有权利在比赛结束时公布此类信息，一些比赛主办人同样有权利与**报导团队威世智**采用同样的方式公布信息。例如，**星城公开赛**会在比赛中或八强决赛中在他们的网站上发布套牌登记表的内容。

威世智公司保留发布处罚及停权信息之权利。

裁判必须作出充分的调查并严肃认真地做出判罚，因为处罚信息可能会记载在威世智的网页信息中。

威世智通常会在专业赛期间就取消资格或者其他影响较大的处罚做出报告。

~~威世智会定期更新被停权的牌手的名单，有时会伴随一些对于有争议停权的说明文章。但是多数情况下仅会更新。~~

尽管此条款声明威世智可以公布被停权牌手的名单，但他们并不会这样做。该决定于 2019 年做出。自此以后，除了特定的公开文章外，外界将无法得知一名牌手是否处于停权状态。如果裁判或赛事工作人员尝试为一名被停权的牌手进行注册，威世智官方赛事软件会向其发出提醒，前提是该牌手没有使用新的邮箱地址或 DCI 号码。

MTR 1.3 Tournament Roles 比赛职责

依比赛的角度，定义比赛相关职责如下：

- Tournament Organizer 比赛主办人
- Head Judge 主审
- Floor Judge 巡场裁判
- Scorekeeper 记分员
- Player 牌手
- Spectator 旁观者

上述职责中，前四者视为比赛工作人员。主审和巡场裁判统称「裁判」。数种不同的职责可以由同一位人士来兼任。在比赛中，不担任裁判的个人于其不参与的对局中视作旁观者。媒体记者亦视作旁观者。

在小规模的比赛中，一个人可能在一场比赛中同时担任上述六个角色会身兼数职。在规模较大的比赛中，这些比赛工作人员通常只担任单一角色往往会被分开。处于比赛桌附近的位置的牌手便属于旁观者。

比赛中所有非裁判比赛工作人员的个人，无论他们是否有 DCI 号，都被当作旁观者。牌手需及旁观者都应遵从比赛工作人员给出的指示，因此需要明确认识每个角色的职责。上述的角色也应当被明确定义，这在 MTR 的 1.6~1.11 中有详细的说明。

MTR 1.4 Participation Eligibility 参赛资格

任何人都有资格以牌手身份参加 DCI 认证的积分赛，但以下除外：

● 目前被 DCI 所停权者。目前为 DCI 所停权者不得担当比赛工作人员；

~~● 其他被 DCI 或威世智公司的方针明令禁止参赛者（此类决定为威世智公司的单方判断）；~~

这些牌手指的是被停权或禁赛的牌手。

● 其他被 DCI 或威世智公司的方针明令禁止参赛者（此类决定为威世智公司的单方判断）；

● 此条款可指代另一种形式的禁赛，或适用于威世智员工的情况。其最终解释权归威世智所有。

● 年龄十三（13）岁以下（含 13 岁），且未获父母 / 监护人许可者；

十三岁是孩之宝以及威世智推出的这款游戏的推荐年龄。

● 被联邦、州或当地法律、比赛主人制订的规则或比赛场馆之管理规定禁止参赛者。

联邦、州或当地法律优先于一切威世智制定的规则。例如，如果由于禁制令或其他法令限制，某牌手不允许与店家、员工或其他牌手距离低于 500 英尺，那么该牌手不能参与游戏。能够参加比赛是一项特权而非基本权利，对于合法条件的漠视会将参赛者拒而远之。店家有权利以任何理由拒绝他们认为不合适的牌手进店。一般来说，店家将其作为驱离有

问题的牌手或者防止偷盗的最后手段。~~这是威世智明确认可的行为，因此无法强制店家不必担心会受到牌手投诉并受到惩罚或比赛场地接纳特定个人。~~

- 比赛主办人可针对其主办的一般级别执法严格度赛事设置年龄限制。它们必须在店内为此活动进行的营销宣传、「Event Locator」上的说明以及其他显示赛事信息的场合清楚标明此限制。（即，比赛主办人可以宣传仅限 16 岁以下人士参加的周五认证赛。）

任何人都有资格担任比赛工作人员之职务（比赛主办人、主审、巡场裁判或是记分员），但以下除外：

- 目前被 DCI 所停权者；

如果某牌手作为牌手被停权，那么他也同样不能参与执法。切记，这和裁判的认证资格并无直接联系。就像未认证的裁判仍然可以执法一场比赛，被停权不意味着撤销裁判~~资格认证~~，虽然仍可能会被考虑在内。

- 当前比赛的参赛者；明确允许比赛工作人员在行使职责的同时参与比赛之比赛不在此限。

本条规则旨在防止利益冲突。你无法在一场比赛中公正地执法。然而，在某些特定的低级别赛事中，这种利益冲突得到了充分的缓和。这些例外情况将在下一节中进行概述。

在 DCI 认证比赛中担任职务的工作人员不得参加该场比赛，但当（且仅当）该场比赛属于下列类别的比赛时，不在此限：

- Friday Night Magic 周五认证赛

- Prerelease 售前赛

● —— Launch Parties 发售赛

● —— Game Day 欢乐日

● —— Store Championship 店家冠军赛

● —— Other non-Premier Magic Tournaments 其他的万智牌非重要比赛

● —— Tournaments in which the official Wizards of the Coast tournament fact sheet specifically permits officials of that tournament to play 在正式的威世智比赛说明文档上特别注明该场比赛之工作人员亦可参赛的比赛

若某场比赛有比赛工作人员参加，则该比赛必须以一般级别的执法严格度来举行。若比赛工作人员参加不在上述许可列表当中的比赛，则该场比赛无效。比赛工作人员及职员行使职责时，必须保证公平公正、不含私心。

举办重要比赛之组织的负责人不得参加此类比赛，即使此负责人不属于当场比赛的工作人员（主办人、裁判，和 / 或记分员），也需遵循此限制。

下列比赛属于重要比赛：万智牌世界冠军赛、大师专业赛、大师专业赛预选赛、Spotlight 系列赛、区域冠军赛、区域冠军赛预选赛。

某些比赛在参赛者资格或是担任比赛工作人员方面具有额外的限制条件（如大师专业赛及区域冠军赛等只对受邀牌手开放的比赛）。

针对某些只对受邀牌手开放的比赛（如大师专业赛及区域冠军赛等），《重要比赛邀请方针》中规定了如何获取资格的规则。

对自己的参赛资格有疑义者，请联系 PremierPlay@wizards.com。

对自己的参赛资格有疑义者，请联系 PremierPlay@wizards.com。

所有的竞争级别以及专业级别的比赛要求区分牌手和裁判，这是为了避免造成一些潜在问题。如果某牌手正在和执法该比赛的裁判对局，且比赛的奖池又很大，那么这位牌手很可能质疑裁判的公正性，尤其是在他想询问关于手中的牌的相关信息时。

~~若干年前，一般级别的比赛也需要区分裁判和牌手，这让很多人拒绝执法，因为这意味着他们能玩牌的机会变得非常少。有一段时间也推行了“三裁原则”，说的是如果有三位裁判，那么他们可以同时执法并参加比赛，这确保了在有问题发生时一定能有裁判不在对局中且可以被呼叫。~~

暂时没有“在正式的威世智比赛说明文档上特别注明该场比赛之工作人员亦可参赛的比赛”这样的分类，这里的标注仅为了给将来带来方便。目前的一般政策方针是，一般级别的比赛工作人员也可以参加，但是竞争级别和专业级别则不行。

MTR 1.5 Registration 登记

牌手须提供合适的身份信息来参加万智牌的赛事。

根据比赛的不同，可能会使用不同的注册软件，例如 EventLink 或 Melee.gg。

对于使用 EventLink 软件运行的赛事，牌手必须提供威士智账号和/或姓名。没有威士智账号的牌手可以通过注册。

Eventlink 是当前用于店赛的软件。它优先使用威世智账户信息，直接使用姓名可能会导致问题。

MTR 1.6 Tournament Organizer 比赛主办人

比赛主办人负责所有的比赛后勤工作，包括：

• 规划认证赛事。

这项认证通过在 Eventlink 中创建比赛即可获得。每场比赛都会有一个唯一的认证号。

• 为比赛提供满足需求的场所。

为了确保比赛顺利进行，比赛主办人必须提供一个能够容纳预期牌手数量的场地。这包括在足够大的店铺中举办 FNM，或者租借酒店会议室或会展中心来确保足够大的空间。

● 在比赛日前宣传本次比赛。

为了确保牌手能够参加比赛，我们希望比赛的信息能够被公告，让大家知道比赛的举办时间和地点。确保比赛信息能够出现在确保比赛信息能够出现在店家搜寻器中，或者在 Facebook 或者其他社交媒体上推广比赛，以及在万智牌相关网站上投放大型广告。

● 为比赛找到合适的工作人员。

比赛主办人需确保拥有足够的具有资质的比赛工作人员来为比赛进行分工。例如，大奖预选赛需要至少一位一级裁判，初选专业资格赛需要至少一位二级裁判。为了比赛能够更加顺利地进行，可能还需要一些额外的工作人员根据经验法则，在小规模的比赛中，建议为每 32 名牌手配备一名裁判；当牌手人数超过 100 人时，则需要增派额外的裁判。此外，赛事的类型（例如一般级或竞争级）可能要求裁判掌握某些特定规则，而这些是特定等级的裁判才接受过的训练。

● 提供所有用来举办该比赛的道具（如：用于限制赛的产品）。

比赛主办人需确保限制赛的产品数量和其他相关物料并确保为构筑赛制提供套牌登记表。比赛主办人也需要提供一些其他的必需品——例如记录成绩和打印配对的电脑和打印机，计时器，用于切开成绩条的剪刀或裁纸机。上述的某些物品可能不是必备的，但是无疑会使比赛的运行更流畅，一般来说比赛主办人都会提供这样物资。当然可以用一些其他的方式来替代上述物料，例如用大电视来显示配对。

MTR 1.7 Head Judge 主审

认证的比赛在进行时需要一位主审在场裁决争议、解释规则，及做出其他正式的决定。在所有的 DCI 认证赛中，主审都拥有最终裁判权，所有的参赛者都应当遵从主审的指示。虽然由认证裁判担任主审为佳，但担任主审者不需具备认证资格。

比赛的主审并非一定是认证裁判。一般来说，比赛的主审可能就是店里的员工或者比赛主办人自己。大多数的竞争级别比赛会有一位认证裁判作为主审，但这不一定是必要的。请注意，一些比赛要求有特定建议为所有竞争级别的主审。参见 WPN 网站上关于赛事配备至少一名二级裁判级别的要求。

主审的责任包括：

- 确保在处理他所知或被告知的违规举动（无论是游戏规则还是方针方面的规定）时采用了所有必要的处理步骤。

在大型比赛中，主审的主要职责并不是第一时间去处理裁判呼叫。有时主审会因为处理比赛的其他事物而无法处理呼叫、或者试图让一个有空的巡场裁判来处理呼叫。后者的原因之一是维持上诉路径，让牌手先获得巡场裁判的初始裁定之后，可以选择上诉主审来确认初始裁定的正确性或是在有异议的情形下推翻该裁定。

主审应当成为是巡场裁判的后备资源。可靠后援，以协助他们确保牌手能得到最优的判决。除了下一条目中将讨论的上诉外，那些可能导致取消资格的调查，亦是主审所执行的一个最重要的工作是与牌手解决被忽略掉的或者错误的裁判呼叫。如果巡场裁判错误地回应了裁判呼叫，或者上诉没有被正确处理，那么此时主审应当直接介入并解决问题任务之二。

- 做出申述的最终裁定，主审可推翻巡场裁判所做出的裁定。

牌手可以不满巡场裁判的判罚并上诉至主审。主审是判罚的最终裁决者，有时甚至可以推翻巡场裁判的判罚。如果后者的判罚被推翻，主审需同时向该巡场裁判和牌手解释其中的原因。

- 协调巡场裁判之工作，并可以在需要时委之以相应的任务。

在一场比赛有多名裁判的比赛中，主审需要分派团队并指派队长。主审会创建团队（在大型比赛中可能会在比赛主办人或者裁判经理的帮助下），并确保每位裁判了解自己的职责。主

审也需要在比赛中监督其他裁判，确保所有的任务能够按照比赛计划严格进行，并帮助主办人完成一些其他任务。

若有需要，当主审无法履行自身职责时，可将此职务临时转交给其他裁判来履行。此外，在比赛的严肃性可能受到损害的特殊场合，比赛主办者可更换主审。

在店**级**赛中通常是因为午餐休息时间而出现这种情况，但是如果一旦主审生病或者下班，那么会由新的主审来接管比赛。这种情况对于重要比赛来说很少见，但在外围赛中作为主审的人员可能会经常变化。在特殊情况下，关于是否更换主审的最终决定权在于比赛主办人。

某些重要比赛会出现拥有多个主审和 / 或在竞赛的不同阶段由不同的人来担任主审的情况。所有的主审共同承担同一份责任，且在分别行使主审职务时具有同样至高无上的权威。

大型比赛中通常会有若干名裁判来充当主审的职责（他们通常在重要比赛中穿着酒红色裁判制服、或在星城公开赛中穿着红色制服）。也有可能一场比赛会分成若干个部分，每个部分都有各自的主审。这些主审没有相对的级别“高低”，他们作出的判罚均是最终判罚。每位这样的主审都能处理上诉，展开调查，以及开展主审所需要执行的工作。

MTR 1.8 Floor Judges 巡场裁判

对牌手和旁观者而言，他们可向巡场裁判获取自身疑问的解答，召唤巡场裁判来处理非法动作，或请求巡场裁判协助自己完成合理的请求。此类裁判没有认证要求。

关于巡场裁判，他们最大的职责是回答问题，修正游戏错误，以及提供其他资源来帮助比赛进行。他们是比赛的血脉。巡场裁判，无论是在竞争级别还是一般级别的比赛中，都不一定要是认证裁判。然而，在高级别的比赛中，强烈建议裁判是认证的或正在往认证方向努力。

总体而言，裁判不会协助牌手对当前游戏的场面做出判断，但会就下列这些问题做出回答：规则、牌张之间的互动，或是相关卡牌的 Oracle（万智牌的牌张参考资料库）叙述。

裁判们可以回答关于规则以及牌张互动的问题，只要他们不对牌手做出策略建议。Oracle 叙述是牌张的权威规则解释。[Oracle 叙述能在 Oracle 叙述能在 gatherer.wizards.com 上找到](#)，但是许多其他资源（例如手机 app）中也可以查询到最新的 Oracle 叙述。[关于裁判可以协助取得何种类型的信息可以参考章节 4.1](#)
[关于裁判可以协助取得何种类型的信息可以参考章节 4.1](#)。

在执法严格度为一般级别的情况下，为了进行教学推广，裁判也可协助牌手对当前的游戏局面做出判断。

一般级别的比赛是让牌手入门万智牌的好机会。在巡场时，牌手可能会询问裁判有关当前游戏状态和为什么会导致这种情况的问题。这里的重点侧重于教导并帮助新牌手，这些比

赛的奖池也相对较小。这不意味着裁判可以告诉牌手后者应当怎么做，但是裁判可以帮助牌手理解复杂的牌张互动和游戏状态，且不需要使用像在竞争级别中那么严肃的方式。

牌手可请求在远离游戏的场所对裁判进行提问，此类请求通常会予以执行。

如果某牌手想要咨询一个问题但是害怕向对手透露过多信息，该牌手可以申请在牌桌外得到解答。裁判最好能够足够远离，这样对手就不会听到裁判的回答以及牌手询问的内容了。

牌手在呼叫裁判时，不得要求由某一名特定的裁判来响应此次呼叫，但可以请求比赛工作人员来协助翻译。经原裁判斟酌，此请求可予以执行。

牌手不得要求某一名特定的裁判来回应他们的呼叫，这可能会对比赛的公正性造成影响并给人一种偏袒的印象。然而全世界都有万智牌比赛，牌手可能不会使用该地的语言。如果有工作人员能使用该牌手的语言，那么他们可以帮助进行翻译确保沟通的效率和准确性。在例如欧洲大奖赛的国际比赛中，往往有一些使用多国语言的裁判来协助记分员和裁判经理。

裁判不得在非法行动尚未发生时就中止比赛以防止其发生；但在已经发生违规行为，或是为了防止局势发生恶化的情形下，裁判应尽快介入比赛。

与其他运动一样，裁判不是为了阻止错误发生而存在的。然而一旦游戏中产生了违规情况，裁判就应当介入并且适用必要的修正，做出相应的判罚。裁判也可以在他们确信当前紧张的事态会导致违背运动精神的举止的情况下介入。

MTR 1.9 Scorekeeper 记分员

记分员须确保在比赛整个过程当中生成的对局配对和其他比赛记录文档都正确无误。

这包括成绩条以及裁判在比赛中记录的判罚。记分员通常按轮次保管配对和成绩条，如果有问题，便可以从电子设备(~~WER上~~)中和纸质记录的相关文件中找到依据。

记分员的责任包括：

• 为每局对局生成正确的对局配对并准确地输入该局对局的比赛结果。

• 在最后一局瑞士式对局开始之前及结束之后生成供张贴使用的排名。经主审斟酌，也可以在其他局次中张贴排名。

● 在与主审协商后，解决所出现的一切记分问题。

● 确保在比赛报告中包含有所有的必要信息。

尽管记分的工作看似简单，确保每个对局的成绩能够完好保存对比赛的顺利运行来说是至关重要的。

在例如大奖赛预选赛这样的小型比赛中，比赛主办人或主审往往担任了记分员的角色，但是在大型比赛(120人以上)中则会建议有专门的裁判来负责记分记分员。大型的重要比赛中则会有精通记分软件的专业记分员来负责。他们的记分水平和裁判等级无关，一些专业记分员并非认证裁判，一些专业记分员则是二级以上裁判。

主审在确定如何对记分错误进行修正方面拥有最终决定权。

如果在比赛中出现任何与配对相关的情况，主审将确定一个他认为最合适的解决方案。说到底，与比赛运行相关问题的最终决定权在于主审。

MTR 1.10 Players 牌手

牌手的责任包括：

● 尊重比赛官员、其他参赛者以及旁观者，保持克制，任何时候都不得出现违反体育道德的行为。

在中这里可以找到关于违反运动精神行为的案例。牌手必须在一定程度上对他人表示尊重。

● 保持对局状态清晰、合法。

万智牌的对局有时可能非常复杂，有时让人感到充满压力，有时甚至会让人沮丧。不过这都不是能让裁判宽恕未能清晰地进行游戏的牌手的原因。总的来说，理解、合法、清晰是

进行万智牌对局最重要的三件事，这些事情可能会成为从无判罚到取消资格的巨大差异。在 IPG 中专门有一节是关于维护游戏状态的。

• 遵守宣告的开始时间以及时间限制。

一般来说，比赛需要尽可能快地运行，比赛工作人员（裁判和主办人）会尽可能确保比赛快速并流畅地进行。如果没有特殊情况发生，我们希望牌手能够注意时间节点，确保比赛能够正常进行。~~在 IPG 中专门有一节是关于在 IPG 中专门有一节是关于迟到的。~~

• 将在其对局中发现的违规举动（不论是游戏规则还是方针方面的规定）时提请他人注意。

裁判不可能照顾到方方面面，所以我们鼓励牌手能够共同维护比赛的清晰合法。一旦发现规则或者方针上的问题，需及时向裁判提出。这样我们才能共同享受健康以及正确的游戏环境！未能及时注意到错误会导致警告的判罚（IPG2.6），故意忽略这些错误可能会得到更糟糕的判罚（IPG4.8）。

• 发现自己比赛对局记录有出入时告知裁判。

这是一项十分重要的职责。当牌手遭遇行贿，或被要求记录非法游戏结果时，他应当及时通知裁判。如果不这样做，可能会为双方都带来十分严厉的判罚。此外，任何关于上报成绩的错误应当立即引起比赛工作人员的注意。

• 正确且及时地回报自己的比赛结果。

在不再使用纸质成绩条的今天，牌手及时汇报比赛结果变得尤为重要。理想情况下，这一汇报应在牌手离开牌桌前后立即完成。

- 不报名参加受相应方针限制而无法参加的比赛。

一些比赛会提供参加另一些比赛的邀请，或者具有基于牌手级别、邀请历史或其他因素的参赛限制。牌手需要明晰自己是否符合参赛标准，不应去参加他们不能参加的比赛。

- 熟识本文档中包含的规则。

~~即使裁判知道如何处理并解释规则，同时牌手至少也需要了解一下一些自己玩的游戏中所包含的规则。毕竟，如果他们不知道如何进行万智牌游戏，为什么他们会去参加万智牌比赛呢？请注意，这是在 MTR 中说明的，但没有在 IPG 中说明。我们希望牌手了解并遵守比赛规则，但是他们不必了解违规和判罚的具体内容。一些违反 MTR 的违规，例如贿赂、串通、利用和不当方式决定胜负胜方，一旦牌手触犯，无论他们是否知道相关规则，都会受到判罚。~~

- 亲自到场参加比赛。

本文件尚未针对线上赛进行更新，但本条规则的用意并非在于此。你必须亲身到场参加你所报名的比赛。例如，如果一场比赛为所有报名者提供一张纪念闪卡，你也必须实际到场才能被算作正式参赛。你不能只进行预先报名，然后缺席，还指望能拿到那张闪卡。在这种情况下，你已经被移出赛事了。

牌手须齐备下列所述各物品以参加比赛：

● 具体的、可辨识的、可靠的方式，以维持和记录游戏信息（衍生物，记分器，纸笔，等等）。

牌手有义务维持清晰合法的游戏状态。因此牌手需要携带一些物件来帮助体现清晰的游戏状态——例如，用于记录生命的纸笔，用于表示指示物或者法术力池的骰子，衍生物，等等。

● 某些特定赛制所明定的其他必需物品，如构组赛中需要的已构组好的套牌和 / 或套牌登记表。

一些比赛需要牌手携带特定的物品参赛，例如套牌登记表和构组赛用的套牌。套牌登记表帮助维护比赛公正并提供了参赛套牌的信息并确保该套牌合法。

在裁判提供了额外协助的情况下牌手也须履行好上述责任。

为了履行自己作为牌手的职责，牌手可以向裁判寻求帮助。例如，在限制赛的牌池登记环节，裁判可以帮助觉得困难的牌手登记牌池来确保比赛正常进行。然而，牌手仍需在可行的范围内尽可能地自己履行职责。

一个团队的每一位队员都算作一位牌手，因此也需要为必要的比赛过程承担同等的责任，例如准确回报他们的对局结果。每位牌手只需为他们自己所参与的对局负责，而不需为他们同队队员所参与的其他对局承担责任，但在发现队友对局中出现违反规则情事时，应予以指出。

团队中的每一位队员都需要像个人赛中的牌手一样履行相应的职责，然而他们不需要为队友的错误负责。但这并不意味着他们可以无视其看到的错误。如果他们发现了队友游戏中问题，他们不能故意忽略之。

未能确实达成以上责任的牌手可能会受到相应的处罚，并由 DCI 进行复核。只要威世智与 DCI 认定有此必要，则不论是否预先通知，均保留将玩家停权乃至取消会员资格的权利。

这是最后通牒。明知却不履行职责的牌手会得到处罚并受到裁判和 DCI 的后续调查和跟进。任何情况下，牌手都不能干扰比赛的公正。

MTR 1.11 Spectators 旁观者

亲临比赛，但并不属于上述任一职能分类之人员便属于旁观者。在对局过程中及参加比赛之牌手亦须保持安静的正式比赛部分当中，旁观者得保持噤声，不主动与他人进行沟通。

~~这是为了维护赛场环境，并尽可能让牌手在比赛中处于舒适的氛围。同时也防止了由旁观者的评论造成的外来援助以及避免牌手在嘈杂的环境中失去注意力。~~

旁观是被允许的，前提是不能干扰比赛。过多的交谈，轻则会干扰赛场，重则实际上会帮助到某位牌手，甚至改变游戏结局。此外，通过观察旁观者的面部表情也可能获取大量信息。所以，请保持面无表情。

若旁观者认为自己发现了违反游戏规则或比赛方针的举动，鼓励其尽快提请裁判注意。在「一般」或「竞争」级别的比赛中，允许旁观者请求牌手在其寻找裁判期间暂停对局的进行。在「专业」级别的比赛中，不属于正式报导团队之旁观者不得直接干预对局。

~~裁判也是人，也有可能犯错甚至忽视一些可疑情况。旁观者可以叫停一般级别和竞争级别的比赛。旁观者也有可能错误地认识当前正确的游戏状态（通常和遗漏触发有关），所以裁判应当立即介入，旁观者也不应向比赛中的牌手透露太多信息。关于不同的执法严格度，参见MTR1.12。~~

裁判并非无处不在，有时旁观者可能会发现违规行为或不合法的场面状态。在这种情况下，旁观者应当在远离对局的地方提醒裁判注意此问题。在竞争级别赛事中，旁观者可以要求牌手暂停，但除此以外，不应告知牌手他们所顾虑的问题是什么。这是因为旁观者对规则的理解可能有误，而他们的言语会向牌手提供本不应获得的信息，进而可能影响游戏进程。

允许报道团队的成员就游戏内可能的问题提请裁判。

牌手可以要求旁观者停止观看自己的对局。所有类似的要求必须通过裁判提出。比赛工作人员同样也可要求旁观者停止观看对局或比赛。

一些旁观者可能会侦查其他牌手的情况，或者在一旁说太多的话，或仅是以令人不安的方式在旁徘徊。牌手可以请求裁判将这样的牌手驱离他的比赛。裁判一般会同意这样的请求，但是同样也会保留拒绝不合理请求的权利。

MTR 1.12 Rules Enforcement Levels 执法严格度

执法严格度的用途，是让牌手和裁判对于此比赛的规则执法严厉与否、正确进行游戏的水准以及使用的程序，能够先有所预期。

牌手的态度和预期心态，以及裁判的行为标准会随着执法严格度的不同而有所改变。执法严格度从休闲轻松，到严格严肃分为以下级别：一般级别，竞争级别，以及专业级别。

比赛的执法严格度通常应该配合所提供的奖品，以及牌手为参赛所可能花费的路程来增加。

通常而言，一场赛事的利害关系越重大，其规则的执行也越严格。例如，FNM 的执法严格度是一般级别，大多数参赛牌手都来自牌店的本地牌手社群，一般会提供平均每位牌手 1 到 2 包补充包作为奖品池。这类赛事更为轻松休闲，因此采用较为宽松的规则执行策略是恰当的。然而，初选 PTQ (PPTQ) 的执法严格度为星城巡回赛 (SCG Tour) 则以竞争级别运作，一些牌手可能会花费几小时的时间赶来参加，并通常也会有 RPTQ 的邀请资格以及现金奖励作为设有更丰厚的奖品。大奖赛的第二天以及专业赛对于这类牌手竞争意愿更强的赛事，采用更为严格的执法严格度为专业级别，牌手可能会从世界各地前来参加，同时也会提供丰厚的现金奖励便是恰当的。

具体比赛计划对应的执法严格度于附录 F 中列出。

- Regular 一般级别

一般的比赛主要是为了娱乐和社交，而非铁面无私。大部分的比赛都是采用这个等级，除非比赛提供了一定程度的奖品或是邀请资格。对牌手的期待是应该知道大部分的游戏规则，可能听过一些比赛政策或知道哪些事情「很不好」，但通常是以类似休闲娱乐的方式来比赛。牌手还是有责任去遵循规则，但所强调的主要在于教育性和运动道德，而不是技术上的精确无误。在此类比赛中处理牌手违规行为的细则，由《一般执法严格度下执法指南》此份文档详述，该文档可于此处获取：<https://wpn.wizards.com/en/rules-documents>.

一般级比赛是从餐桌走向万智牌比赛的第一步。由于这些牌手通常习惯了在家打牌，他们自然也会将那套游戏风格带到赛场上。家庭对局的特点是充满乐趣且利害关系不大，而一般级比赛也应致力于营造出同样的氛围。请注意，IPG 不适用于一般级别的比赛。取而代之的是，我们会使用 JAR 来替代，这份文件基于创造快乐、休闲的游戏氛围而制定，只有重复犯错和触犯严重问题（例如作弊，进攻性举止，贿赂，偷窃）的牌手才会受到惩罚。比起惩罚犯错的牌手，在一般级别的比赛中我们裁判更应该帮助牌手懂得怎么做才是正确的，这样他们才能在未来更高级别的比赛中取得成功。

- Competitive 竞争级别

竞争等级的比赛通常指有着高额奖金，或有专业比赛邀请资格的比赛。对牌手的要求是了解游戏规则并熟悉竞赛政策和流程，但是无意的失误不会导致严厉的处罚。为了保护所有牌手的乐趣，这类比赛要尽力维持一致性，也要了解并非所有牌手都十分清楚专业级比赛的架构、适当的流程，以及规则。在此类比赛中处理牌手违规行为的细则，由《万智牌违规处理方针》此份文档详述，该文档可于此处获取：<https://wpn.wizards.com/en/rules-documents>.

首先需要区分，“竞争级比赛”和“竞争性的比赛”这两个概念的区别。任何一场你以获胜为目标的万智牌对局，都带有竞争性质。然而，“竞争级比赛”则是一个正式的赛事类别，在这一类别中，牌手们开始为更重大的奖品而战。大多数竞争性较强的万智牌比赛都会使用这个执法严格度。大奖赛预选赛，初选专业资格赛，区域专业资格赛，大奖赛第一天都是以竞争级别的执法严格度进行的。这个级别的比赛要求更严谨的游戏技巧以及更清晰的交流，并且会根据 IPG 对违规进行相应的处理。

~~牌手需要进行套牌登记 (MTR2.7), 同时裁判也需在比赛中进行套牌检查 (MTR2.8)。牌手需在对手洗完自己的牌库后, 切洗对手的牌库 (MTR3.9), 一些类型的牌套是禁止使用的 (MTR3.10)。~~

~~除去特殊情况, 牌手不能使用电子设备来记录或储存笔记、与他人交流。也不能在轮抽过程中, 套牌构组中以及比赛进行中使用网络 (MTR2.12)。~~

竞争级比赛对牌手有着更高的要求。例如, 在竞争级赛事中, 牌手必须提交套牌登记表, 而在一般级赛事中, 这通常是不鼓励的选择。

• Professional 专业级别

专业级别的比赛会提供高额的奖金、声望和其他福利, 吸引牌手不远千里而来。这些比赛和竞争等级的比赛比起来, 更要求牌手具备高水准的行为和精确的游戏动作。在此类比赛中处理牌手违规行为的细则, 由《万智牌违规处理方针》此份文档详述, 该文档可于此处获取:<https://wpn.wizards.com/en/rules-documents>.

