



日本語ルールブック

復活の VS システムによるこそ！

十年以上前、みなさんにはオリジナル版の VS システムで、壮大なスーパーヒーローの戦いを楽しんでもいただきました。そしてこのゲームは、さらに素晴らしくなって戻ってきたのです！

このボックスには、アベンジャーズ、X-メン、ガーディアン・オブ・ザ・ギャラクシー、スーパー・ヴィランの 4 つのチームが入っています。チーム同士が互いに戦うもよし、複数のチームをミックスして究極のクロスオーバーを生み出すもよしです。

VS システムとは？

VS システムは、2～4 人のプレイヤーがそれぞれ、キャラクターやプロットツイストやロケーションでデッキを組み、敵をノックアウトすることを目指します。VS システムのセットにはカードがフルセットで入っていますので、これさえあればプレイに必要な物は全て揃っています。

オリジナル版の VS システムをプレイしたことがなくても、心配は無用です。すぐに楽しめるようになります。オリジナル版の VS システムをプレイしたことがあるなら、後述の変更点をご覧ください。

ゲーム用具

- カード 400 枚
- 各種カウンター
- ルールブック

オリジナル版の VS をプレイしたことがあるなら……

オリジナル版の VS をプレイしたことがあるなら、ゲームの様々な部分が、より覚えやすく、より手早くプレイでき、より戦いが楽しくなるように、整理されたり変更されたりしているのに気付くでしょう。以下は大きな変更点です。

ライフから負傷へ

キャラクターは“体力”と呼ばれる新たな情報を持ちます。キャラクターがスタンしたとき、スタンダメージやブレイクスルーダメージを受ける代わりに、それは負傷 1 を受けます。キャラクターが一定数以上の負傷を受けると、それは KO されます。

メインキャラクター

各プレイヤーは、メインキャラクターが 1 人いる状態でゲームを開始します。これは通常のキャラクターと同様ですが、メインキャラクターが KO されると、あなたはゲームから退場します。（また、メインキャラクターはレベルアップすることにより強力になりますが、この点は後に改めて解説します。）

列の単純化と素早いフォーメーション

オリジナル版では、キャラクターの一部をフロント列に、その他をサポート列に置き、誰が誰を守っているかを決めました。新たなゲームでは、誰が前列で誰が後列かのみが重要です。誰かが前列にいる場合、後列のすべてのキャラクターは保護されています。

個別のターン

各プレイヤーはそれぞれがターンを実行し、これによりゲーム進行が早くなります。相手があなたのターン中にカードをプレイできるのは戦闘中のみ（かつカードにそう指示されている場合のみ）です。

リソースシステムの変更

どのカードでもリソースに裏向きに置けることは変わりませんが、プロットツイストとロケーションに関するルールは異なります。プロットツイストは手札からのみプレイできます。ロケーションは表向きに場に置かれ、キャラクターのスーパーパワーを起動するために裏向きにすることができます。（詳細は後述）

その他の変更点

新しいゲームを進めていくと、他にもいくつか異なる点があることに気付くと思います。それはルール関係（キャラクターがより危険になった）であったり、ゲームの感覚（チームアタックがより重要になった）だったりすることでしょう。

ゲームの概要

各プレイヤーは、アイアンマンやスター・ロードやサノス等のメインキャラクターを 1 人出した状態でゲームを開始します。ゲーム中、あなたはリソースをプレイし、サポートキャラクターをリクルートします。前列と後列でフォーメーションを作成し、相手に向かって単独やチームで攻撃を行い、敵をスタンし KO することを目指します。プロットツイストは自分のチームを強化し相手を痛めつけるために使います。ロケーションはチームのスーパーパワーを起動するのに必要です。メインキャラクターは経験ポイントを獲得してレベルアップし、戦場を制圧します。相手のメインキャラクターを KO すれば（あるいはあなたのメインキャラクターが KO されれば）決着です。

カードタイプ

メインキャラクター



あなたはレベル 1 のメインキャラクターが 1 人いる状態でゲームを開始します。ゲーム中、それがレベルアップした場合、それをレベル 2 のカードと入れ替えます。

サポートキャラクター

あなたのターン中、サポートキャラクターをリクルートして前列や後列に置くことができます。



メインキャラクターとサポートキャラクターは同様に機能します。それらは攻撃や防御ができ、スタンし、負傷を受けます。一部のカードは、特にメインキャラクターやサポートキャラクターを指定して処理を行います。

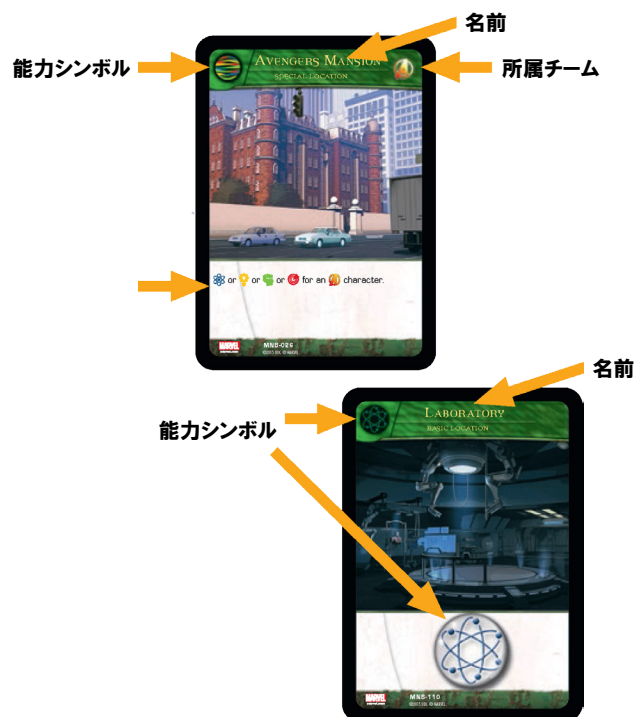
プロットツイスト

あなたのターン中、あなたは手札からプロットツイストをプレイできます。プロットツイストには、必ずそれがターンのどの時点でプレイできるかが書かれています。



ロケーション

各ターン、あなたはカードを 1 枚リソースとして裏向きで場に出せます。しかし、それがロケーションの場合、代わりにそれを表にして出すことができます。ロケーションにはシンボルが描かれています。ゲーム中、あなたはロケーションを裏向きにして、そのシンボルを必要とするスーパーパワーを起動できます。(手札からそのシンボルを持つロケーションを捨てることでそのシンボルを得ることもできます。)



