



LEGENDARY™

RULE BOOK

A **MARVEL** Deck Building Game



Обзор

Добро пожаловать в Legendary, колодостроительную игру по Marvel! Злые Гении вроде Магнето и Доктора Дума ведут орду могучих Суперзлодеев, замышляя придумывая темные Замыслы, чтобы уничтожить вселенную Marvel! Только вы можете остановить их, возглавив легендарных Супергероев Marvel, таких как Человек-Паук, Железный человек и Росомаха!

В этой игре для 1–5 игроков каждый игрок начинает со своей собственной колодой базовых карт Героев. В начале вашего хода вы разыгрываете верхнюю карту из колоды Злодеев - она показывает, как Злодеи вторгаются в город, захватывают Зевак и создают особые события. Затем вы разыгрываете карты Героев с руки, чтобы получить очки урона, очки найма и реализовать способности. Вы используете урон, чтобы побеждать Злодеев. А очки найма — чтобы нанимать более сильных Героев и добавлять их в свою колоду.

Когда ваша колода заканчивается, вы перемешиваете свой сброс и создаёте новую колоду, включая всех новых Героев, которых вы наняли. Так ваша колода со временем становится всё сильнее и сильнее. Наберите достаточно силы - и вы сможете победить злого Гения! Но будьте осторожны: если игроки не победят Гения достаточно быстро, Гений завершит Замысел и победит во имя зла!

Онлайн-видео “как играть”

Помимо этих правил, вы также можете научиться играть по онлайн-видео на:

www.upperdeck.com

Путь к победе

Игроки должны работать сообща, чтобы успешно вступить в бой с Гением четыре раза. Если это удалось, Гений побеждён раз и навсегда, и все игроки выигрывают игру на стороне добра!

Кроме того, побеждая Злодеев и спасая Зевак, каждый игрок получает ПО (Победные Очки). Если игроки победили Гения, то игрок с наибольшим количеством ПО становится самым легендарным героем из всех и является единственным победителем.

Победа сил зла

В отличие от многих игр, в Legendary сама игра “даёт сдачи” игрокам! Злой Гений (например, Магнето или Доктор Дума) не управляется игроком. Вместо этого сама игра выполняет роль Гения.

Злой Гений стремится осуществить свой Замысел на протяжении партии. На каждой карте Замысла есть раздел “Зло побеждает”, который объясняет, как именно Гений завершает свой Замысел. Если Замысел завершен, Гений выигрывает игру на стороне зла - и все игроки проигрывают!

Моя первая партия

Для вашей первой партии следуйте правилам подготовки на следующей странице, используя конкретные карты, перечисленные там, вместо того чтобы выбирать стопки карт случайным образом.

После вашей первой игры в каждой партии в Legendary используются разные наборы Героев, Злодеев, Гениев и Замыслов, поэтому вы всегда будете сталкиваться с новыми испытаниями, которые нужно преодолеть, и новыми комбинациями карт, которые можно использовать игрокам.



Первая игра - Используемые карты

Гений: Красный череп

Замысел: Использование силы Космического куба

Герои: Человек-паук, Железный человек, Росомеха, Циклоп, Соколиный глаз

Группы Злодеев:

Для 2 игроков: ГИДРА, Враги Человека-паука, Стражи

Для 3 игроков: ГИДРА, Враги Человека-паука, Стражи, Скруллы

Для 4 игроков: ГИДРА, Враги Человека-паука, Стражи, Скруллы, Ниндзя клана Рука

Для 4 игроков: ГИДРА, Враги Человека-паука, Стражи, Скруллы, Ниндзя клана Рука, Мастера Зла

SET UP

- Each player starts with their own decks consisting of:
 - 4 S.H.I.E.L.D. Troopers
 - 4 S.H.I.E.L.D. Officers
 - 30 S.H.I.E.L.D. Agents
 - 30 Bystanders
 - 30 Wounds
- Select 1 Mastermind and place it face-up on the board with the associated Tactics cards face-down underneath.
- Select 1 Scheme card and place it face-up on the board.
- Add groups based on the table below.

Number of Players	Villain Groups	Henchmen Groups	Bystanders	Wounds
2	2	1	2	5
3	3	1	8	5
4	3	2	8	5
5	4	2	12	5

- Adjust the game's starting conditions based upon the selected Scheme card.

SCHEME



ESCAPED VILLAINS



LEGENDARY™



WOUNDS



BYSTANDERS



TURN ORDER

- Reveal one card from the Villain Deck and resolve it accordingly.
- Play cards from your hand to defeat Villains, recruit Henchmen and attack the Mastermind.
- Place defeated Villains, defeated Mastermind Tactics and rescued Bystanders into your victory pile.
- Place all heroes played this turn and all remaining cards in your hand into your discard pile.
- Draw a new hand of 5 cards.

MASTERMIND



S.H.I.E.L.D.



VILLAIN DECK



HERO DECK



Подготовка игры Колоды игроков

Дайте каждому игроку его личную колоду из 12 карт, состоящую из:

- 8 Агентов Щ.И.Т.
- 4 Штурмовиков Щ.И.Т.



Игровые колоды

Положите эти Стопки карт лицом вверх на соответствующие места на поле. Используйте все карты каждого типа:

- 30 Офицеров Щ.И.Т.
- 30 Ран
- 30 Зевак



Гений и Замысел

Выберите 1 Гения случайным образом. Положите карту Гения лицом вверх на место Гения на поле. Возьмите 4 карты Тактики, соответствующие выбранному Гению. Положите их под карту Гения лицом вниз в случайном порядке.



