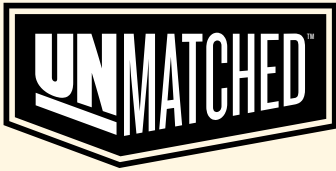

**У БИТВІ
НЕМАЄ
РІВНИХ™**

UNMATCHED™

БАЗОВІ ПРАВИЛА



СИСТЕМА UNMATCHED

02 Unmatched — це дуельна гра з фігурками, у якій міряються силами найнесподіваніші суперники: популярні кіногерої, відомі літературні персонажі й навіть легендарні чудовиська. Кожен герой має власну колоду карт, притаманну його бойовому стилю.

Ви можете зводити у двобої героїв з будь-яких наборів Unmatched. Але знайте: коли бойовий запал вщухне, на полі залишиться тільки один переможець.

У цій книжці наведено загальні правила для всіх наборів Unmatched. Основна частина правил стосується гри вдвох, коли один герой протистоїть іншому. Указівки щодо гри в режимі «кожен за себе» та командної гри наведено на с. 18–19.

Кожен набір персонажів має особливі правила, власні лише цим героям. У разі суперечності ефекти персонажів мають пріоритет над загальними правилами.

ГЕРОЇ ТА ПОМІЧНИКИ

Усіх ваших персонажів, що беруть участь у бою, називають **бійцями**, а вашого головного бійця — **героєм**. Герої представлені фігурками, що переміщуються полем бою.

Інших ваших бійців називають **помічниками**. Деякі герої з інших наборів мають одного або кількох помічників, а деякі — взагалі їх не мають. Помічники представлені жетонами, які переміщують полем бою.

Ваш герой має свою **карту персонажа**, на якій зазначено його особливе вміння. На цій карті також зазначено дальність переміщення ваших бійців та їхнє початкове здоров'я. Ви також маєте власну колоду карт дій.



ЯК ГРАТИ

Під час свого ходу кожен гравець буде виконувати маневри, переміщуючи своїх бійців полем бою, вдаватися до вивертів й атакувати бійців суперника.

Щоб здобути перемогу, ви повинні здолати героя суперника, зменшивши його здоров'я до 0.

ПРИГОТУВАННЯ

1. Виберіть поле бою і покладіть його на стіл.
2. Кожен гравець вибирає собі героя та отримує відповідні 30 карт дій, карту персонажа, фігурку героя, жетон помічника (якщо такий є) та решту компонентів свого героя.
3. Кожен гравець встановлює початкове значення здоров'я своїх бійців на лічильниках здоров'я. Початкове здоров'я вказане на картах персонажів. (Примітка. Здоров'я помічника, який не має свого лічильника, дорівнює 1.)
4. Кожен гравець тасує свої карти дій, формує колоду й кладе її долиць, а потім бере з неї **5 карт**. Це його початкова рука.
5. Початкові комірки на полі бою позначені ромбом з номером у середині. Наймолодший гравець розміщує свого героя в комірці **1** на полі бою. Якщо гравець має помічників, то розміщує їх в інших комірках тієї зони, у якій розміщений його герой. Якщо герой гравця займає комірку, що належить до кількох зон, то помічників можна розмістити в будь-якій з цих зон. (Примітка. Якщо ви не можете розмістити помічника, бо у вашій зоні немає доступної комірки, розмістіть його натомість у будь-якій комірці.)
6. Найстарший гравець розміщує свого героя в комірці **2** на полі бою. Потім він розміщує свого помічника (якщо має такого) відповідно до **пункту 5** цих правил.
7. Гравець, чий герой розміщений у комірці **1**, виконує перший хід.

04



КОМІРКИ ТА ЗОНИ

Поле бою поділене на **комірки** круглої форми, між якими переміщуються бійці. У кожній комірці завжди може перебувати лише один боєць.

Дві комірки, з'єднані лінією, називають **суміжними**. Поняття суміжності використовують для визначення цілі атаки й застосування різноманітних ефектів карт.