基本ゲームコンセプト

- **デッキ**: メインキャラクターを別にして、あなたのデッキには 60 枚ちょうどのカードがある必要があります。
- **手札**: ゲームの開始時は 7 枚のカードを持ち、各ターンにカードを 2 枚引きます。手札に持てるカードの枚数には上限はありません。何らかの効果でカードを捨てるよう指示がある場合、手札のカードを捨てます。
- **KO パイル**: カードが KO されたり捨てられたりした場合、それはデッキ脇の KO パイルに置かれます。KO パイルは表向きで、誰でも常にその内容を見ることができます。
- **3 つの列**: 各プレイヤーには、前列、後列、リソース列の 3 つの列があります。
 - キャラクターをリクルートした場合、それはあなたの前列か後列に置かれます。前列のキャラクターは、攻撃のメインとなる面々です。さらに彼らは後列のキャラクターを保護する役割も担います。後列のキャラクターはより安全ですが、そこからは○シンボルがある場合にのみ攻撃が可能です。
 - 各ターン、あなたは手札のロケーションか裏向きのカード 1 枚を自分のリソース列に出すことができます。あなたのリソースはリクルートポイントを生み出し、これを使ってサポートキャラクターをプレイすることができます。



- **レディ/エグゾースト**: 場のカードは、レディ(縦向き)かエグゾースト(横向き)かのいずれかです。レディ状態のキャラクターのみが攻撃できます。カードはレディ状態で場に出ます。
- **スタン**: キャラクターが戦闘で敗北すると、それはスタン状態になります。それを裏向きにし、エグゾーストし、その上のすべての+1/+1カウンターと-1/-1カウンターを取り除き、その上に負傷カウンターを1個置きます。スタン状態のキャラクターは攻撃されず、リカバーするまではすべての能力を失います。効果の中には、キャラクターを(戦闘によらずに)スタンする物もあります。
- **KO**: キャラクターの負傷がその体力の数に達すると、それはKO されます。
- **リカバー**: キャラクターがリカバーした場合、それを表向きにします。その上の負傷はそのままです。



ゲームの準備

- 各プレイヤーは、メインキャラクター1人とカード60枚ちょうどのデッキが1つ必要です。(P10～11に、入門用デッキのカードリストが書かれています)
- 負傷、+1/+1、-1/-1の各カウンターを手頃な場所に置きます。
- ランダムにプレイヤーを1人選び、そのプレイヤーは誰が先攻かを選びます。
- 先攻プレイヤーから順に、各プレイヤーは自分のレベル1のメインキャラクターを、自分の前列か後列に置きます。その後、そのレベル2のカードを脇に置き、全員に見えるようにします。
- 各プレイヤーは、自分のデッキを後列となる場所の脇に置きます。
- 各プレイヤーは自分のデッキをシャッフルし、カードを7枚引きます。
 - ・ 先攻プレイヤーから順に、自分の手札に不満のあるプレイヤーは1回のみマリガンを行えます。その場合、手札をすべてデッキに戻してシャッフルし、新たに7枚のカードを引きます。(ロケーションがまったく無かったり、序盤で出せるサポートキャラクターがいなかったりする場合は、マリガンをした方がいいでしょう。)

ターン進行

各ターン、あなたは以下の4つのフェイズを順に実行します。その後、次のプレイヤーがターンを実行します。(3～4人ゲームの場合、次のプレイヤーは左隣のプレイヤーです。)

- 1.ドローフェイズ
- 2.リカバリーフェイズ
- 3.ビルドフェイズ
- 4.メインフェイズ

1.ドローフェイズ

このフェイズ中、まず“君のターンの開始時”の効果が発生します。その後、あなたはカードを2枚引きます。(あなたが先攻でこれがゲームの最初のターンの場合、**カードは引きません。**)

2.リカバリーフェイズ

このフェイズ中、スタン状態のあなたのキャラクターがいる場合、それらをすべてリカバーします。その後、あなたのキャラクターをすべてレディします。

3.ビルドフェイズ

このフェイズ中、以下の3つのステップを順に実行します。

リソースステップ

あなたの手札のカードを1枚選び、それを裏向きにあなたのリソース列に置くことができます。(以降、これを“リソース”と呼びます。)リソースとしてロケーションを置く

場合、それを表向きに置くことができます。(リソースをプレイすることは任意です。)

リクルートステップ

この時点で、あなたは自分のリソース1つにつき1リクルートポイントを得ます。(リソースが表向きか裏向きかは関係ありません。)このリクルートポイントを望むだけ消費し、あなたの手札のサポートキャラクターを好きな枚数プレイすることができます。キャラクターをプレイした場合、それをあなたの前列か後列に置きます。

例:ピーターのリソースステップ中、彼は《訓練場》のロケーションを表向きにリソースとしてプレイした。これで彼のリソースは3つになったので、リクルートステップ中に彼は3リクルートポイントを得る。彼はそれを消費し、《アントマン》(コスト1)を前列に、《ホークアイ》(コスト2)を後列にプレイした。

リクルートポイントが残った場合、それらはこのステップ後に消滅します。

フォーメーションステップ

この時点で、あなたは自分のキャラクターを、前列と後列の間で並べ替えることができます。どのキャラクターも(メインキャラクターも含めて)どちらの列にでも置くことができます。

