Данный перевод может отличаться от оригинала , т.к. переводился с учетом игровой специфики и простой логики, некоторый худож. текст был опущен , все игровые моменты детально описаны .

Перевод осуществлен специально для публикации на сайте tesera.ru пользователем Zero по личной инициативе. Приятной игры .

Добро пожаловать в Legendary the Marvel Deck-Building Game! Злые Повелители такие как Магнето и Доктор Дум ведут за собой орды супер-злодеев , планируют темные замыслы уничтожения вселенной Марвел ! Только вы можете остановить их , возглавляя таких супер - героев как Человек -паук , Железный человек и Россомаха !

В этой игре для 1-5 игроков , каждый игрок начинает с его собственной колодой базового героя .В начале вашего хода , вы играете верхнюю карту из колоды Злодеев, показывая , как Злодеи вторгаются в город , захватывают прохожих , и происходят спец события .Затем вы разыгрываете карты Героев из вашей руки чтобы произвести Атаку , Набрать Очков , или разыграть спец способности . Вы атакуете с помощью своих героев злодеев дабы их уничтожить. Вы используете Набор Очков чтобы нанимать более мощных героев в вашу колоду . Всякий раз , когда в вашей колоде кончаются карты , вы перетасовываете вашу колоду сброса чтобы сформировать новую колоду , включая всех новых героев которых вы наняли .Таким образом , ваша колода становится мощнее и мощнее с течением времени. Наберитесь достаточной мощью и вы сможете победить повелителя Зла ! Но будьте осторожны ,если игроки не уничтожат повелителя достаточно быстро , он( повелитель) завершит свой темный замысел и зло победит !

 Как выиграть

Игроки должны работать ( играть ) вместе чтобы победить Повелителя 4 раза .Если они это сделают значит Повелитель побежден раз и навсегда , и все игроки побеждают в игре как и подабает силам добра !Кроме того , побеждая Злодеев и спасая прохожих , каждый зарабатывает Победные Очки. Если игроки победили Повелителя , то игрок набравший наибольшее количество Победных Очков становится самым Легендарным из всех и является победителем в индивидуальном зачете ( то есть первый из достойнейших).

 Как побеждает Повелитель

В отличие от других игр , игра Legendary сама противостоит игрокам ! Повелителем , таким как Магнето или Док.Дум игрок не играет. Вместо этого игра сама управляет ( играет ) за Повелителя. Повелитель на протяжении всей игры трудится чтобы исполнить злой Замысел. Каждая карта злого Замысла имеет текст , где сказано Зло Побеждает, который объясняет как Повелитель должен осуществить свой замысел .Если Замысел исполнен , то Повелитель выигрывает и все игроки проигрывают!

 Ваша первая партия (игра)

Для первого раза , следуйте начальным инструкциям на след. страницах с помощью Спец. карты , вместо перечисленных там колод выберите колоды наугад .После вашей первой игры , каждая новая партия будет использовать новых Героев , Злодеев ,Повелителей и Замыслы , так что всегда будет что-то новенькое .

Ваша первая партия - карты для использования :

Повелитель : Красный череп

Злой Замысел : Освободить Силы Космического Куба( да-да как в том фильме про Кэпа))

Герои : Человек-Паук, Железный Человек, Росомаха, Циклоп, Соколиный Глаз

Злодейские группировки в колоде злодеев:

* для 2х игроков - Гидра , Spider-враги , Часовые
* для 3х - Гидра , , Spider-враги , Часовые , Скруллы
* для 4х - Гидра , , Spider-враги , Часовые , Скруллы, Ниндзя клана Руки
* для 5х - Гидра , , Spider-враги , Часовые , Скруллы, Ниндзя клана Руки , Злые мастера

