

ストーリー(非公式)

プレイヤーの役割が何であるかは明記されていません。

以下のうち、各プレイヤーがイメージしやすいものを選んでください。

- あなたはフィル・コールソン捜査官のような、S.H.I.E.L.D.を指揮する立場の人間です。街にはヴィランが暗躍していますので、市民の安全と街の平和のためヒーローを勧誘し、ラスボスを撃退して計画を阻止しましょう!
- あなたはスタン・リーのようなアメコミ作家です。他の作家と競作して、ラスボスを倒すシナリオを完成させましょう!
- あなたはヒーロー事業に参入している企業のトップです。他社と協力や競争しながらランキング上位を目指しましょう!
- あなたはこのゲームのプレイヤーです。ルールに従ってゲームをクリアしましょう!
- その他、好きなシチュエーションをご自由に。

内容物

- 固有名ヒーロー 15人*各14枚 計210枚
 - ブラックウィドウ[Black Widow] - Avengers
 - キャプテン・アメリカ[Captain America] - Avengers
 - サイクロップス[Cyclops] - X-MEN
 - デッドプール[Deadpool]
 - エマ・フロスト[Emma Frost] - X-MEN
 - ガンビット[Gambit] - X-MEN
 - ホークアイ[Hawkeye] - Avengers
 - ハルク[Hulk] - Avengers
 - アイアンマン[Iron Man] - Avengers
 - ニック・フューリー[Nick Fury] - S.H.I.E.L.D.
 - ローグ[Rogue] - X-MEN
 - スパイダーマン[Spider-man] - Spider Friends
 - ストーム[Storm] - X-MEN
 - ソー[Thor] - Avengers
 - ウルヴァリン[Wolverine] - X-MEN
- SHIELD 職員ヒーロー
 - S.H.I.E.L.D. Officer[指揮官](30枚)
 - S.H.I.E.L.D. Agent[捜査員](40枚)
 - S.H.I.E.L.D. Trooper[兵士](20枚)
- ラスボス(Mastermind) 4人*5枚(本人1枚+策略4枚)20枚
 - Magneto[マグニートー]
 - Dr.Doom[Dr.ドゥーム]
 - Redskull[レドスカル]
 - Loki[ロキ]
- ヴィラン(Villain) 7グループ*8枚
- ヘンチマン・ヴィラン(Henchman) 4グループ*10枚
- マスターストライク(Masterstrike) 5枚
- 陰謀(Scheme) 8枚
- 陰謀の進行(Scheme Twist)11枚

- 市民(Bystander)30 枚
- 負傷(Wound)30 枚
- ゲームボード
- マニュアル

このゲームの概要

このゲームは、2～5 人用の協力型デッキ構築ゲームです。プレイヤー全員で同じラスボスに立ち向かい、ラスボスを倒せば全員の勝利です。

各プレイヤーはゲーム中に勝利点を獲得できますので、その点数で順位をつけることもできます。

また、一人でプレイするための追加ルール(後述)もあります。

カードの解説

種類ごとに、カードの読み方を解説します。

カード中に(2+)といった表記がある場合、初期値は 2 ですが条件によって増えることを意味します。

- ヒーロー[<http://boardgamegeek.com/image/1546501/legendary-a-marvel-deck-building-game>]
 - カード名:最上段中央。ヒーローの技名や言動などをあらわします。
 - ヒーロー名:カード名の下。
 - チームアイコン:左上。Avengers,X-MEN,X-FORCE,MK,SHIELD,SpiderFrieds,無所属(一部は拡張セットにて追加)
 - クラスアイコン:左上。チームアイコンの下。
 - [STR]=緑色。腕力、統率力、意志力など
 - [COV]=赤色。潜伏、隠密行動など
 - [INS]=黄色。野生、直感など
 - [TEC]=黒色。科学、技術など
 - [RAN]=青色。遠距離攻撃など
 - なし=灰色。一般人に近い。
 - 魅力値:左下。星(☆)のマーク。
 - 戦闘力:左下。引っかき傷(ミ)のマーク。
 - 特殊能力:下段中央。プレイ時に実行します。
 - コスト:右下の丸印。
- ヴィラン[<http://boardgamegeek.com/image/1482386/legendary-a-marvel-deck-building-game>]
 - カード名(=キャラ名):最上段中央。
 - グループ名:カード名の下。
 - 特殊能力: Ambush、Fight、Escape など、指定されたタイミングでイベントが発生します。
 - 戦闘力:右下。引っかき傷(ミ)のマーク。
 - 勝利点:右中央。小さな丸印。
- ヘンチマン(量産型、あるいは下っ端のヴィラン)
 - カード名(=キャラ名):最上段中央。
 - 特殊能力:ヴィランと同じ。
 - 戦闘力:ヴィランと同じ。
 - 勝利点:ヴィランと同じ。