- Выберите 1 карту Замысла случайным образом. Положите её лицом вверх на место Замысла на поле. На каждой карте Замысла есть раздел «Подготовка». Выполните инструкции подготовки для этого Замысла. Раздел «Подготовка» на карте Замысла всегда указывает, сколько карт «Стычка» нужно положить в Колоду Злодеев. Положите указанное количество карт «Стычка» на место Колоды Злодеев. У многих Замыслов также есть особые правила.

Колода Злодеев

- Добавьте 5 карт "Атака Гения" в Колоду Злодеев.



- Теперь добавьте Группы Злодеев в Колоду Злодеев. Группа Злодеев — это группа из 8 карт Злодеев, которые работают вместе, например "Гидра" или "Скруллы". На каждой карте Злодея под названием карты указана его Группа Злодеев. Чем больше игроков в партии, тем больше Злодейских групп вы используете, как показано в этой таблице:

Число игроков	Группы Злодеев	Группы Приспешников	Зеваки
2	2	1	2
3	3	1	8
4	3	2	8
5	4	2	12

((Для одиночной игры см. конец книги правил.))

Чтобы добавить Группы Злодеев

На каждой карте Гения, в разделе «Союзники», указана конкретная Группа Злодеев или Группа Приспешников. Обязательно включите эту группу как одну из групп, которые вы добавляете в Колоду Злодеев.

- Выберите остальные Группы Злодеев случайным образом.
- Для каждой выбранной Группы Злодеев добавьте в Колоду Злодеев все 8 карт Злодеев этой Группы.



Группа Злодеев

Чтобы добавить Группы Приспешников:

- Выберите случайным образом нужное количество Групп Приспешников. Приспешники — это более слабые Злодеи, и в каждой группе 10 одинаковых карт. Добавьте эти карты в Колоду Злодеев.



Чтобы добавить Зевак:

- Посмотрите таблицу слева, чтобы узнать, сколько карт Зевак нужно добавить в Колоду Злодеев из Стопки Зевак. Остальные оставьте в Стопке Зевак.



Колода Героев

В игре есть 15 разных Героев. Для каждого из этих Героев есть 14 карт. Соберите Колоду Героев таким образом:

- Выберите 5 Героев случайным образом. Для каждого из этих Героев добавьте все 14 карт этого Героя в Колоду Героев. Итого получится 70 карт.

•Если вы играете впятером, добавьте 6-го Героя.



Начало игры

Перемешайте Колоду Злодеев. Положите её лицом вниз на место Колоды Злодеев.

- Перемешайте Колоду Героев. Положите её лицом вниз на место Колоды Героев. Переверните 5 карт из Колоды Героев лицом вверх на 5 мест Героев в Штаб-квартире.
- Каждый игрок перемешивает свою личную колоду и добирает из неё руку из 6 карт.
- Выберите игрока, который ходит первым. Игроки ходят по часовой стрелке.

В свой ход:

В свой ход вы делаете 3 вещи:

1. Разыгрываете верхнюю карту Колоды Злодеев.
2. Разыгрываете карты с руки, используя их, чтобы нанимать и сражаться.
3. Сбрасываете руку и добирате 6 новых карт.

Шаг 1: Разыграй верхнюю карту Колоды Злодеев

В начале своего хода вскройте верхнюю карту Колоды Злодеев и разыграйте её. То, что вы делаете с этой картой, зависит от того, какая это карта. В Колоде Злодеев есть четыре вида карт: Злодеи, Зеваки, Стычки и Атаки Гения.

Если карта Колоды Злодеев - это Злодей:

Этот Злодей вторгается в город!

Строение карты Злодея:



Злодей вторгается в город, вот что вы делаете:

Злодей входит в город

Переместите нового Злодея на место в городе, ближайшее к Колоде Злодеев. Это место обозначено как «Канализация». (Злодеи в городе всегда лежат лицом вверх.)



При необходимости сдвиньте остальных Злодеев вперёд

На каждом из 5 мест в городе может находиться только один Злодей. Каждый раз, когда Злодей входит на место в городе, на котором уже есть другой, тот, что был на клетке раньше, сдвигается на одно место в сторону Стопки Побега (влево), чтобы освободить место новому Злодею. Один Злодей, входящий в город, иногда вызывает цепную реакцию, и несколько Злодеев сдвигаются вперёд.

- Помните: сдвигайте Злодея вперёд только если ему нужно переместиться, чтобы освободить место для другого Злодея, входящего на это место.



Злодей может сбежать

Если Злодей сдвигается с последнего, пятого места в городе, тогда этот Злодей «сбегает» из города и попадает в Стопку Побега на поле, лицом вверх. Вот что происходит, когда Злодей сбегает:

- Сбегающий Злодей убивает Героя стоимостью 6 или меньше из Штаб-квартиры. Игрок, чей сейчас ход, выбирает, какого из этих Героев убить. Положите этого Героя в Стопку КО на поле, лицом вверх. Сразу же вскройте нового Героя из Колоды Героев лицом вверх, чтобы заполнить пустое место в Штаб-квартире.

- Если у сбегающего Злодея были захваченные Зеваки, тогда каждый игрок должен сбросить одну карту с руки в качестве штрафа за то, что не спас Зевак. В конце концов, какие Супергерои позволяют невинным Зевакам быть унесёнными Злодеями? Каждый игрок сбрасывает только одну карту, независимо от того, сколько Зевак унес с собой этот Злодей. Положите захваченных Зевак в Стопку Побега.
- Если на карте сбегающего Злодея есть эффект «Побег», выполните то, что на нём написано.