左右にどのキャラクターがいるかは関係ありません。誰が前列で誰が後列かのみが重要です。

4.メインフェイズ

このフェイズは、ターンの中で最も時間がかかるフェイズです。

このフェイズ中、あなたは望む数の攻撃を順番に実行することができます。これは、あなたが攻撃を止めることを選ぶか、あなたのキャラクターがすべてエグゾーストするまで続けられます。

あなたの前列のキャラクターはメレー攻撃を行えます。

あなたの後列のキャラクターのうち○シンボルを持つ物は、レンジ攻撃を行えます。(注:望むなら、○のキャラクターを前列において、その攻撃をメレー攻撃にさせることもできます。)

メレー攻撃

戦闘の開始

- 前列のレディ状態のあなたのキャラクター1人をエグゾーストしてアタッカーとし、前列の表向きの敵1人をディフェンダーに選びます。**相手の前列に表向きのキャラクターがいない場合、あなたは後列のキャラクターを攻撃できます。**
- あなたのキャラクターが✂を持つ場合、相手の前列に✂を持つキャラクターがいないかぎり、相手の前列を飛び越えて後列のキャラクターを攻撃できます。

戦闘中

- 戦闘が始まったら、あなたは戦闘のプロットツイストを1つ使用するか、戦闘のスーパーパワーを1つ使用するか、パスをすることができます。その後、相手も同様のことを行います。その後あなたが再び実行し、相手が実行し、これを両方が続けてパスをするまで行います。(一方がパスしてももう一方が何かをプレイした場合、先にパスした方もその後何かに実行できます。)その後、戦闘を解決します。
- 3～4 人ゲームの場合、全員が各戦闘において闘のプロットツイストを 1 つ使用したり戦闘のスーパーパワーを 1 つ使用したりできます。攻撃プレイヤーが最初にそれを実行する機会を得て、その後左隣に進みます。全員が連続してパスしたら、戦闘を解決します。
- あるプレイヤーがプロットツイストやスーパーパワーを使ったら、次のプレイヤーがプロットツイストやスーパーパワーを使うよりも前に、それをただちに解決します。

戦闘の解決

- 戦闘を解決する場合、アタッカーはディフェンダーを“ストライク”し、同時にディフェンダーはアタッカーを“反撃”します。
- アタッカーの ATK をディフェンダーの DEF と比べます。ATK が DEF 以上だった場合、ディフェンダーはスタンされます。同様に、ディフェンダーの ATK をアタッカーの DEF と比べます。ATK が DEF 以上だった場合、アタッカーはスタンされます。
- これにより、4 通りの戦闘結果が起こります。すなわち、誰もスタンしない、アタッカーがスタンされる、ディフェンダーがスタンされる、両方のキャラクターがスタンされるです。
- キャラクターがスタンしたら、それを裏向きにし、エグゾーストし、その上のすべての +1/+1 カウンターと -1/-1 カウンターを取り除き、その上に負傷カウンターを 1 個置きます。

レンジ攻撃

レンジ攻撃はメレー攻撃と同様に実行しますが、以下が異なります：

- アタッカーとして、あなたの後列の  を持つキャラクター 1 人を選びます。
- ディフェンダーは  を持っている場合にのみ反撃します。

注：あなたのキャラクターが前列から攻撃する場合、そのキャラクターが  シンボルを持っていたとしても、それは常にメレー攻撃です。

飛行とレンジ

- あなたのキャラクターが  と  の両方を持っている場合、それは後列から攻撃でき、さらに(相手の前列に  のキャラクターがいなかぎり)相手の前列を飛び越えて後列のキャラクターを攻撃できます。
- ディフェンダーは  を持っている場合にのみ反撃できます。

チームアタック

同じ列にいる**同一の所属チームを持つ**複数のキャラクターは、1 人のディフェンダーに対してチームアタックを実行できます。チームアタックは単独攻撃と同様に機能しますが、以下の点異なります：

- メレーチームアタックの場合、前列の複数のキャラクターを選びます。
- レンジチームアタックの場合、後列の  を持つ複数のキャラクターを選びます。(通常のレンジ攻撃と同様に、ディフェンダーは  を持っている場合にのみ反撃を行えます。)
- どちらの場合も、すべてのアタッカーが  を持っている場合、それは(相手の前列に  のキャラクターがいなかぎり)相手の前列を飛び越えて後列のキャラクターを攻撃できます。

チームアタックの解決は以下に従います：

- すべてのアタッカーの ATK を合計し、それをディフェンダーの DEF と比べて、ディフェンダーがスタンされたかを確認します。
- ディフェンダーは反撃するアタッカーを **1 人だけ**選びます。ディフェンダーの ATK をそのキャラクターの DEF と比べ、それがスタンされたかを確認します。

例：2/2 のアベンジャーズのキャラクター 3 人が、6/6 のディフェンダーを攻撃した。戦闘の解決時、アタッカーの合計 ATK は 6 なので、ディフェンダーはスタンされる。ディフェンダーは 2/2 のうち 1 人を反撃先を選び、ATK は 6 で DEF は 2 なので、それはスタンされる。2/2 の残り 2 人は生き残る。

各戦闘の解決後、さらに攻撃が行えます。攻撃を終了した(自分で終了を選ぶか、あなたのレディのキャラクターがいなか、敵が全員スタンした)場合、あなたのメインフェイズは終了し、あなたのターンも終わります。“君のターンの終了時”効果を解決し、その後あなたの左隣がターンを行います。

ゲームの終了

あなたが相手のメインキャラクターを KO するか、相手があなたの KO した場合、ゲームは終わります。3～4 人でゲームを行っている場合、メインキャラクターが 1 人だけ残った場合に、ゲームは終了します。最後まで残っていた 2 人のキャラクターが(戦闘や他のカードの効果により)同時に KO された場合、**現在ターンを実行しているプレイヤーがゲームに勝利します。**