这是最严格的执法严格度, 但相对也使用得最少。大奖赛第二天以及专业赛都是用这个执法严格度进行的。它与竞争级非常相似, 主要区别在于有关旁观者管理方面的规则。

~~牌手需要进行套牌登记 (MTR2.7), 同时裁判也需在比赛中进行套牌检查 (MTR2.8)。牌手需在对手洗完自己的牌库后, 切洗对手的牌库 (MTR3.9), 一些类型的牌套是禁止使用的 (MTR3.10)。~~

~~除去特殊情况, 牌手不能使用电子设备来记录或储存笔记、与他人交流。也不能在轮抽过程中, 套牌构组中以及比赛进行中使用网络 (MTR2.12)。~~

专业级别的比赛中, 在焦点桌进行对局的牌手必须按照 MTR2.13 的布局规定来摆放自己的牌张。

MTR 2. 比赛的各项机制

MTR 2.1 Match Structure 对局结构

一局万智牌对局包含有一系列盘数的游戏，双方持续进行每盘游戏，直到有任何一方游戏获胜的盘数达到一定数量为止，通常此数量为二。以平局告终的游戏并不会计入此数量。

多数对局都是本条规则常被误称为“三盘两胜”。虽然大多数对局确实以 2-0 或者或 2-1 的比分结束的。在本局比赛时间结束前结果为 1-1-1 的对局由于没有一方赢得足够的获胜盘数而需，但平局的存在可能导致需要进行第四盘对局。甚至第五盘游戏。此外，双头巨人比赛的对局与一般的两常规双人对局比赛不同，一般它是一盘定胜负的。

如果在本局对局时间终止之前，任一方牌手都未能赢下所需数量的游戏，则当时握有最多游戏获胜盘数的一方便为该局对局的胜利者。

如果当本局比赛时间结束时只有一个牌手赢过一盘比赛，那么该牌手就是本局的获胜者因为他赢得了更多的盘数。

若双方游戏获胜的盘数相同，该局对局结果为平局。

如果当本局对局时间结束时比赛结果为 1-1 或者 1-1-10-0 则该局为平局。

比赛主办人可在比赛任意阶段中，变更任意一方要获得对局胜利所需的游戏获胜盘数，但此变更须在比赛开始前公布。

例如，专业赛的决赛需要牌手赢得 3 盘比赛。这通常称为“五盘三胜”，但是如果比赛出现平局则会多于五盘。请注意，除专业赛以及某些特别公布的比赛之外一般不会这样做尽管本地店家可以自行设定其比赛结构，但某些由威世智支持的重要赛事有其指定的、必须遵守的结构。若存在此种指定结构，则其效力将优先于本条通用规则。

对局结果(而不是各盘游戏的结果)将在赛后回报。

这些比赛的结果会上报给威世智。过去，他们曾利用这些结果来计算鹏洛客分数。至于现在？天晓得。欢迎把你的阴谋论发到网上。

MTR 2.2 Play/Draw Rule 先手规则

每局对局的第一盘游戏由指定牌手决定哪方先手：若是在瑞士式对局期间，由随机方式（例如掷骰子或抛硬币）之胜利者决定；若是在决胜局期间，则是由瑞士式对局结束时排名较高的牌手决定。

对于非淘汰赛的对局而言，双方牌手必须协定某个随机方式。当牌手无法决定出某个随机方式时就有点棘手了（例如丢一个顺数字骰子）。所以如果这种情况出现，此时裁判可以介入并帮助牌手决定一个随机方式，例如猜单双或者其他类似的方法。排名较高的牌手决定先手现在是任何单淘汰赛制比赛的默认规则。这适用于对局开始时第一盘的第一次选择。在第一盘比赛之后，上一盘的输家选择先后手。这制定本条规则的初衷，是为了奖励在通过激励牌手打完来减少瑞士制赛程中表现更好的牌手而制定的，这样能够让“硬打”比约和更加具有优势，这意味着牌手会进行更多。然而事实上，这种激励的对局力度并不足以产生任何实际效果。

该位牌手须在检视手牌之前确定相应的选择。若该牌手未置可否，则认为他选择先手。

牌手应该在看到他们的手牌前决定是否先手，因为其内容会极大地影响他们的决定。如果有人在看到其手牌前没有宣告其选择，他们获得的信息会影响他们的决定。这是一个相当普遍和无意的错误，所以解决方案也很简单：牌手未宣布先手选择就看到手牌默认为选择先手。

先手的牌手略过他第一个回合的抓牌步骤。此规则称为「先手规则」。

更多关于游戏开始的信息，参见 CR 103.7。

更多关于游戏开始的信息，参见 CR 103.7。

在对局中的每盘游戏之后，输掉该盘游戏的人决定自己下盘是否先手。此决定可在更换完备牌后作出。如果某盘游戏以平局告终，则由决定该盘先后手的牌手来选择自己在下盘游戏中是否先手。

以平局结束的游戏等同于是没有发生。因为我们只是重新开始这盘游戏，所以不需要重新选择。因此，如果某盘游戏以平局告终，由上一盘决定先后手的牌手再次决定。此外，牌手可以选择等到完成换备后再做决定，但这并非必须。然而，牌手不能在换备前先宣布决定，然后在换备后又试图更改该决定。

MTR 2.3 Pregame Procedures 游戏前程序

在每盘游戏开始前，必须执行下列步骤，且须以合理的耗时完成之：

合理的耗时是很重要的，牌手不能花过多的时间用于换备或者洗牌，否则他们可能会受到拖延或者作弊的判罚。

1. 如果本盘游戏允许更换备牌，则牌手可以从套牌中去掉原有牌张，并将备牌中的牌加入套牌。

只有在上一盘游戏中进行过游戏操作的情形下才允许更换备牌。一场比赛首先测试的应该是牌手的套牌构筑技巧以及牌技，而不是从侦查对手中获得优势。说白了，因为迟到判罚或套牌检查判负不能换备。牌手不能在进行游戏操作前就提出约和第一盘比赛以使用备牌。如果牌手进行了游戏操作，使用因此而获得的信息进行有效换备便是合理的。注意这适用于每局的第一盘比赛或是由于在第一盘比赛开始前一个或多个牌手受到判罚而从第二盘或之后开始的比赛。最后一句则涵盖这也包括了诸如因重获自由的卡恩的第三个异能而产生的情况；把这些重新开始的游戏当做原本的那盘游戏一样处理即可。

2. 双方牌手洗自己的套牌。步骤 1 和步骤 2 可重复进行。

每盘游戏中，每个牌手都必须呈出一副充分随机化的套牌——也就是说，任何一个牌手都不知道任何牌在套牌中的确切或大致位置。“分堆洗牌”，也就是把牌摊开在桌子上分成几堆，并不足以达到这个要求(MTR 3.9)。洗牌并不代表换备已经完成。牌手可以洗牌并重新考虑他们的换备选择，只要在合理的时间内完成即可。

3. 双方牌手将套牌呈视于对手，以让对手进行额外的洗牌。此时牌手也需将自己的备牌（若有）呈视于对手，以示数量正确。

这一条款是为了防止牌手在洗牌过程中通过特殊的技巧排列他们的套牌。牌手也应当允许对手在每盘游戏中核实其备牌的合法性（牌的数量而非内容）。一旦一个牌手呈出了他或她的套牌并且对手已经为之洗牌，就不应当再重复步骤 1-2 了。

4. 如果牌手使用行侶，展示之。在第一盘游戏之后，不需要再作表示，在取消使用之前行侶视为一直适用。

本条规则明确说明：一旦牌手展示了行侶，那么在第二盘和第三盘游戏中，除非牌手明确表示放弃使用该行侶，其套牌必须持续符合该行侶的构组限制。这种默认可能会影响裁判在评估套牌问题相关违规行为时的判罚。

5. 若相关牌手尚未决定自己是先手还是后手，则他需在此时决定（参见第 2.2 节）。

这一条在 MTR 2.2 这一条在 MTR 2.2 中也有说明，这里重复一下：牌手在看到自己手牌前决定是否先手，因为手牌会极大地影响这个决定。大多数人都习惯选择先手，所以我们默认如果他们不明确宣告就如此做。

6. 每位牌手抓七张牌。牌手可以选择先将这七张牌以面朝下的方式发到桌面上。

这一条款定义了用于认证比赛的起手牌数量。只要正好抓了 7 张牌，抓牌的方法并不重要。将牌张面朝下地发在桌上并不意味着它们已经被抓起。许多牌手都会这么做来清点牌数，以确保他们抓起了正确的数目。

7. 每位牌手可以依照回合顺序来进行再调度。（关于再调度的规则,请参阅《万智牌完整规则》规则 103.4) 如果牌手进行再调度，则他需再次洗牌并重复执行上述之呈视流程。

一旦牌手宣告保留其起手手牌，他或她就不能依据对手的决定在之后再次决定再调度。当牌手宣告要再调度，他或她便应执行这个选择，即使宣告时并没有严格按照顺序。注意，步骤 1-2 在再调度时并不会再次进行。此时不能在套牌中添加或减少牌。[有关再调度的所有技术细节，请参阅 CR 103.5。](#)

~~2015 年 9 月 26 日的更新中，CR 103.4 更改为允许进行过再调度的牌手在决定保留手牌后进行一次占卜。关于如何进行再调度的技术细节，参见完整规则 CR 103.4.~~

一旦所有牌手的再调度均进行完毕，便视作双方已开始此盘游戏。于主办人为该局对局所指定的时间正式开始之前，便可以执行游戏前程序。

这一条奖励了准时的牌手，他们可以将完整的一轮时间用于对局本身，并且仍有一条明确的界限确定哪些可以在比赛开始的宣告前进行。

MTR 2.4 End-of-Match Procedure 对局结束程序

一旦对局结束，除非牌手是为了上报比赛结果，否则直到对局结果被上报前，牌手不得离开牌桌。

这可以算是一种警示。随着赛事逐渐淘汰纸质成绩条，转向数字化提交，赛事工作人员正面临一个难题：太多的牌手在赛后不汇报结果就径直离开。在某些赛事中，甚至可能有多达 60 桌对局的结果无人提交，导致主办方不得不通过广播逐一呼叫这些对局来获取结果。本条规定就是迈向“未来将对不提交比赛结果的牌手进行处罚”这一方向的第一步。如果这一步就已足够（提前说一下：肯定不够），那么后续的措施也就没必要了。

如果在确定对局胜利者之前，该对局的时间限制便已达到，则当正在进行回合的牌手结束他的回合后，双方再进行总共五个延长回合。

这个“加时”流程存在的目的是允许所有的比赛能有机会以一个自然的结果结束并防止牌手通过“磨洋工”来强迫平局。虽然这些延长回合理论上不计时，牌手依然需要以合理的速度进行游戏，并依然可能受到游戏进行过慢的处罚。

通常情况下,其中一方牌手得以进行三个回合,另一方得两个,但若有牌手能进行额外回合时则会改变这种情况。如果在达到对局时间限制时,主动牌手已表明要让过回合,则视作已进入对手的下一个回合。

每轮比赛将只有 5 个延长回合 (需要注意 [IPG 3.3 游戏进行过慢](#)[IPG 3.3 游戏进行过慢](#) 的进一步的修正部分,可能会额外加入两个延长回合)。游戏中的情形 (如起动拉尔查雷克的第三个异能) 可能会使这五个回合都属于其中一位牌手。关于额外回合的更多细节,参见 [CR 500.7](#)[CR 500.7](#)。

如果在达到对局时间限制时,主动牌手已表明要让过回合,则视作已进入对手的下一个回合。

本条规则旨在应对下述情形:在当前牌手回合结束时,其对手故意进行所谓的思考,以此让回合末这极短的瞬间被算作时间的第 0 回合。

在由多位牌手共同参加的团队比赛(如双头巨人赛)中,延长进行的回合数为三个,而不是五个。

在对局时间结束时的主动牌手通常将获得两个回合而非主动牌手三个回合。由于双头巨人赛中两位牌手同时进行回合,三个延长回合可以满足上述的理想状态。

团队回合的耗时明显更长,因此他们获得的加时回合数也更少。毕竟,我们总得想办法开始下一轮比赛。

宣告本局时间终了之后,不得开始新一盘的游戏。

一旦时间终了,牌手便不允许开始一盘新的游戏来利用剩余的延长回合。本轮的成绩需以最近完成的游戏之后的结果来上报。

若在延长进行的回合结束后,游戏仍未完成,则认为该盘游戏是平局。

牌手可以讨论并就比赛结果达成协议 (如一方认输),只要这一结果不是因为提供了奖励而换来的 (参见 [IPG 4.4: 赌博与贿赂](#))[IPG 4.4: 赌博与贿赂](#)。牌手不允许利用游戏外的因素,包括但不限于投骰子,展示牌库的顶牌或是临桌的比赛结果以达成此协议 (参见 [IPG 4.3: 不当决定胜方](#)[IPG 4.3: 不当决定胜方](#)) 牌手必须在一个合理的时间内做出决定,因为让其他牌手等待他们辩论“再给七个回合谁能赢”是不公平的。如果牌手不能达成一致,比赛将保持平局。我们鼓励裁判在不影响他们做出决定的前提下,“敦促”牌手填写好他们的成绩条。

如果裁判给予了时间延长 (由于长时间的判罚、套牌检查或其他原因),则对局结束程序在给予的时间延长结束后方才开始。

牌手有权使用完整的一轮时间来进行万智牌比赛。一旦发生了中断，牌手将获得补时，以使牌手能够完整地进行游戏。如果牌手获得了补时，在时间终了后仍然在比赛中的话，应当呼叫一个裁判来确保继续计时的准确无误。通常，裁判会将补时记在成绩条的右上角。

在单淘汰赛制中，对局不会以平局收场。

原因在于，胜者需要晋级下一轮；而如果这已是最后一场比赛，那么整场比赛也必须决出一位最终的胜者。在某些情况下，比赛的单淘汰部分需要对每轮的时间加以限制（如场地关闭或其他宵禁）。通常这例子会出现在大奖赛的最后机会预选赛。这就需要在对局没有自然地产生结果的情形下决定一个胜者。

若进行完延长回合后，双方牌手的游戏获胜盘数相同，则在当前游戏中，生命值最高的牌手获得该游戏的胜利。若出现双方牌手生命值相同的情况（或对局正处于两场游戏之间，且双方牌手游戏获胜盘数相同的情况），则游戏/对局会以附加下述之状态动作的情况下继续：“若某牌手的总生命并非当前对局中的最高者，则他输掉此盘游戏”。在双头巨人赛中判断对局胜利者时，将双方的团队视作单一牌手进行处理。

这就是“突然死亡”规则。之所以使用生命值是因为场面局势或类似的东西无法被客观地判断，可能还会依赖于手牌及牌库操作。因此，最通常的获胜条件：生命值，被用作最终的决胜因素，即使这对于使用其他获胜方式（中毒指示物，磨牌库等等）的套牌来说非常不利。

MTR 2.5 Conceding or Intentionally Drawing Games or Matches 认输或约和游戏(对局)

直到对局成绩上报之前，游戏双方都可以在对局或比赛中认输或者约合。

直到比赛记录条填写完毕或结果被电子化提交为止，牌手都可以认输或约合。一旦结果被记录，便成定局。允许牌手约合，是因为禁止对双方都有利的约合会导致牌手试图通过拖沓繁琐的对局来伪造出平局的结果。如果不允许约合，但平局的结果对双方仍有利，那我们无异于在鼓励牌手通过游戏进行过慢——或更恶劣地，通过表面上正常游戏但永不进攻，最终将游戏拖平的方式——来达成有意地制造平局。这纯粹是在浪费所有人的时间。

牌手也可以只约合某一单盘游戏，但为了算小分，该结果必须被准确地报告给记分员（例如：2-1-1）。

如果认输的牌手曾在该局中赢过一盘，则该局比赛必须以 2-1 的结果上报。未进行过游戏即约合的对局一律以 0-0-3 的成绩在 EventLink 上回报。

直至整局比赛结束为止，牌手可在任何时候认输。然而，如果认输方已经赢下至少一盘游戏，他就不能以 0-2 的比分认输；其胜盘必须被记录在案，因为某些比赛的小分计算会依赖于具体的胜负盘数。有关约合的注释，其目的便是为了将记分实践法典化与标准化。请

注意：EventLink 会将约和的结果记录为 0-0-1，该结果在提交后必须手动修改，因为 EventLink 并未遵循此项特定的比赛规则。

牌手不得以认输或约和来换取奖励或报酬。以认输或约和来换取奖励或报酬的举动会被视为「贿赂」（请参见第 5.2 节）。

对这一规则的无知并不能成为触犯它的理由，而这么做将带来取消资格的处罚。（参见 IPG 5.2：赌博与贿赂）然而，处罚的轻重将取决于该行为是明知故犯还是无意为之（详见 IPG 4.4：贿赂与赌博）。通常，裁判会在赛前就宣布此类行为是违规的，因此，牌声称自己不知情的说法很难令人信服。一旦有人为此向牌手提供奖励或报酬，建议该牌手必须立刻向裁判报告。

如果有牌手拒绝进行比赛，则视为该牌手此局认输。

如果该牌手记得在上一轮的成绩条上“退赛”一栏打勾，对所有人都会有所助益。牌手在场但是因为某些原因拒绝比赛也根据这一条执行，虽然这很罕见。

如果你没在玩游戏，那你在干什么呢？

MTR 2.6 Time Extensions 时间延长

若有裁判在本局尚在计时的情况下暂停对局超过了一分钟，该裁判须相应地延长比赛时间。

牌手有权使用完整的一轮时间来进行万智牌比赛。一旦发生了超过一分钟的中断，牌手将获得补时，以使牌手能够完整地进行游戏。如果牌手获得了补时，在时间终了后仍然在比赛中的话，应当呼叫一个裁判来确保继续计时的准确无误。

如果因进行套牌检查需中断对局，则双方牌手获得等同于套牌检查用时再加上三分钟的时间。

这是因为套牌检查通常会使套牌呈非随机排列，牌手应当在继续进行游戏前得到足够的时间来随机化他们的套牌。虽然并无明文规定游戏前程序和游戏间程序的基准为三分钟，但这是通常赋予牌手补时的标准。即便有牌手因本次检查发现的违规而被判一盘负，也应给予相应的补时。

进行在线转播之比赛的焦点对局会有时间延长，其延长时间为三分钟加上对局牌手来到对局桌边就座时已经过的时间。如果焦点对局单独计时，则不需延长时间。

焦点桌的对局通常在牌手们已于各自的桌位号就座，并拿出套牌和牌垫之后才会被宣布。当焦点桌被宣布时，这些牌手就必须收拾好所有物品，并前往焦点桌区域。额外的补时便是为了补偿他们在移动和到新位置后重新布置所花费的时间。这些牌手是因比赛主办人的

要求而被在线转播的。我们不应让牌手仅仅因为其比赛被直播（从而为主办方服务）而遭受比赛时间上的损失。当然，如果焦点对局单独计时，我们就不用担心牌手因此遭受不利益了。

某些游戏进行过慢之惩罚会采取增加回合数的方式来执行。此类递补的回合会增加在对局结束程序所延长的回合之后。

需要更多信息，参见 IPG 3.3：游戏进行过慢。如果一个牌手因游戏进行过慢受到警告，每个牌手获得一个延长回合，即如果其中一个牌手受到警告将有总共七个延长回合，而如果两个牌手都受到警告则有九个。注意在延长回合中受到的游戏进行过慢判罚不会给予延长回合。我们选择这种方式来追回一些损失的时间的方式，并且不需要量化具体损失了多少时间。

MTR 2.7 Deck Registration 套牌登记

在「竞争」和「专业」级别的比赛中，牌手需要将他们的套牌和备牌(如果有的话)登记在案。主审亦可以在「一般」级别的比赛中要求套牌登记。

如果裁判或是在竞争级别和专业级别中，应进行套牌检查。如果比赛主办人要求在一般级别比赛中提交牌表，应确保其尽早通知牌手。然而，因为通常不会有此要求，牌手也不会事先准备。如果裁判或比赛主办人判断该比赛严肃到需要在一般级别填写牌表，那么他们更可能会考虑将比赛级别改为竞争。需要牌表的一般级别比赛是非常罕见的。通常，在一般级赛事中要求提交套牌登记表，是为了应对疑似猖獗的作弊行为。

登记在案的套牌登记表中记录了每份套牌及其备牌（如果有的话）原本的内容组成。一旦套牌登记表已被比赛工作人员接收，牌手便不得对其套牌登记表进行修改。

在比赛工作人员收取牌表之后，便不能再改变牌表，这是因为牌手的朋友可能会告诉牌手用哪张牌、或是侦查对手，从而获得额外的战术信息。允许裁判在修复套牌/套牌登记表问题是修改牌表。

如果牌手使用电子牌表，在登记截止时间之后不得更改牌表。

在比赛工作人员收取牌表之后，或在电子提交时间截至后，便不能再改变牌表，此举是出于多种原因的考量：其一，主办人/裁判可能已基于该牌表进行赛事操作；其二，牌手可能会通过侦查对手来获取额外的战略信息。正如向对手出示套牌即代表该套牌合法一样，向赛事工作人员线上或实体地提交套牌登记表的行为，本身就是一项声明，即该登记表是合法且为最终版本的。允许裁判在修复套牌登记表问题时修改牌表。

在构组赛中，牌手须在比赛开始之前将牌表交至比赛工作人员处。

在采用 IPG 的比赛中，若未在宣布第一轮比赛开始前提交套牌登记表，该行为将被视为迟到违规，且其处罚会升级。此规定不受牌手是否持有奖励轮空的影响。

在限制赛中，牌手须在自己亲自参加的首局比赛开始之前将牌表交至比赛工作人员处。

构组赛的牌表应当在第一轮开始前提交。限制赛的牌表应当在牌手实际进行比赛的轮次之前提交。有此区别的原因是构组赛中的套牌选择可能会根据对赛场的侦查有所改变，而限制赛通常要求牌手现场组牌。通常只有在大奖赛上才会遇到大量牌手有一轮、两轮或三轮轮空的情形。这两条规则的本质是相同的。然而，在某些大型现开赛中可能会有轮空，在这些罕见情况下，持有轮空资格的牌手可能会有不同的套牌构组时间。本条规则的措辞之所以如此设计，便是为了涵盖这种可能性，同时又避免了直接提及轮空——因为威世智官方已不再举办任何会给予奖励轮空的赛事了。(译注：奖励轮空是曾经的机制，牌手可通过比赛或者奖励轮空资格，从而在另一场比赛轮空，以 1-0 开局。)

这条规则主要是为 Sleep in 特殊服务而制定的。在限制赛大奖赛中，我们可以允许牌手在他们应该开始比赛的轮次的大约一轮之前到场，这样他们可以有充足的时间构组其套牌。对于构组赛而言，牌手可以在前一天晚上就提交牌表。

牌手有权在两局对局之间请求查看自己的套牌登记表。倘若行事上可为，便可予之查看。

是否后勤行事上可行由比赛中的裁判决定。有些比赛可能会在同一时间收集数千张牌表，因此在整理好前从中寻找特定的某张是不可能的。如果牌手在可能从中获得优势或比赛开始前就告知裁判有错误发生，如果此时尚不能为牌手提供牌表，请注意牌手提供的这个信息。此外，如果牌手请求查看了牌表，他们通常会对牌表拍照，以备其将来使用。

通常情况下，套牌登记表不属于公开信息，在比赛过程中不会对其它的牌手开放阅览。在专业级别比赛中（世界冠军赛、大师专业赛及区域冠军赛）中，对手之套牌登记表将会提供给牌手查阅。

某些赛事之所以会公开所有牌表，是为了抵消因瑞士轮阶段的赛事报道而对部分牌手造成的劣势。在单淘汰决胜阶段的限制赛中，你对手获得关于你牌表信息的机会非常小。因此，我们只在构组赛中提供牌表。由于赛事报道，星城公开系列赛也允许 8 强牌手查看对手的牌表。

注意，虽然这是他们的牌表，但在比赛中也被视为是游戏外做的笔记，因此牌手只能在两盘游戏间查看。

有关电子牌表的额外规定详见第 2.12 节 - 电子设备。

MTR 2.8 Deck Checks 套牌检查

在所有「竞争」或「专业」级别的比赛中都要进行套牌检查，主审亦可选择在「一般」级别的比赛中进行套牌检查。整个比赛期间至少应对所有参赛套牌的百分之十进行检查。

~~注意“百分之十”的比例只是建议。即使套牌检查很重要，比赛运行本身更为重要。巡场应该优先于套牌检查。套牌检查是试图挫败某些形式的作弊的一种方法。套牌检查的最大的作用是作为一种威慑，阻止牌手在套牌上做一些不诚实的行为。~~

套牌检查是威慑某些作弊形式的重要手段，它能打消牌手在套牌上动歪脑筋的念头，因为他们知道套牌检查正在进行。套牌检查应当频繁且公开。然而，如果你已经检查了超过10%的牌手，你可能就是在无意中折腾大家了。尽管套牌检查对于高利害关系的比赛来说非常有效，但在一般级别的赛事中，它是一种干扰性很强的负担。因此，请务必谨慎使用此选项。

如果牌手已经抓好了起手的牌，且很可能已经做好了是否要进行再调度的决定，就不应对其实行完整的套牌检查。

~~注意，这是对先前方针的变化！裁判在过去的版本中只是建议不要对抓好起手的牌的牌手/再调度完成后仍可进行套牌检查，而现在是说不应该进行完整的套牌检查。事实上，但在这种情况下，裁判失误所造成的代价将显著提高，因此通常不值得冒此风险——除非针对这些特定的牌手有更充足非常明确的理由，否则另选一场对局必须在该特定时刻进行套牌检查更好。~~

MTR 2.9 Appeals to the Head Judge 向主审申诉

如果牌手不同意裁判的判决，他可就该判决向主审申诉。

~~上诉权是对牌手的一种保护。它允许牌手在不同意巡场裁判裁决或是觉得判罚过重时能获取第二个意见。~~

上诉权指的是让赛事中最具权威的裁判来听取你申诉的权利，而并非征求第二意见的权利。如果第一位处理你裁判呼叫的恰好就是主审，那么你的申诉已经由赛事中最具权威的裁判听取完毕了。此外，裁判不应刻意去维护所谓的上诉链，因为这样的链条根本不存在。

在。在只有一名裁判的赛事中，情况会有些尴尬，因为没有其他裁判可供上诉。然而，裁判仍应采取必要措施来确保其裁决的正确性。如果裁判对自己的裁决存有疑虑，那么采取适当步骤来消除这些疑虑便是正确且恰当的做法。（译注：上诉链是国外社区的说法，意思是牌手有上诉的权力。作者想要表达的是，牌手实际上拥有的是要求主审受理申诉的权力。因此若一开始就是主审受理申诉，则无法再上诉。）

于大型的重要比赛级别比赛当中(比如大师专业赛，或地区冠军赛等)，在事前取得许可的情况下，主审可指定额外的申诉裁判，此类裁判也具有受理申诉之权利。申诉裁判穿着的制服与主审相同。

这些裁判被称为申诉裁判，并且通常拥有与赛事主审同等级别的裁判认证。此外，在非重要赛事中，主审可能会在其休息、离开处理个人事务或进行调查期间，指定一名备任裁判来处理上诉。

牌手不得在受其呼唤而来的巡场裁判做出完整判决之前即向主审申述。主审或指定的申述裁判做出的判决为最终判决。

牌手应该尊重裁判，包括在他们进行完整判决前不反对他们。根据对裁判的观感或是他们认为裁判会如何判决而申述，将破坏这位裁判的权威，并有可能受到举止违背运动道德~轻微的判罚。

MTR 2.10 Dropping from a Tournament 退出比赛

牌手随时可自比赛中退出。如果某牌手在比赛第一局开始之前便退出，则该牌手便会被视作未参加本次比赛，不会在比赛的最终排名中列出。

他们也不会被计算入该比赛的总人数。这可能会影响鹏洛客积分的参与分、对该比赛（诸如大奖赛）的额外奖金支持、以及比赛创下的纪录等。

选择退出比赛的牌手必须在下一局的配对完成前，以当次比赛提供的方式通知记分员。

特别是在大型比赛中，一旦配对生成之后会有很多事情要做，因为让牌手迅速开始对局对所有人都有好处。如果牌手在配对公布时想退出，他们已经在该轮次中被配对。

最好的退赛方式是在成绩条上标明。不过，你也可以直接去找记分员办理退赛。如果你决定要退出比赛，请务必告知记分员。这样一旦他们开始生成下一轮的配对，就不会为了将你移出赛事而撤销已经完成的工作了。否则，你依然会被配对，而你的对手将会面对一个空荡荡的座位枯坐。别人是来打万智牌的，现在却不得不无聊一个小时。

在记分员开始为下一局配对后才提出想要退出比赛的牌手会在该局中被配对。

还有一种方法是取消刚刚公布的所有配对，修正人数，重新公布所有的东西，并进行一些公告，防止看到第一套配对的人产生混淆。总而言之这会显著延误比赛。

若牌手并未出现在他们的比赛座位上，且未向记分员报到，则该牌手便会视作自动退赛。若牌手屡次和/或故意未通报比赛记分员便擅自离场退赛，则该牌手有可能会受到处罚，最严厉者可被处以停权。

频繁退赛而不通知任何的牌手对社群的影响很不好。他们这样做会迫使一个人坐在桌前 10 分钟做不了任何事，并且接下来 40 分钟也玩不了万智牌。这主要影响排名靠后的桌子，而坚持坐在那里比赛的牌手通常只是为了玩牌而不是赢得什么东西。