Эффект Побег

a Wound.
Escape: Same effect.

У нового Злодея может быть эффект «Внезапная атака»

Если на карте нового Злодея есть эффект «Внезапная атака», выполните то, что на нём написано. Помните: если один Злодей сбежал в момент, когда в город вошел новый, сначала выполните все эффекты «Побег» для сбегающего Злодея, и только потом выполняйте любой эффект «Внезапная атака» для нового Злодея.



Ambush Effect



Если из Колоды Злодеев выходит Зевака:

Этот невинный Зевака захвачен Злодеем! Положите Зеваку под Злодея в городе, который находится ближе всего к Колоде Злодеев. Если в городе нет Злодеев, тогда Зевака захвачен Гением. Убедитесь, что Зевака немного выглядывает из-под низа карты Злодея или Гения, чтобы игроки могли его видеть.

- Каждый раз, когда Злодей с одним или несколькими Зеваками перемещается на новое место в городе, все эти Зеваки перемещаются вместе с этим Злодеем.
- Игроки должны спасти этого Зеваку! Когда игрок побеждает Злодея или Гения с Зевакой, этот игрок спасает Зеваку и кладёт его в свою личную Стопку Побед. Каждый Зевака приносит 1 Победное очко, поэтому чем больше Зевак вы спасаете, тем больше Победных очков вы получаете.



Победные Очки



Если из Колоды Злодеев выходит Стычка:

Карта Стычка показывает, что Замысел продвигается к победе сил зла. Каждый Замысел работает по-разному: его Стычки выполняют конкретное действие, связанное с этим Замыслом. Когда разыгрывается карта Стычка, посмотрите эффект «Стычка» на основной карте Замысла и выполните то, что на нём написано. Положите карту Стычка в Стопку КО, если только на карте Замысла не написано, что её нужно положить в другое место.

На некоторых Замыслах написано, что происходит что-то особое, когда выходит Стычка 1 или Стычки 5–6.



Если из Колоды Злодеев выходит Атака Гения:

Атака Гения показывает, что Гений вступает в бой и атакует Героев. На каждой карте Гения написан свой эффект «Атака Гения». Когда разыгрывается такая карта, посмотрите эффект «Атака Гения» на карте Гения и выполните то, что на нём написано. Положите Атаку Гения в Стопку КО.

Примечание: Злодеи в городе не сдвигаются вперёд, когда из Колоды Злодеев выходят Зевака, Стычка или Атака Гения.



Шаг 2: Разыграй карты с руки, используя их, чтобы нанимать и сражаться

Единственные типы карт, которые могут быть у вас в руке — это Герои и Раны. Строение карты Героя:



После того как вы разыграли верхнюю карту Колоды Злодеев, вы разыгрываете карты с руки. Некоторые ваши карты дают Очки наема, которые позволяют нанимать больше Героев. Другие карты дают Очки урона, которые позволяют побеждать Злодеев. Некоторые карты дают вам способности, например, добрать больше карт. Вот что вы делаете:

- Разыграйте каждую карту у вас в руке в любом порядке, по одной за раз.
- Каждый раз, когда вы разыгрываете карту, выполните то, что на ней написано.
- Вы также получаете любые Очки наема, указанные на значке Очков наема на карте.
- Вы также получаете любые Очки урона, указанные на значке Очков урона на карте.
- На некоторых картах в значке Очков наема может быть число вроде «2+».

«2» означает, что вы всегда получаете как минимум 2 Очка наема с этой карты. Символ «+» означает, что вы можете получить ещё больше Очков наема в зависимости от того, что написано в текстовом эффекте на карте.

- Держите разыгранные карты перед собой до конца вашего хода.



Сверх способности

- У некоторых карт есть Классовая способность со значком класса Героя и двоеточием, например:

: Получи +1★.

- Вы можете использовать эту Классовую способность только если вы уже разыграли другую карту этого класса Героя ранее в этом ходу.
- Класс Героя показан значком класса в верхнем левом углу карты, а также цветом рамки карты.

- Некоторые Классовые способности используют значок Команды, например Мстители или Люди-Икс , вместо значка класса Героя. Они работают так же, как Классовые способности со значками классов Героев. Значок Команды находится в верхнем левом углу карты.
- Вы можете использовать Классовую способность карты только один раз, даже если ранее в этом ходу вы разыграли две или больше карт требуемого класса Героя.
- Чем больше Героев одного и того же класса вы нанимаете, тем чаще вы сможете использовать Классовую способность! Колода, сосредоточенная на одном или двух классах, может быть очень сильной.

Пример Классовых способностей:

- Карта «Одинсон» Тора, показанная здесь, всегда даёт вам 2 Очка наема, когда вы разыгрываете её, даже если у вас нет других карт с нужным значком класса.
- Но если ранее в этом ходу вы уже разыграли другую карту , тогда вы можете использовать Классовую способность «Одинсон», чтобы получить дополнительные 2 Очка наема, и тогда «Одинсон» даст вам 4 Очка наема в сумме.
 - Карта , разыгранная ранее в этом ходу, может быть картой «Капитан Америка», другой картой Тора или даже ещё одной копией «Одинсон».
 - Если вы разыграете две карты «Одинсон» как первые две карты в ходу, вы не сможете использовать Классовую способность для первой разыгранной карты «Одинсон», но сможете использовать Классовую способность для второй карты «Одинсон» в этом ходу. Тогда вы получите 6 Очков наема в сумме.