3～4 人ゲームでは、メインキャラクターが KO されたら、そのプレイヤーのサイドのすべてのカードをゲームから取り除きます。

その他のルール

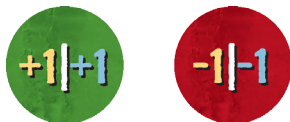
+1/+1 カウンターと-1/-1 カウンター

様々な効果で、キャラクターに +1/+1 カウンターと -1/-1 カウンターが置かれることがあります。この数値は、そのカウンターが取り除かれるまで、そのキャラクターの ATK や DEF を変更します。

あるキャラクターの上に +1/+1 カウンターと -1/-1 カウンターの両方がある場合、それらは相殺されます。キャラクターの上のカウンターがどちらかだけになるまで、それぞれを 1 個ずつ取り除いてください。

キャラクターがスタンした場合、その上の +1/+1 カウンターと -1/-1 カウンターをすべて取り除きます。

キャラクターの DEF が(-1/-1 カウンターや効果によって) 0 以下になった場合、それはただちにスタンされます。



スタン状態のキャラクター

キャラクターがスタン状態になったら、その上のすべての +1/+1 カウンターと -1/-1 カウンターを取り除き、それを裏向きにし、エグゾーストし、その上に負傷カウンターを 1 個置きます。その負傷の数とその体力以上になった場合、それは KO され、オーナーの KO パイルに置きます。(注: キャラクターの体力が 1 の場合、いちいち負傷を置かなくてもかまいません。それがスタンされたら、ただちに KO されるので、直接 KO パイルにおいても大丈夫です。)



キャラクターが戦闘の途中でスタンした場合、それは戦闘から取り除かれます。スタン状態のキャラクターは攻撃されず、+1/+1 カウンターと -1/-1 カウンターは置かれず、一時的に(リカバーするまで)すべての能力を失います。スタン状態のキャラクターはレディできません。

スタン状態のキャラクターの表は、誰でもいつでも見ることができます。

キャラクターのリカバー

あなたのスタン状態のキャラクターは、あなたのリカバリーフェイズに自動的にリカバーします。(スタン状態のままにはできません。)

カードの効果の中には、キャラクターをリカバーする物もあります。キャラクターがリカバーした場合、それを表にしますが、それはエグゾースト状態のままです。(注: キャラクターをリカバーしても、その上の負傷は治癒されません。)

プロットツイストのプレイ

各プロットツイストには、それがいつプレイできるかが書かれています。そこに“ビルド”と書かれている場合、それはあなたのビルドフェイズにのみプレイできます。

そこに“メイン”と書かれている場合、それはあなたのメインフェイズで、**戦闘中でない間にのみ**プレイできます。

そこに“戦闘”と書かれている場合、それはあなたのターンの戦闘中にのみプレイできます。また、“戦闘”の語の隣に**任意ターンシンボル**()が付いている場合、あなたはそれを任意のプレイヤーのターンの戦闘中にプレイすることができます。(ほとんどの“戦闘”プロットツイストは、任意のプレイヤーのターン中にプレイできます。)

特に指定がない限り、“戦闘”プロットツイストを適用できるのは、その戦闘中のキャラクターだけです。

プロットツイストをプレイしたら、その指示に従い、その後にそれを KO パイルに置きます。

プロットツイストの中には、カードの右上にチームシンボルがある物があります。これは、(メインキャラクターを含む)**そのチームシンボルを持つ表向きのキャラクターが自サイドにいる場合にのみ、そのカードをプレイできる**ことを意味します。ただし、それはチームシンボルに関係なく、任意のキャラクターに対して効果を適用できます。

キャラクターの能力

キャラクターの能力は、キーワード、スーパーパワー、レベルアップ能力の3つのタイプがあります。

キーワード

キーワードは複数のキャラクターが持ちえる能力です。キャラクターがキーワードパワーを持つ場合、単にそのテキストの指示に従ってください。キーワードが何を意味するかは、このルールブックでも確認できます。



キーワード

飛行とレンジはもっとも一般的なキーワード能力です。これは実際の単語ではなく、✈️と📏のシンボルで表されます。

スーパーパワー

すべてのメインキャラクターと一部のサポートキャラクターはスーパーパワーを持ちます。

スーパーパワーは以下のように表記されます：



各スーパーパワーは異なる名前と異なる効果を持ちます。“ビルド”や“メイン”や“戦闘”の語は、(プロットツイストと同様に)そのスーパーパワーがいつ使えるかを意味します。

トールの能力は、あなたのメインフェイズで、戦闘中でない間にのみプレイできます。

ウルヴァリンの能力は、ウルヴァリンが戦闘中にのみ使用できます。“戦闘”の隣の🔴は、これを相手のターン中に仕えることを意味します。

キャラクターのスーパーパワーに“任意の戦闘”と書かれている場合、その能力は、そのキャラクターが戦闘に参加していなくても使用できます。

各スーパーパワーには、少なくとも1つのパワーシンボルが描かれています。そのスーパーパワーを起動するには、あなたはそのシンボルを持つあなたのロケーションを裏向きにするか、そのシンボルを持つロケーションをあなたの手札から捨てるかして、その支払いをする必要があります。

例1: あなたのメインフェイズである。あなたは《トール》の「ライトニング・ストライク」の能力を使うことに決め、《研究所》のロケーションを裏向きにしてコストの✈️を支払った。その後、あなたは敵キャラクター1人に-1/-1 カウンターを3個置く。

例2: ウルヴァリンが敵を攻撃している。あなたは彼の戦闘のスーパーパワーの「ジャキッ!」を使うことにした。そのコストは🔴で、あなたは手札の《訓練場》を捨てて、《ウルヴァリン》は+3/+0を得た。(これは《ウルヴァリン》が戦闘のディフェンダーである場合にも使用できる。)

あなたは支払いができるかぎり、毎ターン異なるスーパーパワーを使用できます。ただし、同一のスーパーパワーは、各ターンに1回ずつしか使用できません。

スーパーパワーの中には、パワーシンボルを複数持つ物があります。これを使うためには、一致するロケーションを裏返すか、手札から捨てるか、それを組み合わせるかして、それらすべてを支払う必要があります。