这条关于停权的说明是强调子规定详细说明了威世智可以停权因牌手一屡次缺席而不是他们是否真的因此这样做对其处以停权，但实际上这种情况并未发生过。

自限制赛制比赛中退出的牌手拥有他们当前持有的所有卡牌。这包括未开封或已在轮抽过程中使用的补充包。

这点在 2013 年摩登大师的拉斯维加斯大奖赛上被澄清。牌手可以将当前持有的牌全部带回家。这主要涉及那些在传牌前想拿着值钱的牌弃权的牌手，但是在新的套牌登记程序下，牌手打开的补充包就是他们所使用的。然后另一个牌手为之登记。如果牌手因为时间等原因不想继续比赛的话依然可以在这个阶段弃权，并且他们可以带走他们原来持有的补充包。

如果牌手在分划赛程之后才退出比赛，则不会有牌手能递补进八强来替代其席位。若比赛接下来的赛程为单淘汰对局，则剩余牌手之中排名最高者将在下一局获得一个轮空。

在赛程划分后自愿弃赛的牌手是很少见的，但有时紧急情况确实会发生，导致牌手无法继续参赛。但是有时牌手会由于被取消资格而非自愿的退赛。在这种情况下，裁判不应该将任何牌手递补进前 X 名。退赛牌手的对手在该轮将直接轮空。

主审在斟酌后，可允许已退赛的牌手重新参加比赛。若比赛有要求牌手使用自己组建的套牌参赛的部分，且该牌手未参加该次套牌组建，则牌手不得重新参加该部分的比赛。牌手不得在赛程分划之后重新参加比赛。

在考虑是否允许牌手重新加入比赛时，主审需要审视这会对比赛整体造成何种影响。

如果牌手没有合法的套牌去比赛，则不能参加比赛中需要轮抽或现开套牌的部分。

牌手不得以退赛此举动来换取对方给予的报酬或奖励，亦不得在对方给予报酬或奖励的诱惑下做出退赛的决定。在此两种情形下的退赛会被视作「贿赂」行为（请参见第 5.2 节）。

MTR 2.11 Taking Notes 作笔记

牌手可在对局当中进行笔头记录，并可在对局进行过程中参考该些记录。在一局对局开始的时候，每位牌手用于做笔记的纸都应是空白的，且应在整个比赛过程中保持可见。

这条规则允许牌手在结算攫取思绪时记录其对手的手牌。牌手可以在一轮对局对局过程中记录任意种类的笔记并且可以在本轮本局对局中任意查看。本条规则的适用范围不包括赛前准备的笔记。正因如此，笔记纸在赛前必须是空白的。仅能在特定时刻，才允许查阅赛前准备的笔记。

牌手不需对其他牌手解释或展示笔记内容。裁判可请求参阅牌手的笔记和/或要求该牌手解释其笔记内容。

由于很多万智牌比赛都有很多国家的牌手参赛，所以牌手可以使用任何语言来记录笔记，甚至是克林莫高等瓦雷利亚语。由于这些笔记只是牌手个人使用，牌手没有义务向对手解释或翻译它们。如果对裁判的工作很重要的话，裁判可以要求牌手解释其笔记的内容。

在游戏进行的过程当中，牌手不得参考其他笔记，包括牌手于此前的对局中所作的笔记。

当对局的每盘比赛在进行时，牌手只能查看在在本局对局中所记录的笔记。牌手不能查看之前轮次记录的或是笔记，或者在本局比赛之前记录开始前所准备的笔记。

在两盘游戏之间，牌手可查阅在本局对局之前所作的简短笔记。牌手不需向对手展示这些笔记。在下盘游戏开始之前，牌手须将该些笔记收好，不得在游戏区域范围内出现。

在两盘游戏之间牌手可以查阅在比赛外记录的笔记。这通常是用来记录如何换备，是完全合法的。如果牌手被提供了其对手的套牌登记表，例如某些特定比赛的构筑比赛（MTR-2.7 MTR 2.7）8 强赛，这也是他们可以查看这些牌表的时机。另请注意：当你为一局比赛坐下后，就不再算是“两盘游戏之间”的时间了。

牌手不得参阅过量的笔记（如超过一两张纸的笔记），否则可能会以「游戏进行过慢」加以处罚。

虽然浏览笔记可以花费一些时间，但是牌手不能用去太多时间。例如一两张纸是可以的，要看一本书那么厚的笔记就不行。牌手需要在合理的时间内找到并阅读笔记的相关部分。

在提供对手牌表的比赛中，不允许将对手的整个牌表转录为比赛笔记的一部分。

若主办方提供了牌表，该列表便被视为一种外部笔记，牌手可以在盘间查阅。但这并不意味着牌手可以将该牌表抄写下来，从而将其转化为一份可在游戏进行期间查阅的笔记。

在执法严格度为一般级别的比赛中，牌手可利用电子设备来记录或阅读笔记（参见第 2.12 节）。

但是在竞争级别这是不行的。大部分这方面的信息在 MTR 2.12 节。关于一般级别比赛中电子设备的使用，这句话宽慰了牌手。

牌手和旁观者（经授权的媒体除外）不得于轮抽期间进行笔头记录。

在轮抽过程中记录笔记会导致比赛用去很多额外时间，并会对游戏产生重大战略影响。由于轮抽的旁观者可能是牌手的朋友，所以他们也不被允许记录笔记，并且在某些竞争级别或专业级别的比赛中，旁观者甚至不被允许接近观看。

牌手不得在轮抽、牌池登记或构组套牌的过程中参阅外部笔记。

这部分规则也适用于比赛之外的比赛其他部分，特别是轮抽以及构组过程中。在竞争级别比赛中，我们考验的是牌手运用其对牌张的评估以及套牌构组技术来构组最好的限制赛套牌的能力，而不是根据一张流程图选择出每种套牌最强的牌张来使用。

牌手可随时参阅 Oracle 牌张参考文献。在参阅此类文献时，牌手须于公开的场合进行之，且所参阅之文献形式不得含有其他战术信息。

Oracle 叙述是被认为印在牌上的文字。由于很多古老的牌有了很多文字甚至功能上的改变，所有人都可以查阅 Oracle。只要其上没有其他信息、并且没有通过禁止的电子设备获取，牌手可以使用打印到纸上的 Oracle 叙述。

在执法严格度为一般级别的比赛中，牌手可查询线上资源（例如 gatherer.wizards.com）。如果牌手想要私下查阅 Oracle 的叙述，则必须询问裁判。

在一般级别比赛中牌手可以自行获取 Oracle，但是你需要向对手展示你在干啥。当然牌手也可以向裁判私下询问当前的 Oracle 叙述，前提是他们能通过名字或是描述识别其需要查询的牌。

可间接透露细微战术信息的艺术加工可以出现在牌面上。

只要在牌张的改动上不直接提供大量的战略建议而只提供细微的信息，牌手可以使用这些经轻微改动的牌。在琐物法师上画一个师范占卜陀螺是可以接受的。在平原上写最新的策略文章则是不行的。

主审在确定哪类牌张及笔记可于比赛中使用方面拥有最终决定权。

MTR 2.12 Electronic Devices 电子设备

使用电子设备是被允许的，但牌手不得使用电子设备浏览包含详尽策略建议的信息。

随着 Companion 的推出，威世智最终也不得不放宽其电子设备方针。移动设备在今天已是大势所趋，我们唯一能做的，便是设法管控其用途。

对于使用电子牌表的赛事，牌手只能在对局开始前或两盘游戏之间浏览对手的牌表，在对局期间则不能查看。

在某些采用数字化工具的赛事中，会允许牌手查阅对手的牌表。如果你参加的赛事提供此功能，那么对手的套牌列表便被视为一种外部笔记，且必须在第一盘游戏开始时收好。就违规行为的认定而言，在游戏进行期间查阅该列表，与在游戏中查阅其他外部笔记将被同等对待。

除简短接听电话外，牌手在对局过程中使用电子设备时应公开进行。希望在对局过程中私下使用电子设备查看信息的牌手须事前获得裁判的许可。

有时，牌手的对手可能是急救人员，或是其配偶即将临盆，又或是家人身患重病。与这些事相比，万智牌并没有那么重要。然而，接打电话的过程必须让对手看见，以确保他们知道你并非在作弊。如果通话内容涉及隐私，请提前告知裁判。

在执法严格度为竞争及专业级别的比赛中，于轮抽以及套牌构组期间，牌手不得使用具备下列功能的电子设备：记录并储存笔记，与他人通讯，或访问互联网。

~~随着技术的进步，我们无法检查牌手手机里有什么或没有什么。由于可能通过电子设备即时与所有人交换信息，只有一个办法：在竞争级别中禁止一切可以与其他东西交流的电子设备。所以牌手不能在竞争或专业级别比赛中使用这类设备。~~

~~这条规则的前身是禁止所有电子设备，但现在放宽到那些能记录并存储笔记，与他人交流或是访问互联网的设备。这就允许用非智能计算器来记录生命，可以佩戴起搏器，Brian Kibler能在洗牌时听音乐等等。~~

此时，你既不需要记录自己的生命，也不需要查询 Gatherer 上的牌张叙述。因此，你出于正当目的而需要使用移动设备的可能性趋近于零。再次重申，如果你需要接听紧急电话，请让裁判介入。

比赛主审或比赛主办人可进一步限制，甚或禁止对局过程中电子设备的使用。

一如既往地，主审拥有最终权威来决定什么是允许的，并且如果他们觉得合适也可以禁止牌手使用电子设备。

MTR 2.13 Video Coverage 视频转播

一些「竞争」级别及「专业」级别的比赛会将实时视频用于网络现场直播或对局过程回放。牌手可拒绝被摄入镜头；但参加专业级别执法严格度比赛之决胜局阶段比赛的牌手不得拒绝出镜。

通常来说，每位牌手在具有视频转播的大型比赛都会签署一份媒体发布协议。牌手可以因为各种理由拒绝出镜，例如害羞或者正受到证人保护，但所有的前八对局都会进行转播。

虽然从比赛职责划分的角度而言，视频评述员亦属于该场比赛的旁观者，但只要他们所言不为直播中的牌手听闻，他们在对局进行期间也可以用言语对比赛的过程进行评论。在转播期间，视频评述员应尊重每一位参赛人员。

在大奖赛大型赛事中，转播团队通常与焦点对局区距离 25 米以上，这样牌手便不能听到转播团队讨论他们刚抓到的牌、或是可能的战术思路。如果在你的本地店家设有某种形式的直播，主办方需要确保解说员的声音不会被牌手听到。

在举止不过分夸张的情况下，旁观者也可以记录对局进行过程。

~~旁观者不能与对局中的牌手分享这些笔记。这样做的话属于外来协助。~~

这种情况的通常形式是，由一名同伴或助手记录对局过程，以便牌手在事后进行复盘。这虽不常见，但确有可能发生。此行为通常被认为是安全的，因为旁观者不能在游戏进行期间与牌手分享这些记录。然而，如果该旁观者的行为造成了冒犯或干扰，其对手及/或裁判便可以要求该旁观者离开。

世界冠军赛或大师专业赛的主审可根据自身判断借助视频回放来辅助自己在对局过程中进行判罚。在世界冠军赛或大师专业赛之外的比赛中，不得使用视频回放来协助进行判罚。牌手不得要求裁判参考视频回放。在比赛结束之后，若系调查需要，也可利用视频回放进行。

~~这些内容大多在 2015 年 8 月加入。调查委员会一直都会在赛后调查中使用视频进行调查。~~

~~在以前，不允许使用视频回放进行判罚有以下原因：~~

~~• 在摄像机下打牌的牌手因为视频回放可能会获得额外的优势。~~

~~• 这会花费额外的调查时间。主审需要去某个地方找到视频团队，让他们找出这场对局的视频记录，找到确切的时间点，还很可能要看上很多遍。~~

~~在最后，在高级比赛上使用视频回放的好处压倒了坏处。~~

使用录像进行判决的做法受到了严格限制，这是出于对录像质量的可靠性以及时间成本的考量——即便是常规调查也会因此耗费大量额外时间。然而，在那些利害关系与曝光度均为顶格，且录像质量和可用性都稳定可靠的大型赛事中，主审可以选择通过录像回放来做裁决。是否启用录像复核的决定权，必须完全由主审一人酌情而定。否则，牌手每当遇到于己不利的判决时，便会要求进行录像复核。

MTR 3. 比赛规则

MTR 3.1 Tiebreakers 同分处理

在比赛中，依次采用下述的同分处理来决定牌手在本次比赛中的名次情况：

- — Match points 对局积分
- — Opponents' match-win percentage 对手局胜率
- — Game-win percentage 盘胜率
- — Opponents' game-win percentage 对手盘胜率

上述同分处理之定义可于附录 C 中找到。若某种赛制在每局对局中只有一盘游戏，则并非上述所有的同分处理都会在该类比赛中使用。

附录 C 很重要，建议读者现在可以转去阅读。

MTR 3.2 Format Categories 赛制种类

威世智公司认证下列赛制，受认证的比赛可采用单人赛、三人团队赛，或是双头巨人赛等形式：

Constructed Formats 构组赛制

欲知更多有关构组赛制的详细细节，包括禁限牌列表，请查看 MTR6.3 ~ 6.7。

- Standard 标准赛

- pioneer 先驱赛

- Modern 近代赛

Eternal Constructed Formats 经典构组赛制

- Vintage 特选赛

- Legacy 薪传赛

欲知更多有关构组赛制的详细细节，包括禁限牌列表，请查看 MTR 6.3~6.6。（译注：已与原作者沟通过，应为 MTR 6.3-6.7。此处为笔误。）

Limited Formats 限制赛制

每位牌手借助现开或者轮抽得到的牌来构组一套至少 40 张的套牌。牌手可以往套牌中加入任意数量的基本地。在一般级别的比赛中，牌手可以在两轮对局之间改变套牌的构成。在竞争级别和专业级别的比赛中，牌手必须登记自己的套牌并在每一局比赛开始前将套牌还原到登记的版本。

- Sealed Deck 现开赛

MTR 章节 7 中详细描述了限制赛赛制规则，其中包括现开赛的更多详细细节。

→MTR 章节 7 中详细描述了限制赛赛制规则，其中包括现开赛的更多详细细节。

- Booster Draft (individual and Two-Headed Giant only) 补充包轮抽（仅限个人赛和双头巨人赛）

MTR 的 7.6 与 7.7 分别描述了轮抽组分配以及补充包轮抽流程。此外章节 9.7 描述了双头巨人补充包轮抽流程。

→MTR 的 7.6 与 7.7 分别描述了轮抽组分配以及补充包轮抽流程。此外章节 9.7 描述了双头巨人补充包轮抽流程。

- Rochester Draft (three-person team only) 罗彻斯特轮抽（仅限三人团队赛）

MTR8.5 涵盖了本赛制的细节。

MTR8.5 涵盖了本赛制的细节。

MTR 3.3 Authorized Cards 认可牌张

牌手可使用出自万智牌扩充系列、核心系列、特殊系列、补充版及推广印次中的「认可游戏牌张」。认可牌张必须是规定大小的，由威士智公开发行的正版万智牌张。不是认可游戏牌张的牌在所有认证赛事中均不可使用。

MTR 的本章节旨在界定“认可牌张”。在过去，它会明确列出哪些牌张是允许使用的。然而，由于威世智在近几年印刷了太多千奇百怪的东西，以至于采用反向定义——即明确哪些牌张不被授权——反而比正面列举来得更容易。我们的逻辑起点基本上涵盖了“所有由威世智印刷的产品”这个全集，然后再从中划定出几类“不行，这些不能用”的牌张。

正面或背面边框为金色、员工卡或是塞洛斯系列的挑战套组（通常使用不同的卡背）中的牌张不是认可游戏牌张。

某些收藏版牌张的正面或背面采用了金色边框。大部分员工卡不具备标准的万智牌牌背，但其中有一张是例外。

银边牌或是有橡果标记的牌张，只有在休闲赛事中、相关赛制明确允许使用的情况下得使用。

过去，所有鸡飞系列牌张均采用银色边框。然而，为了提升它们在休闲玩法中的正统感，威世智停用了银边设计，转而改用一个橡果符号来标明这些牌张的无厘头程度。偶尔，威世智也会为特定的银边赛事设立特例，允许这些牌张在比赛中使用。

标注有“不可用于构组游戏”、“游戏测试”的牌张，附有游戏测试贴纸绘有游戏测试贴纸的牌张，不得用于构组赛事。

这些内容适用于来自神秘补充包的部分牌，或是 Gavin Verhey 在 MagicCon 上主持的特别活动中的牌，或者是类似秘室珍品风格的赠牌。

在卡包中，威士智添加了一些额外的物件作为辅助工具，包括衍生物、封面牌、地城、插画等。这些并不是游戏中的必须品，我们鼓励牌手在游戏中根据需要使用任何能向双方作出清晰表述的方式。

虽然补充包里的广告牌显然不是牌张，但我们仍要特别指出，衍生物、地城、贴纸，以及魔戒引诱你等牌都不属于真正的牌张。不过，这条规则更重要的一点是：玩家在深入地城时，并不需要实际的地城牌。只要双方都清楚目前的状况，任何形式的表示方式都可以接受。如果你想把自己最喜欢的地城印在牌垫上使用，那完全没问题。

非英语版本和 / 或具有印刷错误的卡牌，只要该牌符合其他使用要求，且牌手并非刻意利用牌面上具有误导性的文字或插画来获取优势，便可以使用。一些正式发行的无内文的咒语赠牌，在符合其他使用要求的情况下，可以在万智牌认证比赛中使用。

并不苛求牌手使用比赛所在地文字的牌张参加比赛。如果牌手因语言障碍或者印刷原因无法得知牌张内容，那么他可以请求裁判帮助查询 oracle 叙述。

有一些经典的印刷错误的例子，牌张的图片印刷错误了。例如，德文 R 版的树林被印上了平原的图。这些带有明显歧义的牌会混淆游戏状态，不应在比赛中使用。

在牌面上进行过艺术加工的牌可以在认证比赛中使用，但需保证此类加工：不会使得该牌上面的插画变得无法识别；未含有隐性的战术指导信息；未含有歧视性内容；未含有侮辱性的图像。艺术加工不得覆盖或更改牌张的法术力费用或名称。

尽管主审有权利允许或禁止一些带有加工的牌，但是仍需遵守上述的指导原则。如果对于牌张的艺术加工并未遮挡名称以及法术力费用，且该牌张不能在隐藏区域中被区分，（例如加工使其显著变厚），那么这样的加工是应当认可的。而关于加工图案是否有可能冒犯他人则是较为主观的，裁判应当在这个问题上更加保守。另外需要注意的是，加工不能包含实质性的策略建议。这意味着它可以包含非实质性的策略建议。例如，一个可以接受的非实质性加工是：在一只具有敏捷的生物上写上“战斗前行动阶段使用我”。从技术上讲，这确实算是一种策略建议，但你无法主张这种建议是“实质性的”，因为——说真的，你还能指望对一只具有敏捷的家伙干别的事吗？事实上，反过来说，如果你在加工时详细说明为什么或在什么情况下不应在战斗前行动阶段施放一只具敏捷的生物，那就可能构成实质性的策略建议了。

主审拥有最终决定确定何种牌能在比赛中使用的权利。

为了确保在同一场比赛中的一致性，该比赛的主审是判别牌张是否合法的唯一仲裁者。对牌手而言，在使用加工牌张参赛前，先征得主审同意，是值得推崇的行为。

如果在裁判要求某位牌手更换其套牌中的某张牌时，该牌手无法找到替代品，该牌手可以自行选择一张基本地牌（仅限名称为平原、海岛、沼泽、山脉或树林者）来替换该牌。此规则同样适用于牌手弄丢牌张而须更换以确保套牌合法的情形。

除非是在限制赛比赛中、且牌在开到时就已带有标记，否则绝不要为有标记的牌制作代牌。潮湿环境下的闪卡有时在刚开出来时就是有标记的。注意丢失的备牌不必替换为地。牌手可以在稍后找到可接受的替代品时改回其套牌原有的配置。请注意荒野和雪境地不能用作替换用地！

比赛主审可在比赛中磨损或损坏的牌张制作代牌（参见第 3.4 节）。

关于代牌的进一步说明详见 MTR3.4，但是代牌只有在比赛主审的同意下，且原牌在比赛中被损毁、或限制赛产品印刷错误的情况下才能使用。原牌必须放置在游戏区域附近，并在代牌处于堆叠或战场时用于代替代牌。

其他非授权牌张不得在任何认证比赛中使用。

~~不符合上述条件的牌，包括自制代牌，不得在 WPN 店中的认证比赛中使用。一些比赛允许使用代牌（例如经典、薪传、以及指挥官比赛），那么这些比赛不得使用威世智比赛回报程序作为认证比赛来举办。~~

MTR 3.4 Proxy Cards 代牌

代牌指在比赛过程中用以代表符合规定之万智牌牌张或列表牌的用具。当在套牌中使用原本牌张会导致套牌出现明显标记的情况下，便可用代牌来代替之。可使用代牌来代替之牌张，须至少满足以下条件之一：

- 该牌在当前比赛中被意外损毁或遭受过量磨损（包括遭损毁或具有印刷错误的限制赛用产品）。不得用代牌来代替拥有者出于故意或疏忽而损毁之牌张。
- 该牌是闪卡，且非发行过该牌之普通版本。

我们只希望在牌张遭受非人为的意外损毁的情况下或不存在非闪版本的情况下（例如异见法师凯丝初次印刷的时候）为牌手制作代牌。牌张的价值或稀有程度不能成为制作代牌的合理理由。诸如“我不想损伤我的老框蚀刻闪风暴乌鸦”不构成制作代牌的理由。此外，一些牌手会因为旧牌或者破损牌的价值较低而特意购买并使用它们，如果这些牌能够在套牌中被明显区分，那么这些牌便不能使用，同时也不满足制作代牌的条件。

- 该牌在当前比赛中被意外损毁或遭受过量磨损（包括遭损毁或具有印刷错误的限制赛用产品）。不得用代牌来代替拥有者出于故意或疏忽而损毁之牌张。

- 该牌是闪卡，且非发行过该牌之普通版本。

牌手不得自己制作代牌；是否应当制作代牌，由主审自身判断为准，且只能由主审来制作。当裁判为牌手制作代牌时，将此牌放进该牌手的套牌中，且必须以清晰明了的方式表明此为代牌。原本那张牌便在对局进行过程中放在一旁备用。当代牌在公开区域当中时，只要它一直处于可被辨识的状态内，便使用原本的牌来替代。代牌只可在原本制作此张代牌的比赛中使用。

在基本上用细记号笔书写是简单有效的代牌制作方式。建议在牌上签署姓名的首字母，以便裁判和比赛中的其他牌手能够识别这确实是合法制作的代牌。在牌上写上名称，法术

力费用。主审可酌情写上其他相关内容。此外，上周的比赛中由另一位主审制作的代牌，不符合“只由主审制作”的要求。

~~当决定是否使用代牌时，列表牌会被当作比赛用牌来看待。制作代牌时需明确表示其代替的是一张列表牌，以及该列表牌所指代的双面牌。~~

MTR 3.5 Substitute Cards 辅助牌

正式的辅助牌用于代表含有双面牌之系列中的该类牌张。只有正式的辅助牌才能用于代表套牌中的双面牌。

牌手必须选择使用辅助牌或者使用合适的牌套。除非原辅助牌在当前比赛中被意外损毁，裁判不得为辅助牌制作代牌。

辅助牌所代表的牌的名称必须清晰可辨。其他的图样加工必须遵循通常牌张的图样加工原则。

~~牌手必须选择使用列表牌或者使用合适的牌套。除非原列表牌在当前比赛中被意外损毁，裁判不得为列表牌制作代牌。~~

辅助牌用来代表真正的牌张，而牌张必须清楚显示其名称。这些辅助牌上仍有空间用于其他加工。你知道如果一张辅助牌没有遵守加工规则会发生什么吗？那就会适用和其他所有牌同样的处理。

如果牌手在其套牌中使用了双面牌，且并未使用完全不透明的牌套，则该牌手必须使用辅助牌。

检查牌套是否透明最简单的方法，是从牌套背面观察是否能透过白色法术力符号。

如果牌手决定使用辅助牌来代表其套牌中的某张双面牌，则其套牌中所有与该牌同名的其他牌张都必须用辅助牌来代表。此时，在判定套牌是否合乎规则时，所有处于非公开区域中具该名称的双面牌均视作不存在。

如果牌手意外将双面牌和对应的列表辅助牌同时洗回牌库，那么我们将用类似处理衍生物的方式来处理：移除原牌不作判罚。值得注意的是，现在的牌库中可以混合使用双面牌和

列表辅助牌了：牌手可以在牌库中使用大天使艾维欣的**列表辅助**牌以及暮巡班招募官的原牌。

仅当需代表的牌处于非公开区域中的时候，才会使用辅助牌来代表之。辅助牌所代表的卡牌，只有在代表它的列表牌置于公共区域之后，才属于可在游戏中使用的万智牌卡牌。不得使用多张辅助牌来代表同一张实际卡牌。牌手需为其使用的每一张辅助牌准备一张相对应的实际卡牌，但所准备的这些实际卡牌不算作其备牌，亦不需呈视于对手。

当该牌被使用在战场上时，需将真牌放在**列表辅助**牌上。切记，在套牌检查时，查看双面牌与**列表辅助**牌的数量是否对应是非常重要的。**另外，不能只有一张双面牌却使用四张对应的辅助牌。**

一些较早的辅助牌包含可以代替的一组牌张列表，它们被称为列表牌，可以用来表示其上的任一牌张。每张所使用的列表牌上都必须有一项（也仅能有一项）作了标记。

列表牌是早期系列中的辅助牌，上面带有用于特定牌的选择框。你无需写上牌名，只需勾选对应的选择框即可。有些牌手会将列表牌上不使用的区域全部涂黑，这也是可以接受的，只要确保牌手能够明确表示该列表牌对应哪张牌即可。

MTR 3.6 Card Identification and Interpretation

牌张确认与牌张解释

当牌手作出能够唯一确定某张牌的描述（包括说出全部或部分名称）时，便视为说出了该牌的名称。若牌手或裁判觉得所说描述无法唯一确定牌张，便须要求对方进一步说明。

每当牌手说出一张牌的名称时，须以所有人都能知晓该名称所指为哪张牌的方式作出。**描述一张牌也是可以的。**如果有任何人认为他没有作到，应当要求该牌手作出进一步厘清。**描述为“那张金牌苗地妖精”是足够厘清的。**

牌手拥有要求查阅牌张标准叙述之权利，只是该牌手须能描述出该牌。如实际可行，便可准予牌手查阅。

现在很多手机 app 能够帮助做到这一点。牌手通常会请求了解对手的某张牌的 Oracle 叙述，裁判应随时准备好进行回答。一些手机 app 提供了完整的离线数据库便于查询 Oracle 叙述。牌手提供的信息足以帮助你查询到想要的内容。通常来说，如果你能根据他们的描述使用 app 的搜索功能准确找到一张牌，就能算是唯一辨识。“3 点绿费的标准赛用牌”，“1 点红费的直伤咒语”类似的叙述不能帮助唯一辨识一张牌。但是“万智牌起源的白色鹏洛客”或者“带有掘穴的产生额外回合的咒语”可以唯一辨识。如果牌手能够看到某张牌，那么他无需知道任何事情便可以向裁判请求查询 Oracle 叙述。

牌张的规则文字以该牌在 Oracle 牌张参考文献中所对应的文字叙述为标准。

不管牌面叙述为何，任何认证比赛都应遵从牌张的 Oracle 叙述，Oracle 叙述可以通过官方的牌张数据库以及一些手机 app 来查询。如果不使用 Oracle 叙述，一些老牌无法根据游戏规则运作，一些牌无法得到勘误，葡萄牙语版的寡欲抗辩什么都做不了。

牌手不得利用 Oracle 中的错误或遗漏来滥用规则。主审是所有牌张解释的最终裁决者，当发现 Oracle 有错误时，主审的判决高于 Oracle。

虽然看起来这一条只是为了防止牌张印刷错误导致的问题，但过去确实曾有主审为防止滥用 Oracle 中的错误而做出高于 Oracle 判决的案例。如今，威世智也在设计牌张以及做出勘误方面做出了十分细致的工作，但确实有过主审做出高于 Oracle 判罚的著名案例，例如 1999 年法国国冠赛中关于约格莫夫的意志 Oracle 叙述的案例。

一些联动宇宙牌张会具有和原宇宙不同的牌名，它们被视为同一张牌。牌张的一些特殊处理也可能会在清晰引用原牌名的前提下使用改动后的牌名（例如 Swords2Plowshares 化剑为犁），它们也被视为同一张牌。

一些具有多个版本的非传统牌张（例如景点）可能会共享在多种版本中共享同一个牌名（译注，指同名景点具有不同的进入条件）。名称。该牌名名称被认为是对该牌的所有版本，并不需要进一步作出区分，包括在登记牌表时也是如此。

许多景点存在同一张牌的多个版本，这通常由牌框上的灯号标识。在这种情况下，说出其中一个景点就等于说出了全部版本。在登记套牌时不列出具体的灯光几乎不产生任何优势，因此裁判在进行套牌检查时应忽略这类缺失信息。

MTR 3.7 New Releases 新发售

自下述日期起，新发售的系列便可以在认证比赛中使用：

• Edge of Eternities™ July 25, 2025 - 虚空边域 2025 年 7 月 25 日

• Magic: The Gathering | Marvel's Spider-Man September 19, 2025 - 万智牌 | 漫威的蜘蛛侠 2025 年 9 月 19 日

• Magic: The Gathering | Avatar: The Last Airbender November 14, 2025 - 万智牌 | 降世神通：最后的气宗 2025 年 11 月 14 日

新系列仅于正式举办的售前比赛当中可于上述的日期之前使用。如属于此种情况，则所有已公告之规则订正（包括针对新规则和机制的非正式说明）均适用于该场比赛。若裁判认为除此之外还会有其他规则订正，也可在该场比赛中适用这类订正。