Наем Героев и Бой со Злодеями
Между розыгрышем карт с руки (или после того, как вы разыграли все свои карты) вы можете нанимать любое количество Героев и сражаться с любым количеством Злодеев. Вы можете нанимать и сражаться в один и тот же ход.

Как нанять Героя:

Вы используете Очки наема, чтобы получить Героя из Штаб-квартиры, по одному за раз. В Штаб-квартире есть пять мест. На этих пяти местах всегда лежат ровно пять Героев лицом вверх. Вы также можете нанимать Героев «Офицер Щ.И.Т.» из Стопки Офицеров Щ.И.Т. на поле. Чтобы нанять Героя:

- Потратьте Очки наема, равные стоимости этого Героя, и положите этого Героя в свою Стопку сброса. Стоимость Героя указана в правом нижнем углу карты. Когда ваша колода закончится и вы перемешаете Стопку сброса, чтобы сделать новую колоду, вы вскоре доберёте этого нового Героя и сможете использовать его способности.

- Затем сразу же заполните пустое место в Штаб-квартире новой картой из Колоды Героев лицом вверх. Каждый раз, когда по любой причине в Штаб-квартире появляется пустое место, немедленно заполните его верхней картой Колоды Героев лицом вверх. Вы даже можете нанять Героя, посмотреть, какой новый Герой появился на его месте из Колоды Героев, а затем нанять и этого нового Героя, если у вас достаточно Очков наема.

Как сражаться со Злодеем:

Вы используете Очки урона, чтобы сражаться с любым количеством Злодеев в городе, по одному за раз. Не важно, на каком месте города находится Злодей. Чтобы сразиться со Злодеем:

- Потратьте Очки урона, равные показателю Здоровья у этого Злодея, чтобы победить его. Затем у вас остаются Очки урона, и вы можете потратить их, чтобы сразиться с другим Злодеем.
- Положите побеждённого Злодея и всех Зевак, захваченных этим Злодеем, в вашу личную Стопку Побед.
- Если на карте Злодея написан эффект «Бой», выполните то, что на нём написано.

Вы можете атаковать Злодея только если у вас есть как минимум столько же Очков урона, сколько Здоровья у Злодея. Вы также можете сражаться с Гением — подробности см. в разделе про Гениев.

Ваша Стопка Побед

- У каждого игрока есть своя личная Стопка Побед. Ваша Стопка Побед (лицом вверх) хранит всех Злодеев, которых вы победили, и всех Зевак, которых вы спасли.
- Злодеи и Зеваки никогда не перемешиваются в вашу колоду.
- Многие игроки держат свою Стопку Побед горизонтально, чтобы не перепутать её со своей Стопкой Сброса (лицом вверх).
- В конце партии Злодеи и Зеваки в вашей Стопке Побед приносят столько Победных очков, сколько указано на их картах.

Шаг 3: Сбрось руку и добери 6 новых карт

- В конце своего хода положите все карты, которые вы разыграли в этот ход, в свою Стопку Сброса.
- Также сбросьте в Стопку Сброса все карты, которые остались у вас в руке и которые вы не разыграли в этот ход.
- Затем доберите 6 новых карт из своей колоды.
- Если в вашей колоде больше не осталось карт, а вам всё ещё нужно добрать карты, перемешайте свою Стопку Сброса, чтобы сформировать новую колоду. Затем доберите оставшиеся карты, которые вам нужны.
- Не перемешивайте свою Стопку Сброса в новую колоду, пока ваша колода полностью не закончится и вам всё ещё нужно добрать или показать дополнительные карты.



Гении

Гений - это могущественный виртуоз зла, который стремится осуществить Замысел и приказывает всем остальным Суперзлодеям, что делать. Игрок может выбрать сражение с Гением вместо сражения со Злодеем. Как и в любом другом бою, вы должны использовать Очки урона, равные Здоровью Гения, чтобы сразиться с ним.

Тактики Гения

Гении используют разные способности во время боёв - это представлено картами Тактики. Все 4 карты Тактики имеют одинаковое число Здоровья, но на каждой из них написан разный эффект «Бой». Когда вы сражаетесь с Гением:

- Выберите случайную карту из четырёх карт Тактики лицом вниз, лежащих под Гением.
- Положите эту карту Тактики в свою Стопку Побед. Она стоит несколько Победных очков.
- Затем выполните эффект «Бой», написанный на этой карте Тактики.

Гений считается побеждённым не раньше, чем игроки победят все 4 его карты Тактики. Если вы соберёте сильную комбинацию, которая даёт вам много Очков урона, вы можете сражаться с Гением несколько раз за один ход.

Примечание: Победа над любой картой Тактики позволяет вам спасти всех Зевак, которые сейчас находятся под этим Гением, и положить их в свою Стопку Побед.

Победа в игре

Игроки выигрывают партию, когда они победили Гения четыре раза.

Примечание: Есть дополнительное правило, которое позволяет игрокам соревноваться в одном финальном противостоянии после того, как Гений был побеждён четыре раза. Правила этого дополнительного режима см. в разделе «Final Showdown» в конце этой книги правил.

Карта Гения



Карта Тактики Гения



Дополнительные правила

Утилизация и убийство

Многие эффекты требуют утилизировать некоторые карты. Это значит: положите их в Стопку КО на поле. Карты в Стопке КО навсегда выходят из игры. Игроки и игра используют одну общую Стопку КО.