Подготовка к игре

* Колоды игроков : раздайте каждому игроку по 12 карт ( 8 агентов S.H.I.E.L.D ,4 десант S.H.I.E.L.D.)
* Игровые колоды : Положить эти колоды карт лицевой стороной вверх в их ячейки на поле . Использовать все карты каждого Типа : 30 офицеров S.H.I.E.L.D. 30 раны 30 прохожих
* Повелитель и Замыслы : Возьмите одного Повелителя наугад. Положите карту Повелителя лицом вверх на его место на игровом поле. Возьмите 4 карты Тактики данного Повелителя. Положите их лицом вниз под карту Повелителя . Выберите одну карту Замысла наугад. Положите её в соответствующую ячейку на поле .Каждый замысел имеет раздел Установки( настройки ). Следуйте написанным там инструкциям . Данные Настройки всегда указывают сколько нужно положить карт Сплетение Замысла в колоду злодеев ( то есть каждая разыгранная карта Сплетения приближает завершение всего злодейского плана).Положите несколько таких карт в колоду злодеев так ,чтобы начать ? колоду Злодеев. Некоторые Замыслы имеют свои уникальные специфические правила.
* Колода злодеев : Добавьте 5 карт Удар Повелителя . Теперь добавьте Злодейские группировки ( скруллы ,Гидра и т.д.) Злодейская группировка - это группа из 8 карточек злодея , которые работают вместе , например Гидра или Скруллы .Каждая карта Злодея содержит название группы , расположенное под именем карты . Чем больше игроков играет в игру , тем больше Злодейских групп используется в игре :

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Коллич . игроков | Злодейск. группы | приспешники | Группы прохожих |
|  2 | 2 | 1 | 2 |
| 3 | 3 | 1 | 8 |
| 4 | 3 | 2 | 8 |
| 5 | 4 | 2 | 12 |

* Как набирать Злодейские группировки : Каждая карта Повелителя указывает какие Злодейские группировки или каких Приспешников он возглавляет. Обязательно положите такие карты в колоду Злодеев. Затем выберите наугад другие Злодейские группировки , и добавьте все 8 карт каждой выбранной группировки в колоду Злодеев.
* Как набирать Приспешников : Выберите Приспешников случайным образом ( количество указано в таблице вверху) и возьмите все 10 карт данных Приспешников( они слабее злодеев). Добавьте эти карты в колоду Злодеев.
* Как набирать прохожих : Сверьтесь с таблицей ( вверху) - столько групп прохожих вам нужно набрать и добавить в колоду злодеев.
* Колода героев : В игре представлены 15 разных героев , у каждого героя по 14 карт . Выберите наугад 5 различных героев , замешайте все карты данных героев в колоду Героев ( это 70 карт). Если игроков 5 - добавьте 6 героя

Начало игры

* Перемешайте колоду Злодеев. Переместите её на соответствующую ячейку игрового поля лицом вниз.
* Перемешайте колоду Героев. Переместите её на соответствующую ячейку на игровом поле. Сдайте 5 карт из колоды Героев и положите их в ячейки HQ( эт где корабль нарисован ) . Каждый игрок тасует свою собственную колоду и набирает в руку 6 карт. Выберите первого игрока.
* В ваш ход : 3 действия - 1. Разыграть верхнюю карту из колоды злодеев. 2. Играть карты из вашей руки чтобы Нанимать или Сражаться. 3. Сбросьте вашу руку ( все карты в руке) и наберите новые 6шт.
1. В начале вашего хода вы должны разыграть верхнюю карту из колоды злодеев. От того , что это будет за карта зависят ваши дальнейшие действия с ней. Их там 4 вида - Злодеи , прохожие , Сплетение злого плана и Удар Повелителя.

Описание карты злодея - в вверху карты её название ,под ней принадлежность к Злодейской группе , на правой стороне есть оранжевый кружок с цифрой - это победные очки за этого Злодея. В нижнем правом углу большая цифра - это количество урона , которое нужно нанести злодею что бы его уничтожить. В центре карты описанные спец.свойста данной карты.