ゲーム中、ヘンチマンを指すときは通常のヴィランは含みませんが、ヴィランを指す場合はヘンチマンも含まれます。

- ラスボス(Mastermind)[<http://boardgamegeek.com/image/1545683/legendary-a-marvel-deck-building-game>]
 - 戦闘力: ヴィランと同じ。
 - 勝利点: ヴィランと同じ。
 - **Masterstrike**: ヴィランデッキから「ラスボスの攻撃(Masterstrike)」を引いたときの処理。
ゲーム中ヴィランとラスボスは全く別で、ヴィランを指定した効果はラスボスには適用されません。
ヴィランとラスボスを合わせて、敵(enemy)と呼ぶ場合もあります。
- ラスボスの戦略(Mastermind Tactics)
 - 倒したときの効果(Fight)
 - 勝利点: ヴィランと同じ。
- 陰謀(Scheme)
 - 準備の変更(Setup): この記載にしたがってカードを用意します
 - 進行時(Twist): **Scheme Twist**(陰謀の進行)カードを引いたときの指示です。
 - X 枚目の進行(TwistX): X 枚目に引いた **Scheme Twist** の場合のみ実行します。
 - プレイヤーの敗北(Evil wins): ラスボス側の勝利条件であり、つまりプレイヤーの敗北条件です。
 - 特別ルール(Special Rules): この陰謀を使用している場合のみの特別ルールです。主にカードの読み替えなどが指示されます。
- 陰謀の進行(Scheme Twist)
- ラスボスの攻撃(Masterstrike)

ゲームの準備

* ラスボスと陰謀

ランダムにラスボスを選んでください。

選んだラスボスはボード上の **Mastermind** の位置に置いてください。

戦略(Mastermind Tactics)の 4 枚をランダムに裏向きの山にして、その上にラスボス(Mastermind)自身を表向きに置きます。

(注: マーベルにはマスターマインドという名前のキャラもいますがここでは無関係です。般名詞ということでラスボスと訳しました)

ランダムに陰謀を選択します。選択した陰謀はボード上の「**Scheme**」に置いてください。

以下の準備は、この陰謀によって変更されることがあります。

* ヴィランデッキ

選ばれた陰謀を参照して、指定されている枚数の「陰謀の進行(Scheme Twist)」を使用してください。

ラスボス、あるいは陰謀によって、使用するヴィラングループについて指定されている場合があります。

指定がない場合は、以下の表に従ってランダムに加えてください。

プレイヤー	ヴィラン(グループ)	ヘンチマン(グループ)	市民(枚数)
2 人	2	1	2
3 人	2	1	8
4 人	3	2	8
5 人	4	2	12

どのヴィランを使うかはランダムですが、ラスボスに「常に率いる(Always leads)」と書かれているヴィランは必ず含めてください。

さらに、ラスボスの一撃(Masterstrike)5枚を全て入れてください。

出来上がったらくシャッフルして、ボード上のヴィランデッキの位置においてください。

* ヒーローデッキ

15人のヒーローから5人をランダムに選択し、それぞれの14枚を全て使用します。

計70枚をよくシャッフルして、ゲームボードのヒーローデッキの位置に裏向きに積んでください。

5人プレイの場合は、6人目のヒーローを追加して計84枚になります。

ヒーローデッキを上から5枚めくって、HQの位置に表向きで並べてください。

* プレイヤーデッキ

S.H.I.E.L.D. 捜査員(☆1)8枚と、S.H.I.E.L.D. 兵士(ミ1)4枚の計12枚をとり、よくシャッフルして手元においてください。これが各プレイヤーの開始時のデッキです。