售前赛用牌，预览牌，从威世智总部盗取的牌张不能在官方发售日前的比赛中使用。新发售

~~的列表经常会更新，我相信你不会只通过 MTR 来知晓这些日期。~~

~~显然，有一个例外：售前赛。当你合法获得牌张时，这些牌在其对应的比赛环境中基本上是合法的。通常，这指的是在售前周获得的牌。然而，也有可能在正式发售前就能参加预发布赛事。这在现在已经不常见，但在过去很常见。任何大大小小的规则改动在售前赛都会提前生效，即使这些改动不会在发售日前的其他比赛中起作用。这包括显而易见的新增事物（例如阿芒凯祝愿等逸品牌张）裁判所适用的即将更新之规则订正应当是极为明显的规则更新，例如允许没有合法万智牌边框的逸品重现在比赛中使用。~~

这些日期有可能变动。如有变动，则会公告于此网址：

<http://www.magicthegathering.com>~~http://www.magicthegathering.com~~。

这句话很可能永远都没有用，但只是以防万一。

MTR 3.8 Game Markers 游戏标记物

牌手可将一些小型物件（如玻璃珠）用作标记物放在自己的牌库或坟墓场顶上，以提醒自己注意游戏区中的效应。这些标记物不能用来隐瞒在该区域中的牌数，亦不得将该区域的任意牌张完全遮盖。

牌手有时会用一些小物件放在牌库顶来提醒自己记住维持触发，例如弹回。有时也会将小物件放在坟场里的牌上用于提醒自己一些持续性效应的存在。“小”是一个很主观的概念，传闻牌手曾用塑料鱼缸盖住整个牌库避免维持前抓牌来确保维持触发。这里的关键在于，这些小物件不能盖住牌张，让人无法辨认，并且也不能使用另一张牌来当做此类小物件。

MTR 3.9 Die Rolling 掷骰

一些游戏动作使用骰子来决定其结果，只要所有结果发生的概率相同，就可以使用任何形式来进行模拟。例如，可以使用 20 面骰将掷骰结果除以 3 后进位来模拟 6 面骰（19、20 重掷）。但数字有明显聚集规律的骰子（比如生命计数器）不能作此用。

~~在被遗忘国度战记系列中，有几张牌需要掷 D20（相关的指挥官产品可能会使用 D4、D12 等其他骰子）。如果你没有所需的骰子，可以使用其他方法，只要该方法能产生相同概率的结果即可。在比赛中，不允许使用旋转式生命计数器，因为大量的经验表明，其结果比普通的 D20 更容易被操纵。然而，MTR 不适用，因此使用旋转式计数器是可以的。如果你认为在自己餐桌上玩的玩家在作弊，那……他们为什么还在你餐桌上呢？~~

骰子的数值必须清晰可见，且不得因其体型过大而影响正常滚动。它们必须从一定的高度掷出。忽略落地后离开桌面、混入其它相似骰子或是没有在平面上停止的骰子，并重掷它们。

~~这些规则是为了确保没有人能隐藏骰子的结果，或不正当地掷骰。它同样涵盖了 DND 由来已久的问题：“如果骰子滚下桌子，我是重新掷还是保留结果？”关于骰子大小不应过大~~

以免干扰游戏的规定，是因为这个游戏里有恶作剧玩家。如果没有这一条规则，总会有人带一个直径一英尺的骰子毛绒玩具来，并辩称这样做合法，因为规则中并没有明文禁止。

牌手应明确自己是出于什么原因掷骰。若牌手希望在对手掷骰前对该行动作出响应，则应先阻止对手做出该行动，但掷骰一方也不得通过贸然推进该行动的方式，致使对手错失响应的机会。一旦掷骰的结果可见于对手，则该行动便视作完成。

这些规则的设立是为了防止双方玩家在牌桌上耍小聪明。通常，涉及掷骰的牌，其掷骰行为是效应结算的一部分。一旦开始掷骰，效应就已经在发生了。因此，玩家必须提前告知即将掷骰，以便对手知道需要做出反应。我们不希望对手在结果揭晓后才说自己没有机会响应。同样，我们也不希望玩家通过快掷骰来压制任何可能的响应，然后声称“已经太晚了，无法响应”。更不希望有人随意掷 D20，当结果符合自己心意时，再声称这是为了某个效应而掷的。

有些动作可能需要投掷多个骰子，如果额外的掷骰对游戏不产生影响，则忽略它们。如果牌手一次掷了过量的骰子，忽略这次掷骰的所有结果，并重新投掷正确数量的骰子。

MTR 3.10 Card Shuffling 洗牌

在每盘游戏开始时，或是在有指示要求的情况下，牌手必须将自己的套牌随机化。「随机化」的定义为：「将套牌调整为随机状态的过程；调整过后的套牌内任意部分牌张的排列次序，或是其中某张牌具体位置这类的信息无从为任何牌手所知晓」。

“排列次序与具体位置”是关键。经过“法术力编织”的套牌并不是随机化的：即使牌手不知道特定牌的位置，但是他却知道牌张的大致顺序（类似地-咒语-地）。牌手也不应知道某张牌的任何信息，包括知道该牌在牌库中的哪一部分也不行。

分堆洗法属于清点套牌张数的方法，每位牌手只能在每盘游戏开始时为此目的使用一次。

分堆洗牌完全不是随机过程，因为单张卡牌可以根据洗牌的顺序来充分推定。一次分堆洗牌可以帮助牌手清点牌张数量、避免让牌张粘在一起，但多次分堆洗牌并不能帮助套牌更加随机化，并可视为游戏行动过慢来处理。一旦游戏开始，在随机化的时候再去清点牌张的必要性就基本不存在了。因此，在游戏开始时允许进行一次分堆洗牌，但在其他任何时间都不允许进行。请在应用 IPG 时注意，牌手的习惯是很难打破的，在第一次发生时可以先予口头注意。

一旦牌手将自己的套牌随机化后，必须将自己的套牌呈交给对手。通过这一动作，牌手便表明自己的套牌是合乎规定，且已随机化。对手可以对其进行额外的洗牌。在此过程中，不得对牌张和牌套做出有可能将之损毁的举动。

在呈给对手之前，牌库必须完全随机化。对手再一次洗牌并不意味着让套牌“更随机化。”“让对手洗牌的目的在于：阻碍牌手操纵牌库以及作弊。

如果该位对手认为牌手并未尽力使套牌充分随机化，他须就此告知裁判。

~~裁判仍需调查该情况。早年版本的 IPC 包含了这样一个作弊的案例：通过分三堆洗牌来反制法术力均匀化。不过这个案例在 2015 年 2 月被移除。虽然不及时通知裁判并不会算作作弊，但是我们仍鼓励牌手在遇到相关情况时第一时间告知裁判。~~

这条规则的设立是为了让玩家在因对手洗牌不足而叫裁判时不必感到内疚。这是规则规定的，你必须这么做。你并不是在指责对手作弊的坏人，你只是提出了一个问题，由裁判来调查处理即可。

双方牌手皆拥有请求裁判来代替自己的对手为自己洗牌的权利；但裁判可自行决定是否要为牌手洗牌。

在这里此处，裁判可以自行衡量。洗牌会花费一定的时间，这使得裁判会有一段时间无法回应其他裁判呼叫。~~应尽量将给牌手洗牌的机会留给洗牌不是为所有牌手提供的服务，而应尽量将机会留给特殊情况。请求裁判代为洗牌的情况极为罕见，通常发生在以下情形：玩家认为对手有卫生问题、洗牌手法粗暴，或存在行动不便的问题。对前两种情况，可以通过简短指导处理，例如：“如有需要，可以延长长时间让你去洗手”，“洗牌时请轻一些”。注意：如果玩家明显出现疾病症状且影响其他玩家，应通知比赛主办方。关于行动不便的问题，通常玩家会提前告知裁判，并已安排好相关便利措施。如果在赛事中临时出现行动不便的情况，这通常被视为特殊情况。~~

在洗牌过程中，若牌手得以看到套牌中任意牌张的牌面，便不会认为该套牌「已随机化」，牌手必须将之重新随机化。

~~在竞争级别以及专业级别的比赛中，如果牌手在洗牌时看到牌库后没有重新随机化套牌，那么他会得到额外看牌的警告，并需进行进一步的调查判断该牌手是否作弊。~~

这条规则的目的是明确什么时候洗牌被视为作废。如果你洗完牌后，在放下牌堆时可能看到了最下面的牌，那么就必须重新洗牌。

在「竞争」和「专业」级别的比赛中，牌手必须在对手洗完牌之后，为对手的套牌进行洗牌。主审也可以在「一般」级别的比赛中规定必须洗对手的套牌。

在一些文化中，要求洗对手的牌库会被认为是一种侮辱。明确要求洗对手的牌库是为了避免作弊者通过特定的文化规范得利。

由于呈给对手的套牌已经过随机化，那么不必重新做彻底的随机化。然而，仅仅简单地切一下牌库也通常是不足以达到此要求的。

MTR 3.11 Sleeves 牌套

牌手可以在牌上使用塑料制的牌套或其他保护用设施来保护牌。

牌手通常会用牌套来保护牌张避免多次使用产生灰尘或者磨损。在不影响洗牌或者造成其他坏影响的前提下，牌手可以在符合下述要求的情形下使用牌套。

如果牌手决定使用牌套，则该牌手套牌中的所有牌都必须使用相同的牌套，并以相同的方式装入牌套中。

使用不同品牌、类型、颜色、新旧、尺寸等的牌套是不行的，这样会让牌手能够区分特定牌张的位置。此外仍需注意牌套的状态。如果大多数牌套都已磨损，而少数几张牌套还比较新，那么这些牌套不能算完全一致。而另一种“双层牌套”的情况下，所有的牌都必须使用双层牌套来确保每张牌硬度和厚度一致。牌套有明显区别会被当作有记号的牌而做出相应处理。

若牌套上有镭射标示或类似的记号，则在把牌装入牌套时，必须使得该些记号只出现在牌面一侧。

为了避免镭射标示反射牌张信息，所有的镭射标示都应出现在牌面一侧。

在对局进行过程中，牌手可以要求裁判检查对手的牌套。

如果牌手发现了对手牌套上的可疑现象，可以向裁判要求检查对手的牌套。此过程与套牌检查类似，检查时应着重注意牌张的异同点或任何问题。在仔细观察的情况下，每个牌套都有细微区别，这点在评估牌套合法性时也应作为参考。

如果裁判认为牌手的牌套被作了记号、已磨损，或是出于其他会影响到洗牌或游戏进行的状态，他可以不允许牌手使用该牌套。

如果裁判认为牌套会影响游戏进行、或损害游戏的公平性，那么可以要求牌手在接下来的比赛中更换牌套。

基于效率考虑，裁判可选择延迟到对局结束后才让牌手更换牌套。

在对局过程中要求牌手更换牌套无疑会花费一定时间。如果裁判认为不是特别紧急，那么推迟更换牌套的时机是更好的选择。如果有必要的话，则可以考虑给牌手一些补时，让他能够继续进行比赛。

「竞争」和「专业」级别的比赛对牌套有额外的限制要求。

由于这些比赛竞技属性的原因，在竞争级别和专业级别的比赛中，会对牌套有额外的限制条件来维护保证比赛的公正性。因此这些比赛中需遵循如下规则。

具有背面高度反光的不得使用。在正面或背面的一部分或全部具有镭射标示的不得使用。

如果牌套背面的反光度很高，那么具有高度反光性，在拿起从牌堆中抽牌时牌手可能会获得牌面的大致获取信息，例如颜色该牌是否为地牌，或者是不是地牌。它的颜色。这显然不能被允许，因为这样会带来潜在的风险是应当规避的。

对限制镭射表示标识的牌套而言，也是为了确保双方牌手能够清楚地看到牌面，不受干扰地进行游戏。但值得注意的是，Ultra Pro 牌套上的 logo 镭射贴纸的影响很小，一般不考虑在内。

背面有图案的牌套可能需进行额外复查，尤其是侧边未使用单一颜色者。

单一颜色牌套上的记号很容易被发现，但是背面有图案的牌套可能会带来更多的问题，相应地需要通过更加细致的观察来判断牌套是否可用。

如果要以装入牌套的方式来利用双面牌，则牌套须为完全不透明。

在比赛中，如果牌手使用双面牌而不使用列表牌时，绝对不能使用能够透过其观察到牌张内容的牌套。可以通过不同角度的入射光观察牌套是否符合要求。如果牌套不符合要求，那么该牌手需使用合适的列表牌，或者新的合适的牌套。这里同样适用于有标记记号的牌的判罚。

主审在确定何种牌套可用方面具有最终决定权。

没错！

MTR 3.12 Marked Cards 有记号的牌

在比赛过程中，牌手有责任确保自己所使用的牌张和 / 或牌套上没有记号。如果某张牌或牌套上有任何可以无需检视正面即能认出该牌的东西，就会被算作「有记号」，这包括刮痕、变色，以及折痕。

在牌库中很突出的牌张才算作有记号的牌。如果需要弯曲牌张或者要从非常特定的角度才能发现其不一样，这并不算有记号。

如果牌手的牌装在牌套中，则在检查它们是否有记号时也要装上牌套来检查。牌手在装牌套时应当特别留意，并且应先让套牌随机化之后再装上牌套，以降低有记号的牌具备特殊排列规则的可能性。牌手应当注意，在比赛过程中，随着牌张的使用，牌张或牌套有可能受到磨损并有可能被视为做了记号。

不少品牌的牌套会在颜色和切割上有细微的不一致。我们建议牌手在套牌套前能够打乱套牌以及牌套的顺序，来避免套牌显现出一些模式。此外，一个实用的经验法则是：如果你认为裁判可能会认为你的套牌有记号，那就换牌套吧。

主审有权判定牌手的套牌中是否含有具记号的牌张。裁判可以要求牌手取下当前所用牌套，或是更换套牌当前所使用的牌套的一部分，并决定该牌手须立即更换还是在下局开始之前更换完毕。

如果你因牌套上的标记在竞争级别的比赛中给出了警告的判罚，那么就让牌手在局间更换牌套。如果该牌手这一局结束得晚，那么给他下一局一些补时来确保牌套更换完毕。如果判罚被升级为一盘负，那么牌手需立即更换牌套。裁判可以帮助牌手更高效地完成牌套更换。跟进此事确保牌手完成牌套更换。

MTR 3.13 Hidden Information 非公开信息

非公开信息指的是游戏规则及赛制禁止牌手窥视之信息，如牌张及其他物件的正面。

牌库中的牌，对手的手牌，牌面朝下放逐的牌（例如魔异盒），其他牌手轮抽抽到的牌，这些都是非公开信息的例子。

在整个对局、轮抽、及游戏前程序的过程中，牌手有责任将自己所有的牌保持在游戏平面之上，并尽力防止自己的非公开信息被公开。然而，除有规则明令禁止之外，牌手可选择向任何人公开自己的手牌内容或其他自己知悉的非公开信息。牌手不得主动尝试去获取自己不应知道的非公开信息，但在对手无意间透露了非公开信息的情况下，亦无需就此提醒对手。

牌手可以向对手展示自己允许查看的信息。例如，他不能向对手展示牌库的内容（除非他允许查看牌库内容，比如他在搜寻牌库）。牌手不能试图查看对手的手牌，但是对手不小心展示了手牌，也不需要提醒他。此外，也可能会无意中透露信息。例如，玩家手牌倾斜过多，或者戴着反光墨镜等。这条规则适用于类似“给我展示闪电击，我就认输”的情况，以及无意将手牌掉在桌面上而被看到的情况。

多人游戏注意事项： MTR 主要针对 1v1 对局编写，或者在双头巨人中为 2v2 对局编写，并未针对像指挥官这样的多人赛制进行全面修订。因此，MTR 中部分条款使用了假设只有一个对手或一个敌方团队的措辞。在有多个对手的游戏中，如果一名玩家控制另一名玩家，不能强制被控制的玩家向其他对手展示手牌。控制者可以说出自己所看到的牌，但不得将被控制玩家的牌实际展示给其他玩家，也不得指示被控制玩家展示牌，除非这是执行某个游戏效应所必须的展示行为。

MTR 3.14 Tapped/Flipped Cards 已横置 / 已倒转的牌

若必须横置或倒转一张牌，则牌手须根据相应动作将牌转动大约 90 度（横置）或 180 度（倒转）。

倒转牌仅出现在神河环境中。它具有两个规则框，并具有将原特征转至另一组特征的倒转条件。

牌张的是否横置以及或倒转属于游戏状态，必须清楚需要明确地与向对手进行沟通。因此转动牌的方式传达，在展现游戏状态时这方面保持统一的视觉标准非常重要有帮助。

MTR 3.15 Graveyard Order 坟墓场的顺序

在只使用克撒传及于其后发行的系列之赛制中，牌手可调整其坟墓场中牌的顺序。

天罗城塞系列是最后一个印有关乎坟墓场顺序的牌之系列。克撒传是天罗城塞的下一个系列，所以仅包含该系列之后系列的赛制并不关心坟墓场的顺序。

薪传和特选是最常见的不能改变坟墓场顺序的赛制有薪传赛和特选赛。

牌手不得改变其对手坟墓场的顺序。

牌手可以在任意时刻查看对手的坟墓场。由于查看的不是自己的牌，出于礼貌，他必须经得对手的同意。在牌手查看坟墓场时，应时刻注意不要将牌与自己的手牌混淆。

MTR 3.16 Sideboard 备牌

备牌是一组不属于牌手套牌之内的额外牌张。在一局对局中两盘游戏之间，牌手可利用其备牌里的牌来变更其套牌的组成。牌手可在一局对局中的第一盘游戏之后在自己的主牌中使用这些牌。

强烈建议牌手将备牌套上与主牌同样的牌套（或都不使用牌套）来节约换备牌的时间。

在每盘游戏开始之前，牌手必须将自己的备牌（若有）以面朝下的方式呈示于对手。牌手可随时清点其对手备牌的张数。牌手不需告知对手自己在套牌和备牌之间交换了几张牌，且不需一一对应交换。

在美国，许多牌手没有呈现备牌的习惯，而是让它留在牌盒里与主牌做好区分。这和让对手认真洗牌而仅仅简单切一下牌库类似，即使我们要求牌手这样做，却没有强制执行。IPG 中关于套牌/套牌登记表问题的内容说明：与备牌在一起的其他牌会被视作备牌的一部分。这种问题屡见不鲜：牌手将之前轮抽得到的金牌和今天比赛用的备牌放在了一起。为了避免这种判罚，呈现备牌是一种好方法，一些国家的牌手也会习惯这么做。

在游戏过程中，应保证其他物品（衍生物牌、套牌中使用辅助牌代表的双面牌等等）与备牌之间有显著区隔。

IPG 中有关套牌/套牌登记表的内容要求“其他物品”需与主牌/备牌有所区分。我们希望将它们分开，以避免混淆，并减少滥用的机会。

于游戏进行的过程当中，牌手可检视自己的备牌，但须保证属于备牌的牌与其他的卡牌之间有明显区隔。如果某牌手获得了其他牌手的操控权，他不得检视后者的备牌，也不得要求后者查看其备牌。

区分主牌与备牌是非常重要的。如果主牌和备牌混在了一起，无法区分套牌当前的合法性，那么自然会得到判罚。请注意这里的新变化！牌手不再被允许不能在操控另一位牌手时查看其备牌。这是因为牌手仍然可以在任何时候查看可能希望保护自己超级机密的备牌

策略。此外，这也节省了时间，不然操控者可能会想查看备牌并记录内容，或者查看从主牌换出了哪些牌。

在每局的第一盘游戏开始之前，牌手必须将自己的套牌与备牌还原至各自的原始组成。

此规则适用于所有构组构筑比赛，包括一般级别的比赛，而不仅仅是使用牌表的比赛。而在限制赛中，只有在使用牌表的情况下才需要还原主牌。

关于备牌之组成和使用的要求与限制，请参见相应赛制的套牌构成规则。

绝大多数的构组赛使用最多 15 张备牌。在限制赛中，牌池中不在主牌中使用的牌都算作备牌，另外还包括任意数量的基本地。

若出现了以下两种情况之一，双方牌手均不得在该局对局的次盘游戏中使用备牌：(1)在游戏开始之前，便有牌手因处罚而输掉了该局中的第一盘游戏；或(2)双方牌手未使用任何牌就已约和第一盘游戏。

在这种情况下比赛为进行过“第一盘游戏”，所以接下来的一盘将会成为“第一盘游戏”。值得注意的是，这种例外只在第一盘游戏开始之前就给出判罚的情形下才适用，而不适用于第二盘或之后的游戏。这种情形通常是由于套牌/套牌等记表问题或者有记号的牌判罚升级所造成的。

若有牌手因游戏中效应之故重新开始了游戏，则双方牌手的套牌组成在这盘重新开始的游戏中应保持不变。

目前，重获自由的卡恩的大招是唯一一个会重新开始游戏的异能。详见 [CR714](#)[CR 719](#) 了解关于重新开始游戏的额外规则。[\(译注：现在是 CR 726\)](#)

某些牌会提及「在游戏外由你拥有的牌」。在比赛中，「在游戏外由你拥有的牌」指该牌手备牌里的牌。

为了避免“你拥有的牌”这个用语所产生的争议，如今以这条规则来明确了此定义。这通常是由[近代赛和薪传赛](#)中“祈愿”类的牌所造成，它们会让你将[游戏外的备](#)牌加入手牌。

MTR 4. 沟通交流

MTR 4.1 Player Communication 牌手之间的沟通

万智牌此游戏中含有为数众多的虚拟物件及丰富非公开信息，因此牌手之间的沟通情况便直接关系到游戏能否顺利进行。虽然游戏允许利用虚张声势作为战术之一，但比赛中仍需要有一条明晰的界限来指导牌手在进行口头或其他方面表示的时候何者可为，何者不可为。对此进行规定也符合竞技和竞争性牌手在比赛中的期望。

牌手会用尽各种方式来取得胜利，同时裁判要做的就是确保牌手的行为在规则的约束范围内。虚张声势是可以的，但是我们不能容忍任何作弊或者有违运动家精神的行为出现。

对游戏规则下可作出的所有选择理解更深刻，对当前游戏状态之间之互动知晓更清楚，对战术规划更充分的牌手自然应在比赛中占有优势。

我们不会因为一位牌手对规则的理解比他的对手更好而处罚他。而且我们鼓励牌手去学习理解规则和方针文档。

牌手没有义务协助对手进行游戏。无论如何，牌手都应该以礼貌、尊敬的态度对待对手。做不到这一点的牌手可能会导致「举止违背运动道德」之处罚。

有时候，牌手并没有帮助与对手进行游戏的可能实力差距很大。没关系，你没有义务，但是帮助你的对手击败你。不过，这也不是你可以无礼对待他人的理由。我们希望所有牌手能够具有运动家精神都有良好的体育精神，并礼貌的对待自己的对手。当一位牌手尊重他们的举止不当时，他可能会受到“举止违背运动道德”的判罚。（参见 IPG 4.1 & 4.2）对手。

游戏中总共有四类信息：状态、自由、推断，以及私人。

状态信息指在变化时，受影响牌手须宣告且确实记录之信息。记录此类信息的方式在整个对局过程当中均须对双方牌手可见。此类记录也可采用共用记录用具的方式进行，但需保证参与对局的各方牌手均能使用。在执法严格度为竞争及专业级别的比赛中，不得采用记录内容易被意外更改的方式来记录（例如骰子）。状态信息包括：

• 总生命。

• 牌手具有之指示物数量。

• 游戏内影响该牌手，且没有明确终止时限的持续性效应（例如君主或黄金城祝福）。

• 牌手法术力池中未支付的法术力。

● 在地城中所处的房间。

● 牌手被魔戒引诱的次数。

● 当前速度。

比如：一位牌手询问他的对手他自己的当前生命，对手必须直接地如实地回答他。像“你可以自己算”或者实际生命是 17 的情况下回答“20”，这种回答都是不可行的。
当这类信息发生变化时，必须立即指出。记录牌手生命值或具有的指示物数量的常见方法之一是使用纸笔。

自由信息指的是所有牌手都有权获取的信息，而不受其对手的隐瞒或遗漏之举动的影响。如果牌手在其对手要求获取自由信息时出现无法或不愿提供该类信息的情况，牌手应该叫裁判过来并解释情况。

被问及时，牌手必须准确无误的将自由信息提供给对手。如果无法实现，那么他们应该叫裁判来帮助他们理清情况。如果一位牌手在竞争级比赛中非故意的给了对手错误的自由信息，这属于“违反交流原则”（参见 IPG 3.7）。

自由信息包括：

● 当前游戏行动，及仍对游戏状态产生影响之过往游戏行动的详情。

● 可见物件的名称。

● 不属于状态信息规定之指示物的数量和类别。

● 物件或牌手当前的状况（是否已横置，是否结附或佩带在其他永久物上，是否牌面朝下等）及当前所在区域。

• ——当前对局的盘数比分。

• ——当前所处步骤和 / 或阶段，以及当前何者为主动牌手。

被问及时，牌手必须准确无误的将自由信息提供给对手。如果无法实现，那么他们应该叫裁判来帮助他们理清情况。如果一位牌手在竞争级比赛中非故意的给了对手错误的自由信息，这属于“违反交流原则”（参见 IPG 3.7）。

~~比如：一位牌手询问他的对手他自己的当前生命，对手必须直接地如实地回答他。像“你可以自己算”或者实际生命是 17 的情况下回答“20”，这种回答都是不可行的。~~推断信息是指这类信息：所有牌手有权获取，但其对手没有义务协助判断，且可能需要一定程度的技巧或计算才能确定。推断信息包括：

• ——在任一游戏区域中，属于任一种类之物件的总数，且未定义为自由信息者。

• ——处于公共区域之中的物件上一切未定义为自由或状态信息的特征。

• ——与当前比赛有关的游戏规则、比赛方针、Oracle 参考文献内容及其他正式信息。
牌张视作其上印制的是 Oracle 参考文献中的叙述。

如果一位牌手的对手不愿意告诉他与这场比赛有关的游戏规则，比赛方针，牌张信息或者任何其他的官方文档信息，那位牌手可以呼叫裁判来获取相关的信息。比如一位牌手询问他的对手关于特定牌张的信息，他的对手不一定要告诉他关于那张牌全部的信息。例如对手可以回答他说夜盗吸血鬼是一个 2/3 的飞行生物，而不提及死触和系命。

私人信息指只有在牌手能够从当前可见的游戏状态下，或是自己对以往游戏行动的笔记中推断出来后才能获取的信息。

• ——一切不属于状态信息、自由信息及推断信息的信息都自动归为私人信息。

私人信息包括了所有不是推断和自由信息的所有信息类别。比如非公开区域的牌张内容（例如牌库与手牌）以及公共区域中任何牌面朝下的牌的信息。牌手可以给对手关于非公开区域的假信息。比如一位牌手使用子屠杀游戏喊了变境，他的对手可以说他牌库里有3张变境，而实际上有4张。

牌手之间的交流应遵循下列规则：

• 牌手必须明确宣告自身状态信息之更动，且以实际动作表示之。

• 如果牌手发现记录或宣告之状态信息有出入，应在注意到有关差异时即刻指出。

• 牌手必须完整、诚实地回答裁判问他的所有问题。牌手可以要求在私下里进行回答。

• 牌手不得错误表示推断、自由或状态信息。

• 牌手必须完整、诚实地回答关于自由信息的特定问题。

• 在执法严格度为一般级别的情况下，所有的推断信息都改为视作「自由信息」。

裁判可以帮助牌手确定状态信息和自由信息，但必须避免协助牌手获取关于游戏局面的推断信息。

牌手需要诚实的回答其对手关于自由信息的问题，以及诚实的回答裁判提出的任何问题，不管裁判问及的是什么信息。但是，作为裁判，需要注意与牌手谈及推断和私人信息的时候避免让其对手听到。当处理这类问题的时候，建议让牌手离开当前座位来私下进行询问。

MTR 4.2 Tournament Shortcuts 比赛中的行事简化

比赛中的行事简化是牌手采取的一组动作，以在不需明确说明的情况下，略过正常游戏行事顺序的某些部分。简化可使牌手进行游戏时步调清晰，无需为规则的细微定义束手束脚，因而对游戏的顺当进行至关重要。

牌手们都会自然的进行一系列的行事简化来保证游戏流畅的进行，避免不必要的消耗时间。想象一下，一位牌手每次施放咒语的时候都会说“我把这个放进堆叠，选择这个作为目标，横置这些地来产费来支付他的费用”，而不是直接横置地并拿出那张牌放在桌上指向目标。玩玩 Magic Online 并且设置为不自动让过任何优先权，将会让你更深刻的体会到行事简化的必要性。

比赛中的形式简化更进一步的保证了比赛的行进步骤，减少了牌手互相纠结一些表述上的细枝末节的情况。行事简化在加快游戏进程的同时，有时也会造成玩家错误或意外的跳过一些本想执行某些动作的时机。

大多数比赛中的行事简化是以双方都能理解的方式，来略过「让过一个或多个优先权」的行为表示：

即使玩家之间存在语言障碍，这些行事简化也能使得玩家之间的交流更加简便。在行事简化的帮助下，全世界的玩家得以使用非常简单的短语比如“go”或者“attack？”来交流。这种言语不能解释出多种意思，避免了许多交流上的不愉快产生。

如果有牌手想要做出或使用一种新的简化方式来让过任意数目的优先权，则该牌手必须在进行提出新的简化时明确表示最终游戏状态会到达何处。

牌手可以提议使用一种新的行事简化方式，比如“我这么做，然后你那么做，我再这么着，最后结果是这样的。”如果牌手不能准确的描述或者演示简化中的每一步以及最终结果，他提议的这种形式简化便是不成立的。诸如“我横这个妖精产一点绿，再重置它，重复 100 次”也是可以的。

牌手可通过说明自己之简化与通用简化方式不同之处，或表明在此简化的过程中自己想要采取行动之时机等方式，来中断比赛简化的执行。牌手亦可以依此方式来中断自身行事简化的进行。

例如，牌手 A 操控玄武巨石和催眠珠然后说：“我要横置重置玄武巨石 30 次或者把一张地磨下去为止”，这就是提议了一个行事简化并且确定了一个中断这个行事简化的条件。另一个例子是“我施放闪电击并保留优先权”。