Комірки на полі бою належать до **зон**, кожна з яких має свій колір. Усі комірки одного кольору належать до тієї самої зони (навіть якщо вони розташовані в різних частинах поля бою).

Якщо комірка має кілька кольорів, вона належить до кількох зон. Зони потрібні для визначення цілей дальніх атак і застосування різноманітних ефектів карт.

На обох сторонах деяких ігрових мап зображено те саме поле бою. На одній стороні кольори кожної з комірок позначено відповідними візерунками. Це суттєво спрощує перебіг гри для гравців, нечутливих до кольору. На іншій стороні зображено звичайні кольорові комірки. За винятком цього, обидві сторони ігрової мапи абсолютно однакові.



ВАШ ХІД

Протягом свого ходу ви **повинні виконати 2 дії**. Ви не можете пропустити дію.

Ви можете виконати дві різні дії або ту саму дію двічі.

Доступні дії:

- ▷ **МАНЕВР**
- ▷ **ВИВЕРТ**
- ▷ **АТАКА**

Протягом свого ходу ви можете мати на руці більше ніж **7** карт. Якщо наприкінці свого ходу після застосування будь-яких інших ефектів, ви маєте на руці більше ніж **7** карт, то повинні скинути зайві, поклавши їх у свій скид.

Тепер хід вашого суперника.

06

СТРУКТУРА КАРТИ ДІЇ

А загальний тип карти:



Б значення атаки чи оборони (якщо є)

В ім'я бійця, що може використати цю карту

Г назва карти

Д ефект під час розіграшу (якщо є)

Е значення ПОЛІПШЕННЯ

Ж колода, до якої належить карта

З кількість таких самих карт у колоді

Колоди карт героїв відрізняються, проте деякі карти мають однакові властивості.



ДІЯ. МАНЕВР

Виконуючи **маневр**, спершу візьміть верхню карту зі своєї колоди, а потім можете перемістити своїх бійців. Ці кроки треба виконувати по порядку.

КРОК 1. ВІЗЬМІТЬ КАРТУ (ОБОВ'ЯЗКОВО)

Візьміть на руку верхню карту зі своєї колоди. Ви **повинні** взяти карту, коли виконуєте маневр.

ВИСНАЖЕННЯ

Якщо ваша колода вичерпалася, ваших бійців вважають **виснаженими**.

Якщо вам треба взяти карту, а ваші бійці виснажені, то ви не перетасовуєте свій скид. Натомість кожен з ваших бійців негайно зазнає **2 поранень** за кожну карту, яку ви не можете взяти.

07

ІМ'Я БІЙЦЯ

На кожній карті вашої колоди зазначено **ім'я бійця**, що вказує того, хто може її використати. Ви не можете зіграти карту, якщо зазначений боєць загинув. Якщо замість імені бійця зазначено «БУДЬ-ХТО», то цю карту може використати будь-який ваш боєць.

Якщо ви маєте кількох помічників (як от гарпії в **Медузи**), то виберіть, хто з них зіграє карту. Помічник може зіграти карту зі своїм іменем, навіть якщо інші помічники того ж типу загинули.

КРОК 2. ПЕРЕМІСТІТЬ СВОЇХ БІЙЦІВ (НЕ ОБОВ'ЯЗКОВО)

Узявши карту під час дії маневру, ви **можете** переміщувати своїх бійців.

На карті вашого персонажа вказана **дальність переміщення**. Під час цього кроку ви можете по черзі перемістити кожного зі своїх бійців на кількість комірок, що дорівнює дальності переміщення або менша за неї. Ви також можете **ПОЛІПШИТИ** своє переміщення перед тим, як його здійснити (див. далі).

Ви повинні переміщувати бійця лише комірками, що суміжні одна з одною. Ви можете переміщувати бійця через комірки, зайняті іншими **дружніми** бійцями (тобто вашими бійцями). Однак боєць повинен завершувати переміщення на порожній комірці (тобто комірці без будь-чиїх бійців). Ви **не можете** переміщувати бійця через комірки, зайняті **бійцями суперника**.