そのうち6枚を引いて初期手札にしてください。

デッキのそばには捨て札置き場と勝利点置き場を用意してください。開始時点ではカードはありませんが、状況に応じて増減します。

* その他

S.H.I.E.L.D. 指揮官、負傷、市民のカードは、残っているものをボードの所定の位置に置いてください。

* 最初のゲーム

初めてプレイする場合、以下の組み合わせを推奨します。

- ラスボス(Mastermind): Redskull
- 陰謀(Scheme): Unleash the Power of the Cosmic Cube
- ヒーロー: Spider-man, Iron Man, Wolverine, Cyclops, Hawkeye
- ヴィラン
 - 2人プレイの場合: HYDRA, Spider-Foes, Sentinels
 - 3人プレイの場合: HYDRA, Spider-Foes, Sentinels, Skrulls
 - 4人プレイの場合: HYDRA, Spider-Foes, Sentinels, Skrulls, Hand Ninjas
 - 5人プレイの場合: HYDRA, Spider-Foes, Sentinels, Skrulls, Hand Ninjas, Masters of Evil

ゲームの流れ

ゲームはターン制で、各プレイヤーのターンは以下の順に処理します。

1. ヴィランステップ
2. メインステップ
3. エンドステップ

(訳注:オリジナルではステップに名前はありません)

* ヴィランステップ

ヴィランデッキの一番上のカードをめくります。めくられたカードによって以下のように処理を行います。

** ヴィラン(ヘンチマン含む)

プレイされたヴィランは、市街地に侵入します。そのヴィランを下水道(Sewer)に置いてください。もし下水道に

先にヴィランがいる場合は、そのヴィランを銀行(Bank)に追い出してから置くことになります。以下同様で、橋(Bridge)から追い出されたヴィランは街から逃亡します(後述)。現れたヴィランが Ambush[出現時]能力を持っている場合、その内容を実行します。

** 市民(Bystander)

市民カードがめくられた場合、現場にいた通りすがりの人が人質にとられます。一番右(ヴィランデッキ寄り)のヴィランの下に、少しずらして置いてください。この人質は捕まえている側のヴィランとともに移動し、そのヴィランを倒したときに救出できます。

市街地にヴィランがいなかったばあい、ラスボスが人質に取ります。こちらも、倒した場合に救出できます。

** 陰謀の進行(Scheme Twist)

このカードが出た場合、ラスボスの陰謀が進行します。配置した陰謀カードに「Twist」と書かれた行がある場合その指示に従います。「Twist5」など数字も書かれている場合は、その枚数に達した場合のみ発生します。処理が終わった後は、めくった「陰謀の進行」は「KO」に置きます。別の場所に置くように「陰謀」に書かれている場合はそれに従います。

** ラスボスの一撃(Masterstrike)

ラスボスが姿を現して、強力な一撃を加えて去っていきます。ラスボスに書かれた「Masterstrike」能力に従ってください。処理が終わった後は、「ラスボスの攻撃」カードは「KO」に置いてください。

** ヴィランの逃亡

ヴィランが市街地から逃亡した場合、以下の処理を順に行います。

1. HQ にいるヒーローのうち、コスト(右下の数値)が6以下のヒーローを一枚選んで「KO」する
2. 逃亡したヴィランが市民を一枚以上人質にとっていた場合、各プレイヤーは手札を一枚捨てる(複数の人質でも一枚だけ捨てる)
3. 逃亡したヴィランが「逃亡時(Escape)」能力を持っている場合は、その指示を実行する
4. 逃亡したヴィランを、ボード上の逃亡者の山(Escaped Villains)に積む

* メインステップ

手札のカードをプレイして、HQ にいるヒーローを勧誘したり、ラスボスや市街地にいるヴィランと戦闘できます。手札のカードをプレイする際に制限はありませんが、必ず一枚ずつ処理してください。

ヒーローカードをプレイした場合、記載の魅力値(☆)、戦闘力(ミ)を貯め、テキストを処理します。

「{アイコン}:(文章)」という書き方がされている場合、該当する条件を満たす場合のみ実行します。

この記載をテキストで書き直すと、「このターンにあなたが先に{アイコン}カードをプレイしている場合、(文章)を実行する」となります。指定アイコンのカードを複数枚プレイしていても、一回のみ実行します。