* Если это Злодей то он вторгается в город ! Итак , когда злодей вторгается вот что происходит - выложите нового Злодея в локацию города под названием Канализация лицевой стороной вверх. Если Канализация уже занята другим Злодеем , то переместите его на 1 поле влево( в Банк) , а нового выкладывайте на освободившуюся Канализацию. Иногда появление нового Злодея запускает цепную реакцию , когда все клетки города заняты и старые злодеи начинают сдвигаться влево. Помните ! только если клетка на которую должен переместиться Злодей занята , тогда начинают сдвигаться все остальные Злодеи.
* Побег злодея. Если Злодея выталкивают с последней локации Мост( 5я по счету ) , то он считается сбежавшим и перемещается в соответствую ячейку на игровом поле лицом вверх. Затем , игрок в чей ход был совершен побег , сбрасывает любого героя из ячейки HQ в ячейку KO ( нокаут героя).Сразу же возьмите карту из колоды Героев и положите на освободившуюся локацию лицом вверх.

Если сбежавший Злодей имел захваченного прохожего , то КАЖДЫЙ игрок должен скинуть карту героя как описано выше . Переместите захваченных прохожих в ячейку сбежавших Злодеев.

Если сбежавший злодей имел эффект ПОБЕГ , то выполните то что там написано ( на карте Злодея).

Новопоявившийся злодей может иметь эффект ЗАСАДА. Выполните то что там написано ( на карте Злодея )ПОМНИТЕ ! если злодей сбегает когда появляется данный злодей ( с ЗАСАДОЙ) ,все эффекты ПОБЕГОВ выполняются перед эффектом новопоявившегося Злодея.

* Если это прохожий - то его тут же захватывает ближайший Злодей !Положите прохожего под карту Злодея. Если злодеев нет , то прохожего захватывает сам Повелитель . Положите прохожего так , чтобы все игроки видели его.

Каждый раз , когда Злодей переходит из одной локации города в другую , прохожие переходят вместе с ним .Если Злодей или Повелитель побежден , тот игрок который это сделал забирает освобожденных прохожих и получает Победные Очки ( 1 очко за каждого прохожего )

* Если это карта Сплетение замысла , то выполните то что написано на данной карте .Когда требуемые действия выполнены , смотрим на карту основного Замысла где написано Сплетение.
* Если это карта удара Повелителя - данная карта представлена самим Повелителем , который пришел дабы самому надрать всем задницы! ( самому расправиться с героями). Каждый Повелитель имеет свои специфические особенности данного удара .Когда карта Удара Повелителя сыграна , посмотрите особый эффект Удара Повелителя на карте самого Повелителя и выполните эти действия .Скиньте использованный Удар повелителя в зону KO.
1. Разыграйте карты из вашей руки используя их для вербовки или для сражения .Используйте только те карты , которые вы можете ( Герои и Раны).
* Итак , описание карты героя : в левом верхнем углу обозначение команды , в которую входит данный герой. Сразу под ней значек показывающий тип атаки. Ниже ( все левая сторона карты ) может располагаться звездочка с цифрой - это очки для Найма других героев. В левом нижнем углу располагается сила атаки героя ( исп. для нанесения урона). В центре вверху карты располагается название карты , сразу под ней - имя героя. В правом нижнем углу находится монетка с цифрой - это количество требуемых очков Найма для добавления данной карты в вашу колоду.
* Каждую карту можно сыграть один раз за ход. Разыгрывать карты из руки можно в любом порядке. Вы можете в любое время использовать очки Найма указанные на карте. Использовать любую атаку указанную на имеющейся у вас карте. У некоторых карт очки Найма указаны как 2+. То есть вы всегда можете получить минимум 2 очка с данной карты , но могли бы и больше если будете выполнять условия описанные на такой карте. использованные в этот ход карты остаются у вас до конца всего вашего хода.
* Супер-способности . Некоторые карты имеют супер-способности с изображением класса героя и двоеточием ( на рис. изображен кулак , после которого идет двоеточие и изображен получаемый бонус).Вы можете использовать суперспособность данной карты только если перед ней разыграли карту героя того же класса ( ну типа рукопашник или стрелок ). Класс карты героя показан в левом верхнем углу , а так же определенным цветом по краям самой карты.
* Некоторые Суперсилы используют значки команд , таких как Мстители или Иксменов вместо значка класса героя. Они работают так же как и супер-способности с изображением класса героя. Супер-силу можно использовать только один раз за ваш ход , вне зависимости сколько карт нужного класса вы разыграли перед этим. Чем больше героев одного класса или одной команды вы наймете , тем более мощными будут получатся ваши комбинации и чаще будете их использовать.

