



プレイ人数
2-5人

対象年齢
6才から

プレイ時間
10-20分

イントロダクション

突如現れたヘキサ共和国軍を名乗る軍団は、怪人たちを世界各地に送り込み世界征服のための侵攻を開始した。この危機に対処できるのは、地球の平和を守ってきたヒーローたちだけだ。この緊急事態の招集に応じてくれた君たち司令官はヒーローたちを集め、戦隊を編成して怪人たちから地球を守るのだ！



セット内容

ヒーローカード (54種 × 各1枚)



怪人カード (9種・全20枚)



リーダーカード (1枚)



サマリーカード (5枚)



説明書 (1部)



カードの凡例

ヒーローカード

担当色
所属している戦隊で担当している色です (9種類)

赤 青 黄 緑 桃 白 黒 金 銀

戦間タイプ
ヒーローの属性です (4種類)

ヒーローカードの例:
所属戦隊名: ヒーローが所属している戦隊の名前です
ヒーロー名: ヒーローの名前
ヒーロー紹介: 燃える情熱と正義の心でどんな逆境にあってもくじけることなく戦い抜く正義の味方の赤のヒーロー。

怪人カード

怪人タイプ
怪人の階級です (悪、下の2種)

怪人名
怪人の名前

戦闘力
戦闘時に参照する値です

星
特殊効果

怪人がもつ能力です

怪人カードの例:
怪人タイプ: 悪
怪人名: カマキリ機甲師団 アンティス上尉
戦闘力: 19
星: 5つ星
特殊効果: 編成されているパワータイプのヒーローの枚数分その戦隊の戦闘力が減少する。

ゲームの概要

プレイヤーは地球を守るためにあらゆるヒーローを統括する司令官です。各プレイヤーは手札の**ヒーローカード**をうまく組み合わせて「戦隊」を編成し、各ラウンド毎に地球に襲来する「怪人」と戦いましょう。

怪人を倒したプレイヤーは名誉ある司令官の証として「星」がゲットできます。ゲーム終了時、**最も多くの星**をゲットしていたプレイヤーが最も地球を救ったとして**勝者**となります。

2. ゲームの準備

2-1. 怪人襲来エリアの準備

このゲームは**6ラウンド**で構成されており、ラウンド毎に異なる怪人が現れます。はじめに、各ラウンドで現れる怪人を用意します。すべての**怪人カード**を表向きにし、別紙の『怪人襲来エリア表』を参照して**ラウンド毎に怪人カードを分け、それぞれの束を作ります。**

はじめてこのゲームをプレイされる方は「**最初のゲーム**」の組み合わせでプレイすることをお勧めします。



怪人襲来エリアを「**最初のゲーム (4人プレイ)**」を参照して準備した例

怪人カードの束を作り終えた際に余った怪人カードがある場合、それらは今回のゲームでは使用しませんので箱に戻します。その後、どの束がどのラウンドに対応しているかがわかるようにして適宜テーブルの上に配置します。

1ラウンド目の怪人カードの束を手に取り、テーブルの中央に1枚ずつ配置します。この中央のスペースを「**怪人襲来エリア**」と呼びます。

2-2. ヒーロー選択エリアの準備

すべての**ヒーローカード**を裏向きにし、シャッフルしてひとつの山を作成して全プレイヤーの手の届く場所に配置します。これを「**山札**」と呼びます。

山札の上から**カードを4枚めくり**、怪人襲来エリアの下側に1枚ずつ**表向き**で並べます。このスペースを「**ヒーロー選択エリア**」と呼びます。



2-3. 手札の準備

各プレイヤーは山札から**カードを6枚ずつ**引き、手に持ちます。これを「**手札**」と呼びます。ゲーム中、各プレイヤーは自分の手札の内容を他のプレイヤーから見えないようにして手に持ってください。

1-4. リーダープレイヤーの決定

最近**最も地球を救った**プレイヤーを「**リーダープレイヤー**」とし、そのプレイヤーは**リーダーカード**を受け取って手元に置きます。以上の準備が完了するとゲームの概観は下図のようになります。



2. ゲームの流れ

このゲームは**6ラウンド**で構成されています。ひとつのラウンドは**4つのフェイズ**で構成されており、順にプレイしていきます。ひとつのラウンドが終了したら次のラウンドを始めから開始します。これを**3. ゲームの終了条件**が満たされるまで繰り返します。

2-1. ヒーロー召集フェイズ

リーダープレイヤーから始めて下記の**どちらかを1回ずつ**時計回りの順で実行します。

- 手札から**ヒーローカード1枚を選んで捨て札**にし、ヒーロー選択エリアにあるヒーローカードの中から1枚選んで手札に加える。その後、山札の上からヒーローカードを1枚めくり、ヒーロー選択エリアに表向きで配置する。
- 手札から**0枚以上のヒーローカード**を選んで捨て札にし、**捨て札にしたカード枚数と同じ枚数**のヒーローカードを山札の上から引いて手札に加える。



