



SUPER HEROES

マーベルスーパー・ヒーローズ

コマンドー・パーティー

準備

ゲームを始める前に、テーブル中央に「スーパーヒーロー」を配置します。プレイヤーが望むなら、『マジック：ザ・ギャザリング | マーベル スパイダーマン』のコマンドー・パーティーで使ったスーパーヒーローを選択肢に加えることもできます。年齢の一番若いプレイヤーから時計回りに、各プレイヤーはスーパーヒーローを1枚ずつ選び、統率者領域に置きます。残りのスーパーヒーローはゲームの外部に置きます。それらはこのゲームで使いません。テーブル中央にインフィニティ・ストーン表を配置し、すべてのプレイヤーが確認できるようにします。

ルール

スーパーヴィランは打ち倒され、インフィニティ・ストーンはスーパーヒーローの手に渡りました!今こそ宇宙規模の戦いで究極の勇者を決するときです!

スーパーヒーロー

- スーパーヒーロー・カードはパーマネントではなく、取り除かれたり破壊されたり、その他の方法で除去されたりしません。
- ゲーム中に、スーパーヒーロー・カードはインフィニティ・ストーン表の効果によって ∞ カウンターを得ます。 ∞ カウンターはこの方法によってのみ置かれます。「増殖」など他の効果による影響は受けません。
- 各スーパーヒーロー・カードは能力を2つ持っています。1つは常に効果を発揮します。 ∞ 能力は、そのスーパーヒーロー・カードの上に ∞ カウンターが3個置かれたら効果を発揮するようになります(以下参照)。

インフィニティ・ストーン

- 先攻プレイヤーの3ターン目から、インフィニティ・ストーンが効果を発揮するようになります。それ以降、各プレイヤーの終了ステップの開始時に、そのプレイヤーは6面ダイス1個を振り、その出目によって効果を発揮するストーンが決まります。
- 各インフィニティ・ストーンは、その力を引き出すために何かを必要とします。あなたが最初の指示を実行した場合、能力が誘発します。プレイヤーはこの能力に対応することができます。その能力が解決されるに際し、あなたのスーパーヒーローの上に ∞ カウンター1個が置かれ、あなたはそのストーン固有の恩恵を受けられます。
- ただしご注意ください!もちろん恩恵は大きいですが、インフィニティ・ストーンの力を振るうには莫大なリスクがともないます。ダイスを振ったら、その結果が好ましいものかどうかに関わらずストーンの指示を実行しなければならないのです。

インフィニティ・ストーン



1-マインド

カード2枚を捨てる。
あなたがこの方法でカードを1枚以上捨てたとき、あなたのスーパーヒーローの上に∞カウンター1個を置き、その後カード2枚を引く。

2-リアリティ

あなたがコントロールしていて土地でもトークンでも統率者でもないパーマネント1つを追放する。そうしたとき、あなたのスーパーヒーローの上に∞カウンター1個を置き、その後あなたのライブラリーの一番上のカードを公開する。それがパーマネントカードなら、それをタップ状態で戦場に出す。

3-スペース

あなたがコントロールしていて土地でないパーマネント1つをオーナーの手札に戻す。そうしたとき、あなたのスーパーヒーローの上に∞カウンター1個を置き、その後あなたの手札からマナ総量がこの方法で戻したパーマネントよりも小さいパーマネント・カード1枚を戦場に出してもよい。

4-パワー

あなたがコントロールしていてパワーが4以上でありアンタップ状態のクリーチャー1体をタップする。そうしたとき、あなたのスーパーヒーローの上に∞カウンター1個を置き、その後この方法でタップしたクリーチャーの上に+1/+1 カウンター2個を置く。

5-タイム

あなたがコントロールしていてトークンでない、アーティファクトやクリーチャーである1つを選ぶ。それをタップし、その後それの上に麻痺カウンター2個を置く。そうしたとき、あなたのスーパーヒーローの上に∞カウンター1個を置き、あなたがコントロールしていてそれでないパーマネント最大4つをアンタップする。

6-ソウル

統率者でないクリーチャー1体を生け贄に捧げる。そうしたとき、あなたのスーパーヒーローの上に∞カウンター1個を置き、その後あなたの墓地からマナ総量がその生け贄に捧げたクリーチャーよりも小さいクリーチャー・カード1枚を戦場に戻す。