08 Ви можете переміщувати ваших бійців у довільному порядку, проте кожен боєць повинен повністю завершити своє переміщення, перш ніж почне переміщуватися інший. Ви не зобов'язані переміщувати всіх своїх бійців на ту саму кількість комірок. Можна вибирати відстань для кожного бійця окремо. Можете взагалі не переміщувати бійця.

ЕФЕКТИ ПЕРЕМІЩЕННЯ

Якщо якийсь ефект дає вам змогу перемістити бійців суперника, ви повинні зробити це відповідно до вищевказаних правил переміщення, але з поглядом суперника.

Якщо ефект дає вам змогу «розмістити» бійця, не переміщуйте його звичайним способом — просто виставте його в новій комірці. Ви можете розмістити бійця тільки в порожній комірці.



ПОЛІПШЕННЯ

Виконуючи маневр, можете **ПОЛІПШИТИ** своє переміщення. Для цього скиньте **1 карту** з руки й додайте значення **ПОЛІПШЕННЯ** цієї карти до свого значення переміщення. Ігноруйте будь-які ефекти скинутої карти.

Деякі ефекти (як-от карта Медузи «Другий постріл») дають змогу поліпшувати щось інше, наприклад, значення атаки.

Кarti, які вже не можна зіграти після загибелі відповідного бійця (чи бійців), усе одно можна скинути з руки, щоб здобути поліпшення.



ДІЯ. ВИВЕРТ

Виконуючи **виверт**, виберіть з руки карту виверту (позначена символом ⚡). Оголосіть, хто з ваших незагнблх бійців розіграє карту виверту, і покладіть її на стіл горілиць.

Застосуйте ефект карти, а потім покладіть її у свій скид.

СКИДИ

Стежте за своїм скидом. Усі зіграні карти дій треба класти у скид. Тримайте свій скид горілиць, щоб не сплутати його зі своєю колодою. Ви можете продивлятися свій скид і скид суперника в будь-який момент гри.



ПРИКЛАД ДІЙ МАНЕВРУ ТА ВИВЕРТУ

Андрій грає за короля Артура. Марія грає за Медузу. Зараз хід Андрія, у нього мало карт, і він майже оточений Медузою та її гарпіями.

Свою першою дією Андрій грає карту виверту «Пророцтво». Після застосування її ефекту в Андрія з'являється ще 2 карти, і він вирішує стратегічно відступити.




Свою другою дією Андрій виконує маневр. Він бере карту, а потім вирішує поліпшити своє переміщення картою «Шляхетна жертва», що збільшує дальність переміщення короля Артура з 2 до 5. Андрій переміщує короля Артура на 4 комірки (проходячи через комірку зі своїм помічником Мерліном) на безпечнішу позицію. Він вирішує не переміщувати Мерліна.




ДІЯ. АТАКА

Виконуючи **атаку**, ви повинні оголосити, хто з ваших бійців атакуватиме, а хто з ворожих бійців стане ціллю атаки. Ви не можете виконати атаку, якщо не маєте карт атаки на руці або якщо ніхто з ваших бійців не має цілі для атаки.

КРОК 1. ОГОЛОСІТЬ ЦІЛЬ

Кожен ваш боєць може виконати **ближню** атаку, атакувавши ворожого бійця на суміжній комірці незалежно від зони, у якій вони перебувають. Бійці з ближньою атакою (символ  на їхніх картах персонажів) можуть виконувати лише ближні атаки.


Бійці з дальньою атакою (символ  на їхніх картах персонажів) також можуть виконувати **дальні** атаки. Дальня атака дає змогу нападникові атакувати бійця в будь-якій комірці своєї зони, незважаючи на суміжність.