如果简化的某一部分被发现是非法的或者变成非法的，则在非法时点停止简化。

如果在执行一个行事简化的过程中，牌手们发现其中某个步骤是不合法的，那么这个简化就在该不合法的点上立即停止。它不会逆转所有行动并回复到简化的起点。如果牌手是

在次序不当地行事（例如允许的次序不当的行事顺序），那么就按照正确的顺序依次执行动作，并在遇到不合法动作的地方立刻停下。

牌手不得利用以下方式来混淆游戏进程：使用此前未宣告的简化方式；擅自变动通用的比赛简化方式且不事先声明变动之处。

牌手不得在请求获得优先权后却不利用此优先权采取动作。如果牌手决定不作事情，则撤销其先前要求获取优先权的请求，将优先权归还到原本拥有优先权的牌手手中。

这是为了防止牌手不能问“我可以现在用闪电击打你么？”，拿到先请求获得优先权，之后又什么都不做的然后立刻让过来剥夺对手的过优先权。他必须做出行动或者，并声称因为双方都让过了优先权将会被交还给对手，所以游戏已经进入下一个阶段。是的，这种事情过去确实发生过。

在结算自己的咒语或异能的过程当中，牌手不得默认对手以简化方式行事，而必须确认对手已决定执行无可视影响之选项。

牌手必须确认对手选择不使用其咒语或异能产生的可选效应。如果牌手对对手的灰棕熊施放流放之径，而对手不搜寻基本地，牌手必须告知对手该咒语允许其如此作。（如果不这样做，可能属于违反交流原则—）

一些在万智牌比赛中常见的行事简化如下详述。

这些是所有认证比赛中普遍使用的官方比赛行事简化。牌手依然可以在游戏中与对手确立其他的行事简化，只要他们遵守以上的规则。

以下即为规定之默认交流含义；如果牌手想要采取的简化方式与下列叙述有相异之处，则需要明确说明。

如果一位牌手想要中止使用或者更改一个常规的行事简化，他必须清楚的说明这一点。当一位牌手说“过”，而他的对手想在他的行动阶段干一些事情，那该对手必须要清楚地说明这一点。要不然对手的行动就会如同常规的行事简化所规定的发生在结束步骤中。

注意，下列的简化中有些会导致未明说的优先权让过，属于上述方针的例外情形。

• 如果主动牌手在其战斗前的行动阶段于堆叠为空时让过优先权，则除了非主动牌手之行动会影响在战斗开始时触发之异能是否触发的情况之外，均认为非主动牌手是在战斗开始步骤中行事。

如果主动牌手说“进战斗”或“宣攻”，就视同为让过优先权。如果对手响应作事的话，通常来说他想要在战斗开始步骤、宣告攻击者之前作事。这是他阻止生物攻击的最后机会，也是他绝大多数情况下想要作事的时机，因此我们将其作为默认选项，但有一个例外。

~~则除了非主动牌手之行动会影响在战斗开始时触发之异能是否触发的情况之外，均认为非主动牌手是在战斗开始步骤中行事。~~

这个例外就是场上存在具有“在战斗开始时”这类触发，例如鬼怪闹事头。对手通常想要在此类效应进入堆叠之前就杀掉生物，所以如果他响应作事的话，应当视同为在行动阶段，因为这是此类行动通常作出的时机。

在这些动作结算，或牌手表示无行动之后，由主动牌手在战斗开始步骤获得优先权。

这意味着即使主动牌手说了“进战斗”，他仍有机会搭载载具或起动变人地。但是，非主动牌手仍会有另一个机会来作事。

在战斗开始时触发的异能（包括具目标者）可在此时宣告。

这一条在鉴别牌手是否遗漏触发方面更加宽松。它凌驾于 IPG 关于牌手认识触发式异能存在时间点的规则之上。IPG 中说，指定目标的触发式异能需要在让过优先权之前就必须宣告目标，但这条简化模糊了几次优先权转换之间的界限。这并不意味着牌手可以在任何他想要的时机下宣告战斗开始时的触发，这些异能仍然必须在战斗开始步骤发生。[关于更多战斗简化的细节和例子，见 Toby Elliott 的方针博客](#)。[关于更多遗漏触发的细节，见 AIPG 此章节。](#)

~~关于战斗行事简化的更多细节和例子，请参见。关于遗漏触发的更多细节，请参见。~~

• 如果主动牌手在其战斗后的行动阶段于堆叠为空时让过优先权，或在任何时候说出「过」、「到你」之类的表述，则除了非主动牌手之所为会对在结束步骤时触发之异能是否触发或触发方式产生影响的情况外，均认为非主动牌手是在结束步骤中行事。

这与上面的战斗行事简化用词很相近，但也有一些区别。通常牌手在让过回合时只会说“过”或者“到你”，甚至仅仅用手势来表达。这条行事简化在牌手试图让过回合时便会起作用。如果交流中存在混淆，请分别问两位牌手他们想法的含义，以及在先前的游戏进程中是如何让过回合的，然后用你的判断力来作出裁定。如果非主动牌手正在施放咒语，为了减少主动牌手的行动可能性，他们通常会在尽可能晚的时机这样作。这也有一些例外，比如阻止在结束步骤开始时触发的触发式异能。这意味着杀掉核心卜算师金吉塔夏来阻止牌手抓牌，或杀掉几只灵俑来削弱最终救星莉莲娜徽记的效应这样的动作应当视为发生在战斗后行动阶段。

对于不具目标，且在回合结束时触发的异能而言，此类异能会在非主动牌手让过优先权后结算。

这与战斗行事简化有显著的不同，但这也反映了牌手处理这两个阶段上的不同。对于具有目标的回合结束触发，操控异能的牌手仍然需要遵循 IPG 中认识触发式异能存在的指导方针。这意味着对于指目标的异能而言，牌手应当在一进入结束阶段就立即宣告之。通常我们期望牌手能够在让过回合时迅速宣告触发式异能。这一条厘清了如果在回合结束时有动作发生，主动牌手仍然能够认识到某些触发式异能（例如，族派出衍生物进场的触发式异能）的存在。

• 每当牌手将物件加入堆叠时，除了明确宣告打算保有优先权之情况外，均视为其会让过优先权。

这是个行事简化在牌手日常对局中加快游戏进程的完美例子。如果没有这个行事简化，牌手就需要在每次将物件加入堆叠之后都要声明自己让过优先权。（参见 CR 116.3c）。更重要的是，这条行事简化可以防止一些不被允许的牌手行为。比如，一位牌手在做出动作之后停顿了一段时间，诱使对手以为自己让过了优先权而采取行动，那时他再说自己其实没有让过优先权而继续行动，从而获得额外的战术信息。这同时解释了在薪传赛制中，为什么牌手释放了炼狱导师之后要特意声明自己不让过优先权，且继续启动狮眼钻石的异能。如果他不这么做，他的对手只要说“好，我让过”，炼狱导师便会直接在没有“背水战”的情况下结算。

• 如果牌手将一系列的物件加入了堆叠，但未明确宣告自己要保有优先权，则认为其是逐一将该些物件加入堆叠，且是待先加入者完成结算后再加入后续物件。如果其他牌手想要在此一系列动作过程中的某一时点采取行动，则应将此系列动作倒回至该时点。

这一条是关于处理一些拥有可以膨胀自己异能的牌，比如破岸元素。牌手说“我要给破岸元素膨 6 次防”。他的对手想释放玛尔都护符，选择打 4 的那项，他可以在任何时候施放它。但是不能说“我响应你 6 次膨都在堆叠里的时候”，因为这时候行事简化默认这 6 次膨都是在前一次已经结算的情况下才启动的。因此，如果对手想要响应第 6 次膨施放护符，则意味着前 5 次已经结算完毕。

● ——如果有牌手在施放咒语或异能时，宣告了通常是在结算时才需作出的选择，则除非对手对该咒语或异能有所响应，否则该牌手便不得改变此选择。若对手就结算时才需作出的选择进行询问，则认为该牌手让过优先权并允许咒语结算。

牌手有的时候会提早宣告他们的选择，有时是因为假设对手没有响应，也有的牌手是想要骗取对手的额外信息。这一条行事简化防止了牌手在结算时候更改自己的选项从而骗取额外信息。但是如果对手响应了，那么牌手可以在结算的时候选择其他选项，而不用管之前宣告的选择。

例如：Albert 操控 3 个 2/2 的狼衍生物，然后释放了荣耀报偿，说“我获得四点生命，然后激励 2 给狼 A”，诺曼-Norman 说：“那我响应用终极代价谋杀把狼 A 杀了。”荣耀报偿的选择应该是在结算的时候做出的，而诺曼-Norman响应了荣耀报偿。所以 Albert 应该可以在结算的时候重新选择。同时要注意的是，在这个场景中，如果你不更改选择，那么咒语的结算就会是非法的，因为当咒语结算时战场上还有其他合法的选择。

例如：Andy 释放了撤销目标 Naomi，Naomi 询问 Andy 选择的数字是几，Andy 回答 1。现在 Naomi 就没有机会再去响应这个咒语了，Andy 也不能选择其他的数字。

● ——未加特别说明时，认为牌手已支付所有的{0}费用。

一般来讲当一个效应要求牌手支付{0}的时候，牌手都会愿意去支付它，所以这个行事简化就假设牌手都会那么做，除非该牌手特殊说明。这防止了一些新手在这个问题上吃亏，同时允许牌手将注意力集中在其他游戏内容上。

例如：牌手 N 尝试释放一个试图利用对手 A 不熟悉规则，打算在 X=为 0 的时使用意志交锋来反击对手 A 的咒语，期望其对手因为忘了表示希望 A 忽略宣布自己选择支付{0}而导致 A 的咒语被反击。使用这个行事简化可以防止子这种问题的出现。

● ——对于以堆叠上的物件当作目标的咒语或异能，认为其所指定的目标是最为靠近堆叠顶的合法咒语，有特别说明的情况除外。

堆叠是万智牌中非常复杂的系统，这个行事简化是为了两位牌手在互相快速对着康的时候使

~~用的。牌手在这个过程中并不会每次都精确的指出他用的反击咒语/方向错误/双咒击的目标是堆叠上最后出现的物件（也就是对手最后一次执行的动作），虽然一般来讲他们都是这个意思。~~

~~这个行事简化同时能够防止牌手利用自己模糊不清的表述来修正自己之前犯下的错误。比如在一场对康之中，一位着急的牌手可能会响应对手不能被反击的魔力断流使用了失效，而且没有明确指出失效的目标。发现这个错误之后，如果没有这个行事简化，他便可以辩解说自己失效指的是堆叠里面其他的咒语。~~

~~当然，虽然这个行事简化反映出了牌手的常见意向，但是凡事总是有例外。值得注意的一个例外是在摩登环境中的奉还，牌手有时会选择用奉还来反击自己的咒语（一般来讲他自己的咒语会是堆叠的第二个，最上面的是来自对手的反击咒语）。这么做他可以躲掉对手的反击咒语并在之后重新施放自己的咒语。这个例外十分的少见（并且一般老手才玩的出这个操作），所以有足够的理由要求想这么干的牌手必须进行明确的声明。~~

• 这通常是针对反击咒语大战的时候，堆叠上有多个可能的目标。

•未加特别说明时，认为进攻牌手生物的进攻对象为其他牌手，而非后者可能操控的鹏洛客。

这一条包括了所有那位牌手宣告的攻击生物，以及随后被放入战场且进行攻击的生物。如果说有的话，攻击牌手必须说明哪个生物是在攻击防御牌手所操控的某个鹏洛客的。这是宣告攻击者动作的一部分 (CR 508.1b)。牌手不能等到对手决定怎么阻挡之后才说他的某几个生物是在攻击鹏洛客。

对于被放入战场且正在进行攻击的生物，牌手需要在他们被放进场的时候就说明哪些是攻击鹏洛客的 (CR 508.4)。

•如果一个物件具有多个法术力异能，则未加特别说明时，认为牌手选择起动的法术力异能，能够产生最适用于相应咒语或异能的法术力。

→这条规则被称为灵魂洞窟规则，也适用于类似的牌。虽然规则中通常不做此类假设，但法术力异能有一点例外，因为玩家通常不会特意去宣布他们正在起动哪个法术力异能。根据玩家的操作，这通常是显而易见的。这个行事简化试图将这一狭窄情形进行规则化：当玩家使用灵魂洞窟并选择了灵俑，然后横置灵魂洞窟以施放一张灵俑牌，但没有明确宣布法术力的颜色或他们正在使用第二个异能时，该行事简化适用。

- 在有效应要求其进行占卜 / 刺探时并未如此作的牌手，认为其未检视相应牌张，并将其以相同顺序留在原处。

这条行事简化同时包括了游戏咒语或异能中这一变化的占卜以及决定调度后的占卜。设立这条的主要一个原因是我们不想，不希望因为牌手忽略玩家忽视了自己他们可以获取但是忘子但并非必须获取的信息而对其进行不当惩罚牌手。我们也不想因为牌手忘子这个而。由于玩家通常没有义务去获取这些信息，我们同样不希望因此惩罚其对手。原则来说，在再调度之后查看牌库顶牌与占卜机制在功能上是完全相同的，所以这一条也能很好地适用。

- 在双头巨人赛制中，进攻生物的操控者未加特别说明时，认为进攻生物攻击的是坐在其操控者正对面之防御牌手。

双头巨人中，主要牌手指的是两人中坐在右侧的牌手（从他队友的角度）(CR 805.2)。比如，南希坐在内森的右边，所以南希是他们这队的主要牌手。这个决定是在战斗伤害步骤中伤害分配的时候做的，在伤害造成之前。一旦战斗伤害造成了，这条行事简化默认所有没有说明过的生物的战斗伤害都是分配给防御队伍的主动牌手的。牌手不能等着看是否有伤害防止或者转移的咒语之后再决定分配给哪位牌手战斗伤害。

例如，Anna 和 April 正在与 Nataly 和 Nicholas 对战，Anna 坐在 Nataly 对面，April 坐在 Nicholas 对面。如果在宣告攻击者步骤中，Anna 和 April 都没有明确说明她们攻击的对象，则默认 Anna 攻击 Nataly，April 攻击 Nicholas。因此，如果 Anna 使用心智窃贼攻击而没有说明攻击对象，且没有阻挡生物，那么当触发式异能结算时，她将查看 Nataly 牌库顶的三张牌，并将其中一张放逐。

MTR 4.3 Out-of-Order Sequencing 次序不当的行事顺序

由于要想准确进行一盘万智牌游戏十分复杂，因此牌手在进行一组动作的时候，即便严格说来次序不当，但只要在动作全部完成之后仍能呈现出合法及清晰游戏状态，便是可以接受的。

牌手不是机器人，做事十全十美，裁判也不应期望牌手完美的执行每个游戏动作。万智牌不是一个抓对手行为不规范的游戏，一位做出了清楚且合法的游戏动作的牌手也不应该只因为他按照更加自然的顺序行事而被处罚。

所有因此采取的行动必须在以正确次序执行时都属合法行动，对手可请求牌手以正确的行事顺序来执行，从而使自己能在恰当的时间加以响应（此时，没有牌手还有仍待定的动作需要处理）。

次序不当的行事顺序不能来执行非法的动作，更重要的是，不能剥夺对手在合适时机响应牌手的机会。如果对手想要响应，那么所有在响应时间点前的动作都会被按照正确的顺序执行。行事次序不当的牌手可以更改任何在那个响应动作时间点之后的决定。

有的信息极有可能会对位于当前行事顺序稍后之决定产生影响，牌手不得藉由自己行事次序不当来提前获知此类信息。

有的信息极有可能会对位于当前行事顺序稍后之决定产生影响，牌手不得藉由自己行事次序不当来提前获知此类信息。这是因为行事次序不当不能被用来获利。

例如：牌手使用了残酷通牒，他不能将“你将一张生物牌从你的坟墓场移回你手上，抓三张牌，然后获得5点生命。”前两项的顺序调换，因为抓的三张牌会影响到他移回哪张生物牌的决定。

牌手不得试图利用对手对自己次序不当的行事顺序中任何部分之反应，来判断自己是否需要修正行动或执行额外的行动。牌手亦不得利用次序不当的行事顺序试图回过头来执行自己错过了的、本应在适当的时间执行的行动。总而言之，在执行完一系列动作之后的短暂停顿即为该系列行动已全部完成的表示，行事顺序已执行完毕，游戏已前进到该顺序末尾后的适当时间点。

通常来讲，行事序列顺序中的所有动作必须作为一个整体进行执行，这意味着动作之间不能存在有任何暂停或者停顿，也不能与对手的进行互动。每一个实质性次明显的停顿或者试图观察对手反应的行为，都应被视为序列行事顺序的结束。

再次重申，玩家不得利用次序不当的行事顺序获益。因此行事顺序中不能包含之前错过的行动，玩家也不能根据对手对之前行为的反应来修改行事顺序。“如果你相信该玩家忘记采取某个行动并试图在之后进行它，这是不可接受的。”

~~#示例#~~

- 1. 牌手在重置地之前为异狮/Masticore 的维持费用弃掉了一张牌。
- 2. 牌手结算整地/Harrow 时，先是把牌放进了坟墓场后才开始搜索牌库。
- 3. 在结算恢复均势/Restore Balance 时，牌手先弃掉了牌后才开始牺牲地和生物。
- 4. 当牌手操控的两个生物因为状态动作要被置入坟墓场时，该牌手先行结算了其中一个生物的离战场触发式异能之后才把另一个生物放进坟墓场。
- 5. 牌手宣告了一个阻挡者之后，然后再起动树顶村落/Treetop Village 的异能准备用其进行阻挡。

~~关于次序不当的行事顺序的更多信息可以查阅 Level 3, Paul Baranay 的这篇。~~

~~关于次序不当的行事顺序的更多信息可以查阅三级裁判 Paul Baranay 写的这篇 Magic Rules Tips，以及 Donato Del Giudice 写的这篇文章。~~

MTR 4.4 Loops 重复动作

「重复动作」是指这样一种比赛中的行事简化：牌手在详细说明需重复的动作次序之后，反复若干次执行前述动作次序。在每次执行的动作次序中，所重复的动作必须相同，且次序中不得包含附有条件的行动（「如果这样，就那样」）。

如果此系列重复动作无涉牌手动作便可持续进行，则牌手有如下选择：（1）每位牌手依照回合次序，选择要重复进行之次数，完成之后便需执行其他动作来打破循环，或（2）不执行其他动作。如果所有牌手都选择不执行其他动作，本盘游戏便以平局告终。否则，游戏便进行到前述动作执行到所选之最低数字的时点，然后由选择此数字的牌手执行动作来打破循环。

如果此系列重复动作需要一位牌手有所行动才能持续进行，则该牌手先选择一个次数。然后其他牌手依照回合次序决定是否同意该数字，或是提出一个较小的数字以在该时点干预。游戏进行到前述动作执行到所选之最低数字的时点，然后选择该数字的牌手获得优先权。

如果此系列重复动作需要两位或更多牌手在同一个回合内有所行动才能持续进行，则每位牌手依照回合次序选择选择要重复的次数。游戏进行到前述动作执行到所选之最低数字的时点，然后选择该数字的牌手获得优先权。

在某个游戏状态未发生实质变化的情况下，可能会发生重复动作横亘数个回合的情况。请注意：用于维持重复动作以外的抓牌属于实质变化。如果某一系列重复动作需要两位或更多牌手在数个回合内有所行动才能持续进行，则牌手可以选择：（1）要重复进行的次数；或（2）要无限持续。如果所有牌手都选择要无限持续，本盘游戏便以平局告终。否则，游戏便进行到前述动作执行到所选之最低数字的时点，然后由选择此数字的牌手停止执行维持重复动作之行动并获得优先权。

要干预重复动作的牌手可以指定要在某次重复动作进行到具体时点再行干预。若其如此作，则最后一次重复只会执行到所选时点。

结果不确定的重复动作（依赖于决策树、概率或数学收敛的重复动作）不能形成行事简化。尝试执行结果不确定之重复动作的牌手如果在执行流程当中的任意时点再度形成与先前一致（或各方面均相同）的游戏状态，则其就不得再继续。此情景常见于涉及洗牌库的重复动作。

某些重复动作需牌手作出特定选择（而非基于动作而自行反复）才会反复。若发生此情况，则能以“令牌手选择不同选择”（而非停止动作）的方式来适用上述规则，游戏会前进到牌手作出相应选择的时点。如果该选择涉及非公开信息，则可能需要裁判来判断是否存在终止重复动作的选择。

哪些动作会算到「重复动作」当中最终由裁判来判定。牌手不得选择「不以行事简化的方式来执行重复动作」，也不得在两次重复之间进行无谓变化以试图让整个行动次序看起来不像是重复动作。一旦某系列重复动作已形成简化，则除非游戏发生与之相关的变化为止，否则都不能再次重新执行。试图提议重复行动来消耗比赛时间属于「拖延」。

MTR 4.5 Triggered Abilities 触发式异能

牌手应记住属于自己的触发式异能；故意忽略此类触发式异能属于「作弊」。牌手无需指出不由他操控的触发式异能，不过牌手希望的话，他们也可以指出。

只要触发式异能的操控者错过该触发在原本对游戏造成显著影响的时点并执行了其他动作，便视作该牌手已遗漏了这个触发式异能。

万智牌游戏中会有许多许多的触发式异能。让牌手记住自己的触发式异能已经是很困难的，何况对手的触发式异能。我们并不处罚没有指出对手遗漏触发的牌手，但是牌手自己刻意遗漏自己的触发式异能是作弊行为。这些行为应该根据执法严格度按照 IPG 或者 JAR 处理。如果一位牌手注意到了其的对手遗漏的一个触发式异能，其可以指出这一点。

遭遗漏的触发式异能不应视为此异能已进入堆叠。遭遗忘之触发式异能的后续处理方式由比赛的执法严格度确定。

我们写 IPG [精讲精解](#)的朋友们已经关于遗漏触发问题谈了很多，所以我们可以看看[他们是怎么说的](#)。

MTR 4.6 Team/Two-Headed Giant Communication 团队/双头巨人比赛中的交流

除了团队赛制规则中明订之禁止交流时段外，同属一支队伍的各成员可在队员之间以口头方式进行交流。

队伍中的牌手随时可以跟他的队友谈论任何事情，除了以下的例外情况。

然而，有机会获取了私人信息的队员（例如，通过在自己的游戏结束后通过与旁观者的交流而得，此时他仍有队友在进行游戏）在该盘对局进行的过程中受到不得与队友交流的限制。

禁止在轮抽过程中作一切种类的书面记录之规定，同样适用于团队轮抽。

如果一位队员有机会从非队友的人那里了解到任何关于他们队伍比赛的非公开信息，他便不能在和自己正在继续游戏的队友进行交流。通常来说，在团队比赛中，一旦牌手起身并在附近走动后，他便有可能会看到他队友的对手的隐藏信息。这并不意味着牌手在完成自己的对局后不能去洗手间，如果他想如此做的话，他应当叫裁判进行指引。大多数情形下，裁判会指引牌手走到洗手间，并以此确认牌手没有试图获取隐藏信息。参见 MTR 8.3 节。

MTR 4.7 Game Layout 游戏用具摆放

参加执法严格度为竞争及专业级别赛事的牌手而言，他们必须依下述布局摆放其战场上的牌张、衍生物及其他辅助用具：

● 从牌手的视角来看，非地永久物应比地永久物更靠近对手，且在地牌摆放的区域与该牌手所坐一侧的桌边之间不得摆放任何非地牌。

● 对于非生物永久物而言，若其用途与地区域或非地区域有合理联系（例如仅有法术力异能的神器），则此永久物便可放在对应区域，但此摆放以比赛工作人员判断确属清晰为限。然而，若该永久物同时也为生物（例如战场上器械进击/Match of the Machines 时的神器，树灵乔木/Dryad Arbor，或当前是生物的树顶村落/Treetop Village），则其必须摆放在非地区域。牌手不得使用其他牌来故意遮挡战场上任何区域的永久物。

● 在牌张和与之贴附的永久物之间需始终展现清晰的关联关系。举例来说，结附于某张地的灵气，便需置于地区域，与所结附的地保持接触。

● 牌手放置牌库、坟墓场和所放逐之牌此三个区域需一致放在战场的左侧或右侧。牌手可自行决定是要将此三个区域一致放在左侧还是右侧。

● 牌手放置坟墓场和所放逐之牌此两个区域须与牌手放置牌库的区域相邻。且这三个区域之间须始终具有明显区隔。

● 如果某张牌遭某个永久物放逐，且该永久物有方法利用所放逐的牌执行额外动作，则应以能够清晰展示此两者之间这类联系的方式摆放两者。在此建议将此两张牌放在一起。

如果驱逐明光放逐了一张牌，该牌应该塞到驱逐明光下面。如果一位牌手使用织魔师安梭苛放逐了两张平原和一张灰棕熊，应当把灰棕熊塞到安梭苛下面。

牌手的场面上生物必须放在地牌前面。主要用途为法术力的非生物永久物，可以放在地牌旁边或分开放置。同时也是生物的地必须与生物一起放置，这包括树灵乔木和变成人的地。这样做是为了确保场面状态清晰且一致，并让所有人都能了解当前的场面状态。

所有的未横置永久物都应朝向其操控者。允许牌手暂时倒转牌张协助记忆。

使用标记物来表示游戏中组件（例如永久物）的牌手必须使该标记物能清楚表示一切游戏中的状态，如该永久物是否已横置。

牌手会使用骰子，玻璃珠，硬币或者其他物件来表示衍生物。这很好，但是同时也得分清他们是否横置。

外观类似于参与对局之牌手的牌套或牌背不得用作标记物。

我们必须确保游戏状态不至于造成混乱，必须让衍生物的存在看起来明显。由于牌套或者牌背会让牌手误以为是实际的牌或是变身生物，那么在有可能造成混淆的情况下，这是不允许的。

主审对能用何种物品来表示永久物有最终裁定权。

我们旨在创造一个友好的万智牌比赛环境，但如同一些牌手的行为、牌张加工、穿着等，有时候衍生物也会越过红线。如果裁判认为牌手的用品或行为会对其他人造成不适，那么给出举止违背运动精神——轻微的判罚是合乎情理的。此外，如果不清楚当前的衍生物所表示的内容为何，裁判可以要求用更清楚的方式在做出表示。这里不提出界定条件，请比赛工作人员自行判断。

为确保每位牌手的游戏摆放区域清晰可辨，比赛工作人员可自行增减上述准则。会导致特殊情形的牌手（例如使用没有地牌之套牌的牌手，或是使用过多利用坟墓场之套牌的牌手）应询问比赛工作人员，以确定其比赛时是否能有例外。

例如，薪传赛中的一些套牌跟万智牌中绝大部分的套牌都不一样。渡桥（发掘）牌手的坟场通常会把坟场摊开来放在原本是战场的位置上，因为他们的坟场互动太多了。“无地套”和喷火炮等组合技套牌放很少的（或甚至不放）地牌，也是同理。

MTR 4.8 Reversing Decisions 反悔

牌手应仔细考虑所有可能的情况之后再实际行事，且在牌手通过口头或动作让对手知晓其动作之后，通常便不允许其撤回。

国际象棋中有一条触子必走规则，意思是在轮到玩家行动时，如果触碰了棋子，则必须移动该棋子（如果是对手的棋子则必须吃掉它），前提是合法的走法。在万智牌中，宣布一个合法动作——无论是通过移动牌张，还是通过口头确认（例如说“没有阻挡”）——看起来与象棋规则类似，因此在某些情况下将玩家绑定于该动作也是合理的。

某些时候，牌手会在做出动作后意识到自己决策失误。如果该牌手在做出该动作后未获得任何信息，且希望更改自己的决定，裁判可允许。

然而，与每位玩家拥有固定棋子，且每回合仅限一次移动的国际象棋不同，万智牌中有大量不同的可行动元素，它们会以不同方式影响游戏（如生命值、手牌数量、场面状态等）。有时，在执行一个动作后，玩家可能会意识到自己想做出不同的选择。在过去，允许玩家在游戏中改变已执行动作的想法是一种常见但非常不正式的做法，但并未写入任何规则。现在，只要在此期间没有获取任何信息，方针允许玩家反悔。

但裁判须谨慎考虑牌手是否在做出动作后获得能够影响其决定的信息；

在此期间获得了多少信息，这是我们必须非常谨慎考虑的，因为信息可以通过多种方式被获取。即使只是让一个咒语结算，玩家也可能在无意中向对手透露信息。有些情况下反悔相对容易，例如当对手地已横置无法响应时，信息交换很少；至于地完全未横置、能够与另一名玩家互动的对手，情况就复杂得多。

具体来说，牌手不得试图利用对手反应（无论有无）来判断自己是否应更改先前提出的动作。

常见的情况是，玩家会说出类似“现在闪电击这个生物——等等——闪电击另一个！”这样的口头操作。在这种情况下，让玩家修改他们的决定是相当合理的，因为他们在主动避免在改变主意前向游戏透露更多信息。如果玩家是在等待对手确认后才宣布想要改变决定，那情况就完全不同了。万智牌不是纠结表述上的细枝末节的游戏，不允许通过试图诱导对手反应的行为来撤回决定。

如果裁判无法确认「牌手未获得信息」此事，则应不允许牌手反悔。

就像在决定是否反悔时一样，最安全的做法通常是保持现状。如果你对在你介入之前已经交换的信息量感到不够放心，完全可以选择不允许反悔。此时，请依靠你自己的判断！

如果牌手队友在牌手本人获得信息之前便加以干预，应允许其撤回先前动作。

#由于在报告比赛结果时，我们将团队中的每位玩家视为单一个体，且他们在比赛中可以随时互相交流，因此在决定是否允许反悔时，也有理由考虑团队中的每一名成员。例如，如果一名玩家施放了一个生物，而他们的队友说：“不，施放另一个！”，只要没有获得相关信息，允许他们反悔是可以的。

示例#

1. 牌手使用了海岛，但在任何人有动作前就说「抱歉，我想用的是沼泽。」

2. 牌手说了「不阻挡」后立刻跟着说「等等，我要挡这个生物。」

3. 牌手说「过。等等，下地，过。」

[关于反悔的更多参考资料可以在这里找到。](#)