Найм героев и борьба с Злодеями

* После того , как вы разыграли несколько героев из вашей руки или ничего еще не делали , вы можете нанять любое количество героев в ваш ход( главное чтоб очков хватило ) и сражаться с любыми злодеями в любом порядке.

Как нанять героя

* Используйте Очки найма ( это звездочки на картах) чтобы получить героя из HQ( штаб-квартира) по одному за раз .Штаб-квартира - это поле из 5 ячеек. Эти ячейки всегда содержать 5 героев лицом вверх. Вы так же можете Нанять Офицеров Щ.И.Т.А. из соответствующей колоды. Используйте очки Найма равные стоимости выбранного вами героя ( потратьте их) и положите героя в вашу стопку сброса. Итак , когда заканчивается ваша колода вы , соответственно , перемешиваете вашу колоду и вам становятся доступны более мощные карты !( если конечно же вы их наняли)
* Затем пополните освободившиеся ячейки Штаба из колоды Героев( лицом вверх). Вы можете нанять Героя , заполнить освободившуюся ячейку новой картой и тоже её нанять !( не забываем про очки найма)

Как побеждать Злодеев

* Вы используете Атаку чтобы атаковать любое количество Злодеев( по одному разу ). Не важно в какой локации Города находиться злодей.
* Расходуйте Атаки равномерно , используйте для уничтожения Злодея только ту Атаку , которая совпадает с его Мощью. Остальные же Атаки можно будет потратить на других Злодеев.
* Поместите поверженных Злодеев и освобожденных прохожих в личный пул( чтобы потом было удобно считать победные очки ).
* Если у атакованного Злодея есть эффект Сражение , то выполните то что там написано ( на карте) перед тем как сравнить атаку героя и Мощь Злодея. Вы так же можете атаковать самого Повелителя !( об этом далее )
1. Сброс руки и набор новых 6и карт
* После окончания вашего хода , положите все сыгранные ваши карты в сброс, так же сбросьте все карты из вашей руки. Затем наберите 6 новых карт и вашей колоды .Если ваша колода кончилась , то перетасуйте колоду сброса - новая игровая колода готова !

Повелитель

Повелитель - это могущественный злой гений который осуществляет Злобные планы и указывает что делать своим подчиненным. Игроки могут решать кого атаковать - Повелителя или Злодея. Как и в любой другой драке , чтобы навалять Повелителю ваша Атака должна быть равна требованиям атаки Повелителя ( все как у Злодеев).

Тактики Повелителя

Повелитель использует различные способности в течении всей битвы, представленные картами Тактика Повелителя. Каждая такая карта имеет как обычную атаку так и спец. действия.

Как сражаться с Повелителем - выберите одну из карт Тактики ( наугад) и положите её в свой победный пул. Это будет стоить несколько Победных Очков. Затем следуйте описанию Атака на карте.

Повелитель не побежден окончательно до тех пор , пока у него есть карты Тактики. Если вы вдруг создаете удивительное мега комбо которое дает вам тонны мощи( так и написано прям )- вы можете сражаться с Повелителем несколько раз за один ход ! Побеждая Повелителя ( не окончательно ) вы получаете всех захваченных прохожих( захвачены этим засранцем).