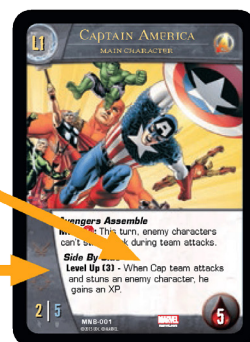
レベルアップ能力

レベル1の各メインキャラクターはレベルアップ能力を持ちます。

あなたがXP(経験)条件を満たしたら、あなたのメインキャラクターのレベル2のカード上にXPカウンターを1個置きます。XPの数“レベルアップ”の隣の数値以上になったら、レベル2のカードからすべてのXPカウンターを取り除き、あなたのレベル1のキャラクターをレベル2のカードで置き換えます。

キャプテン・アメリカが…… = 経験条件

3 = キャプテン・アメリカがレベルアップするのに必要なXP



XPカウンター



レベル2のカードはレベル1のカードの向き(レディ/エグゼーストで表/スタン)を維持します。レベル1に置かれている+1/+1 カウンターや-1/-1 カウンターは、そのままレベル2に置きます。

レベル2のキャラクターはレベル1のキャラクターと同様に機能しますが、さらに強力になり、追加のスーパーパワーを得ます。

注:レベル1キャラクターがスタン状態の間、そのレベルアップ能力は無効になります。

メインキャラクターとサポートキャラクター

メインキャラクターはサポートキャラクターと同様に機能しますが、以下の例外があります：

- メインキャラクターは場からゲームを開始し、コストを持ちません。
- メインキャラクターはレベルアップができます。
- あなたのメインキャラクターが KO されたら、あなたはゲームから退場します。
- 効果の中には、サポートキャラクターにのみ機能する物があります。

以上を除いて、メインキャラクターはサポートキャラクターと完全に同様に扱います。それらは攻撃や防御やチームアタックを行い、+1/+1 カウンターや-1/-1 カウンターが置かれ、スタンし、能力を使い、その他諸々です。

ユニーク

各プレイヤーは、同一の名前を持つキャラクターは自サイドに1人しか出しておけません。あるキャラクターが自サイドにいて、さらにその名前を持つものをプレイした場合、先の方をまず KO する必要があります。両方が同時に場に出た場合、あなたはどちらか一方を選んで KO します。なんらかの特殊な効果（敵キャラクターを精神支配する等）で同名のキャラクターが自サイドに来た場合でも、それまでにいたキャラクターを KO する必要があります。

以上の唯一の例外は、あなたのメインキャラクターです。あなたは自分のメインキャラクターと同名の他のキャラクターを支配できません。なんらかの効果でそうなる場合、その効果は無視します。あなたは自分のメインキャラクターと同名の他のキャラクターをプレイできません。

パワーアップ

自サイドのメインキャラクターかサポートキャラクターと同名のカードがあなたの手札にある場合、あなたはそれを捨てて、そのキャラクターをパワーアップすることができます。パワーアップされたキャラクターに、+1/+1 カウンターを1個置いてください。キャラクターのパワーアップは、メインのアクション、または  戦闘アクションとして実行できます。

例:あなたはメインキャラクターの《ウルヴァリン》で攻撃している。戦闘中、あなたは《ウルヴァリン》をパワーアップすることにした。あなたは自分の手札のサポートキャラクター《ウルヴァリン》を1枚捨てて、《ウルヴァリン》に+1/+1 カウンターを1個置いた。

リソースとロケーション

あなたのリソース列のカードは、表か裏かに関係なくリソースとして数えます。ロケーションが裏になったら、それは何らかの効果で表になるまで裏のままです。自分の裏向きのリソースはいつでも見ることができます。敵の裏向きのリソースの内容を見ることはできません。

自分のリソース列のカードは、その枚数とどのロケーションがあるかが相手にわかるかぎり、どう入れ替えてもかまいません。リソースはエグゾーストしません。

基本ロケーションは、4つのパワーシンボルそれぞれに1つずつ、計4種類あります。また、各チームにはカードの右上にチームシンボルが描かれた特殊なロケーションが1つずつあります。このロケーションは任意のパワーシンボルを生み出しますが、**そのチームのメンバーにのみ**使用できます。（これは複数チームを混ぜたデッキを作る際に関係してきます。詳しくはP10～12を参照。）

ロケーションは（裏にするか捨てることで）スーパーパワーの支払いに使用できます。しかし、1つのロケーションを複数のスーパーパワーの支払いに使うことはできません。各スーパーパワーは、それぞれ別々に支払う必要があります。

カード切れ

プレイヤーがカードを引く場合に、そのプレイヤーのデッキが空の場合、そのカードは引きません。ゲームはそのまま続けます。すべてのプレイヤーのカードが切れて、どのプレイヤーもメインキャラクターに負傷を置くような攻撃を行おうとしないまたは行えない場合、メインキャラクターの負傷が最も少ないプレイヤーが勝利します。最小の負傷のプレイヤーが複数いる場合、ゲームはそのプレイヤー間で引き分けになります。

タイミング

あなたがプロットツイストをプレイしたり、スーパーパワーやパワーアップを使用したりした場合、それはただちに解決します。何らかの理由である効果が“誘発”した場合、プレイヤーがプロットツイストをプレイしたり、スーパーパワーやパワーアップを使用したりする前に、その効果を解決します。複数の誘発が同時に発生し、その順番がはっきりしない場合、現在ターンを実行しているプレイヤーがその順番を決めます。

基準の ATK と DEF

効果の中にはキャラクターの基準の ATK や DEF を参照する物があります。これは、効果やカウンターにより修正される前のキャラクターの情報を意味します。通常は、キャラクターの基準の ATK や DEF は、その印刷されている ATK や DEF に等しいものです。唯一の違いは、効果によりキャラクターの基準の情報が一時的に変更されることがあることのみです。

大原則

カードがこのルールと矛盾する場合、カードが正しいものとみなします。また、ある効果が何かをできると言い、別な効果がそれをできない(されない)と言う場合、できないが優先されます。