このアイコンはクラスアイコンであることが多いですが、チームアイコンの場合もあります。

ヒーローをプレイして貯めた魅力値(☆)と戦闘力(ミ)を使用して、勧誘や戦闘が行えます。勧誘や戦闘できる回数には制限はなく、数値が残っている限りは複数回行えます。

処理順にも制限はなく、プレイ・戦闘・勧誘をどの順で何回行ってもかまいません。

** 勧誘

勧誘する場合は、そのカードのコストと同じだけの魅力値を消費します。HQ に並んでいるヒーローか、その脇の SHIELD 指揮官(コスト3)が勧誘できます。

勧誘したヒーローを獲得すると、自分の捨て山に置きます。獲得したカードはすぐに使えるわけではありません。HQ のヒーローを勧誘したら、ヒーローデッキを上から1枚めくって補充してください。それ以外の理由でも、HQ の空きは即座に補充します。補充されたばかりのヒーローでも、魅力値が残っているなら勧誘してかまいません。

** 戦闘

ボード上のラスボスか、市街地にいるヴィランと戦闘できます。戦闘で勝利するためには、相手の戦闘力と同じだけこちらの戦闘力を消費します。相手の戦闘力に満たない場合、戦闘は行えません。

ヴィランに「戦闘後効果(Fight)」がある場合、そのヴィランを倒したあと実行します。その後、そのヴィランを獲得して自身の勝利点の山に積んでおいてください。そのヴィランが市民を人質にしている場合、その市民も一緒に獲得します。

ラスボスでもヴィランと同様に処理します。ただし、倒した場合に得られるのはラスボス自身ではなく、その下に置かれている策略(Mastermind Tactic)カードです。ラスボスの下の策略カードからランダムに一枚引き、「戦闘後(Fight)」能力がありますので実行し、その策略カードを獲得して同様に積みます。

ラスボスの下に策略カードがなくなれば(=ラスボスを4回倒せば)、陰謀を阻止できたことでプレイヤー達の勝利となります。

** メインステップの終了

これ以上なにもしない、あるいはできない場合は、メインステップを終了してください。エンドステップに移ります。

* エンドステップ

手札にカードが残っていれば、全て捨て札にします。次に、このターンにプレイしたカードも捨て札にします。

そして、自分のプレイヤーデッキから新たに6枚を引きます。これが次のターンの手札になります。

デッキの残りが5枚以下の場合、残っているカードをまず引いて、それから自分の捨て札をシャッフルして新たにデッキとします。その新しいデッキから、不足するカードを引いて6枚としてください。

このターンに貯めていた魅力値(☆)と戦闘力(ミ)は消滅します。

エンドステップの開始時に、手札を捨てる前に **Healing**[治療]を行うことができます。

手札に負傷のカードがあり、そのターンに勧誘も戦闘もしていない場合、その負傷カードを捨てずに全てKOできます。

(訳注:元のルールでは、治療のタイミングは指定されていませんが、整合性のためにここで行うのが適切と考えます)

(訳注:元のルールでは、ラスボスとの戦闘後は治療が可能でした。拡張セット#1のルールで禁止されています)

* 次のプレイヤーへ

エンドステップが終了すると、時計回りに次のプレイヤーがターンを進めます。

これを繰り返してゲームが進行します。

次のプレイヤーは、ヴィランデッキをめくり忘れないように注意してください。

* 自分のデッキが空になった場合

上記の手順のどの時点であっても、あるいは自分の手番でなくても、デッキが不足した場合は捨て札をシャッフルして新たなデッキにします。

これは山がなくなった時点ではなく、なくなったあと次に必要になったときに行います。例えば、カードを引こうとした時点であったり、山札をめくって何かしようとした時点であったりします。

例)あなたは **Doombot Region** を倒しました。Fight 能力に従い、山札を2枚見ようとしています。ここで山札が1枚であれば、残っていた1枚をそのままにして捨て札を全てシャッフルします。Doombot Region の能力は、残っていた1枚と、新しい山札の一番上に対して適用されます。