КРОК 2. ВИБЕРІТЬ І ВІДКРИЙТЕ

Атакуючи, виберіть карту атаки з руки й покладіть її долілиць перед собою. Це повинна бути карта, яку ваш боєць-нападає може розіграти. Тепер ваш суперник **може** (але не зобов'язаний) вибрати карту оборони з руки й покласти її долілиць перед собою. Це повинна бути карта, яку може розіграти боєць-оборонець.

Коли обидва гравці виберуть карти, одночасно відкрийте їх. Потім розіграйте бій.

УНІВЕРСАЛЬНІ КАРТИ

Кarti з символом  — універсальні. Їх можна використовувати як карти атаки або як карти оборони. Під час застосування інших ігрових ефектів універсальні карти вважають і картами атаки, і картами оборони.





12

БОЙОВІ ЕФЕКТИ

У тексті бойових ефектів є вказівки, коли їх слід застосувати: **НЕГАЙНО**, **ПІД ЧАС БОЮ** або **ПІСЛЯ БОЮ**. Ефекти можуть міститися на зіграних картах атаки, оборони або деінде, наприклад, на карті персонажа.

Якщо два ефекти треба застосувати одночасно, **спершу застосовують ефект гравця-оборонця**. Якщо гравець повинен застосувати два свої ефекти, то він сам визначає порядок їх застосування.

Навіть якщо боєць гравця гине під час бою, то будь-які ефекти зіграної карти все одно треба застосувати. Утім, деякі ефекти можуть не активуватися (наприклад, коли ефект вимагає, щоб загиблий боєць був у комірці, суміжній з іншим бійцем).

КРОК 3. РОЗІГРАЙТЕ БІЙ

Щоб розіграти бій, виконайте такі кроки:

НЕГАЙНО. Відкривши карти, застосуйте всі ефекти зі вказівкою **НЕГАЙНО**. Ці ефекти часто скасовують інші ефекти.

ПІД ЧАС БОЮ. Потім застосуйте всі ефекти зі вказівкою **ПІД ЧАС БОЮ**. Ці ефекти часто змінюють значення атаки або оборони.

ЗАВДАЙТЕ БОЙОВИХ ПОРАНЕНЬ. Визначте результат бою. Нападник завдає **бойових поранень** оборонцю згідно зі значенням зіграної карти атаки. Якщо оборонець зіграв карту оборони, спершу відніміть значення цієї карти від значення карти атаки. За кожне зазнане поранення зменшуйте на 1 значення здоров'я оборонця на відповідному лічильнику. (Захисник ніколи не завдає бойових поранень нападникові, навіть якщо його значення захисту більше, ніж значення атаки нападника.)

ПІСЛЯ БОЮ. Визначивши результат бою, застосуйте будь-які ефекти карт зі вказівкою **ПІСЛЯ БОЮ**. Ці ефекти часто призводять до переміщення бійців, узяття карт тощо.

ОЧИЩЕННЯ.

Покладіть всі зіграні карти дій у відповідні скиди.

ДОДАТКОВІ ЕФЕКТИ. Деякі ефекти активуються «після атаки». Вони відрізняються від ефектів **ПІСЛЯ БОЮ** і активуються після повного завершення атаки.



ЗАСТОСУВАННЯ ЕФЕКТІВ

Ефекти карти обов'язкові; їх треба застосовувати, якщо тільки вони не містять слово «можна/можете». Якщо текст ефекту вказує, що ви **можете** щось зробити, то під час застосування ефекту ви самі вирішуєте — робити це чи ні.

Якщо ефект дозволяє робити щось до певного числа, то ви можете вибрати «0». Наприклад, якщо ефект вказує перемістити вашого бійця «максимум на 3 комірки», ви можете перемістити бійця на 0 комірок, залишивши його в поточній комірці.

Коли ефект посилається на **надруковане значення** на карті, це означає число на самій карті без урахування будь-яких змін унаслідок інших ефектів.

Деякі ефекти змушують вас **ігнорувати значення** карти. Ігноровані значення трактують як «0» під час підрахунку бойових поранень, незалежно від того, як і коли інші ефекти можуть змінити їхні значення.