フリーフォール — 3～4 人ゲーム

3～4 人でゲームを行う場合、通常ルールはすべて適用されますが、以下の点が異なります：

- 自分以外のすべてのメインキャラクターが KO されたら、ゲームに勝利します。
- 先攻プレイヤーは、最初のターンにカードを引きません。二番手のプレイヤーは、最初のターンにカードを 1 枚のみ引きます。
- 各プレイヤーは、それぞれ前列、後列、リソース列を持ちます。
- あなたのメインフェイズ中、通常の戦闘ルールに従い、どのプレイヤーのキャラクターを攻撃してもかまいません。すべての攻撃を一人のプレイヤーに集中してもいいですし、望むなら複数のプレイヤーに分割することもできます。
- 戦闘中、各プレイヤー（アタッカーもディフェンダーも関係ないプレイヤーを含む）は戦闘に影響するプロットツイストをプレイできます。
- メインキャラクターが KO されたら、そのプレイヤーのサイドのすべてのカードをゲームから取り除きます。（KO されたものと見なしません。）

2 対 2

2 対 2 のチーム戦を行うこともできます。この場合、敵のメインキャラクターを両方とも KO したら、ゲームに勝利します。

- チームメイトは隣同士にならないように座ります。ターン順はチーム A、チーム B、チーム A、チーム B になるようにします。
- 先攻プレイヤーは、最初のターンにカードを引きません。二番手のプレイヤーは、最初のターンにカードを 1 枚のみ引きます。
- 自分のチームメイトのキャラクターには攻撃できません。

- メインキャラクターが KO されたら、そのプレイヤーはゲームから退場し、そのサイドのすべてのカードはただちにゲームから取り除かれます。

選択ルール: キャラクターをリクルートする場合、それをチームメイトの前列や後列に置くことができます（そのプレイヤーが支配することになります）。

2 ヘッド・チームメイト

これは 2 対 2 のバリエーションです。

- チームメイトは隣同士に座り、巨大な前列ひとつと巨大な後列ひとつを共有します。
- リソース列は共有しません。
- 各チームはターンを共有します。両方のプレイヤーは、リクルートステップ中は別々にリクルートを行います。（リクルートポイントは共有しません。）
- その後、ひとつのフォーメーション内でキャラクターを配置します。
- その後、共同で攻撃を行います。
- 各自は自チームサイドのすべてのキャラクターをすべて支配しているものとみなします。
- 最初のターンを実行する各プレイヤーは、最初のターンにカードを引きません。
- ゲームはチームの両方のメインキャラクターが KO されたら終了します。あなたのメインキャラクターが KO されても、あなたはゲームを続けます。

初めてのデッキ

最初の何ゲームかは、以下のリストに従ってデッキを組んでみてください。

アベンジャーズ

サポートキャラクター

- アントマン × 2
- ブラック・ウィドウ × 2
- ブラック・パンサー × 2
- デアデビル × 2
- ホークアイ × 2
- キャプテン・アメリカ × 2
- ニック・フューリー × 3
- ミズ・マーベル × 2
- スパイダーマン × 2
- ドクター・ストレンジ × 2
- ルーク・ケイジ × 2
- アイアンマン × 2
- ソー × 2
- ハルク × 2

プロットツイスト

- 地球最強のヒーロー × 4
- 再考 × 4
- スターク・テック × 3
- 発砲 × 1

- 防御は最大の攻撃 ×1
- 獰猛な奇襲 ×1
- 身を潜める ×1

ロケーション

- アベンジャーズ・マンション ×4
- アカデミー ×3
- 要塞 ×3
- 研究所 ×3
- 訓練場 ×3

X-メン

サポートキャラクター

- アイスマン ×2
- マジック ×2
- サイクロップス ×2
- ホープ・サマーズ ×2
- ネイモア ×2
- デッドプール ×2
- ギャンビット ×3
- ビースト ×2
- ストーム ×2
- ケーブル ×2
- ウルヴァリン ×2
- コロッサス ×2
- エマ・フロスト ×2
- プロフェッサーX ×2

プロットツイスト

- 脅威のディフェンス ×4
- 集団戦術 ×4
- Xファクター ×3
- 発砲 ×1
- 防御は最大の攻撃 ×1
- 獰猛な奇襲 ×1
- 身を潜める ×1

ロケーション

- 恵まれし子らの学園 ×4
- アカデミー ×3
- 要塞 ×3
- 研究所 ×3
- 訓練場 ×3

ガーディアン・オブ・ザ・ギャラクシー

サポートキャラクター

- ヨンドゥ ×2
- コスモ ×2
- エージェント・ヴェノム ×2
- メジャーヴィクトリー ×2
- マンティス ×2
- ガモーラ ×3
- ロケット ×2
- ノバ ×2
- スター・ロード ×2
- グルート ×2
- ムーンドラゴン ×2
- ドラックス ×2

- クエーサー ×2
- アダム・ウォーロック ×2

プロットツイスト

- 公平化 ×4
- 自警の正義 ×4
- 打ち上げ ×3
- 発砲 ×1
- 防御は最大の攻撃 ×1
- 獰猛な奇襲 ×1
- 身を潜める ×1

ロケーション

- ノーウェア ×4
- アカデミー ×3
- 要塞 ×3
- 研究所 ×3
- 訓練場 ×3

スーパー・ヴィラン

サポートキャラクター

- ミスティーク ×2
- ロナン ×2
- ドクター・オクトパス ×2
- グリーン・ゴブリン ×2
- レッドスカル ×2
- セイバートウース ×2
- ウルトロン ×3
- アボミネーション ×2
- マンダリン ×2
- ジャガーノート ×2
- マグニート ×2
- ドルマムウ ×2
- ロキ ×2
- サノス ×2