すべての捨て札はテーブルの脇にまとめておきます。全プレイヤーは、捨て札になったカードをいつでも確認することができます。

ゲーム中、山札から手札に加えようとしたときに、山札にカードが無い場合は脇に置いておいた捨て札をシャッフルして新しく山札を作り、そこからカードを引きます。

2-2. 編成フェイズ



各プレイヤーは自分の手札の中から**2枚以上**のカードを選び、秘密裏にひとつの組を作ります。そのカードの組を「戦隊」と呼びます。戦隊に含まれるヒーローは以下のいずれかを満たす必要があります。



担当色がすべて異なる



担当色がすべて同じ

全プレイヤーが各自の戦隊を編成し終わったら、各々の戦隊を**同時に公開**し合います。その後、**各戦隊の戦闘力**の値を計算します。戦隊の戦闘力は以下に示す**基礎戦闘力**と**各種ボーナス**の合計値となります。

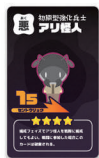
戦隊の戦闘力 =

基礎戦闘力 + 所属戦隊ボーナス + コンビネーションボーナス

★ 基礎戦闘力

下記の表に従い、戦隊に使用するカード枚数によって基礎戦闘力の値が決定します。

カード枚数	2	3	4	5	6	7	8	9
基礎戦闘力	3	6	10	15	21	28	36	45



プレイヤーがアリ怪人を獲得している場合、アリ怪人の特殊効果によって、アリ怪人を戦隊に入れることができます。この時、アリ怪人は基礎戦闘力に影響しますが（カード1枚分としてカウント）、所属戦隊ボーナスとコンビネーションボーナスには影響しません。また、アリ怪人自体がもつ戦闘力は無視します。この戦隊が戦闘をした場合、アリ怪人は**ゲームから取り除かれます**。

★ 所属戦隊ボーナス

戦隊の中に**所属戦隊名が同じ**ヒーローカードの組がある場合、その組を構成するカードの枚数分**戦闘力を+1**します。

組が複数個ある場合は、その中で最もカード枚数が多いものを採用します。組が1つもない場合、所属戦隊ボーナスはありません。「アルファホワイト」「オメガブラック」「スターゴールド」「プロトシルバー」はどの戦隊にも所属していません。

★ コンビネーションボーナス

戦隊の中で「パワー」「スピード」「テクニク」の異なる**3種類の戦闘タイプの組**を作ることができる場合、**1組ごとに戦闘力を+3**します。「マルチ」はどの戦闘タイプとしても扱うことができます。

戦闘力の計算例



基礎戦闘力: 21

使用数が6枚 +

所属戦隊ボーナス: 3

ギャル戦隊の3枚が最大 +

コンビネーションボーナス: 6

戦闘タイプの組が2組 II

戦隊の戦闘力: 30

2-3. 戦闘フェイズ



手順①～④を順に行います。

① 怪人の特殊効果の発動

怪人襲来エリア内に**特殊効果**を持つ怪人がいる場合、怪人はその効果を発動します。この効果は**すべての戦隊**を対象にします。



② 対戦相手の決定

1つの戦隊は1体の怪人と戦闘します。対戦相手は各戦隊の戦闘力の高さで決定します。

始めに**怪人タイプ【悪】**の対戦相手を決定します。怪人襲来エリア内に怪人タイプ【悪】の怪人が存在する場合、**対戦相手が決まっていない怪人／戦隊**の中で『**戦闘力が最も高い者同士**』が対戦相手となります。これを【悪】の怪人がいなくなるまで続けます。

次に**怪人タイプ【下】**の対戦相手を決定します。怪人襲来エリア内に怪人タイプ【下】の怪人が存在する場合、**対戦相手が決まっていない怪人／戦隊**の中で『**戦闘力が最も低い者同士**』が対戦相手となります。これを【下】の怪人がいなくなるまで続けます。



③ 戦闘力の比較

対戦相手が決まっている戦隊はそれぞれ戦闘を行います。対戦相手同士で戦闘力の高さを比較し、**戦隊が怪人の戦闘力以上の値であれば戦隊が勝利し、怪人の戦闘力未満の値であれば戦隊が敗北**します。



戦隊が勝利した場合、その戦隊を出したプレイヤーは倒した怪人のカードを獲得し、手元に置きます。戦隊が敗北した場合、怪人襲来エリアに対戦した**怪人のカードが残ります**。

その後、勝敗にかかわらず戦闘をした**戦隊のカード（アリ怪人を含む）はすべて捨て札**になります。このとき、手札に残っているカードは捨てません。手順②で対戦相手が決定しなかったプレイヤーには何も起こりません。