なお、このターンにプレイしたヒーローはまだ捨て札になっておらず、プレイしたカードとして場に出ています。

シャッフルするカードには含まれていないことに注意してください。

* ターンの流れのまとめ(拡張 BNF 風)

<ターン> ::= <ヴィランステップ> <メインステップ> <エンドステップ>

<ヴィランステップ> ::= <ヴィランデッキの一番上をめくる> (<ヴィランをプレイする>|<市民をプレイする>|<陰謀の進行をプレイする>|<ラスボスの攻撃をプレイする>)

<メインステップ> ::= (<手札のカードを 1 枚プレイする>|<ヒーローを勧誘する>|<敵と戦闘する>)*

<エンドステップ> ::= <治療する>? <手札を全て捨てる> <デッキから 6 枚カードを引く>

<ヴィランをプレイする> ::= (<Sewer[下水道]にヴィランがない>|<Sewer[下水道]にいるヴィランを Bank[銀行]に移動させる>)<ヴィランを Sewer[下水道]に置く> <ヴィランの Ambush[登場時]効果を実行する>

<市街地にいるヴィランを左に移動させる> ::= (<左にヴィランがない>|<左にいるヴィランをもうひとつ左に移動させる>)<ヴィランを左に置く>

<ヴィランが逃亡する> ::= <HQ にいるコスト 6 以下のヒーローを 1 枚 KO する> (<ヴィランが人質を連れていない>|<ヴィランが人質を 1 枚以上連れていている><各プレイヤーは手札を一枚選んで捨てる>)<ヴィランの Escape[逃亡時]効果を実行する>

<市民をプレイする> ::= (<市街地にヴィランがいる><最も右にいるヴィランがその市民を人質にする>)|(<市街地にヴィランがない><ラスボスがその市民を人質にする>)

<進行をプレイする> ::= <陰謀に記載されている Twist を実行する><進行カードを KO する>

<ラスボスの攻撃をプレイする> ::= <ラスボスに記載されている Masterstrike を実行する><ラスボスの攻撃を KO する>

<メインステップ> ::= (<手札のヒーローを 1 枚プレイする>|<魅力値(☆)を消費して HQ のヒーローを勧誘する>|<戦闘力(ミ)を消費して敵と戦闘する>)*

<手札のヒーローを 1 枚プレイする> ::= <手札からヒーローを 1 枚選んで見せる><記載されている魅力値を加算する><記載されている戦闘力を加算する><ヒーローのテキスト内容を実行する>

<エンドステップ> ::= (<このターンに戦闘や勧誘を行っている>|<このターンに戦闘も勧誘も行っていない><手札の Wound[負傷]カードを何枚でも KO してもよい>)<手札のカードを全て捨てる><自分の山札から 6 枚カードを引く><貯めていた魅力値(☆)と戦闘力(ミ)が消滅する>

ゲームの終了

以下のいずれかの条件が達成された場合、ゲームは終了します。

* ラスボスを 4 回倒した場合:

プレイヤー全員の勝利です。個別の勝利点を競う場合、自分の勝利点の山にあるカードの勝利点を合計してください。

* 陰謀が完成した場合:

陰謀カードで「Evil wins」と書かれた条件が成立した場合、ラスボスの陰謀が完成してしまいました。
プレイヤーは全員敗北です。

これは「陰謀の進行」が全て引かれた場合であったり、一定数のヴィランが逃亡した場合であったりします。
拡張以降のラスボスの一部には、独自の敗北条件を持つものもあります。その場合、ラスボスのテキストとして「(ラスボス名) wins」と書かれています(例: Apocalypse には「Apocalypse wins」と書かれた部分があり、その条件が満たされた場合プレイヤーは敗北します)が、同様に処理します。

* ヴィランデッキやヒーローデッキが空になった場合:

空になった状態でターンを終了すると、ゲームは引き分けです。

ラスボスの陰謀は未然に防ぎましたが、ラスボスには逃亡されてしまいました。

個別の勝利点で順位をつけてもかまいません。

それ以外の山が空になった場合はゲームを続けます。尽きたカードを獲得しようとする場合、何も起こりません。

用語解説

* KO する

指定されたカードを、ボード上の KO の山に置きます。KO されたカードはそのままであり、Wound[負傷]カードや Bystander[市民]カードであっても山には戻しません。