プロットツイスト

- 金属と炎 ×4
- 悪戯好きの神 ×4
- 消滅 ×3
- 発砲 ×1
- 防御は最大の攻撃 ×1
- 獰猛な奇襲 ×1
- 身を潜める ×1

ロケーション

- ザ・ヴォールト ×4
- アカデミー ×3
- 要塞 ×3
- 研究所 ×3
- 訓練場 ×3

このデッキにはどのメインキャラクターを組み合わせることもできますが、使い勝手の良い物もあれば難しい物もあります。最初のゲームでは、「易しい」メインキャラクターを使うことを推奨します。**注:**このグループは、メインキャラクターの強さを意味するものではありません。

易しい

- キャプテン・アメリカ
- スター・ロード
- マグニートー
- ウルヴァリン

やや難

- ハルク
- アイアンマン
- ガモーラ
- グリーン・ゴブリン
- スパイダーマン
- ストーム
- サノス

トリッキー

- デッドプール
- グルーツ
- ロキ
- プロフェッサーX
- ロケット

デッキ構築ルール

何ゲームか遊んだ後で、自分専用のデッキを組んでみたいと思うかもしれません。以下はそのためのルールです。

- メインキャラクター1 人と、カードが 60 枚ちょうどのデッキが必要です。
- 同一のカードは、デッキ内に各 4 枚まで入れることができます。
- サポートキャラクター、プロットツイスト、ロケーションの枚数は自由です。構築の際は以下に注意してください:
 - ・ キャラクターは、所属チーム(カード右上)が共通している場合にのみチームアタックが行えます。
 - ・ ロケーションに所属チームがある場合、それはそのチームのメンバーのスーパーパワーにのみ使用できます。
 - ・ プロットツイストに所属チームがある場合、それはそのチームのメンバーが表である場合にのみ使用できます。

ゲーム用語

ATK/DEF: との上の数字。戦闘中、あなたのキャラクターの ATK と敵の DEF を比較し、スタンしたかどうかを確認します。

オーナー: ゲーム中、あなたは自分のメインキャラクターと、ゲーム開始時に自分のデッキに入っていたすべてのカードの“オーナー”です。

キーワード能力: キャラクターに太字で書かれている能力。そのカードの指示に従ってください。飛行とレンジはシンボルで表記されますが、キーワードとみなされます。

(戦闘の)キャンセル: 効果により現在の戦闘がキャンセルされる場合、その戦闘は終了し、どのキャラクターもスタンされません。アタッカーやディフェンダーもそのままです。レディされることはありません。

自サイド: あなたが場に出しているカードは“自サイド”のカードです。

スーパーパワー: ロケーションを裏向きにするまたは捨てることによって起動するキャラクターのパワー。

スタン: キャラクターが戦闘で敗北すると、それはスタン状態になります。それを裏向きにし、エグゾーストし、その上のすべての+1/+1 カウンターと-1/-1 カウンターを取り除き、その上に負傷を 1 個置きます。スタン状態のキャラクターは攻撃も防御もできず、その背後のキャラクターを保護できず、能力を失います。名前や所属チーム等の他の情報はそのまま保有します。

体力: キャラクターが KO される負傷数。

敵: あなたと敵対する何か。敵プレイヤーとはあなたの対戦相手です。敵キャラクターとは対戦相手が支配するキャラクターです。

登場: キャラクターが場に出る場合、それは“登場”します。(手札からプレイした場合も、効果により場に出た場合も含みます。キャラクターがサイドを変えた場合、それは“登場”とはみなしません。)

**任意ターンシンボル(

パワーアップ: あなたは自分が支配するキャラクターと同名のカードを手札から 1 枚捨てることで、そのキャラクターをパワーアップできます。その後、キャラクター1 人に+1/+1 カウンターを 1 個置きます。パワーアップはメインのアクションか、そのキャラクターが戦闘中の戦闘のアクションとして自分のターンまたは相手のターン中に使用できます。**

負傷: キャラクターがスタン状態になったとき、それは負傷 1 を受けます。キャラクターの負傷がその体力の数に達すると、それは KO されます。

メレー戦闘: 前列のアタッカーによる戦闘。

レンジ戦闘: を持つ後列のアタッカーによる戦闘。レンジ攻撃では、ディフェンダーはを持っている場合にのみ反撃を行えます。

レディ/エグゾースト: キャラクターは、レディ(縦向き)かエグゾースト(横向き)かのいずれかです。レディ状態のキャラク

ターのみが攻撃できます。なんらかの効果がレディ状態のキャラクターを“レディする”、あるいはエグゾースト状態のキャラクターを“エグゾーストする”場合、単にその効果のその部分を無視します(他は実行する)。

キーワード能力

恐れ知らず:メインキャラクターを攻撃している間、このキャラクターは2倍のATKでストライクします。

回避:このキャラクターはレンジ攻撃されません。

怪物:このキャラクターがメレーのチームアタックをされたとき、彼は各アタッカーに反撃します。(スタンさせたかどうかの判定時は、このキャラクターのATK全体を各アタッカーのDEFと比較します。)

狂乱:このキャラクターの攻撃時、それに+1/+1カウンターを1個置きます。

群集:自サイドにこのキャラクターは任意の人数保有できます。このパワーは(無効化等で)失われず、このキャラクターがスタン状態になっても無効になりません。

再生:あなたのターンの開始時、このキャラクターが表の場合、その負傷を1つ治癒します。

再誕:このキャラクターがKOされたとき、それを自サイドの裏向きのリソースにすることができます。(それをあなたのリソース列に、裏向きレディで置きます。)

策略家:各ターン、あなたが最初にプロットツイストをプレイしたとき、カードを1枚引くことができます。(これは自分のターンでも他のプレイヤーのターンでも機能します。)

残忍:メレー戦闘中、それは敵キャラクターよりも先にストライクを行います。その敵キャラクターも残忍を持つ場合、両方は同時にストライクします。チームアタック中、残忍のキャラクターによるストライクでディフェンダーを完全にスタンできない場合でも、戦闘の解決時にその分のATKはチームメイトのATKに加算されます。