- Если на карте написано «убей одного из ваших Героев», это может быть Герой, которого вы уже разыграли в этот ход, или Герой, который всё ещё у вас в руке. Если вы убили Героя, которого уже разыграли в этом ходу, вы всё равно используете Очки наема, Очки урона и особые способности, которые дал этот Герой.

- На самом деле полезно, когда часть ваших стартовых Героев Щ.И.Т. убита, потому что тогда вы чаще будете добирать своих более сильных Героев, а не так часто - более слабых Героев Щ.И.Т..

Герои Щ.И.Т.

Герои Щ.И.Т. тоже считаются Героями для способностей, в которых упоминаются Герои. Поэтому, если вам нужно реализовать «убей одного из своих Героев», вы можете убить одного из своих Героев Щ.И.Т., если хотите.

У Героев Щ.И.Т. свой цвет: серый. Серый считается отдельным цветом для карт, которые считают количество цветов, которые у вас есть. (Например, на некоторых картах Капитана Америки считается количество ваших цветов.)

Спасти Зеваку

На некоторых эффектах написано «Спасти Зеваку». Это значит: возьмите верхнего Зеваку из Стопки Зевак

и положите его в свою Стопку Побед. Это означает, что вы спасаете Зевак, которые оказались в ловушке или в опасности из-за хаоса и разрушений. Каждый Зевака в вашей Стопке Побед даёт вам дополнительные Победные очки в конце партии. Зевак также могут захватывать Злодеи, как описано выше. Если на карте написано «Спасти Зеваку», это не позволяет спасти Зевак, захваченных конкретными Злодеями в городе — чтобы спасти этих Зевак, нужно победить этих Злодеев.

«Получение» карт

На некоторых эффектах написано, что игрок «получает» определённую карту. Это значит: положите эту карту в Стопку Сброса этого игрока. Позже игрок доберёт эту карту - после того, как его колода закончится и он перемешает Стопку Сброса, чтобы собрать новую колоду.

Раны

Некоторые способности заставляют вас получать карты Ран, показывая, что ваши Герои сильно пострадали. Когда игрок получает Рану, возьмите Рану из Стопки Ран и положите её в Стопку Сброса этого игрока. Раны не дают Очков наема или Очков урона, поэтому, когда вы добываете Раны в руку, ваша рука слабее, чем обычно.

- На некоторых картах написано, что вы утилизуете свои Раны, чтобы вам больше не пришлось о них беспокоиться. На некоторых картах Раны даже могут быть вам полезны: когда Халк получает ранения, он просто становится злее... а Злодеи не любят, когда он злится!

- Карты Ран не являются Героями. Если по эффекту какой-то карты необходимо "убить" Героя,

вы не можете убить Рану, потому что Раны - не Герои. Однако если на карте написано «утилизуй одну из своих карт», вы можете утилизировать Рану, потому что карты Ран - это тоже карты.

Лечение Ран

Если у вас в руке есть одна или несколько Ран, вы можете использовать способность, написанную на карте Раны:

- «Лечение: Если в этом ходу ты не нанимаешь Героев и не вступаешь в бои, можешь утилизировать с руки все Раны».
- Часто это стоит делать, если у вас в руке хотя бы две Раны, или если ваш ход и так получался не очень сильным.
- Можно разыгрывать карты из руки и использовать некоторые способности (например, «добери карту»), а затем использовать «Лечение», чтобы утилизировать Раны из руки — при условии, что в этот ход вы не нанимаете Героев и не сражаетесь со Злодеями.

Закончились карты в Колоде Героев или Злодеев

Если одна из этих колод заканчивается до того, как будет завершён Замысел, доиграйте текущий ход, и тогда считается, что игроки успешно пережили Замысел, но не успели остановить Гения. В результате партия заканчивается ничьей между добром и злом. Игрок с наибольшим количеством Победных очков выигрывает как индивидуальный победитель. В следующий раз обязательно доберитесь до Гения!

Закончились карты в Стопке Зевак, Ран или Офицеров Щ.И.Т.

Если одна из этих стопок заканчивается, игра продолжается. Если игрок должен получить одну из этих карт, но в соответствующей стопке больше не осталось таких карт, то игрок не получает эту карту, и игра продолжается. Не берите дополнительные копии из Стопки Утилизации.

Способности на картах

Способности на картах могут отменять правила игры. На некоторых картах написано, что каждый игрок должен сделать что-то. В таких случаях сначала делает игрок, чей сейчас ход, а затем — по часовой стрелке. Если на карте написано сделать что-то, а вы не можете выполнить всё полностью, выполните столько, сколько можете. Например, если на карте написано убей двух Зевак из вашей Стопки Побед, а у вас есть только один Зевака, тогда убейте этого Зеваку. Если способность требует выбора, и не очевидно, кто должен выбирать, то выбор делает игрок, чей сейчас ход.

Свои Герои и один из своих Героев

Эти фразы включают и карты Героев в вашей руке, и карты Героев, которые вы разыграли в этом ходу. Герои в вашей колоде и Стопке Сброса не считаются.

- Например, вы разыграли карту Капитана Америки «Идеальная командная работа». Если в этом ходу вы разыграли эту карту  и ещё две карты  а в руке у вас всё ещё есть ещё две карты  и одна карта , тогда это даст 4 Силы, потому что у вас есть четыре разных цвета Героев.



Герои, разыгранные тобой в этом ходу
Эта фраза учитывает только те карты Героев, которые вы уже разыграли в этом ходу, и не учитывает другие карты, которые всё ещё у вас на руке.