MTR 4.9 Day/Night 白昼/黑夜

白昼/黑夜是一种可以在游戏过程中发生变化的状态，但不为任一牌手所操控。该状态一旦被创造，便将持续被追踪，即使在当前游戏中没有关心该状态的物件也一样。双方牌手都有义务追踪其状态，并在其以双方共享的方式表达发生错误时指出。

白昼/黑夜是由某些双面牌引入游戏的，例如护教蛮兵。当处于白昼时，如果玩家在自己回合内没有施放任何咒语，下一回合会变为黑夜。类似地，当处于黑夜时，玩家需要在自己回合内施放两张或更多咒语，下一回合才会变为白昼。

如你所见，这个机制涉及的内容非常多，即便在游戏剩余时间内没有任何带白昼/黑夜的牌，机制仍然持续生效。

因为双方都有义务追踪该状态，所以当该状态表达错误时，应按照违反交流原则处理，但双方牌手都不会因此得到警告。

虽然确实有一名玩家最初将白昼/黑夜引入游戏，但双方玩家都要对此负全部责任；不过，不会给出违反交流原则的警告。也就是说，如果玩家在实际上是白昼时，错误地基于黑夜做出决定，你仍然可以应用其余的违反交流原则修正措施。

如果牌手和裁判都不能确定当前正确的游戏状态，裁判应当认定当前是黑夜，因为相较于使用了复数咒语的回合而言，一个没有施放咒语的回合更有可能被遗忘。

你不应立即认定当前为黑夜。首先，与玩家讨论他们对最近几个回合的记忆。如果你和玩家能够正确判断，将状态设为当前实际状态，并且不对任何玩家处罚。只有在无法判断时，才默认当前为黑夜。即便如此，仍然不给出判罚，但你可以提醒玩家更专注地进行游戏。

MTR 5. 比赛违规

MTR 5.1 Cheating 作弊

作弊将绝不宽贷。主审审核所有作弊的陈述,如果他认为某位牌手作弊,主审将根据《违规处理方针》或《一般级别执法严格度执法指南》做出适当处置。所有取消比赛资格的处罚都将会经由 DCI 审核, 并可能在审核后给予该牌手进一步的处罚。

简单来说, 作弊表示有牌手明知如此仍然违反规则, 并意图获取优势。关于作弊的详细讨论以及如何处理该违规, 请看 IPG4.8 节。对这种违规的判罚是取消资格, 并且主审必须遵循虽然主审负责将玩家从赛事中取消资格, 但由比赛主办人提交取消资格报告。过去主审会提交比赛主办人报告, 但出于未公布的原因, 这项责任被移交给比赛主办人。仅有一篇关于该职责从裁判项目移交给 WOTC 的文章中说明取消资格流程, 而取消资格表格本身需要 WPN 登录。

MTR 5.2 Bribery 贿赂

牌手不得以给予游戏外回报或奖励的方式换取对手决定退出比赛、游戏认负或同意约和, 不得以此方式影响他人做出此类决定, 同时亦不得以此方式影响牌手在游戏内的任何决策。提出给予报酬或向他人索取回报的举动亦属于禁止行为, 一并以贿赂论处。

牌手们可以退赛、或者向对手认输或约和。但是他们不能以任何形式要求报酬或提供奖励, 用以获得想要的比赛结果。同样, 一位牌手不能以此法影响另一位牌手做出任何游戏行动。例如“如果你认输, 我将把我的奖品都给你”或“我可以认输, 换你一半的奖品”这种话都是不可接受的, 并且贿赂在任何执法尺度下都将被判罚取消资格竞争级别下将被判一局负。在一般级别下, 这种行为会引发裁判与玩家之间的严肃谈话, 但如果玩家不知道这属于违规行为, 则不进行取消资格处罚。另一方面, 如果玩家明知贿赂是不允许的, 则在所有执法严格度下都会被认定为作弊。

基本原则是: 如果交换可以概括为“如果 X, 那么 Y”的讨论, 那就属于贿赂范畴。这个“如果/那么”的交换不必明说, 即便是暗示性的交换也仍然属于提议。

牌手不得试图提议予比赛工作人员好处, 以此影响判罚结果。

牌手也禁止尝试贿赂比赛工作人员, 包括裁判。

只要不是用以交换游戏或对局的结果, 或是用以劝说牌手退出比赛, 牌手可用任意方式来与对手分享他在当前比赛中尚未获得的奖品。此等行为不属贿赂。上述分享的决定可以在他开始对局之前或进行对局期间做出, 但不得以某一方认输或双方约和为前提条件来达成此类协议。

~~举例来说，瑞士轮中的牌手可以平分他们将要获得的奖品。他们也可以按照“输的牌手可以取回报名费”来分配，假设奖品至少能覆盖报名费的话。~~

这条说明适用于以下情况：例如，同行的玩家同意将任意奖金用于支付酒店费用，或者售前赛中，玩家在最后一轮决定平分奖品。

在比赛的单淘汰赛部分中，要参加公告中最后一局比赛的牌手可就最终赛事优胜者归属与所得之赛事奖品分配方式达成合意。此等行为不属贿赂。在这种情况下，其中一位牌手必须同意自比赛中退出。牌手会根据最终的名次得到相应的奖励。

~~讨论分配奖品的规则在淘汰赛的最后一轮有所变化。如果牌手愿意分掉奖品，他们必须同意某位牌手退赛，以根据他们的意愿来分配奖品。这不是某位牌手真的认输，而是退赛，因为“因对手退赛而获胜”（WER 中的选项）不会奖励任何鹏洛客积分。~~

这条规则有点有趣，它实际上是在贿赂规则下开了一个例外。从某种角度看，这确实是贿赂，但它又不算真正的贿赂。在这个例子中，情况是比赛的单败淘汰赛阶段的最后一轮，没有其他玩家可能受到这个决定的影响。这个例外最初是为以前的 PTQ 设立的，当时冠军可以获得参加某个赛事的邀请，而第一名和第二名还有补充包奖励。这样玩家可以达成协议：想要邀请的玩家获得邀请，想要补充包的玩家获得补充包。

这种做法绕开了通过让一名玩家退出赛事来改变对局结果的问题，因此从技术上讲，因分奖品而导致的比赛结果并未受到影响——因为实际上没有进行对局。

不得通过除了正常游戏进行的程序之外的其他方式来随机或任意决定某一局的结果。其他方式的例子包括(但不限于)掷骰子、抛硬币、扳手腕，或进行其他游戏。

万智牌对局的结果只能由游戏本身来决定，其他方式都是不允许的。贿赂常常发生的情形：接近一轮结束时，若平局将导致双方牌手都失去进入淘汰赛的机会，但一方认输则对手可以晋级淘汰赛。许多缺乏经验的牌手甚至没有意识到随机地决定胜者是违规的。主审主动地声明并且在最后一轮警惕上述情况，可以帮助裁判避免对那些不知道这项规则的牌手做出取消资格一局负的判罚。请看 IPG4.3。

例如，如果一位裁判看到两位牌手将要在场面没有明显胜利条件的情况下战平，他或她可以简单地提醒牌手：他们不能通过投硬币或者贿赂对手来诱导对手认输。裁判也可以提醒牌手：他们必须填报平局成绩除非一方获胜或认输。这种积极地方法可提供牌手更好的用户体验，而不是等牌手说出令人遗憾（导致被取消资格）的话，并且避免对了给大家造成不愉快的经历结果。

牌手不得根据其它对局之比赛结果来达成协议。虽然牌手可以利用其他桌次上局分或盘分方面的信息。但是，牌手在进行自己的对局之过程当中不得离开自己的位置，亦不得想方设法通过其他途径来获取此类信息。

例如，即使对手可能同意约和或认输，一部分牌手可能不会深思熟虑他们是否应当约和以进入八强。牌手可以利用其它比赛的信息来决策，但是在比赛期间他们不能离开座位或者不遗余力地获取额外信息。

例如，牌手可以进行对局，并根据相邻对局的结果而决定约和，以进入八强。但是他们不能采用额外的手段来获得他们想要的信息，例如暂停对局来重新检视排名或配对，或者查看距离较远的对局结果。牌手不能以缓慢进行游戏的方式来等待相关对局先结束。

一些主审或比赛主办者倾向于将最后一轮对局的座位安排随机化。这样高分段的对局将不会聚集在一起。随机安排座位将让牌手更难观察其他排名接近自己的牌手的对局结果。

在只提供现金、代金券、奖品券和 / 或未开封的产品作为奖品的比赛中，参加单淘汰部分的牌手在经比赛主办人许可后，可以协议将奖品平均分配给仍在比赛中的每位牌手。此后，牌手可以就此结束他们的比赛，也可继续进行比赛。仍在比赛中的所有牌手均需要同意该协议，才可以如此做。

请注意，以这种方式结束的比赛（其中一位牌手必须自比赛中退出，将旅费奖金与邀请资格让给对手），双方牌手必须同意哪一位退赛，而且比赛结果必须以“因对手退赛而获胜”呈报，因为并没有进行对局。决赛之前的奖品平分只能在奖品只包含现金或者未打开的产品时才是被允许的。如果奖品中包含邀请资格或其他非现金、非产品的奖品，那么在决赛之前便不能平分奖品。

示例：在一场比赛的半决赛开始前（该场比赛的奖品分配如下：第一名得 12 包，第二名得 8 包，第三及第四名各得 4 包），在征得比赛主办人的许可之后，剩下的四位牌手可就此结束比赛，每人分得 7 包奖品。

示例：在提供一个资格的**大师专业**赛预选赛（为比赛的胜利者提供旅费奖金与赛邀请资格）的决赛中，两位牌手可以协议分配奖品，但这不能牵涉到改变对局的结果。其中一位牌手必须自比赛中退出，将旅费奖金与邀请资格让给对手（即未从比赛中退出的那位牌手）。该牌手之后就可以自由地按照先前的协议来分配奖品。旅费奖金与专业赛邀请资格视作一项单独的奖品，不得将两者分配给不同的牌手。

请注意，以这种方式结束的比赛（其中一位牌手必须自比赛中退出，将旅费奖金与邀请资格让给对手），双方牌手必须同意哪一位退赛，而且比赛结果必须以“因对手退赛而获胜”呈报，因为并没有进行对局。决赛之前的奖品平分只能在奖品只包含现金或者未打开的产品时才是被允许的。如果奖品中包含邀请资格或其他非现金、非产品的奖品，那么在决赛之前便不能平分奖品。

MTR 5.3 Wagering 赌博

参赛者、比赛工作人员，及旁观者不得以比赛、对局或游戏之任何部分（包括其结果），进行赌博或类似行为。

赌博伤害比赛的公正性，并让牌手与观众对这个游戏和社群留下糟糕的印象。这被视作一个严重视为是对游戏公平性有害的问题。详情请看 JAR 严重问题常见不良行为部分与 IPG4.4 节。如果裁判需要取消牌手的资格，应遵循取消资格流程。

MTR 5.4 Unsporting Conduct 举止违背运动道德

违背运动道德的举止将绝不宽贷。参赛者的举止必须保持礼貌及相互尊重。违背运动道德的举止包括，但不限于：

大体上，本节内容意在阐明一个非常重要的牌手义务：不能破坏比赛的良好氛围。虽然下面所述的行为都有可能破坏比赛气氛，但是这并不是一个详尽的列表，这样的列表也是无法写出的。如果一位牌手的行为破坏了比赛或让任何人感到不适，那就是一个需要处理的问题。请记住，“决不宽贷”并不意味着任何举止违背运动道德的玩家都会被赶走。它的意思是该问题会被处理。根据执法严格度以及采取的具体措施，处理问题的方式可以从严肃的谈话到直接取消资格不等。相关指南（JAR 和 IPG）会提供关于适当处理方式的指导。

● 说脏话。

上述禁止行为并不意味着在比赛中任何说脏话的行为都自动地被视作举止违背运动道德。确实，许多万智牌牌手常常使用脏话作为日常用语而没有经过仔细思考，并且试图根除脏话恐怕是毫无意义的。当脏话破坏牌手的比赛体验时，才会成为问题。例如，过度地使用脏话或者直接恶意地对他人使用脏话。这些情况是更为严重的，并且需要裁判的干预。详情请见 IPG4.1。然而，牌店完全有能力对粗话制定更严格的方针，例如禁止“该死的”。不过，这类限制是基于商店方针而非 MTR。

● 易使他人产生受骚扰、欺侮、尾随感受的不端行为。

● 这些词语含义强烈，因此需要强烈的回应。

• 与比赛工作人员、牌手或旁观者争执、挑衅或侮辱对方。

• 侵犯其他参赛者（包括旁观者和工作人员）的个人隐私或安全。

• 使用社交媒体对其他参赛者进行欺侮、羞辱或恐吓。

一个安全的环境是任何比赛参与者的基本预期。破坏这种预期的行为是绝不容许的。详情请见 IPG4.2。

• 不服从比赛工作人员的指示。

裁判与其他比赛工作人员有义务确保比赛的顺利进行。如果我们需要一位牌手做某件事情而他或她不配合，那将干扰比赛。也就是说，如果裁判打算使用这一权力，那么要求牌手做的事情必须是有利于比赛的，而不是任意的某件事或琐碎事项。

当有人就此行为唤起工作人员注意时，工作人员应尽快对潜在事端进行调查，并采取措施制止累犯。所有违背运动道德的事件，都可能受到 DCI 进一步的调查。

裁判或其他比赛工作人员是牌手遇到问题时的求助对象。这包括人际关系问题，如举止违背运动道德。牌手在没有正当理由的情况下要求裁判介入是很罕见的。恰恰相反，牌手常常忽略或者迟疑地处理这些问题。因此，裁判应当严肃对待所有这类问题，并在事态升级前处理好。

为了阻止累犯的方法包括重复违规行为，处罚可以从简单地说“不要这样那样做”到给予判定举止违背运动道德的判罚。当牌手破坏会场不等。如果玩家违反了场地或组织者主办方的规则，规定——例如在会场内吸烟，有一——则可能需要会场或组织者的相关代表介入，来解决问题参与以解决该问题。

MTR 5.5 Slow Play 游戏进行过慢

无论场上局势多复杂，牌手必须以合理的速度进行各自的回合，并遵守该场比赛所规定的时间限制。牌手必须保持一定的步调，使得每一局都能在公布的时间限制之内完成。牌手不得拖延时间。牌手可请求裁判来监督对局的进行以防止游戏进行过慢的发生；如果可行，此类请求便会被批准。

回合的时间限制并非在各牌手之间平均分配。这意味着牌手思考时间过长将“偷走”对手的时间。这可能给她/他带来不公平的优势或者降低对手的打牌体验。即使不使用时间限制，牌手消耗过长时间也会浪费所有其他人的时间。[IPG 3](#)[IPG 3.3](#)列出了游戏进行过慢的例子。

故意缓慢地进行游戏~~进行过慢意图获得时以利用时间限制上的优势，应当被视作视为~~拖延。关于如何在竞争级别比赛中如何处理上述此类违规，请参阅[IPG 4.7](#)。

MTR 5.6 Outside Assistance 场外援助

在对局过程中，牌手不得自旁观者处寻求游戏建议，旁观者也不得向牌手提供游戏建议。

这是显而易见的。

在套牌构组过程中，直到某牌手提交套牌登记表之前，牌手和旁观者不得向其提供任何建议或评论。

虽然不是在对局期间，但在限制赛中构筑套牌时的建议或评论可能会改变玩家正在构建的套牌。套牌构筑是一项被考核的比赛技能，任何帮助都会影响这一考核。

从轮抽组构成公布开始到轮抽结束这段期间内，牌手和旁观者应尽量避免提供任何有关轮抽选择或战略的信息。在执法严格度为竞争和专业级别的赛事中，牌手和旁观者应在轮抽过程中保持安静。

后面的“保持安静”的部分实际上是为了保护玩家，防止其在与朋友聊天时不小心透露过多信息。在比赛的这一阶段，说话可能会带来麻烦。

以上限制可能会因正式报道或转播之故而有所调整；若发生此类情形，应将修订后的限制告知牌手。在特定团队赛制的比赛中，队友之间也不受这些限制影响（参见第 4.5 节）。

这条规则是为了在对特定选手进行赛事报道的时候提供指导而设的。裁判可能需要对共享的信息进行调整，以减轻对手可能获得的优势。除非你是在处理 GP 等级赛事或 PT 等级赛事的报道，否则无需担心这条规定。

MTR 6. 构组赛制规则

MTR 6.1 Deck Construction Restrictions 套牌构组限制

构组的套牌必须包含最少六十张牌。没有套牌张数上限。如果牌手希望使用备牌，则备牌数量不得超过十五张。

一些主审会将这句话加入赛前公告中。无需更多解释，这对所有的构组赛都适用。

除了带有「基本」此超类别的牌及牌面文字叙述有其他规定的牌之外,牌手的套牌及备牌里合起来同一张牌不得超过四张,此规定以英文牌的名称为准。

对于整个 75 张的套牌来说, 同一张牌不得超过四张。但有 4214 个例外: 平原, 海岛, 沼泽, 山脉, 树林, 五种覆雪基本地, 无情鼠群, 以及影裔宗徒, 老鼠群落, 以及执着诉愿人。当然, 你不能借助外文牌或者错版牌来滥用此规则; 牌张的计数以英文版为标准。

(译注: 实际上这里仍没列举完整。总之有很多例外。)

MTR 6.2 Card Legality 牌张可用情况

某张牌在特定赛制中是否可用, 由以下情况确定: (1) 出自可于该赛制中使用之系列的牌张, 可以在该赛制中使用; 或 (2) 名称与可在此赛制中使用之系列中某张牌相同之牌张, 可以在该赛制中使用。逸品重现牌张只能在该牌张原本可用的赛制中使用。

本章节的后半部分有关于各赛制的详细列举。此外, 用老版本的牌当然是可以的, 前提是这张牌在赛制中合法的系列中有过重印。例如, 牌手可以在近代赛中使用 BETA 版本的闪电击, 即使 BETA 版本并不在近代赛的范围内, 这是因为闪电击在摩登可使用的系列中有过重印。逸品重现是某些系列中的特殊附加, 并不是系列本身的一部分。即使这些牌在开出它们的系列之限制赛中可以合法使用, 在构组赛中它们只能在其普通版本在赛制中合法的情况下才能合法使用。

在特定赛制中禁用的牌不得用于参加该赛制比赛的套牌中。在特定赛制中限用的牌只能在套牌中使用一张, 包括备牌。

如果某张牌被禁用, 则该牌不能使用。如果某张牌被限用, 则牌手最多只能使用一张, 而不遵循上述的“四张上限”的原则。根据章节 6.5 的说明, 特选赛是唯一具有限用牌的赛制。

MTR 6.3 Standard Format Deck Construction 标准赛制套牌构组

以下是标准赛的合法系列。所标注的日期反映了系列加入或退出标准赛的时间。

下述各系列可在标准赛制比赛中使用:

- *Dominaria United™ 多明纳里亚: 众志成城
- *The Brothers'War™ 兄弟之战
- *Phyrexia: All Will Be One™ 非瑞克西亚: 万界归一
- *March of the Machine™ 邪军压境
- *March of the Machine: The Aftermath™ 邪军压境: 终战回响
- *Wilds of Eldraine™ 艾卓仙踪
- *The Lost Caverns of Ixalan™ 依夏兰迷窟

- *Murders at Karlov Manor™ 卡洛夫庄园谋杀案
- *Outlaws of Thunder Junction™ 光雷驿镖客
- *Bloomburrow™ 斑隆洛
- *Duskmourn: House of Horror™ 暮悲邸：鬼屋惊魂
- *Magic: The Gathering Foundations™ 万智牌：基石构筑
- *Aetherdrift™ 乙太飘移
- *Tarkir: Dragonstorm™ 鞑契：龙嵒录
- *Magic: The Gathering®—FINAL FANTASY™ 万智牌 – 最终幻想
- *Edge of Eternities 虚空边域
- *Magic: The Gathering | Marvel's Spider-Man (effective September 19, 2025) 万智牌 | 漫威的蜘蛛侠 (2025年9月19日生效)
- *Magic: The Gathering | Avatar: The Last Airbender (effective November 14, 2025) 万智牌 | 降世神通：最后的气宗 (2025年11月14日生效)

所有牌张上面有上述系列符号的牌，即使它们无法在普通补充包（或是在2024年2月2日前发行之系列的轮抽补充包）中被开出，也都可以在标准赛制上合法被使用。

当标准赛制的可用牌张不包括覆雪地时，所有在该赛制中使用的覆雪地均视为对应的普通基本地。牌手若发现自己在此情形下使用了覆雪地，则须进行替换，但不算违规。

下列牌在标准赛制比赛中禁用：

- *先父觉醒/Abuelo's Awakening (2025年6月30日生效)
- *科黎钢介刀/Cori-Steel Cutter (2025年6月30日生效)
- *心火勇士/Heartfire Hero (2025年6月30日生效)
- *无望梦魇/Hopeless Nightmare (2025年6月30日生效)
- *怪物狂怒/Monstrous Rage (2025年6月30日生效)
- *一镇难容二虎/This Town Ain't Big Enough (2025年6月30日生效)
- *爬上豆茎/Up the Beanstalk (2025年6月30日生效)

MTR 6.4 Modern Format Deck Construction 近代赛制套牌构组

以下为近代赛中的合法系列。所标注的日期表明了该系列加入近代赛的时间，但不会有系列从近代赛制中退出。本章节会随着每次MTR的更新而不断修改，以反映当前最新的系列。

下述各系列可在近代赛制比赛中使用：

- *Eighth Edition 第八版
- *Mirrodin 秘罗地
- *Darksteel 玄铁
- *Fifth Dawn 五色曙光

- [*Champions of Kamigawa 神河群英录](#)
- [*Betrayers of Kamigawa 神河叛将谱](#)
- [*Saviors of Kamigawa 神河任侠传](#)
- [*Ninth Edition 第九版](#)
- [*Ravnica: City of Guilds 公会城拉尼卡](#)
- [*Guildpact 十会盟](#)
- [*Dissension 纷争](#)
- [*Coldsnap 骤霜](#)
- [*Time Spiral 时间漩涡](#)
- [*Planar Chaos 时空混沌](#)
- [*Future Sight 预知将来](#)
- [*Tenth Edition 第十版](#)
- [*Lorwyn 洛温](#)
- [*Morningtide 晨光](#)
- [*Shadowmoor 暗影荒原](#)
- [*Eventide 暮光](#)
- [*Shards of Alara 阿拉若断片](#)
- [*Conflux 聚流](#)
- [*Alara Reborn 阿拉若新生](#)
- [*Magic 2010 core set 万智牌 2010 核心系列](#)
- [*Zendikar 赞迪卡](#)
- [*Worldwake 天地醒转](#)
- [*Rise of the Eldrazi 奥札奇再起](#)
- [*Magic 2011 core set 万智牌 2011 核心系列](#)
- [*Scars of Mirrodin 秘罗地创痕](#)
- [*Mirrodin Besieged 围攻秘罗地](#)
- [*New Phyrexia 新非瑞克西亚](#)
- [*Magic 2012 core set 万智牌 2012 核心系列](#)
- [*Innistrad 依尼翠](#)
- [*Dark Ascension 黑影笼罩](#)
- [*Avacyn Restored 艾维欣重临](#)
- [*Magic 2013 core set 万智牌 2013 核心系列](#)
- [*Return to Ravnica 再访拉尼卡](#)
- [*Gatecrash 兵临古城](#)
- [*Dragon's Maze 巨龙迷城](#)
- [*Magic 2014 core set 万智牌 2014 核心系列](#)
- [*Theros™ 塞洛斯](#)
- [*Born of the Gods™ 天神创生](#)
- [*Journey Into Nyx™ 尼兹之旅](#)
- [*Magic 2015 core set 万智牌 2015 核心系列](#)
- [*Khans of Tarkir™ 鞑契可汗](#)
- [*Fate Reforged™ 龙命殊途](#)
- [*Dragons of Tarkir™ 鞑契龙王](#)
- [*Magic Origins™ 万智牌：起源](#)

- [*Battle for Zendikar™ 再战赞迪卡](#)
- [*Oath of the Gatewatch™ 守护者誓约](#)
- [*Shadows over Innistrad™ 依尼翠暗影](#)
- [*Eldritch Moon™ 异月传奇](#)
- [*Kaladesh™ 卡拉德许](#)
- [*Aether Revolt™ 乙太之乱](#)
- [*Amonkhet™ 阿芒凯](#)
- [*Hour of Devastation™ 幻灭时刻](#)
- [*Ixalan 依夏兰](#)
- [*Rivals of Ixalan 决胜依夏兰](#)
- [*Dominaria 多明纳里亚](#)
- [*Core 2019 2019 核心系列](#)
- [*Guilds of Ravnica 烽会拉尼卡](#)
- [*Ravnica Allegiance 效忠拉尼卡](#)
- [*War of the Spark 火花之战](#)
- [*Modern Horizons 摩登新篇](#)
- [*Core Set 2020™ 2020 核心系列](#)
- [*Throne of Eldraine™ 艾卓王权](#)
- [*Theros Beyond Death™ 塞洛斯：冥途求生](#)
- [*Ikoria: Lair of Behemoths™ 依克黎：巨兽时空](#)
- [*Core Set 2021™ 2021 核心系列](#)
- [*Zendikar Rising™ 赞迪卡再起](#)
- [*Kaldheim™ 凯德海姆](#)
- [*Strixhaven: School of Mages™ 斯翠海文](#)
- [*Modern Horizons 2™ 摩登新篇 2](#)
- [*Adventures in the Forgotten Realms™ 被遗忘国度战记](#)
- [*Innistrad: Midnight Hunt 依尼翠：黯夜猎踪](#)
- [*Innistrad: Crimson Vow 依尼翠：猩红婚誓](#)
- [*Kamigawa: Neon Dynasty 神河：霓朝纪](#)
- [*Streets of New Capenna 新卡佩纳：喧嚣黑街](#)
- [*Dominaria United™ 多明纳里亚：众志成城](#)
- [*The Brothers'War™ 兄弟之战](#)
- [*Phyrexia: All Will Be One™ 非瑞克西亚：万界归一](#)
- [*March of the Machine™ 邪军压境](#)
- [*March of the Machine: The Aftermath™ 邪军压境：终战回响](#)
- [*The Lord of the Rings: Tales of Middle-earth® 魔戒：中州传说](#)
- [*Wilds of Eldraine™ 艾卓仙踪](#)
- [*The Lost Caverns of Ixalan™ 依夏兰迷窟](#)
- [*Murders at Karlov Manor™ 卡洛夫庄园谋杀案](#)
- [*Outlaws of Thunder Junction™ 光雷驿镖客](#)
- [*Modern Horizons 3™ 摩登新篇 3](#)
- [*Magic: The Gathering – Assassin's Creed® 万智牌 – 刺客信条](#)
- [*Bloomburrow™ 斑隆洛](#)
- [*Duskmourn: House of Horror™ 暮悲邸：鬼屋惊魂](#)

- * Magic: The Gathering Foundations™ 万智牌：基石构筑
- * Aetherdrift™ 乙太飘移
- * Tarkir: Dragonstorm™ 鞑契：龙嵐录
- * Magic: The Gathering®—FINAL FANTASY™ 万智牌 – 最终幻想
- * Edge of Eternities 虚空边域
- * Magic: The Gathering | Marvel's Spider-Man (effective September 19, 2025) 万智牌 | 漫威的蜘蛛侠 (2025 年 9 月 19 日生效)
- * Magic: The Gathering | Avatar: The Last Airbender (effective November 14, 2025) 万智牌 | 降世神通：最后的气宗 (2025 年 11 月 14 日生效)

下列牌在近代赛制比赛中禁用：

- * 激放迅猛龙/Amped Raptor
- * 远古狮穴/Ancient Den
- * 阿肯的星盘/Arcum's Astrolabe
- * 诞生荚/Birthing Pod
- * 煌炎群列/Blazing Shoal
- * 阴界渡桥/Bridge from Below
- * 五彩玛珂/Chrome Mox
- * 云际哨站/Cloudpost
- * 黑暗深渊/Dark Depths
- * 丧仪祭师/Deathrite Shaman
- * 历时挖掘/Dig Through Time
- * 颤栗再现/Dread Return
- * 乌金之眼/Eye of Ugin
- * 亡者旷野/Field of the Dead
- * 怒火/Fury
- * 吉塔夏探刺/Gitaxian Probe
- * 瞥视自然/Glimpse of Nature
- * 葛加理墓地巨魔/Golgari Grave-Troll
- * 大熔炉/Great Furnace
- * 悲恸/Grief
- * 醒转古陵寝霍佳葛/Hogaak, Arisen Necropolis
- * 多重创生/Hypergenesis
- * 丰饶泉源杰甘沙/Jegantha, the Wellspring
- * 喀勒克族制铁厂/Krark-Clan Ironworks
- * 梦巢猫魔路拉斯/Lurrus of the Dream-Den
- * 心灵失足/Mental Misstep
- * 构生菌格栅/Mycosynth Lattice
- * 神秘圣地/Mystic Sanctuary
- * 翼展智慧拿杜/Nadu, Winged Wisdom
- * 窃冠瓯柯/Oko, Thief of Crowns
- * 很久以前/Once Upon a Time

- * 沉思/Ponder
- * 惩戒火焰/Punishing Fire
- * 烈焰仪式/Rite of Flame
- * 悉诺议会宅邸/Seat of the Synod
- * 二度日升/Second Sunrise
- * 热血战歌/Seething Song
- * 师范占卜陀螺/Sensei's Divining Top
- * 猿猴精怪向导/Simian Spirit Guide
- * 备忘夹/Skullclamp
- * 仲夏之花/Summer Bloom
- * 至尊戒/The One Ring
- * 提勃的诈术/Tibalt's Trickery
- * 宝船巡游/Treasure Cruise
- * 传说之树/Tree of Tales
- * 冥界裂隙/Underworld Breach
- * 梅泽的十手/Umezawa's Jitte
- * 爬上豆茎/Up the Beanstalk
- * 天怒泰坦乌洛/Uro, Titan of Nature's Wrath
- * 细语暗窖/Vault of Whispers
- * 暴烈迸发/Violent Outburst
- * 游空牧鸟约力昂/Yorion, Sky Nomad