Победа

Игроки побеждают когда Повелитель был повержен 4 раза. Однако , это не обязательно , в конце правил приведены спец. правила для Финальной битвы , в которой можно будет навалять Повелителю еще раз.

Дополнительные правила

* КО - многие карты имеют свойство под название КО, что означает сбросить некоторые карты , скинуть. Это значит что вам нужно положить эти карты ( которые нужно сбросить согласно условию ) в ячейку под название КО. Карты , находящиеся в ячейке КО выбывают из игры и в дальнейшем не используются . Если карта требует сбросить таким образом Героя , то вы можете сбросить как уже сыгранную в этот ход карту так и не сыгранную. Сбрасывание ваших начальных героев Щ.И.Т.А. не так уж и плохо , это позволит в будущем использовать более мощных героев Щ.И.Т.А. чаще.
* Герои Щ.И.Т.А. - таких героев следует использовать как Героев для специальных способностей , которые используются для других Героев ( дают очки Найма например или сбросить под действие КО ). У героев Щ.И.Т.А. есть собственный цвет - серый. Некоторые карты имеют требования ( как у Кап. Америка ) связанные с количеством цветов карт в вашей колоде, так вот Серый цвет ЩИТА так же является отдельным цветом .
* Спасение Прохожих . Некоторые свойства карт имеют надпись Спасение Прохожего. Это значит что вы должны взять верхнюю карту из колоды Прохожих и положить в свой Победный пул ( где лежат побежденные Злодеи и освобожденные прохожие ). Некоторые карты велят Спасти Прохожего и если вы не можете сделать этого в силу того что они ( прохожие ) захвачены Злодеями - вы должны вежливо попросить ( победить ) данного Злодея .
* Получение карты - некоторые карты говорят вам получить определенные карты , то есть вы должны положить эту карту в вашу стопку сброса , и она будет использоваться в будущем , когда вы снова начнете формировать вашу новую колоду ( в следствие окончания карт вашей колоде ).
* Раны - некоторые спец. способности карт обязывают взять вас карту Ран , которая показывает что ваш Герой получил серьезную травму. Для этого вы должны взять карту из колоды Ран и положить её в свою колоду сброса .В итоге , когда вы берете такую карту в руку , она ничего не дает , просто ослабляет вашу руку ( как , каким образом ? спец.эффекты ?) Так же , карты Ран можно сбрасывать под действие КО , а в некоторых случаях , таких как Халк , раны начинают злить его и Злодеи начинают беспокоиться.... Карты Ран НЕ являются Героями ( да неужели ???).
* Заживление Ран. Если вы имеет карты Ран в руке , то вы можете использовать описанные в этой карте свойства : сбросить КО все карты ран если не набирали в этот ход Героев или победили Злодея . Это нормально , если вы используете СПОСОБНОСТЬ карты Взять карту и потом воспользоваться заживлением ( и карту взяли и Раны скинули )
* Окончание карт в колоде Героев или Злодеев. Если такое происходит ДО завершения Зловещего Плана то ................... Повелитель убежал , герои как бы победили . Ничья. Считаем победные очки и все такое.
* Окончание карт в колоде Ран , Прохожих или Офицеров Щ.И.Т.А. Все просто - кончились , ну и ладно ! Играем дальше , просто если карта или событие попросит взять вышеописанную карту - вы её не берете. Новые карты добавлять нельзя !
* Если правила вступают в противоречие свойствам карты - выполняйте то что можете и считаете правильным ( сам в шоке от такой трактовки ). Если способность заставляет что-то сделать несколько игроков одновременно - начинайте делать с того игрока чей сейчас ход .
* Ваши Герои и Герои которые у вас есть - эта фраза относиться к тем героям которые есть у вас в руке в данных ход ( как сыгранные в этот ход так и не сыгранные ).
* Показать карту - это означает что всего лишь нужно показать остальным игрокам вашу карту , вы ее не играете и не сбрасываете . Так же можно Показывать и уже сыгранные в этот ход карты .
* Злодей получает -2 к Мощи. Это значит что его показатель Мощи снижен на 2 пункта
* Повелители НЕ являются Злодеями , и некоторые эффекты которые зависят от количества Злодеев в расчет Повелителя не берут. Так же , если Злодеи получают бонусы , то Повелитель их не получает ( типа нечего якшаться с мелочью ).
* “Тайное вторжение Оборотней Скруллов ” - Герои переносятся под сбежавших Злодеев , как например Королева скруллов Веранке и Оборотней скруллов .Не является победой ( А , ну все ясно , ок ).