「ヒーローを一人 KO する」という場合、手札あるいはこのターンにプレイしたカードから一枚選んで KO します。プレイしたカードを KO した場合でも、発生した効果は残ったままです。

また、SHIELD 職員もヒーローです。上記の指示に対して SHIELD エージェントを KO できます。

* SHIELD 職員

SHIELD 職員(Agent[捜査員]、Trooper[兵士]、Officer[指揮官])もヒーローです。ヒーローに対して適用される効果の影響を受けます。

SHIELD 職員のチームアイコンは SHIELD です。クラスアイコンはありませんがカードの色は灰色です。

これは、ヒーローの色を参照する場合などに適用されます。

捜査員および兵士 は、開始時のプレイヤーデッキにある以上には増やすことはできません。

KO された山からも再度勧誘することはできません。

* 市民を救出する

カードテキストに、「Rescue a Bystander」とだけ書かれている場合があります。これは市民を救出するという意味です。どこから救出するか明示されている場合はその場所から指定された枚数を、指定がない場合はボード上の市民の山から一枚とり、自分の勝利点の山に置きます。

* カードを獲得する

このゲームでは、カードを獲得する場合があります。

ヒーローを勧誘すると獲得できますが、勧誘以外にもカードを獲得する場合があります。

獲得した場合、そのカードを自分の捨て山に置きます。すぐ使用することはできませんが、デッキが尽きてシャッフルした後に引いてくる可能性があります。

ヴィランや市民など勝利点のあるカードを獲得した場合は、捨て札ではなく勝利点の山においてください。

* 負傷カード

「Wound」と書かれたカードは負傷カードです。手札に引いた場合、メインステップにプレイはできず、捨てるか KO するかしかできません。

負傷カードはヒーローではありません。勧誘はできませんが、コストを参照する場合は 0 です。「ヒーロー一枚を KO」する場合にも負傷カードは KO できません。

もちろんカードですので、「カード一枚を捨てる」だとか「カード一枚を KO する」場合に負傷カードを捨てたりすることはできます。

メインステップに勧誘も戦闘もしていない場合、エンドステップで負傷カードを捨てる前に KO できます。これは

Healing[治療]と呼ばれます。

勧誘も戦闘していなければ、カードをいくらプレイしていても治療は可能です。

*** カードの山が尽きた場合**

ヒーローデッキやヴィランデッキが尽きた場合、尽きた時点でゲームは引き分けです。

市民、負傷、指揮官が尽きた場合はゲームはそのまま続行します。尽きたカードを獲得する指示にたいしては、何もできずに終わります。

自分のプレイヤーデッキが尽きた場合、(尽きた時点ではなく)次のカードを必要とした時点で捨て札をシャッフルします。シャッフルしたカードが新たなデッキになります。必要とした時点というのは、引こうとしたり、自分だけが見たり、公開しようとした場合を指します。

「自分のデッキの上から2枚を見て、一枚をKOして一枚を戻す」場合にデッキが1枚だったとします。残っている一枚と、シャッフルした後の新たなデッキの一番上の二枚に対して処理を行います。

*** カードとルールが衝突する場合**

原則として、カードのテキストがルールより優先です。

例えば、陰謀カードの多くはヴィランデッキの内容を書き換えてしまいますが、陰謀カードの指示を優先してください。

特に陰謀は、ゲームの初期状態を変更することが多く他のカードよりも優先します。

*** 「あなたのヒーロー」**

「Your Heroes」だとか「Heroes you have」という表記が使われることがあります。

これはあなたの手札の中のヒーローと、このターンに場にプレイしたヒーローの双方を指します。

デッキや捨て札の中は含みません。

*** 「このターンに先にプレイしていたヒーロー」**

「If you played any other card this turn」や「Each hero you played this turn」という表記の場合、今プレイしている最中の一枚より先にプレイしたカードに限定します。