MTR 6.5 Vintage Format Deck Construction 特选赛制套牌构组

特选赛制的套牌可以由威世智公司所发售的所有万智牌系列的牌组成。此外,下列牌张也可用于构组特选赛制套牌:Sewers of Estark、Windseeker Centaur 和 Nalathni Dragon。

来自扩展系列及特殊系列的卡牌(如 From the Vault、万智牌 — 指挥官、Duel Deck、诡局等等)自该扩展系列和特殊系列发售当日起便可以在特选赛制中使用。

特选赛中的合法系列不一定必须是正常系列。每当一张牌在任何新发售的系列中出现时,那它就是特选赛的合法牌张。这不包括售前赛上获得的牌,这些牌将在该系列正式发售时在赛制中合法。

以下是特选赛禁止使用的牌。在特选赛中含有禁牌，这些牌不能在特选赛比赛中使用。一般而言都是不合法的。总的来说，它们可分为三类：与赌博有关赌注区相关的牌（例如 Demonic Attorney），对牌张产生例如恶魔律师）；涉及物理影响操作牌张的牌（Chaos-Orb），以及例如混沌法球）；诡局牌（例如后备计划）。

下列牌在特选赛制比赛中禁用：

- [*All cards with the card type "Conspiracy" \(25 cards\)](#) 所有牌张类别为「诡局」的牌 (共 25 张)
- [*All cards that reference "playing for ante" \(9 cards\)](#) 所有提及「赌注」的牌 (共 9 张)
- [*All cards that bring a sticker or an Attraction into the game \(56 Cards\)](#). Click for the list. 将贴纸和景点带入游戏的所有牌张 (共 56 张) , 点击可以查询列表。
- [*Cards whose art, text, name, or combination thereof that are racially or culturally offensive are banned in all formats](#). This list is a work in progress. Click for the list. 禁止图像、文字、名称或组合含义具有种族歧视或文化攻击性的牌张。该列表还在施工中, 可以点击查询。

下列牌在特选赛制比赛中限用:

- [*均势/Balance](#)
- [*脑力激荡/Brainstorm](#)
- [*虚空圣杯/Chalice of the Void](#)
- [*魔力通道/Channel](#)
- [*历时挖掘/Dig Through Time](#)
- [*闪现/Flash](#)
- [*吉塔夏探刺/Gitaxian Probe](#)
- [*葛加理墓地巨魔/Golgari Grave-Troll](#)
- [*宣泄/Gush](#)
- [*玉玺/Imperial Seal](#)
- [*万创卡恩/Karnr, the Great Creator](#)
- [*磁石魔像/Lodestone Golem](#)
- [*莲花瓣/Lotus Petal](#)
- [*魔法力墓穴/Mana Crypt](#)
- [*魔法力库/Mana Vault](#)
- [*记忆瓶/Memory Jar](#)

- * 心灵失足/Mental Misstep
- * 行商卷轴/Merchant Scroll
- * 心之所欲/Mind's Desire
- * 寺院明师/Monastery Mentor

- * 神秘熔炉/Mystic Forge
- * 神秘导师/Mystical Tutor
- * 揭帷娜尔施/Narset, Parter of Veils
- * 死冥权能/Necropotence
- * 阳光戒/Sol Ring
- * 废矿/Strip Mine
- * 紫水晶刺/Thorn of Amethyst

- * 打造/Tinker
- * 陶拉里亚大学院/Tolarian Academy
- * 宝船巡游/Treasure Cruise
- * 三定法球/Trinisphere
- * 克撒传/Urza's Saga
- * 吸血鬼导师/Vampiric Tutor
- * 乱心饰品/Vexing Bauble

- * 横财/Windfall
- * 约格莫夫的意志/Yawgmoth's Will

这是万智牌中唯一一份限牌表。这些牌在特选赛中过于强大，牌手只能在主牌或备牌中至多使用一张（不能在主牌和备牌中都使用）。

MTR 6.6 Legacy Format Deck Construction 薪传赛制套牌构组

薪传赛制的套牌可以由威世智公司所发售的所有万智牌系列的牌组成。此外，下列牌张也可用于构组薪传赛制套牌：Sewers of Estark、Windseeker Centaur 和 Nalathni Dragon。

来自扩展系列及特殊系列的卡牌（如 From the Vault、万智牌 — 指挥官、Duel Deck、诡局等等）自该扩展系列和特殊系列发售当日起便可以在薪传赛制中使用。

薪传赛中的合法系列不一定必须是正常系列。每当一张牌在任何新发售的系列中出现时，那它就是薪传赛的合法牌张。这不包括售前赛上获得的牌，这些牌将在该系列正式发售时在赛制中合法。

下列牌在薪传赛制比赛中禁用：

- [*All cards with the card type "Conspiracy" \(25 cards\)](#) 所有牌张类别为「诡局」的牌（共 25 张）
- [*All cards that reference "playing for ante" \(9 cards\)](#) 所有提及「赌注」的牌（共 9 张）
- [*All cards that bring a sticker or an Attraction into the game \(56 Cards\). Click for the list.](#) 将贴纸和景点带入游戏的所有牌张（共 56 张），点击可以查询列表。
- [*Cards whose art, text, name, or combination thereof that are racially or culturally offensive are banned in all formats. This list is a work in progress. Click for the list.](#) 禁止图像、文字、名称或组合含义具有种族歧视或文化攻击性的牌张。该列表还在施工中，可以点击查询。

- [*阿肯的星盘/Arcum's Astrolabe](#)
- [*均势/Balance](#)

- [*魔力通道/Channel](#)

- [*丧仪祭师/Deathrite Shaman](#)

- [*历时挖掘/Dig Through Time](#)
- [*震惧军奥术师 Dreadhorde Arcanist](#)

● 操地术/Earthcraft

● 展现迭代/Expressive Iteration

● 闪现/Flash

● 狂搜乱寻/Frantic Search

● 吉塔夏探刺/Gitaxian Probe

● 鬼怪征兵员/Goblin Recruiter

● 悲恸/Grief

● 宣泄/Gush

● 隐者德鲁依特/Hermit Druid

● 玉玺/Imperial Seal

● 梦巢猫魔路拉斯/Lurrus of the Dream-Den

● 魔法力墓穴/Mana Crypt

● 魔法力库/Mana Vault

● 记忆瓶/Memory Jar

● 心灵失足/Mental Misstep

● 心灵扭曲/Mind Twist

● 神秘导师/Mystical Tutor

● 死冥权能/Necropotence

● 德鲁依之誓约/Oath of Druids

● 窃冠瓯柯/Oko, Thief of Crowns

● 灵能蛙/Psychic Frog

● 巧手窃猴勒格文/Ragavan, Nimble Pilferer

● *师范占卜陀螺/Sensei's Divining Top

● *备忘夹/Skullclamp

● *阳光戒/Sol Ring

● *茂生孽菌体/Sowing Mycospawn

● *废矿/Strip Mine

● *适者生存/Survival of the Fittest

● *打造/Tinker

● *陶拉里亚大学院/Tolarian Academy

● *宝船巡游/Treasure Cruise

● *卡扎督姆食人妖/Troll of Khazad-dûm

● *冥界裂隙/Underworld Breach

● *吸血鬼导师/Vampiric Tutor

● *乱心饰品/Vexing Bauble

● *白羽山冒险家/White Plume Adventurer

● *横财/Windfall

● *芮恩与六树妖/Wrenn and Six

● *约格莫夫式交易/Yawgmoth's Bargain

● *约格莫夫的意志/Yawgmoth's Will

● *熠晓灵狐泽尔达/Zirda, the Dawnwaker

MTR 6.7 Pioneer Format Deck Construction 先驱 赛制套牌构组

下述各系列可在先驱赛制比赛中使用：

● *Return to Ravnica 再访拉尼卡

- Gatecrash 兵临古城
- Dragon's Maze 巨龙迷城
- Magic 2014 core set 万智牌 2014 核心系列
- Theros™ 塞洛斯
- Born of the Gods™ 天神创生
- Journey Into Nyx™ 尼兹之旅
- Magic 2015 core set 万智牌 2015 核心系列
- Khans of Tarkir™ 鞑契可汗
- Fate Reforged™ 龙命殊途
- Dragons of Tarkir™ 鞑契龙王
- Magic Origins™ 万智牌：起源
- Battle for Zendikar™ 再战赞迪卡
- Oath of the Gatewatch™ 守护者誓约
- Shadows over Innistrad™ 依尼翠暗影
- Eldritch Moon™ 异月传奇
- Kaladesh™ 卡拉德许
- Aether Revolt™ 乙太之乱
- Amonkhet™ 阿芒凯
- Hour of Devastation™ 幻灭时刻
- Ixalan 依夏兰
- Rivals of Ixalan 决胜依夏兰
- Dominaria 多明纳里亚
- Core 2019 2019 核心系列
- Guilds of Ravnica 烽会拉尼卡
- Ravnica Allegiance 效忠拉尼卡
- War of the Spark 火花之战
- Core Set 2020™ 2020 核心系列
- Throne of Eldraine™ 艾卓王权
- Theros Beyond Death™ 塞洛斯：冥途求生
- Ikoria: Lair of Behemoths™ 依克黎：巨兽时空
- Core Set 2021™ 2021 核心系列
- Zendikar Rising™ 赞迪卡再起
- Kaldheim™ 凯德海姆
- Strixhaven: School of Mages™ 斯翠海文
- Adventures in the Forgotten Realms™ 被遗忘国度战记
- Innistrad: Midnight Hunt 依尼翠：黯夜猎踪
- Innistrad: Crimson Vow 依尼翠：猩红婚誓
- Kamigawa: Neon Dynasty 神河：霓朝纪
- Streets of New Capenna 新卡佩纳：喧嚣黑街
- Dominaria United™ 多明纳里亚：众志成城
- The Brothers'War™ 兄弟之战
- Phyrexia: All Will Be One™ 非瑞克西亚：万界归一
- March of the Machine™ 邪军压境
- March of the Machine: The Aftermath™ 邪军压境：终战回响

- *Wilds of Eldraine™ 艾卓仙踪
- *The Lost Caverns of Ixalan™ 依夏兰迷窟
- *Murders at Karlov Manor™ 卡洛夫庄园谋杀案
- *Outlaws of Thunder Junction™ 光雷驿镖客
- *Bloomburrow™ 斑隆洛
- *DuskMourn: House of Horror 暮悲邸：鬼屋惊魂
- *Magic: The Gathering Foundations™ 万智牌：基石构筑
- *Aetherdrift™ 乙太飘移
- *Tarkir: Dragonstorm™ 鞍契：龙嵒录
- *Magic: The Gathering®—FINAL FANTASY™ 万智牌 – 最终幻想
- *Edge of Eternities 虚空边域
- *Magic: The Gathering | Marvel's Spider-Man (effective September 19, 2025) 万智牌 | 漫威的蜘蛛侠（2025年9月19日生效）
- *Magic: The Gathering | Avatar: The Last Airbender (effective November 14, 2025) 万智牌 | 降世神通：最后的气宗（2025年11月14日生效）

下列牌在先驱赛制比赛中禁用：

- *阿玛利亚贝纳维德阿格雷/Amalia Benavides Aguirre
- *栏外探子/Balustrade Spy
- *血斑泥沼/Bloodstained Mire
- *展现迭代/Expressive Iteration
- *护卫晶角兽/Felidar Guardian
- *亡者旷野/Field of the Dead
- *潮没水滨/Flooded Strand
- *探地人/Geological Appraiser
- *逆真恶体/Inverter of Truth
- *丰饶泉源杰甘沙/Jegantha, the Wellspring
- *万创卡恩/Karn, the Great Creator
- *幕宾柯希斯/Kethis, the Hidden Hand
- *丰足地脉/Leyline of Abundance
- *梦巢猫魔路拉斯/Lurrus of the Dream-Den
- *龙命连结点 Nexus of Fate
- *窃冠瓯柯/Oko, Thief of Crowns
- *很久以前/Once Upon a Time
- *聚污三角洲/Polluted Delta
- *骄傲血领索霖/Sorin, Imperious Bloodlord
- *理时泰菲力 Teferi, Time Raveler
- *地底城告密人/Undercity Informer
- *冥界裂隙/Underworld Breach
- *天怒泰坦乌洛/Uro, Titan of Nature's Wrath
- *夏色帘幕/Veil of Summer
- *自行弩炮/Walking Ballista

- * 复归荒野/Wilderness Reclamation
- * 风袭荒地/Windswept Heath
- * 聚力领袖薇诺塔/Winota, Joiner of Forces
- * 繁茂丘陵/Wooded Foothills

MTR 7. 限制赛制规则

MTR 7.1 Deck Construction Restrictions 套牌构组限制

限制赛制的套牌必须至少包含四十张牌。没有套牌张数上限。牌手轮抽到或者开得的，但未在该牌手的限制赛套牌中使用的牌，都视作该牌手的备牌。

在限制赛制的比赛中，牌手不受同一张牌只能放四张的限制。

新手最多的疑问就是是否允许在限制赛中使用 4 张以上的同名牌。答案是可以！他们可以使用在主牌和备牌中使用超过 4 张的同名牌。可以建议牌手提前告诉你他们开到了超过四张同名的强力牌。这也能够尽量避免怀疑作弊的可能性。

MTR 7.2 Card Use in Limited Tournaments 限制赛中可用的牌

牌手收到的牌都必须直接发放自比赛工作人员。此产品必须是全新的、且包装未被打开过。在大师专业赛、区域冠军赛及世界冠军赛中，所使用的补充包可能已事先拆封，以在其上盖好戳记。发给每位牌手（或团队）的产品之数量和种类，都必须与其他参加此场比赛的牌手所得到的相同。举例来说，如果在补充包轮抽时，发给了某位牌手三包卡洛夫庄园谋杀案的常规补充包，则必须发给所有牌手三包卡洛夫庄园谋杀案的常规补充包。

只有属于比赛过程中打开之所有补充包系列中的牌（且只有在该牌手开到或轮抽得到的牌池中的牌）才能在牌手的套牌当中使用。此规则的例外情形如下：

- * 牌手可以将不限数量具有下列名称之牌张加入套牌及备牌中：平原/Plains、海岛/Island、沼泽/Swamp、山脉/Mountain、树林/Forest。牌手不得添加额外的雪境基本地牌（例如覆雪树林/Snow-Covered Forest 这类）或荒野基本地牌，就算是在当前的赛制中这两类基本地牌属于可用牌也是一样。

● *—从巨龙迷城补充包打开得到之来自再返拉尼卡与兵临古城这两个扩展系列的非基本本地牌可以使用。

● *—从龙命殊途补充包打开得到之来自鞑契可汗此扩展系列的非基本本地牌可以使用。

● *—从再战赞迪卡或守护者誓约补充包打开得到之来自赞迪卡远探系列的非基本本地牌可以使用。

● *—从含有逸品重现牌张之相关系列打开的该类牌张可以使用。

● *—售前赛可能会有其他例外规定,此类规定会随着售前赛信息一同公布。

牌手在征得裁判许可后,可用不同版本的同名牌替换牌池中的牌。

由于诡局此系列系专为多人游戏设计,因此不得在认证的竞技类限制赛制比赛(现开赛和补充包轮抽)中使用该产品之补充包。

在此建议,进行个人现开赛时,发给每位牌手6包补充包;进行个人轮抽或团队罗彻斯特轮抽赛时,发给每位牌手3包补充包。关于当前环境下所推荐的产品构成,请参见附录D。

如果比赛主办人允许由牌手自己提供产品来参赛,则该些产品必须与用于该次比赛的其余产品放在同一产品池内并随机分配给参赛牌手。

如果比赛主办人不提供用于限制赛的基本地,则他必须在比赛报名前公告相关事宜。比赛主办人可以要求牌手在离开比赛的时候归还所用的基本地牌。牌手可以在比赛中使用自己拥有的基本地。

在一些不能非认证的比赛,比如混沌轮抽中,牌手可以不必使用相同的产品。但是,一旦比赛被认证,那么牌手就需按照规则,使用相同的产品。

牌手在售前赛中可以使用产品中的纪念闪,这是因为纪念闪也是来自当前系列中的牌。另外,如果牌手开到了双面牌,那他也可以用开到的列表牌来代替。

牌手可以要求用相同的其他版本的牌来替代牌池中的牌,有时候牌手会在想要使用闪卡时这么做。尽管这种情况下不得制作代牌,牌手如果自己有的话,可以使用相同的非闪牌来替代。

牌手可能会想要使用自己的基本地。虽然这是允许的,但是仍请注意:闪牌是会弯曲的,ALPHA版本的牌也会在牌套上留下特殊的印记。这些牌本身可能没有问题,但有时某些牌会成为“有记号的牌”。

MTR 7.3 Continuous Construction 连续构组

参加无需提交套牌登记表的限制比赛之牌手可以在局与局之间，通过以套牌中的牌交换备牌中的牌之方式，自由地变更其套牌的组成，而不需要在其下一局比赛开始之前将其套牌组成恢复原样。如果主审或比赛主办人不想在比赛中使用此可选规则，则须在构组套牌之前将此决定告知所有牌手。此可选规则在执法严格度为竞争或专业级别的比赛中不可用。

对于不使用牌表的比赛而言，默认选项是连续构组。在竞争级别以及专业级别的比赛中必须使用牌表，因此牌手必须在每局比赛开始前还原主牌。

MTR 7.4 Abnormal Product 异常产品

威世智公司和比赛主办人皆无法保证在所有的补充包或比赛用牌产品中具有某种特定的稀有度或频率的分布。如果在牌手拿到的某个补充包或比赛用牌中具有不合常规的稀有度或频率的分布，该牌手必须立刻告知裁判。是否要更换或是允许此异常产品继续使用的最终决定，由主审和比赛主办人协商后做出。

请务必咨询比赛主办人。为牌手替换产品会增加他们的成本。

建议赛事组织者允许开出异常产品的玩家保留该补充包，同时为其提供一个替换补充包，用于本次限制赛的剩余部分。总体而言，卡包的成本低于如果采取其他处理方式可能导致的比赛中断成本。

牌手有义务在打开每一包产品时都检查产品的情况。如果在开完 6 包牌之后才发现多了或少了一张非普通牌会非常麻烦。

如果牌手少开出一张牌，主审（在主办方许可下）可以打开一包补充包随机挑选一张相同稀有度的牌加入该牌手的牌池。如果牌手多开出了一张牌，你可以考虑维持现状，或者替换整包产品，或者让牌手随机从牌池中移除一张多出的稀有度的牌。移除牌张时要尽可能减少对牌池的影响。

值得注意的是，威世智偶尔会（不小心[?]）将未来或者从前系列中的某张牌放进当前系列的补充包里。这种情况也会算作异常产品。

MTR 7.5 Sealed Deck Pool Registration 登记现开套牌牌池

在现开赛中，主审可要求牌手在进行套牌构组前进行现开牌池登记的流程：

● 每位牌手获得对应数量的补充包。补充包上应有明确记号，证明其属于比赛主办方为本次比赛所发之补充包。

简单的做记号的方法是用记号笔在产品周边画上一圈。这能够增加大型比赛（例如大奖赛）上的工作效率。如果大奖赛仍然存在的话，或者大型竞争级别现开赛事依然存在的话。对于小型比赛而言，裁判和主办方可以考虑用贴纸等方法来完成此项工作。

● 同位于所有桌子某一侧的牌手打开手中的所有补充包（牌手 A）。坐于其正对面的牌手（牌手 B）查看此流程。双方牌手共同查看并核对补充包的内容。在此流程后，将开得的牌面朝下地放成一堆，并放在靠近牌手 B 的地方。

在赛前公告时，让牌手知道谁先开谁后开十分重要。一个简单的分辨方法是相对于某一点（例如主席台或主审本人）的位置。例如“远离主席台的牌手先打开补充包，然后对面的牌手再打开补充包”。

● 轮到由牌手 B 来打开补充包。牌手 A 查看。双方牌手共同查看并核对补充包的内容。在此流程后，将开得的牌面朝下地放成一堆，并放在靠近牌手 A 的地方。

● 然后牌手 A 和牌手 B 各自整理并登记对方牌池的内容。

● 登记完成后，牌手将所登记的牌池还给原本开得此牌池的牌手。

● 牌手如常构组并登记套牌。

为了防止加牌，在需要登记牌表的竞争级别比赛中交换填写牌表是很普遍的。有了其他牌手的监督，可以更好地避免牌手往牌池里加牌。通过随机安排座位，可以尽量避免由于姓名相似而经常坐在一起的牌手勾结作弊。

过去的方法更加费力，随机化了牌手获得的牌池，虽然有效，但会带来一些其他问题。可以在[这里](#)了解详细信息。

在实际操作中，我们有时会要求牌手整理牌池，以便牌手能够容易地确认牌池内容。现在通过这份文件，我们将这一操作变成了正式的要求！值得注意的是，有些牌手可能会对于在合理的时间内完成牌池整理有一定困难。如果发生这种情况，请安排任何可用的资源来帮助这些牌手，确保比赛流程正常运转。

MTR 7.6 Draft Pod Assembly 轮抽组的分配

在补充包轮抽及团队罗彻斯特轮抽赛中，牌手会随机分配到各个轮抽圈中（称为轮抽组），每个轮抽组的人数由主审斟酌确定，应大略相同。之后，比赛工作人员将同样组合的补充包发放给各轮抽组的每位牌手。

轮抽组的人数应尽可能接近 8 人。一般而言，尽量组织 6 人或 8 人的轮抽组来避免产生轮空。比赛软件会自动按照上述情况为牌手分配轮抽组。除非软件出现错误，应尽量按照此分配。

属于某个轮抽组的牌手只会在比赛中对上同属于该轮抽组的其他牌手。在「一般」级别的比赛中，比赛主办人可以选择取消此限制，不过必须在比赛开始前公告相关事宜。

一般而言，牌手应和同一轮抽组的其他牌手进行对局。如果某牌手输给了其他轮抽组的牌手，他会认为自己是输在可控范围外的其他因素。

MTR 7.7 Booster Draft Procedures 补充包轮抽章程

序

所有牌手必须在同一时间打开相同种类的补充包进行轮抽。牌手打开各自的第一包补充包，以牌面向下的方式数补充包内的牌，并将补充包内有的衍生物牌、规则叙述牌，以及其他与游戏无关的牌拿出。如果牌手在任意时刻发现自己手中的补充包内牌的数量有误，必须立刻告知裁判。牌手从当前的补充包中选择一张牌，之后将剩余的牌以面向下的方式传给左边的牌手，直到所有牌都已被抽走（例外：当轮抽中包含双星大师补充包时，牌手在每包的第一抓选择两张牌。其他的轮抽规则保持不变）。一旦牌手从补充包中把牌拿出，放到自己单独的、牌面朝下的已选牌堆之中，便视为该牌手已选择该牌，不得再放回到补充包中。

牌手改变主意可能会导致一些情况，一些牌手也会借此对抓到的牌做出一些手段。建议让牌手事先移除广告牌、基本地、衍生物等内容，避免发生混乱。[过去，地会从补充包中移除，但有时补充包会用非基本地来替换一张基本地。将地保留在补充包中可以确保一致的轮抽体验。](#)

在轮抽过程中，牌手不得向其他参赛者展示自己所选牌的正面，或是自己当前补充包的内容，同时牌手也应当尽力使自己的该些信息不被其他牌手看到。牌手不得向轮抽中的其他

参赛者展示非公开信息，以表示自己选了哪些牌，或是要别人选什么牌。（例外：双面牌不适用于此规定，在轮抽过程中牌手可以随时展示双面牌的任一面。）

牌手必须以适当的方式拿起牌，确保只有他们自己才能查看。可能需要提醒牌手把牌拿高一点。

如果某牌手经常斜眼去看旁边，这是不恰当的。如果你确信他在看旁边的人有什么牌，将他移出比赛。

在「竞争」和「专业」级别的比赛中，牌手和团队不得在两次抽牌之间或是进行选择的过程中检视自己已抽到的牌。在「一般」级别的比赛中，只要牌手没有手持其他未抽取的牌张，便可以在两次抽牌之间或是进行选择的过程中检视自己所抓到的牌。主审可以选择禁止此行为，但须在牌手进行第一次抽牌前公告相关事宜。在两包补充包之间有检视时间，牌手可以在这段时间内检视自己所抽到的牌。

~~若轮抽并未计时，且有两位牌手均不愿在对方之前作出抽牌的决定，则由在传递方向上较为靠近对方的牌手先作出抽牌决定。若两位牌手之间距离相等，则由座号较小的牌手先作出抽牌决定。~~

即使在一般级别的比赛中，牌手可以看自己抓到的牌，但是他们也需以恰当的速度进行轮抽。向牌手申明，他们需将待抓的牌和已抓的牌分开。在抽每包牌之间，牌手会有更多的时间来检视已经抓到的牌。关于时间的说明，详见附录 B。

关于抽抓牌顺序的说明，是为了避免双面牌带来的问题。假设牌手 5 在基于牌手 X 的选择来抽抓牌。如果 X 在 2 到 4 之间，那么牌手 5 先决定要抽抓的牌。如果 X 在 6 到 8 之间，X 先决定要抽抓的牌。如果 X 是 1，那么 X 先决定要抽抓的牌。

在第一包补充包轮抽完毕，检视时间结束之后，所有牌手打开下一包补充包，并以相同的方式进行轮抽，不过轮抽的方向要逆转——现在将补充包向右边传。重复此过程，每开一包新的补充包就逆转一次轮抽方向，直到所有补充包中的所有牌都轮抽完毕为止。

如果有牌手无法或不愿继续进行轮抽，但仍希望能继续参加比赛的，则他会自本次轮抽过程中停权，且必须从自己已抽到的牌当中构组出一副套牌。在当前补充包轮抽剩下的过程，会略过该牌手的抽选，且轮抽以少一位牌手的状况继续。

很少遇到“无法或不愿意”的情况，但理论上会发生。如果他们在轮抽过程中被取消资格，轮抽将继续并在经过该位置时略过。

MTR 8. 团队赛规则

MTR 8.1 Team Names 团队名称

威世智公司保留禁止使用任何视为有攻击性 / 猥亵的团队名称之权利。比赛工作人员可禁止团队使用可能被认为有攻击性 / 猥亵的团队名称来报名。

威世智对于行为是否具有攻击性具有最终裁定权。侮辱牌手以及工作人员的名称会被禁止，即使这种冒犯很隐晦也是不行的。鼓吹另一款游戏或竞争对手的名称也会被认为不适当。

MTR 8.2 Team Composition and Identification 团队组成与识别

合法的团队包含两名或三名成员，视具体的团队赛制而定。团队系以其成员的个人注册信息（威士智账户）来作识别，所有参赛团队在报名参加比赛时，必须向比赛主办人提供各自团队的完整信息。同一人可以在不同的比赛中分属不同的团队。如果团队中某位牌手自比赛中退出，则整支队伍都会退出比赛。如果某位牌手被取消比赛资格，则整支队伍都会被取消资格。

在进行比赛报名登记的时候，团队必须为其牌手指定位置代号。举例来说，在三人团队赛中，每支队伍都必须指定谁是牌手 A、牌手 B，及牌手 C。在比赛的整个过程期间，牌手的代号保持不变。

当两个团队在比赛中被配对在一起时，被指定为牌手 A 的团队成员互相游戏，被指定为牌手 B 的团队成员互相游戏，依次类推。

团队以队员的 DCI 号来识别，意味着队伍即使改变了队名，只要队伍里的三位牌手不变，该团队仍会继承比赛中的记录。一个队伍不能只有两位牌手，也不允许他们“自动放弃”一位牌手的比赛。

队伍的座位不太重要，但要确保牌手能够与正确的对手进行对局。如果队员 C 想要坐在中间，那 OK 没问题。但是要确保两队的队员 C 都坐在中间。不允许在比赛中途随意打乱牌手的顺序。

MTR 8.3 Team Communication Rules 团队交流规则

团队交流之规则与双头巨人之交流规则相同。团队交流规则详见第 4.6 节。

MTR 8.4 Unified Deck Construction Rules 套牌联合构组规则

团队构组赛中使用「套牌联合构组规则」：除了带有「基本」此超类别的牌之外，同一名称的牌只能在队伍中的一副套牌中使用；以英文牌名为判别标准。（例如，在团队构组赛中，某一位牌手的套牌里使用了回归自然/Naturalize，则同队伍的其他牌手就不能使用回归自然/Naturalize 这张牌。）如果某张牌在该赛制中被禁用，便没有任何牌手可以使用之。具改变套牌构组规则异能之牌张（例如无情鼠群）只能改变一支队伍内一副套牌的该类规则。

套牌联合构组规则仅在团队中所有队员所使用之套牌属于同一赛制的情况下适用。

注意这里的变动！在这次更新前，联合构组使用的是“四张”规则，只是应用于整个团队而非个人。更改后，对于任何一张牌而言，队伍中都只能有一位牌手使用该牌。这个改动对于参赛队伍和裁判而言都使得验证套牌合法性更加简单。

MTR 8.5 Team Rochester Draft Tournaments 团队罗彻斯特轮抽赛

团队罗彻斯特轮抽赛中，每支队伍需要三名成员，轮抽时两支队伍分别坐在轮抽桌的两侧。团队的成员按 A-B-C 的顺序，按顺时针方向围着桌子就坐。（举例来说，在三人团队赛中，牌手以 1A、1B、1C、2A、2B、2C 的顺序，顺时针坐在桌旁。）

以随机方式决定的队伍选择是要先选牌，还是要让对手队伍先选牌。由先选队伍的 B 牌手展开第一包补充包中所有的牌。

随着第一位牌手听从比赛工作人员的指示，打开自己手头上第一包补充包，并将补充包内的所有牌以面朝上、对向自己的方式展开在桌面上，轮抽正式开始。在检视完这些牌之后，每位牌手轮流从中选择一张牌，使得轮抽进行下去。一旦某牌手选择了某张牌并将其与自己其它已抽选的牌放在一起，他便不得再去选择其它的牌。如果牌手没能在给定的时间内选好牌，则由比赛工作人员代替该位牌手选择该包牌中「最老」的那张牌（在桌面上停留时间最长的牌）。