14 Якщо будь-яку частину ефекту неможливо застосувати, то застосуйте цей ефект якнайповніше, а решту ігноруйте. Наприклад, якщо ефект вимагає, щоб ви взяли карту й суперник скинув карту, а суперник не має карт для скидання, то ви все одно берете карту.

Деякі ефекти **скасовують** інші ефекти. Якщо ефект скасовано, не застосовуйте його.

ПЕРЕМОГА В БОЮ

Деякі ефекти потребують визначити, хто **переміг у бою**.

Нападник перемагає, якщо завдав суперникові принаймні 1 поранення внаслідок самої атаки (тобто без застосування інших ефектів).

Оборонець перемагає, якщо не зазнав жодного поранення внаслідок самої атаки (навіть якщо зазнав поранень від ефектів).

ЗАГИБЕЛЬ БІЙЦЯ

Бійці втрачають здоров'я, зазнаючи поранень у бою та внаслідок різних ефектів. Якщо здоров'я одного з ваших бійців з будь-якої причини зменшилося до 0, його вважають **загиблим**.

Деякі ефекти дозволяють бійцеві відновлювати здоров'я. Здоров'я бійця не може перевищувати його початкове значення. Загиблий боєць не може відновити здоров'я.

Коли боєць гине, негайно приберіть його фігурку або жетон з поля бою.



ПЕРЕМОГА У ГРІ

Якщо на початку або наприкінці будь-якої дії **герой вашого суперника гине**, ви перемагаєте! Якщо гинуть обидва герої, перемагає гравець, що виконує хід.

15

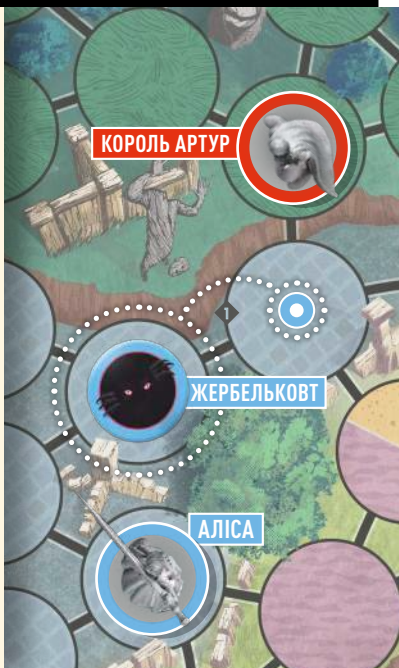


ПРИКЛАД БОЮ

Олена грає за Алісу. Андрій грає за короля Артура. Зараз хід Олени й вона хоче атакувати короля Артура.

Аліса й Жербельковт — бійці ближнього бою, тому для виконання атаки хтось із них повинен перебувати в комірці, суміжній з королем Артуром. Дальність переміщення Аліси — 2 комірки. Олена виконує дію маневру й бере карту. Вона могла б поліпшити атаку, щоб Аліса опинилася в суміжній комірці, але Олена має карту атаки, яку можна зіграти за Жербельковта.

Щоб атакувати в ближньому бою, Олена переміщує Жербельковта в комірку, суміжну з королем Артуром. Вона вирішує не переміщувати Алісу.