- Например, вы разыграли карту Железного Человека «Дуговой реактор». Вы получите дополнительные за каждую другую карту Героя, которую вы разыграли до «Дугового реактора», но не за карты Героя, которые всё ещё у вас в руке.



Покажите Героя Людей Икс или получите Рану

«Показать карту» означает просто показать другим игрокам, что она у вас есть. Вы не разыгрываете и не сбрасываете карту, которую показали. Когда у вас есть возможность «показать карту», вы можете показать карту из руки или карту, которая уже лежит перед вами, потому что вы разыграли её в этом ходу.

- Например, вы разыграли карту Росомахи и карту Дэдпула, чтобы получить 5 очков урона,

и у вас всё ещё есть в руке четыре карты Агентов Щ.И.Т. Затем вы сражаетесь со Злодеем Саблезубым. Для эффекта «Бой» у Саблезубого вы можете показать карту Росомахи (Люди Икс), которую вы уже разыграли в этот ход, и тогда вам не нужно получать Рану.

Вы также можете просто выбрать получить Рану, если действительно хотите — например, если в вашей колоде много карт, которым Раны приносят пользу.

У Злодея -2 к Здоровью
Некоторые карты уменьшают Здоровье у Злодеев. Здоровье у Злодея никогда не могут стать меньше 0.



Гении не считаются «Злодеями»

Гении настолько сильны, что они далеко превосходят обычных Суперзлодеев. Поэтому Гении не считаются «Злодеями», и способности, которые влияют только на Злодеев, не влияют на Гениев.

Например, на Замысле «Ограбление банка в центре города» написано: «Злодей получает +1 за каждого Зеваку у него в заложниках». Гении этот бонус не получают.

Тайное нашествие Скруллов-перевертышей

Примечание: Герои, унесённые при побеге Злодев, таких как Веранке, королева Скруллов и Скрулл-перевертыш, засчитываются для Победы сил зла.

Классы Героев

Сила включают Героев с грубой физической силой, а также Героев с силой воли, решимостью и лидерством.

Инстинкт используют свирепость и быстрые рефлексы, чтобы доминировать в бою. Некоторые Герои Инстинкта используют сверхчувствительность, чтобы получить преимущество над противниками.

Скрытность включают Героев, которые используют хитрость и обман, чтобы перехитрить врагов. Также сюда входят Герои, которые составляют умные планы боя и используют тонкие суперспособности, чтобы получать небольшие преимущества.

Технологии включают Героев, которые используют продвинутое вооружение, невероятные гаджеты, гениальные изобретения или науку следующего поколения.

Дальний Бой любят всё взрывать. Некоторые Герои Дальнего Боя используют врождённые суперспособности, чтобы наносить мощные удары, а другие - энергетические лучи, силы стихий и ментальные атаки.

Базовые включают всех стартовых Героев Щ.И.Т. и Офицеров Щ.И.Т. Они по-своему тоже Герои, но обычно не справляются так же хорошо, как «высоколетающие» Супергерои.

Группы Героев

Люди Икс: рождённые мутантами со странными суперспособностями, которые выделяют их среди других. Люди Икс поклялись защищать мир, который их ненавидит и боится. Герои Людей Икс в первом наборе Legendary: Циклоп, Эмма Фрост, Гамбит, Роуг, Шторм и Росомаха.

Мстители: (цитата из Avengers Prologue - про день, когда самые могучие герои Земли объединились против общей угрозы, и так родились Мстители). Герои Мстителей в первом наборе Legendary: Чёрная Вдова, Капитан Америка, Соколиный Глаз, Халк, Железный Человек и Тор.

Щ.И.Т.: «Управление стратегической разведки и материально-технического снабжения» - тайная военная и шпионская организация под руководством Директора Ника Фьюри. Она действует за кулисами, чтобы останавливать Злодеев с суперспособностями, пока они не вышли из-под контроля. Герои Щ.И.Т. в первом наборе Legendary: Ник Фьюри, а также Агенты Щ.И.Т., Штурмовики Щ.И.Т. и Офицеры Щ.И.Т.

Друзья Паука: это принадлежность к команде, которая будет использоваться в будущих выпусках Legendary.

Совместная и соревновательная игра

Legendary - это одновременно кооперативная игра (игроки вместе стараются победить Гения) и соревновательная (игроки соревнуются, чтобы

получить больше всех ПО. Некоторые группы стараются сосредоточиться на совместной игре. Другие группы сосредотачиваются на соревновании. А некоторые группы делают понемногу и того, и другого. Некоторые игроки даже начинают с соревнования, а потом всё больше и больше переходят к совместной игре по мере того, как Гений приближается к победе. Это очень похоже на многие сюжеты Marvel!

Настройка сложности

Некоторые группы предпочитают более лёгкую сложность, когда знакомят с игрой новых или более юных игроков, или после того, как победит Гений. Другие группы любят сталкиваться с всё более трудными испытаниями. Один из способов настроить уровень сложности - выбирать, какие карты использовать в следующей партии:

- **Гений**
Гениев с более высоким Здоровьем гораздо сложнее победить. Это самый простой способ изменить сложность.
- **Замысел**
Вы увидите, что одни Замыслы сложнее других. Некоторые Замыслы особенно сложны в сочетании с определёнными Гениями или Группами Злодеев.
- **Группы Злодеев**
Некоторые Группы Злодеев сложнее других. Например, «Враги Асгарда» особенно сильны, а группа Злодеев «ГИДРА» гораздо проще.