プレイ中のカード自身や、まだ手札にあるカードは含みません。

*** 「○○ヒーローを公開するか、あるいは～」**

「Reveal {...} Hero or do A」という表記の場合、指定されたアイコンを持つヒーローカードを公開するか、Aの指示を実行します。

公開できるのは、手札にあるか、あるいはこのターンにプレイしたカードであるかのいずれかです。

指定されたカードを持っている場合、見せて実行しないか、見せずに実行するかを選択できます。

カードを見せただけでは、場所は移動せずに元の位置から変わりません。

*** ヴィランの戦闘力**

ヴィランの戦闘力を下げるカードがありますが、マイナスには下げられません。

最低でも0になります。

*** ラスボス、ヴィラン、ヘンチマン**

ラスボスはヴィランとはみなしません。ヴィランに対して影響を与えるカードは、ラスボスには無効です。

一方、ヘンチマンは量産型のヴィランであるため、ヴィランの一種であり影響を受けます。

これらを全てまとめて**enemy[敵]**と呼ぶ場合もあります。

*** ヒーローのクラス**

ヒーローのクラスには6種類あり、それぞれ色が与えられています。

一人のヒーローには4種類のカードがあり、種類ごとに同じ色になっています。

1種類のクラスから成るヒーローもいれば、4種類あるヒーローもいます。

緑[STR]: 強靭系ヒーロー 腕力はもちろん、意志力、決定力、強いリーダーシップを持つカードです。

黄[INS]: 野生系ヒーロー 本能や直感に重きを置きます。超人的な反射神経だったり、気配察知能力を持っています。

赤[COV]: 隠密系ヒーロー 策略や欺瞞を駆使して敵の裏をかきます。単独で気づかれないように行動したり、冷静に戦闘計画を立てます

黒[TEC]: 科学系ヒーロー 高度な兵器や現代を超えた科学を駆使します。

青[RAN]: 遠隔系ヒーロー 通常の飛び道具だけでなく、超常的な遠隔攻撃や、精神攻撃を得意とします。

灰: アイコンなし: ベーシックヒーロー SHIELD 職員用です。超人的な力はありませんが、専門技術という意味で彼らもまたヒーローです。

なお、各ヒーローのレアカード一枚ずつには色枠がありません。これはイラストを見やすくするためであって、レアカードでもクラスアイコンに沿った色を持っています。

また基本セットではどのカードも同じイラストですが、拡張セットからはカード名ごとに別個のイラストになっています。

* ヒーローのチーム

ヒーローのチームには基本セットで4種類あります。これは拡張セットで増えていきます。

大きな意味を持つことは少ないですが、チームアイコンを参照するカードも若干あります。

デッドプールなどの無所属もいます。

[X-MEN]: X-MEN のメンバーです。拡張第1弾の Darkcity にもいます。

[Avengers]: アベンジャーズのメンバーです。

[SpiderFriends]: スパイダーマンだけが属しますが、拡張第3弾で追加される予定です。

[X-FORCE]: X-Force のメンバーです。拡張第1弾の Darkcity で登場します。

[FantasticFour]: ファンタスティックフォーです。拡張第2弾で登場します。

[SHIELD]: SHIELD のメンバーで、現在は一般職とニックフェューリーです。

追加・選択ルール

* ファイナルショウダウン(公式)

ラスボスを4回倒したあと、ゲームをすぐ終わらせずに追加ターンに入るルールです。

その追加ターンではメインステップのみを行い、通常通り手札をプレイしますが勧誘と戦闘は行いません。

代わりに魅力値と戦闘力を合計し、その大きさを全員で競います。

もっとも大きな値のプレイヤーは、ラスボスのカード自身を獲得して勝利点に加算できます。

同点の場合、最高点のプレイヤーのみで決着がつくまで繰り返してください。

* ソロプレイ(公式)

このゲームは一人でプレイすることも可能です。

通常のルールから、以下の点を変更してください。

ヒーロー:3人分(42枚)をデッキに使用してください

ラスボス: AlwaysLeads[常に率いる]ヴィランの指定は無視してください

陰謀: 以下のスキーム以外から選んでください:

Super Hero Civil War

Negative Zone Prison Breakout

ヴィラン: 1 グループを使用してください

ヘンチマン: 1 グループのうち3枚のみ使用してください

市民: 1枚のみ

ラスボスの一撃: 1枚のみ

陰謀の進行: スキームの指示通り

プレイ中の追加ルール:

陰謀の進行が出た場合、HQ のヒーローからコスト 6 以下で一人を KO してください。

終了時の追加ルール:

点数計算にペナルティを追加してください

- 逃亡したヴィランに人質を拉致されている場合、人数×-4 点
- 出現した進行の枚数×-3 点
- 逃亡したヴィランの数×-1 点

ラスボスと陰謀を決めておいて、ヒーローを入れ替えて高得点を目指してみましょう。

* 拡張ソロモード(公式)

拡張#1 で追加されました。上記のソロプレイのルールを一部変更します。

ラスボスの一撃を、1 枚ではなく 5 枚使用してください。

ゲーム中にラスボスの一撃をプレイした場合、ヴィランデッキからもう一枚プレイしてください。

ゲーム中に陰謀の進行をプレイした場合、HQ からヒーローを KO する代わりにヒーローデッキの一番下においてください。

ヴィランやラスボスのカードが「自分以外のプレイヤー」に対して何かを行う場合、自分自身に対して行ってください。

この変更により、ラスボスの **Stryfe** や **Mr.Sinister**、一部の陰謀がソロでも機能するようになります。

* ランダマイザについて(非公式)

このゲームはランダマイザ(どのカードを使うかランダムに選択するための余分なカード)がありません。

実際のカードを使ってランダムに引く場合、そのカードを再度戻してからゲームの準備に入ってください。

あるいは、スマートフォン用にランダマイザのアプリが提供されていますので

それを使用するのも良いでしょう。

ランダマイザを自作して、[boardgamegeek.com](http://www.boardgamegeek.com) にアップロードしている人もいます。

<http://www.boardgamegeek.com/filepage/85171/random-startup-generator-excel>

<http://www.boardgamegeek.com/filepage/85284/legendary-card-randomizer>

<http://www.boardgamegeek.com/filepage/86652/legendary-randomizer-beta-windows>

<https://play.google.com/store/apps/details?id=net.threedoublebloons.legendaryrandomiser&hl=ja>

<http://legendary.seven2.net/>

<http://market.yahoo.co.jp/app/ipn/details/698951667>

<http://market.yahoo.co.jp/app/ipn/details/633246749>

* ヒーローやヴィランの選択(非公式)

ヒーローやヴィランに思い入れがあったり、あの作品と同じ陰謀がやりたいという場合には選択して組んでもかまいません。

その場合、陰謀、ラスボス、ヒーローの順に選ぶことをお勧めします。

また、特定のチームでないと不利になる場合がありますので気をつけてください。

例えば陰謀を **The Legacy Virus** にした場合、**Hulk**[ハルク]を活用するのは困難でしょう。

* コロン(:)で記載されたテキストのまとめ

[ヴィラン]

Ambush[登場時]: このヴィランが市街地に出たときに実行する

Fight[戦闘時]: このヴィランを倒したときに実行する

Escape[逃亡時]: このヴィランが市街地から逃亡したときに(通常の処理に加えて)実行する

[ヒーロー]

{アイコン}: このヒーローをプレイしたとき、このターンにこのカードより先に{アイコン}のカードをプレイしている場合に実行する

複数枚プレイしていても、実行するのは1回だけ

{アイコン}{アイコン}: 拡張セットで出てきます。指定のアイコンのカードが事前に複数枚プレイされている場合に実行します。同じアイコンであればその種類のカードが2枚、別のアイコンであれば両方が必要です。

[ラスボス]

Always leads[常に率いる]: ゲームの準備時に、指定されたヴィランを必ず使用する

Masterstrike[ラスボスの一撃]: ヴィランデッキから **Masterstrike** のカードを引いたときに発生する効果。

Evil wins[悪の勝利]: プレイヤー側の敗北条件。ラスボスに書かれている場合、**Evil** の部分がラスボスの名前になっている。

[ラスボスの策略]

Fight[戦闘時]: ラスボスを倒したときに実行する

[陰謀]

Setup[準備]: ゲーム開始時に、指定されているように枚数や内容を変更します

Twist[進行]: 「陰謀の進行」を引いた場合に実行します。**Twist** の後ろに数字がある場合はその枚数に達したときに実行します。例えば **Twist5** であれば、5枚目を引いたときに実行します。

Evil wins[悪の勝利]: プレイヤーの敗北条件です。