从展示在桌面上的牌中第一个进行轮抽的牌手称为「主动牌手」。该次轮抽中第一名打开包补充包的牌手便是第一位主动牌手。第一位主动牌手由比赛工作人员指定。在同一组补充包中，同桌的每一位牌手都会轮流担任一次主动牌手。主动牌手一职依照 U 形顺序轮换：第一和第三包时轮换方向为顺时针，第二包时方向为逆时针。某一组中最后一位打开补充包的牌手，将会是下一组第一位打开补充包的牌手。

轮抽顺序同样依照 U 字形进行移动：第一和第三包时移动方向为顺时针，第二包时方向为逆时针，从主动牌手开始，绕桌让各位牌手依次抽选一张牌。本组的最后一牌手连续

选择两张牌，之后轮抽继续，方向倒转，向开始轮抽之牌手的方向移动。如果桌面上还有牌，则第一位轮抽的牌手选择两张牌，且轮抽方向再次倒转，轮抽继续进行。

示例：甲队和乙队围着桌子就座，依顺时针顺序，牌手的编号依次为 1A-1B-1C-2A-2B-2C。乙队赢得了掷硬币，并且乙队的队员决定让甲队先来选牌。第一包的主动牌手是 1B。牌手 1B 打开了他的第一个补充包并把牌面朝上地放在了牌手 1B 面前。经过了 20 秒的检视时间之后，轮抽的顺序如下所示：

|Player 1B—card 1 牌手 1B—第 1 张|Player 1A—card 6 牌手 1A—第 6 张|Player 1C—card 11 牌手 1C—第 11 张| |Player 1C—card 2 牌手 1C—第 2 张|Player 1A—card 7 牌手 1A—第 7 张|Player 1B—card 12 牌手 1B—第 12 张| |Player 2A—card 3 牌手 2A—第 3 张|Player 2C—card 8 牌手 2C—第 8 张|Player 1B—card 13 牌手 1B—第 13 张| |Player 2B—card 4 牌手 2B—第 4 张|Player 2B—card 9 牌手 2B—第 9 张|Player 1C—card 14 牌手 1C—第 14 张| |Player 2C—card 5 牌手 2C—第 5 张|Player 2A—card 10 牌手 2A—第 10 张|Player 2A—card 15 牌手 2A—第 15 张|

在进行选牌的过程中，每位牌手都必须展示他自当前包中最近抽到的那张牌。在其余时间里，牌手可以选择让自己已选牌堆中顶上那张牌以面朝上的方式放着，或是让所有牌都面朝下的方式放着。在轮抽进行的过程中，以及比赛工作人员指明的时间内，牌手不得检视自己在轮抽中所选的牌。

MTR 8.6 Team Sealed Deck Tournaments 团队现开赛

为个人限制赛制订的所有规则（第 7 节），均适用于团队现开赛，但下列事项除外。

每一支队伍所得到的产品组合必须一样。例如，如果某支队伍得到了十二包卡洛夫庄园谋杀案的常规补充包，那么其他的队伍一定也是得到十二包卡洛夫庄园谋杀案的常规补充包。

在此建议，双人团队赛中，发给每支队伍八包补充包；三人团队赛中，发给每支队伍十二包补充包。关于当前环境下所推荐的产品构成，请参见附录 D。

在构组套牌时，所有的牌都必须有相对应的指定牌手在其套牌或备牌中使用之，且在该次比赛进行期间，属于某位牌手的牌不得转交给其他牌手来使用。（牌手之间并不共享主牌或备牌里面的牌。）在不使用套牌登记表的「一般」级别比赛当中，牌手可交换自己团队牌池中的牌，但是只能在两局之间进行。

即使理论上在符合规则的条件下可以使用任何产品，对于竞争级别的比赛而言，强烈建议使用附录中推荐的产品构成，这能让牌手有更好的准备。除了团队限制大奖赛外，团队现开赛制的比赛很少。在这些比赛中，对局参考个人赛的处理方式进行处理即可。

MTR 9. 双头巨人赛规则

MTR 9.1 Match Structure 对局结构

双头巨人赛的对局包含有一盘游戏。两支队伍的所有牌手共同进行一盘游戏。

结果为平局的游戏（即没有胜利者的游戏）并不会记入此处所谓的「一盘游戏」之中。只要尚在规定的对局时限之内，双方就需继续进行比赛，直到决出有一支队伍为胜利者为止。

双头巨人赛的进程要比正常比赛要慢，所以在规定时间内，一般只能够进行 1 盘对局。后面的规则大多用于减缓只打一盘比赛产生的随机性。

这只是引用了双头巨人赛的比赛特性。MTR 不会讨论双头巨人的游戏规则，详细可参考[完整规则章节 CR 810](#)。

就像一般比赛中“三局两胜”实质上是“先赢两盘”一样。“一局定胜负”这里指的是“先赢得一盘游戏”。

MTR 9.2 Communication Rules 交流规则

队员可随时互相交流。

“随时”确实就是指随时。牌手不能滥用这一点来浪费时间，其他方面则没有限制，牌手可以随时交流。交流的时机例如但不限于如下内容：

• ——考虑轮抽时抽什么牌

• ——考虑是否再调度时

• ——在施放咒语的每个步骤中

• ——两个回合之间

• ——在重置了生物，还未重置地之前

• 在开车回家路上

MTR 9.3 Play-Draw Rule 先手规则

通过随机的方式，决出一支队伍来选择是否要为先手。须在该队伍所有牌手看到自己手牌之前选择是否先手。如果在做出选择之前，队伍中有牌手看到了自己的手牌，则认为该队伍是先手。先手的队伍略过其首回合的抓牌步骤。

这仅仅是对于一般比赛中先手规则的改写，即将“牌手”改为“队伍”。去掉了关于第二盘以及第三盘的先手规则。如果两队因为平局而开始第二盘，那么可以参考章节 2.2 的一般规则来处理。

MTR 9.4 Pregame Procedure 游戏前程序

1. 一支队伍中的两位牌手决定何者为主要牌手，何者为次要牌手。就座时，每支队伍的主要牌手应坐在其队友的右手边。在每一局开始之前，每支队伍都能重新选择主要和次要牌手。

理论上这个规则很重要，虽然实际游戏中几乎没有用到。它主要的作用在于：如果牌手不能达成一致，那么主要牌手将会做出决定 ([CR805CR 805.2](#))。此外，对手的进攻生物在未加说明外时会默认对攻击主动牌手造成伤害。详见 MTR4.2。

2. 牌手洗自己的套牌。

这说明每位牌手都有责任洗自己的套牌。这与其他游戏方式中一样，牌手应当为操作自己的牌负责任。

3. 双方牌手将套牌交给对手来再次洗牌。

与个人游戏一样，我们鼓励对手来洗牌，这样可以防止作弊同时鼓励洗牌更加随机化。

4. 如果还未决定，相关团队应于此时决定先手还是后手（参见第 9.3 节）。

5. 每位牌手抓七张牌。牌手可选择先将这些牌以面朝下的方式发到桌面上。

又是重复的一条规则（读者可以参考 MTR2.3）。应该不必感到惊讶，将牌以面朝下的方式发到桌面上，可以帮助牌手避免抓多牌。

6. 每位牌手依照回合顺序来决定是否要再调度。 (双头巨人赛中再调度的规则可于《万智牌完整规则》规则 103.4d5d 中找到。)

万智牌完整规则涵盖了这一点，但是阅读起来则有些枯燥。规则 103.4d5d 中的内容说明了双头巨人的再调度流程。在这里添加一个例子进行说明：

• — Alice 和 Alister 赢得了比点并选择了先手。他们看了各自的 7 张起手牌，Alice 不太满意，但是 Alister 觉得不错，后者决定保留起手。Alice 开始洗牌。

• — Nancy 和 Nigel 在看过起手牌后都决定再调度。然后 Alice, Nancy 和 Nigel 重新抓了 7 张牌。

• — Alice 这次很满意自己抓的 7 张牌，表示自己接了此起手牌。但是 Nancy 和 Nigel 决定再次再调度。此时 Alister 发现他想要再调度，但是此时已经为时过晚，他必须保留手上的七张牌。

• — Nancy 和 Nigel 再调度之后觉得 6 张牌的起手不错。再调度过程结束。注意上面的“7”张并没有写错，因为多人赛制有一次免费的再调度机会！

一旦再调度完成，游戏便可开始。

MTR 9.5 Two-Headed Giant Constructed Rules 双头巨人构组赛规则

双头巨人构组赛使用「套牌联合构组规则」（请参见第 8.4 节）。

除了在不同的赛制中被禁用的其他牌之外，下列牌张在所有的双头巨人构组赛中（特选、薪传、近代以及环境构组）均被禁用：

• 入圣空民伟代/Erayo, Soratami Ascendant

在双头巨人构组赛中不得使用备牌。

不使用备牌是因为双头巨人赛一局定胜负。即使这仍会影响“祈愿”一类的牌。此外，双头巨人构组赛会属于一种赛制（近代，标准，特选等），构组套牌须遵循相应赛制的限制条件。此外，入圣空民伟代被禁，无论使用何种赛制。

MTR 9.6 Two-Headed Giant Limited Rules 双头 巨人限制赛规则

为限制赛制订的所有规则（第 7 节），均适用于双头巨人限制赛，但下列事项除外。

在此建议，双头巨人现开赛中，发给每支队伍八包补充包；双头巨人轮抽赛中，发给每支队伍六包补充包。关于当前环境下所推荐的产品构成，请参见附录 D。

未在队伍的主牌中使用的牌，均视作两位牌手的共用备牌，双方皆可使用此备牌。

尽管两位牌手共享备牌，比赛仍是一局定胜负。在一些比赛中，牌手可以更换自己的主牌和备牌（亦即不使用套牌登记表的比赛），这时此规则就比较重要了。

MTR 9.7 Two-Headed Giant Booster Draft Tournaments 双头巨人补充包轮抽赛

队伍（而非牌手）会随机分配到各个轮抽圈（称作轮抽组）中。每个轮抽组的队伍数由主审所斟酌，应大略相同。同一队的队员并肩而坐。之后比赛工作人员便将同样组成的补充包分发给该轮抽组中的每支队伍。

在打开各自手中的第一包补充包并完成计算包内牌数的工作之后，每支队伍从中选取两张牌，然后将剩余的牌以面朝下的方式传给左手边的队伍。已选取的牌可分作一堆或两堆来摆放。已选取的牌并不指定由特定的牌手来使用；而是构成两位牌手共用牌池的一部分，牌手利用该牌池来构组各自使用的套牌。已打开的补充包绕着轮抽组依次传递——每支队伍在每次传出前都会从中拿走两张牌——直至所有牌都已轮抽完毕为止。

在进行第二包的轮抽时，轮抽方向如常进行反向。因此，总体的轮抽方向是左-右-左-右-左-右。

与一般的轮抽一样，我们也希望能有 6 到 8 人参加一场轮抽。这表示最好能有 3 到 4 支队伍。别在每个轮抽组分配 6 到 8 队牌手啊！

另外，一般来说轮抽的过程中不允许交流，但是双头巨人比赛是个例外。牌手可以互相交流并互相帮助（他们可以一起决定抽抓什么牌）。

MTR 10. 认证规则

MTR 10.1 Participation Minimums 参赛人数下限

可获认证为积分赛的比赛之参赛人数下限如下所述：

- *在个人赛中，至少须有四（4）位牌手参赛。
- *在团队赛和双头巨人赛中，至少须有四（4）支队伍参赛。

某些重要比赛（例如，区域冠军赛预选赛）需要达到更高的参赛人数下限。

若参赛人数未达下限，该比赛便不再属于 DCI 认证的比赛。若某个 DCI 认证的比赛未达参赛人数下限，其主办人必须向 DCI 回报该比赛「未举办（Did Not Occur）」。

MTR 10.2 Number of Rounds 对局轮数

若要将比赛认证为积分赛，则所要求的局数下限如下所述：

- *在个人赛中，至少进行三（3）轮对局。
- *在团队赛和双头巨人赛中，至少进行两（2）轮对局。

若对局轮数未达下限，该比赛便不再属于 DCI 认证的比赛。若某个 DCI 认证的积分赛未达对局轮数下限，其主办人必须将该比赛回报为「未举办（Did Not Occur）」。

本次比赛所需要进行的对局轮数应在第一局开始之时或之前宣布；一旦宣布了相关事宜，便不得再更改。主办人可改为宣布一个非特定数目的局数，并附上结束比赛的特定条件。举例来说，在一场有 20 位牌手参加的比赛中，可宣布除非四轮对局后仅有 一位牌手获得四胜，否则就需进行五局对局。

在使用瑞士氏交叉赛程的比赛中所推荐的对局轮数可在附录 E 中找到。

MTR 10.3 Invitation-Only Tournaments 只对受邀牌手开放的比赛

只对受邀牌手开放的比赛对于牌手的参赛有额外的资格要求。重要比赛的邀请名单之确定于[《万智牌重要比赛邀请方针》](#)、[《万智牌重要比赛邀请方针》](#)中详述。比赛主办人可以举办并认证非重要的邀请赛，但需认证为万智牌重要赛事。

[该链接会带你到一个专业赛的页面，页面底部有该 PDF 文件的链接。目前没有该文件的永久链接。](#)

MTR 10.4 Pairing Algorithm 配对算法

除非宣布了其他配对方案，否则都认为所举办的比赛遵从瑞士式交叉赛程的配对算法。某些比赛可在瑞士式轮结束之后接着进行在头 2、4、8（或其他数字）位牌手之间进行单淘汰决胜轮的对局。在补充包轮抽赛制中，瑞士式交叉赛程配对算法依第 7.6 节中所述进行了修正。

在专业赛和世界冠军赛上，会事先宣布进入决胜轮所需的对局积分，选手在瑞士式轮阶段结束前获得相应的对局积分即可晋级决胜轮（并在后续的瑞士式轮次中获得轮空）。在这种情况下，进入前 8 名决胜轮的选手会按照第 1 名至第 8 名进行排名。排名顺序根据以下原则确定：

- * 选手在获得了能够晋级决胜轮所需的对局积分的轮次。
- * 选手在获得了能够晋级决胜轮所需的对局积分的轮次中达到的对手局胜率，选手的盘胜率，以及选手的对手盘胜率。
- * 在每个有选手获得足够对局积分以晋级决胜轮的轮次结束后，这些晋级选手的前 8 名决胜轮排名即会被锁定。

对于需进行单淘汰决胜轮的构筑赛制比赛（或未在决胜轮中进行补充包轮抽的现开赛制比赛）而言，在此建议根据瑞士轮末的最终排名来为参加决胜轮的牌手进行配对。

如决胜轮有 8 位牌手参加，则第 1 名牌手对上第 8 名，第 2 名对上第 7 名，第 3 名对上第 6 名，第 4 名对上第 5 名。第 1 名与第 8 名比赛的胜者将在次局与第 4 名和第 5 名比赛的

胜者交手。第 2 名与第 7 名比赛的胜者将在次局与第 3 名和第 6 名比赛的胜者交手。这两场对局的胜者将在决胜轮的最后一局对阵。

对于有 4 位牌手参加的决胜轮而言，第 1 名牌手与第 4 名牌手对阵，第 2 名牌手与第 3 名牌手对阵。这两场对局的胜者将在决胜轮的最后一局对阵。

对于决胜轮采用单淘汰补充包轮抽的限制赛制比赛而言，在此建议决胜轮一律由 8 位牌手参加，且依照下文叙述的方式进行。

使用随机方式将牌手安排在轮抽桌边依次就坐，进行轮抽。

在轮抽结束后，座号为 1 的牌手与座号为 5 的牌手进行对局，座号为 2 的牌手与座号为 6 的牌手进行对局，座号为 3 的牌手与座号为 7 的牌手进行对局，座号为 4 的牌手与座号为 8 的牌手进行对局。座号 1/5 对局的胜者与座号 3/7 对局的胜者在决胜轮次轮进行对局。座号 2/6 对局的胜者与座号 4/8 对局的胜者在决胜轮次轮进行对局。这两场对局的胜者将在决胜轮的最后一局对阵。

在大多数重要比赛中，必须执行上述决胜轮程序，比赛不得选择不进行决胜轮。

下列比赛属于重要比赛：万智牌世界冠军赛、[大师专业赛](#)、[大师专业赛预选赛](#)、Spotlight 系列赛、区域冠军赛、区域冠军赛预选赛。

附录 A~与过往版本之间的更动

本附录只会反映本份文档与此前一份文档之间的更动。

2025 年 11 月 10 日

- 3.7: 添加新系列。
- 6.3: 三张牌被禁用。添加新系列。
- 6.4: 添加新系列。
- 6.6: 两张牌被禁用。
- 6.7: 一张牌被禁用。添加新系列。
- 附录 D: 添加即将发行的新系列。

2025 年 7 月 25 日

- 3.7: 添加新系列。
- 6.3: 添加新系列。
- 6.4: 添加新系列。
- 6.7: 添加新系列。
- 附录 D: 添加即将发行的新系列。部分日期调整。

2025 年 6 月 30 日

- 6.3: 七张牌被禁用。
- 附录 D: 添加即将发行的新系列。部分日期调整。

2025 年 4 月 11 日

- 3.7: 添加新系列。
- 3.13: 替换了具有游戏术语含义的“展示”一词。
- 4.1: 在状态信息中增加了“速度”。
- 5.2: 只有游戏外的“回报或奖励”才符合“贿赂”的定义。
- 6.3: 添加新系列。
- 6.4: 添加新系列。
- 6.7: 添加新系列。

2025 年 3 月 31 日

- 3.3: 表述更新。
- 3.7: 添加新系列。
- 6.3: 添加新系列。
- 6.4: 添加新系列。一张牌被禁用。
- 6.6: 两张牌被禁用。
- 6.7: 添加新系列。
- 附录 D: 添加即将发行的新系列。

附录 B~时间限制

对局最少时间限制规定为 40 分钟。

以下是比赛中每一局对局的建议时间限制：

- 构组赛及限制赛～50 分钟
- 单淘汰的四分之一决赛或半决赛～90 分钟
- 单淘汰决赛～无时间限制

以下是限制赛中的建议时间限制：

- 现开～套牌登记 20 分钟，套牌构组 30 分钟。对于在新系列发售当周周末举办的现开赛事，建议多增加 15 分钟套牌构组时间。对于在新系列发售当周周末举办的售前和现开赛事，建议多增加 15 分钟套牌构组时间。
- 轮抽～套牌登记及构组共 25 分钟
- 团队现开～套牌登记 20 分钟，套牌构组 60 分钟。对于在新系列发售当周周末举办的现开赛事，建议多增加 15 分钟套牌构组时间。
- 团队轮抽～套牌构组及登记共 40 分钟
- 双头巨人现开～套牌登记 20 分钟，套牌构组 60 分钟。对于在新系列发售当周周末举办的现开赛事，建议多增加 15 分钟套牌构组时间。

• 双头巨人轮抽～套牌构组及登记共 40 分钟

主审对比赛中的时间限制有最终决定权。如果比赛所使用的时间限制与这些建议有异，则须在比赛登记报名之前及进行报名登记时进行宣告。

万智牌重要比赛的时间限制可能会与上述不同。这些不同的时间限制可以在该场比赛或该系列比赛的说明资料上面找到。

在计时进行的局次中，牌手必须等待正式计时开始之后再开始进行各自的对局。

补充包轮抽的时间限制

进行个人补充包轮抽时，每一次选牌的默认时间限制如下表所示：

|补充包剩余牌张数量|可使用时间|

| | | | | | | | | | | | |
|-------|------|-------|------|-------|------|-------|------|-------|------|-------|------|
| 15 张牌 | 40 秒 | 14 张牌 | 40 秒 | 13 张牌 | 35 秒 | 12 张牌 | 30 秒 | 11 张牌 | 25 秒 | 10 张牌 | 25 秒 |
| 9 张牌 | 20 秒 | 8 张牌 | 20 秒 | 7 张牌 | 15 秒 | 6 张牌 | 10 秒 | 5 张牌 | 10 秒 | 4 张牌 | 5 秒 |
| 3 张牌 | 5 秒 | 2 张牌 | 5 秒 | 1 张牌 | 无 | | | | | | |

第一包补充包之后供检视的时间为 60 秒。之后每次检视之时限增加 30 秒。

罗彻斯特轮抽的时间限制

在每包补充包被放在桌面上之后，到选取第一张牌之前，有 20 秒的检视时间。牌手各有 5 秒钟的时候来进行每次的选牌。

双头巨人轮抽的时间限制

在双头巨人补充包轮抽中，每一次选牌的默认时间限制如下表所示：

|补充包剩余牌张数量|补充包剩余牌张数量|补充包剩余牌张数量|

| | | | | | |
|-----------|-----------|----------|------------|------------|------------|
| 15 张牌的补充包 | 14 张牌的补充包 | 可使用时间 | 15 14 50 秒 | 13 12 45 秒 | 11 10 40 秒 |
| 9 8 30 秒 | 7 6 20 秒 | 5 4 10 秒 | 3 -5 秒 | 1 2 无 | |

此外，在两包补充包之间，牌手们有 60 秒的时间来检视自己已选择的牌。

附录 C～平分处理释疑

局分

牌手每赢得一局对局便获得 3 个局分，输了得 0 分，平手得 1 分。获得轮空的牌手视作赢得了该局对局。

若牌手成绩为 6-2-0（胜-负-平）。该牌手的局分便为 18 分（63, 20, 0*1）。

若牌手的比赛成绩为 4-2-2。该牌手的局分为 14 分 (43, 20, 2*1)。

盘分

盘分与局分类似，牌手每赢得一盘游戏便获得 3 个盘分，平手得 1 分，输了得 0 分。未进行完的游戏视作平局。未进行的游戏算 0 分。

若牌手以 2-0-0 赢得了一局对局，则在该局中，她获得了 6 个盘分，而对手获得了 0 个盘分。

若牌手以 2-1-0 赢得了一局对局，则在该局中，她获得了 6 个盘分，而对手获得了 3 个盘分。

若牌手以 2-0-1 赢得了一局对局，则在该局中，他获得了 7 个盘分，而对手获得了 1 个盘分。

局胜率

牌手的局胜率计算公式如下：用牌手的总对局积分除以在该些对局中所能够获得的总局分（通常为 3 乘以所进行过的对局数），取所得结果与 0.33 之间较大者。规定 0.33 此最低局胜率值有助于降低表现欠佳的牌手对于其对手局胜率计算及比较方面的影响。

示例：

在一场比赛中共有八局，三位牌手的成绩如下表所示，只有第一位牌手参加了所有局次的比赛：

|比赛成绩|局分|进行过的局数|局胜率|

|1-3-0, 后退出比赛|3|4|3/(3*3) = 0.25, 因此使用 0.33| |3-2-0, 其中包括首局的轮空，之后退出比赛|9|5|9/(5*3) = 0.60|

盘胜率

与局胜率的计算方法类似，牌手的局胜率计算方法如下：用牌手获得的总盘分除以可能获得的总盘分（通常为 3 乘以与该牌手进行过的盘数）。同样的，若实际计算出来的盘胜率低于 0.33，则改为使用 0.33。

示例：

在一场比赛中共有四局，两位牌手的成绩如下表所示：

|每局游戏成绩|盘分|进行过的盘数|盘胜率|

|第一局：2胜 (6个盘分)|

|第二局：2胜 1负 (6个盘分)|

|第三局：1胜 2负 (3个盘分)|

|第四局：2胜 (6个盘分)| 21|10|21/(3*10) = 0.70| |第一局：1胜 2负 (3个盘分)|

第二局: 1 胜 2 负 (3 个盘分)

第三局: 2 负 (0 个盘分)

第四局: 1 胜 2 负 (3 个盘分) | 9|11|9/(311) = 0.27, 因此使用 0.33|

对手局胜率

牌手的对手局胜率为该牌手所较量过的对手之局胜率的平均值（不计该牌手获得轮空的轮数）。每位对手的局胜率均系根据前述定义之局胜率计算方式进行计算。

示例:

某牌手在一场比赛中的成绩为 6-2-0。她的对手的对局成绩分别为: 4-4-0, 7-1-0, 1-3-1, 3-3-1, 6-2-0, 5-2-1, 4-3-1, 及 6-1-1, 因此, 她的对手局胜率为:

转换为小数表示, 可得:

将个人的局胜率相加, 可得:

该牌手的对手局胜率为 0.62。

在同一场比赛中, 另一位牌手的成绩为 6-2-0。他的对手的成绩依次为: 轮空, 7-1-0, 1-3-1, 3-3-1, 6-2-0, 5-2-1, 4-3-1, 及 6-1-1, 因此, 他的对手的局胜率为:

将个人的局胜率相加, 该公式变为:

该牌手的对手局胜率为 0.63。

对手盘胜率

与对手局胜率类似, 牌手的对手盘胜率即是该牌手所有对手的盘胜率之平均值。并且, 与计算对手局胜率时的处理相同, 每位对手盘胜率的最小值为 0.33。

轮空

当一位牌手获得某一局的轮空时, 视作该牌手以 2-0 赢得了该轮游戏。

因此, 该牌手获得 3 个对局积分和 6 个游戏积分。牌手获得轮空的局次不参与该牌手之对手局胜率及对手盘胜率的计算。

附录 D~限制赛中推荐的补充包构成

注: 重要赛事比赛必须使用下列的补充包构成。

在万智牌 | 降世神通: 最后的气宗的限制赛中, 推荐使用的常规补充包构成如下 (2025 年 11 月 14 日起):

- 个人现开赛~6 包万智牌 | 降世神通: 最后的气宗 (每位牌手)

- 个人补充包轮抽赛或团队罗彻斯特轮抽赛~3包万智牌 | 降世神通：最后的气宗（每位牌手）
- 三人团队现开赛~12包万智牌 | 降世神通：最后的气宗（每支队伍）
- 双头巨人现开赛~8包万智牌 | 降世神通：最后的气宗（每支队伍）
- 双头巨人补充包轮抽赛~6包万智牌 | 降世神通：最后的气宗（每支队伍）

在万智牌 | 漫威的蜘蛛侠的限制赛中，推荐使用的常规补充包构成如下（2025年9月19日起至2025年11月13日）：

- 个人现开赛~6包万智牌 | 漫威的蜘蛛侠（每位牌手）
- 个人补充包轮抽赛或团队罗彻斯特轮抽赛~3包万智牌 | 漫威的蜘蛛侠（每位牌手）
- 三人团队现开赛~12包万智牌 | 漫威的蜘蛛侠（每支队伍）
- 双头巨人现开赛~8包万智牌 | 漫威的蜘蛛侠（每支队伍）
- 双头巨人补充包轮抽赛~6包万智牌 | 漫威的蜘蛛侠（每支队伍）

在虚空边域的限制赛中，推荐使用的常规补充包构成如下（2025年7月25日起至2025年11月13日）：

- 个人现开赛~6包虚空边域（每位牌手）
- 个人补充包轮抽赛或团队罗彻斯特轮抽赛~3包虚空边域（每位牌手）
- 三人团队现开赛~12包虚空边域（每支队伍）
- 双头巨人现开赛~8包虚空边域（每支队伍）
- 双头巨人补充包轮抽赛~6包虚空边域（每支队伍）

在万智牌 - 最终幻想的限制赛中，推荐使用的常规补充包构成如下（2025年6月6日起至2025年9月18日）：

- 个人现开赛~6包万智牌 - 最终幻想（每位牌手）
- 个人补充包轮抽赛或团队罗彻斯特轮抽赛~3包万智牌 - 最终幻想（每位牌手）
- 三人团队现开赛~12包万智牌 - 最终幻想（每支队伍）
- 双头巨人现开赛~8包万智牌 - 最终幻想（每支队伍）
- 双头巨人补充包轮抽赛~6包万智牌 - 最终幻想（每支队伍）

附录 E～瑞士式比赛中推荐进行的局数

下表所示的瑞士式局数通常是重要比赛（例如区域冠军赛预选赛）中规定需要进行的局数。经比赛主办人的斟酌后也可以在非重要比赛中使用。

|牌手数（队伍数）|瑞士式对局|决胜局|

|4（仅限团队/2HG）|2局单淘汰对局（无瑞士轮）|无（进行单淘汰）||5-8|3局单淘汰对局（无瑞士式对局）|无（进行单淘汰）||9-16|4（若为限制赛制，且决胜局采补充包轮

抽） 5（其他赛制）|8强（若为限制赛制，且决胜局采补充包轮抽）|4强（其他赛制）|
|17-32|5|8强| |33-64|6|8强| |65-128|7|8强| |129-226|8|8强| |227-409|9|8强| |410+|10|8强|

在团队比赛中，为了计算应进行的局数，可将每支队伍视作一位牌手。

对有牌手会获得轮空的比赛而言，在使用上述图表时，应将每位有一局轮空的牌手视作2位牌手，每位有两局轮空的牌手视作4位牌手，每位具有三局轮空的牌手视作8位牌手。

附录 F~各比赛计划的执法严格度

下表为各比赛计划对应（最低）的执法严格度：

|比赛计划|执法严格度|

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----------------------|----|---------------------------|----|---------------|----------|-------------------|----|-----------------|----|---------------|----|----------------------------|----|-------------------------------|----|--|----|---------------------------|----------|---------------------------|----|
| Eternal Weekend（永恒周末） | 竞争 | Friday Night Magic（周五认证赛） | 一般 | Game Day（欢乐日） | 一般（建议竞争） | Launch Party（发售赛） | 一般 | Prerelease（售前赛） | 一般 | Pro Tour（专业赛） | 专业 | Pro Tour Qualifier（专业赛预选赛） | 竞争 | Regional Championships（区域冠军赛） | 竞争 | Regional Championship Qualifiers（区域冠军赛预选赛） | 竞争 | Store Championship（店家冠军赛） | 一般（建议竞争） | World Championship（世界冠军赛） | 专业 |
|-----------------------|----|---------------------------|----|---------------|----------|-------------------|----|-----------------|----|---------------|----|----------------------------|----|-------------------------------|----|--|----|---------------------------|----------|---------------------------|----|