Если вы хотите ещё более серьёзных испытаний, вы также можете играть в эти особенно опасные Режимы Испытания. Можно даже сочетать режимы с дополнительными стычками с режимами, где Гений становится сильнее. Посмотрим, сможете ли вы победить их все!

Режимы испытания	Дополнительно
Героический режим	добавьте 1 Стычку в колоду Злодеев.
Режим Чемпиона	добавьте 2 Стычки в колоду Злодеев.
Легендарный режим	добавьте 3 Стычки в колоду Злодеев.
Рассеянный Гений	У Гения -1 
Безумный Гений	У Гения +1 
Разъярённый Гений	У Гения +2 
Гений-Тиран	У Гения +3 
Кошмарный Гений	У Гения +4 
Всесильный Гений	У Гения +5 

Если вы хотите дать новым или более юным игрокам усиление, чтобы им было проще соревноваться с опытными игроками, вы можете заменить часть Агентов Щ.И.Т. на Офицеров Щ.И.Т. в стартовых колодах игрока у новичков. Это также упростит всем игрокам победу над Гением.

Как обучать игре

Для большинства групп лучший способ обучать игре - просто начать играть. Нет необходимости объяснять каждую мелочь заранее

перед тем, как вы начнёте. Вместо этого просто расскажите людям общую тему и цель игры, показывая на разные элементы, когда вы их упоминаете. Вы можете использовать свои слова или сказать, например, так:

«Это игра Marvel про создание колоды Супергероев. Каждый из нас начинает с небольшой колоды базовых Героев. Со временем мы будем нанимать крутых Супергероев, сражаться с Суперзлодеями и в итоге свалить злого Гения. Каждый раз, когда вы играете, в игре разные Герои и разный Гений. В этот раз это Красный Череп. Если мы победим Красного Черепу четыре раза, то мы все побеждаем как команда, а игрок с наибольшим количеством победных очков - единоличный победитель. Но пока мы играем, сама игра даёт нам отпор. Красный Череп пытается осуществить этот злой Замысел: “Использование силы Космического куба”. Если ему это удастся, Победа сил зла -и мы все проиграем. Все перемешайте свои Колоды Игроков и возьмите по шесть карт. Я хожу первым.»

Затем просто сделайте свой первый ход, объясняя, что вы делаете, прямо по ходу дела. Вам не нужно объяснять, что делают Зеваки, Стычки или Атаки Гения, пока они не появятся. Такой подход быстро вовлекает людей в действие, и все разберутся по мере игры.

Одиночная игра

Вы также можете играть в Legendary соло. Вот какие нужны изменения.

Подготовка для соло-игры

- Колода Героев — используйте карты трёх Героев. Всего 42 карты.

- Гений — игнорируйте способность Гения «Союзники».
 - Замысел — используйте любой Замысел, кроме Супер гражданская война и Побег из тюрьмы в Негативной зоне.
 - Колода Злодеев — используйте такие карты:
 - 1 Группа Злодеев
 - 3 карты Приспешников из одной и той же Группы Приспешников
 - 1 Зевака
 - 1 Атака Гения
 - обычное число карт Стычка, указанное в разделе Особые правила на карте Замысла
- Каждый раз, когда вы полностью выполняете эффект карты Стычка, убейте Героя из Штаб-квартиры со стоимостью 6 или меньше.

Подсчёт очков

- Если вы выигрываете игру, сложите свои победные очки и вычтите такие штрафы:
- -4 за каждого Зеваку, которого унесли сбежавшие Злодеи
 - -3 за каждую произошедшую Стычку
 - -1 за каждого сбежавшего Злодея

Запишите свой результат, а также каких Героев, Замысел и Гения вы использовали. Соревнуйтесь, чтобы получить лучший результат против этого Гения и Замысла с другими Героями!

Финальная Схватка (необязательно)

Когда игрок побеждает четвёртую карту Тактика Гения, этот игрок заканчивает свой ход и берёт шесть карт как обычно. Затем начинается Финальная Схватка между игроками и Гением! По очереди каждый игрок теперь выполняет особый «Ход Схватки», начиная с игрока слева от игрока, который победил

четвёртую Тактику Гения. Во время Хода Схватки вы не разыгрываете верхнюю карту из Колоды Злодеев, не нанимаете Героев и не сражаетесь со Злодеями. Вместо этого:

- Разыграйте карты из вашей руки как обычно, применяя их способности, и получая очки наема и очки урона.
- Сложите все полученные вами очки наема и очки урона в один общий большой Итог Схватки.
- В конце вашего Хода Схватки не добирайте новую руку.

Игрок с самым высоким Итоговым счетом выигрывает Финальную Схватку! Этот игрок кладёт реальную карту Гения в свою личную Стопку Побед. Эта карта стоит несколько победных очков.

Когда Финальная Схватка завершена, Гений полностью повержен, и все игроки одерживают командную победу! Кроме того, игрок с наибольшим количеством победных очков в своей Стопке Побед получает личную победу и становится самым легендарным героем из всех!

Ничья в Финальной Схватке

Если несколько игроков делят самый высокий Итог Схватки, начинается Супер-Схватка! Каждый из этих игроков сбрасывает все разыгранные им карты в свой Сброс и берёт новую руку из шести карт. Затем каждый из этих игроков выполняет ещё один Ход Схватки, чтобы определить победителя Финальной Схватки.

Если ничья повторяется, продолжайте проводить дополнительные Супер-Схватки, пока кто-то не выиграет.