縮小:各ターン、このキャラクターが最初に攻撃されたとき、その戦闘をキャンセルすることができます。戦闘をキャンセルするかどうかは、戦闘が開始された時点で決める必要があります。

磁力の抑制:敵のサポートキャラクターはリカバーできません。それはスタン状態のままです。

進化の繭:このキャラクターはスタン状態で登場します。これにより負傷を受けることはありません。

侵略:このキャラクターが後列のキャラクターを攻撃している間、そのディフェンダーは彼に反撃できません。(それがチームアタックしている場合、ディフェンダーは他のアタッカーに反撃できます。)

スティング:このキャラクターの登場時、敵キャラクター1人に-1/-1カウンターを1個置きます。

精神戦:このキャラクターの登場時、あなたは「プレイヤー1人を選び、そのプレイヤーは手札をすべて捨て、その枚数のカードを引く」を選ぶことができます。(自分でも他のプレイヤーでも選ぶことができます。)

チームアップ :あなたが支配する各サポートキャラクターは  でもあります。(それらはチームアタックでき、それらのスーパーパワーの支払いのためにノーウェアを使用できま

す。)これは、そのキャラクターがすでに  である場合は何もしません。

天才:あなたのターンの開始時、このキャラクターが表の場合、カードを1枚引くことができます。

凍結:このキャラクターの登場時、キャラクター1人をエグゾーストします。それは次のターンにレディできません。(すでにエグゾーストしているキャラクターを、次のターンのレディを防ぐ目的で凍結することができます。スタン状態のキャラクターも凍結できます。プレイ時の処理として、凍結状態のキャラクターを“2回エグゾースト”(180度回す)するといでしょう。その後のレディ時に、それを通常のエグゾースト状態にします。)

洞察:自サイドに他のキャラクターが登場したとき、それに+1/+1カウンターを1個置きます。

独創性:このキャラクターの登場時、あなたの裏のロケーション1つを表にすることができます。(自分の裏向きのリソースはいつでもその表側を見ることができ、その内容を確認してからどれを表にするかを決められます。)

投げ上げ:このキャラクターの登場時、自サイドのキャラクター1人を選び、このターンそれは  を得ます。

飛行 ():このキャラクターは、敵の前列に飛行を持つキャラクターがいなければ、その前列を飛び越えて後列の敵を攻撃できます。

必殺:このキャラクターがサポートキャラクターをスタンしたとき、それをKOします。

不死:このキャラクターがKOされたとき、それをあなたのデッキに加えてシャッフルすることができます。

ブラスト:このキャラクターの登場時、敵の列1つの各敵キャラクターに-1/-1カウンターを1個置きます。

捕獲:このキャラクターが前列にいる間、敵キャラクターはそれを飛び越せません。

ミュータント能力複製:このキャラクターは自サイドの他の表の各X-メンのサポートキャラクターの能力を持ちます。これには  や  を含みます。このパワーは、このキャラクターが場や手札やKOパイルにいる場合に有効です。このキャラクターがマジックの能力をコピーした場合、マジックをその名称で参照している部分は、代わりにこのキャラクターを参照します。このキャラクターがKOパイルにいてあなたがデッドプールを出している場合、そのスーパーパワーを使ってこのキャラクターを場に戻せます。

無力化:このキャラクターの登場時、敵サポートキャラクターを1人選び、そのキーワードとスーパーパワーを失わせます。この効果は、無力化を持つキャラクターがスタン状態になるか場を離れるまで続きます。(スタン状態のキャラクターも無力化できます。無力化を持つキャラクターが能力を失った場合、その無力化効果は終わり、目標の能力は復活します。)

傭兵:このキャラクターは、所属チームに関係なく、任意のメインキャラクターとチームアタックできます。ただし、そのチームアタック内に他のサポートキャラクターがいる場合、そのキャラクターは傭兵のキャラクターと共通する所属チームを持つ必要があります。

リーダー:このキャラクターがチームアタックをしている間、ディフェンダーが誰に反撃するかはあなたが選びます。

レンジ():このキャラクターは、あなたの後列から攻撃できます。その場合、ディフェンダーはを持っている場合にのみ反撃を行えます。

我はグルート:グルートは自サイドのリソース 1 つにつき +1/+1 を得ます。



Credits

Game Design and Card Set Design: Ben Cichoski and Danny Mandel
(Super Awesome Games)

Brand Manager: Jason Brenner

Product Manager and Art Direction: Bubby Johanson

Graphic Design: Krista Timberlake

Project Manager: Louise Bateman

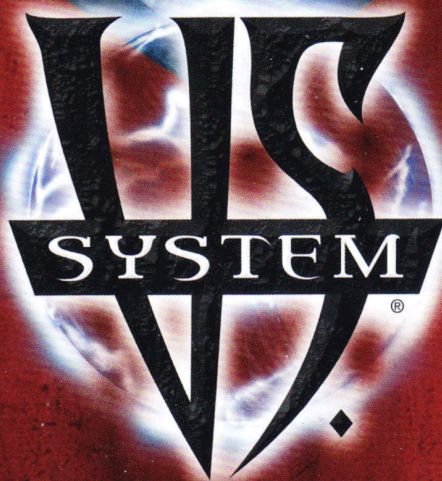
President, Upper Deck Company: Jason Masherah

Director of Creative Services: Mike Eggleston

Playtesters: Jason Brenner, Drew Clark, Chris Dotson, Crystal Goggio,
Bubby Johanson, Jeff Piroozshad, Travis Rhea, Matt Rogers,
Mark Shaunessy, Jennifer Wu and many more.

翻訳: 進藤・“みらこー”・欣也

この翻訳文書は、ゲーム同梱のルールブックを元に、進藤が個人の責任下で翻訳を行ったものです。何らかの問題が発生した場合、その責は進藤が負うものであり、Upperdeck 社および他の団体には一切の責任がありません。



2PCG™



©2015 UDC. 2251 Rutherford Road, Carlsbad, CA 92008. All rights reserved. Printed in Canada.