④ 戦闘終了判定

怪人襲来エリアに怪人カードが1枚もない場合

このラウンドの戦闘が終了し、**2-4. 次回予告フェイズ**に移行します。この時、戦闘をしていない戦隊が存在する場合は公開した戦隊を手札に戻します。

怪人襲来エリアに怪人カードが1枚以上ある場合

まだ戦闘をしていない戦隊が存在する場合、**手順②**に戻り怪人に挑みます。戦闘をしていない戦隊が存在しない場合、あなたたちは地球を怪人たちから守れなかったとして**即座にゲームは終了**します。**4. ゲームの勝者**に移行します。

戦闘処理の例

怪人襲来エリア：マンティス上尉、シタッパー、シタッパーズ

プレイヤー（5人）の戦闘力：18、17、10、5、4

※以下、戦闘力により「戦隊（18）」のようにプレイヤーを区別します

① 怪人の特殊効果の発動

「マンティス上尉」の特殊効果により該当するプレイヤーの戦闘力を減少させます。今回は効果対象がいなかったものとします。

② 対戦相手の決定

まず怪人タイプ【悪】の対戦相手を決定します。「マンティス上尉」の対戦相手は戦闘力の一番高い戦隊（18）になります。

次に怪人タイプ【下】の対戦相手決定します。「シタッパー」と戦闘力が一番低い戦隊（4）、「シタッパーズ」と次に戦闘力が低い戦隊（5）がそれぞれ対戦相手となります。

③ 戦闘力の比較

戦闘力を比較し、それぞれ以下の結果になります。

マンティス上尉 vs 戦隊（18）→ マンティス上尉の勝ち

シタッパー vs 戦隊（4）→ 戦隊（4）の勝ち

シタッパーズ vs 戦隊（5）→ シタッパーズの勝ち



④ 戦闘終了判定

「マンティス上尉」と「シタッパーズ」が勝利して残っており、かつ戦闘していない戦隊（17）と戦隊（10）が残っているため、手順②に戻ります。

戦闘が終了するまで②～④を繰り返す

② 対戦相手の決定

「マンティス上尉」と戦隊（17）、「シタッパーズ」と戦隊（10）がそれぞれ対戦相手となります。



③ 戦闘力の比較

「マンティス上尉」と戦隊（10）がそれぞれ勝ちます。

④ 戦闘終了判定

戦闘していない戦隊が残っていないため、戦闘フェイズはヒーロー側の敗北で終了となります。

2-4. 次回予告フェイズ



① 怪人襲来エリアの準備

次のラウンドで戦う怪人カードの束を手に取り、怪人襲来エリアに1枚ずつ配置します。

② 手札の補充

各プレイヤーは山札からカードを1枚引きます。このラウンドで怪人カードを獲得したプレイヤーは、その怪人カードに書かれている星の数追加でカードを引きます。

山札にカードが無い場合は脇によけておいた捨て札をシャッフルして新しく山札を作り、そこからカードを引きます。全プレイヤーが手札を補充したのち、手札が9枚以上のプレイヤーがいる場合は8枚になるように任意のカードを捨て札にします。

③ リーダープレイヤーの変更

現在のリーダープレイヤーの左隣のプレイヤーはリーダーカードを受け取り、次のラウンドのリーダープレイヤーとなります。新たなラウンドを開始してください。

3. ゲームの終了条件

以下のいずれかの条件を満たした時、ゲームは終了します。

戦隊側の勝利

6ラウンド目に現れた怪人をすべて倒す。

戦隊側の敗北

怪人襲来エリアに怪人カードが残った状態で、かつ戦闘をしていない戦隊が存在しない。

4. ゲームの勝者

獲得した怪人カードに描かれた星の数が最も多いプレイヤーがこのゲームの勝者です。星の数が同数の場合は、獲得した怪人カードの数がより少ないプレイヤーが勝者となります。それも同数の場合は、お互いの健闘を称えあいましょう。

更なる脅威

慣れてきたら怪人襲来エリア表を参照して、より難しいモードにチャレンジしてみよう。

アウトロダクション

ヘキサ共和国軍の侵攻を食い止めた君たちであったが、これは一時の平和にすぎない。謎の軍団ヘキサ共和国との戦いはこれからも続くのであった！



組み合わせ戦隊ヘンセイジャー

2021年11月 発行

- 制作：へりくつ工房
- ゲームデザイン：天空 薙
- キャラクターテキスト：カツラギ
- ルールライティング：union tales
- アートワーク：ねこ電球

最新の説明書はこのQRコードから確認できます↓

内容物に不足がありましたらお手数ですが下記までご連絡ください。不足分を郵送させていただきます。

Twitter: @hlkt_kobo
Email: support@hlkt-kobo.net