Классы Героев

Думаю , если в руках есть карты героев , то не трудно будет самим разложить их по одинаковым цветам и понять кто чем занимается )))

Команды Героев

Думаю всем известны Икс-мены , Мстители , Служба Щ.И.Т. А вот Друзья Спуди( Человек-Паук , кто понял - респект ))- будут использоваться в третьем дополнении для данной игры.

Регулировка сложности

|  |  |
| --- | --- |
| Название  | Эффекты  |
| Героический режим | Добавьте одну карту Экстра Сплетение Плана в колоду Злодеев |
| Чемпионский режим | Добавьте 2 карты Экстра Сплетение плана в колоду Злодеев |
| Легендарный режим | Добавьте 3 карты Экстра Сплетение плана в колоду Злодеев |

|  |  |
| --- | --- |
| Сила Повелителя  | Эффект |
| Растерянный Повелитель  | -1 к Мощи Повелителя |
| Маниакальный Повелитель  | +1 к мощи |
| Взбешенный Повелитель  | +2 к Мощи  |
| Деспотичный Повелитель  | +3 к Мощи |
| Кошмарный Повелитель | +4 к мощи |
| Всемогущий Повелитель | +5 к Мощи |

Данные режимы и Силу повелителя можно комбинировать в любом порядке. Так же не забывайте , что сами Повелители, их последователи , Злодеи и злодейские Планы так же очень различаются. Так что может получится такой апокалипсис какой вам и не снился. И не надо потом плакать в подушку )))

Правила для одного игрока ( соло)

 Берете 3х героев , игнорируйте особенность Повелителя - Всегда возглавляет.. Используйте любые замыслы ( злодейские ) кроме Гражданской войны супергероев и Прорыв негативной зоны заточения?. Используйте 1 злодейскую группировку , 3х приспешников выбранного Повелителя .Количество карт Сплетение замысла смотрите в спец. правилах для 1 игрока.

Подсчет очков ( для чего ? узнать насколько ты крут по сравнению с собой ?) : -4 очка за каждого сбежавшего с Злодеем Прохожего , -3 за каждый произошедший Сплетение плана , -1 за каждого сбежавшего злодея.

Решающий поединок

( необязательно , чисто для поднятия самооценки играющих )). После последней , четвертой победы над Повелителем настает время решающей битвы ! Так вот , Герои не набираются , Злодеи тоже . Атака производится по принципу - берем атаки всех ваших героев и разом с прогиба утыкаем или не утыкаем Повелителя. В конце вашего хода вы не набираете новую руку. каждый игрок атакует таким образом Повелителя , и тот у кого сумма была выше всех остальных считается единоличным победителем Повелителя и забирает его ( повелителя ) в свой победный пул. Про количество Мощи и значение суммарной атаки ничего не сказано , так что скорее всего атака может быть даже меньше мощи Повелителя , это можно объяснить что Повелителю уже очень плохо и ему достаточно простого пинка . Если у нескольких игроков одинаковое значение , то скиньте все карты с руки и наберите 6 новых карт из вашей колоды и повторите вышеописанные действия. Поступайте так столько раз ,сколько потребуется.