Game Contents

Rulebook, game board and 560 cards:

- 14 cards for each of 15 different Heroes (210 cards)
(Each Hero has 1 rare, 3 uncommons, 5 of one common, and 5 of another common)
- 8 cards for each of 7 different Villain Groups (56 cards)
- 10 cards for each of 4 different Henchmen Villain Groups (40 cards)
- 40 S.H.I.E.L.D. Agents
- 20 S.H.I.E.L.D. Troopers
- 30 S.H.I.E.L.D. Officers
- 30 Bystanders
- 30 Wounds
- 4 Masterminds, each with 4 Mastermind Tactics (20 cards)
- 8 different Schemes
- 11 Scheme Twists
- 5 Master Strikes
- 60 Dividers

Use the dividers in the box to separate the different types of cards. Some people like to put their cards in card sleeves to help protect them.



Credits

Game Design and Card Set Design: Devin Low

Art Direction: Devin Low, Nick Leslie.

Development Team: Jason Brenner, Bubby Johanson, Crystal Lautzenheiser, Nick Leslie, Mark Shaunessy.

Brand Management: Jason Brenner

Graphic Design: Krista Timberlake, Brian Bateman.

Production: Mike Eggleston, Krista Timberlake, Marsha Weddle, Gordon Tucker, Rudy Diaz, Suzanne Lombardi, Travis Wingo, Tom Van Cleave.

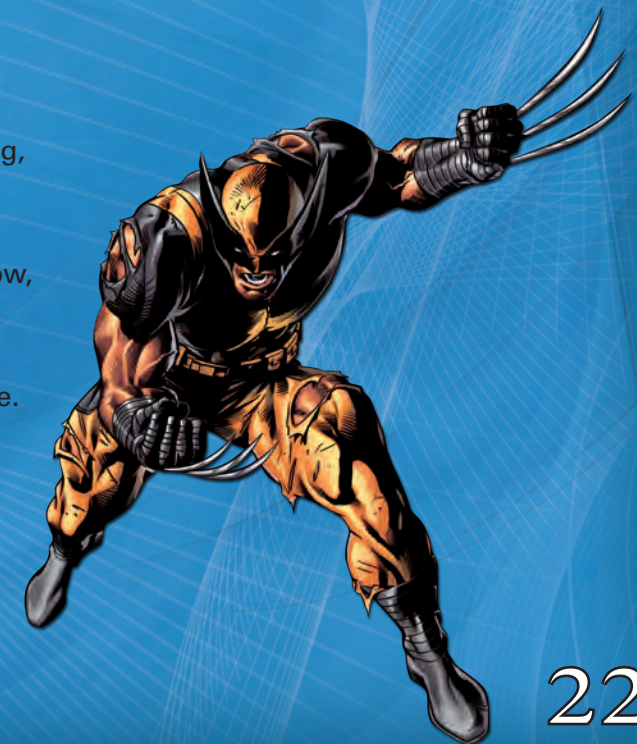
Project Management: Louise Bateman, Susan Dent.

Product Management: Bubby Johanson

VP of Marketing and Business Development: Jason Masherah

Chairman and CEO, Upper Deck Company: Richard McWilliam

Playtesters: The Beeman family, Victor Blaiotta, Brandon Bozzi, Jason Brenner, Max Clendenning, Sean Dawson, Skaff Elias, James Ernest, Marty Forbeck, Matt Forbeck, Richard Garfield, Rob Heinsoo, Joshua Howard, Paul Hughes, Bubby Johanson, Nick Leslie, Rob Lightner, Lindsey Low, Jason Mai, Greg Marques, Dylan Mayo, Paul Peterson, Bruce Phillips, the Satnik family, Jay Schneider, Dustin Stokes, Justin Woods, Jeff Pirootzshad, Robert Borman and many more. My deepest thanks for all your help!



Краткая памятка Подготовка к игре

Начальная подготовка

- Каждый игрок перемешивает свою Колоду Игрока из 8 Агентов Щ.И.Т. и 4 Штурмовиков Щ.И.Т., затем берет на руку 6 карт.
- Разложи всех Офицеров Щ.И.Т., Раны и Зевак на игровом поле на соответствующие места.
- Выбери 1 Гения случайным образом и положи его на игровое поле, а 4 карты Тактики Гения положи под него лицом вниз в случайном порядке. Проверь, каких Злодеев этот Гений берет в Союзники.

Колода Злодеев

- Выбери 1 Замысел случайным образом. Следуй его инструкциям раздела «Подготовка». Положи в Колоду Злодеев столько карт Стычка, сколько указано.
- Добавь 5 карт Атаки Гения в Колоду Злодеев.
- Добавь в Колоду Злодеев столько Групп Злодеев, Групп Приспешников и Зевак, сколько указано ниже. Перемешай Колоду Злодеев.

Число игроков	Группы Злодеев	Группы Приспешников	Зеваки
2	2	1	2
3	3	1	8
4	3	2	8
5	4	2	12

Колода Героев

- Выбери 5 Героев случайным образом. Добавь все карты этих Героев в Колоду Героев (всего 70 карт). Перемешай.
- Если играете в пятером, добавь 6-го Героя.
- Выложи 5 карт с верха Колоды Героев в Штаб-квартиру лицом вверх.

В свой ход

1. Разыграй верхнюю карту Колоды Злодеев.
2. Разыграй карты с руки, используя их, чтобы нанимать и сражаться.
3. Сбрось свою руку и добери 6 новых карт.



marvel.com
TM & ©2012 Marvel & Subs.

©2012 UDC, Inc. 2251 Rutherford Road, Carlsbad, CA 92008. All rights reserved.
Printed in Canada.