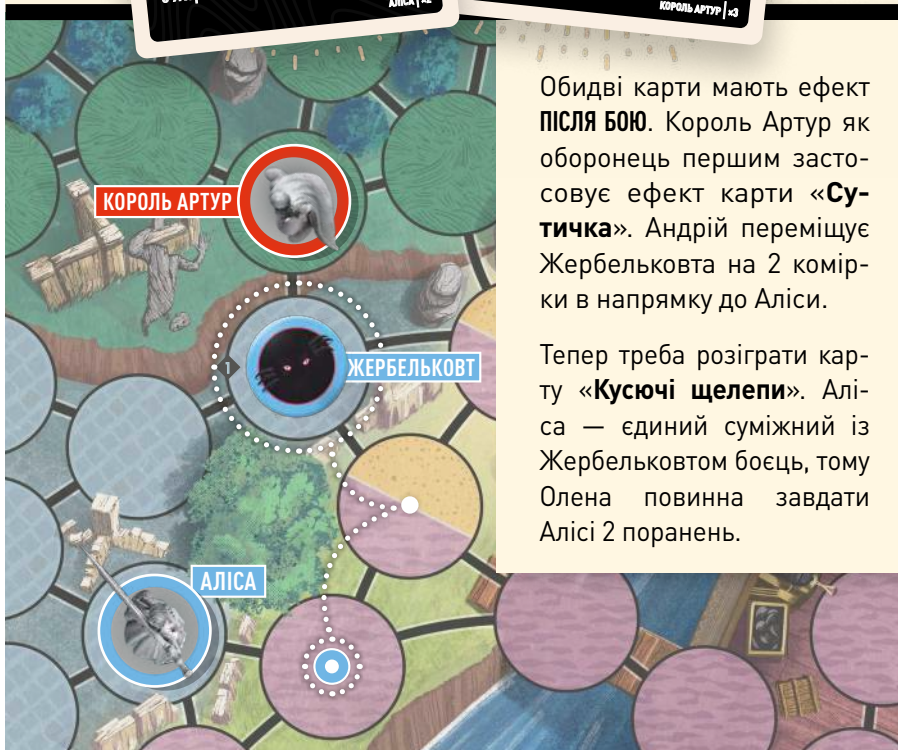


Олена атакує короля Артура Жербельковтом. Вона не може зіграти карту оборони «Задзеркалля» або «Бурлатний меч» (це карта тільки для Аліси, а Аліса не суміжна з королем Артуром). Вона грає карту «Кусючі щелепи», поклавши її долілиць.

Андрій має карту «Святий Грааль», але з огляду на її ефект хоче зберегти карту на потім. Андрій грає карту «Сутичка», поклавши її долілиць.



Олена й Андрій одночасно відкривають зіграні ними карти. На цих картах немає ані ефектів **НЕГАЙНО**, ані **ПІД ЧАС БОЮ**. Карти «**Кусючі щелепи**» та «**Сутичка**» обидві мають значення 4, тому атака не завдає жодного поранення. Король Артур перемагає у бою (адже не зазнав поранень).



Обидві карти мають ефект **ПІСЛЯ БОЮ**. Король Артур як оборонець першим застосовує ефект карти «**Сутичка**». Андрій переміщує Жербельковта на 2 комірки в напрямку до Аліси.

Тепер треба розіграти карту «**Кусючі щелепи**». Аліса — єдиний суміжний із Жербельковтом боєць, тому Олена повинна завдати Алісі 2 поранень.

КОЖЕН ЗА СЕБЕ

Ви можете грати Unmatched утрьох або вчотирьох у режимі «кожен за себе» за такими правилами:

- 1.** Виберіть поле бою з чотирма або більше початковими комірками. *(Деякі поля битв мають лише дві початкові комірки, тож вони не підходять для гри в режимі «кожен за себе».)*
- 2.** У перший хід гри гравець може атакувати лише того гравця, який виконує хід відразу після нього, або того гравця, який уже виконав свій хід. Наприклад, якщо ви граєте вчотирьох, то гравець, що виконує хід першим, не може атакувати гравця, що виконує хід третім або четвертим. Відповідно, гравець, що виконує хід другим, не може атакувати гравця, що виконує хід четвертим.
- 3.** Коли ефект на бойовій карті стосується «суперника», це означає іншого гравця в бою.
- 4.** Гравець вибуває, коли його герой гине. Негайно вилучіть з поля бою помічників загиблого героя, якщо такі є.
- 5.** Переможцем стає останній гравець, чий герой не загинув!



Ви можете грати в Unmatched **двома командами** (якщо вас троє чи четверо) за такими правилами:

1. Виберіть поле бою з чотирма початковими комірками. (Деякі поля битв мають лише дві початкові комірки, і тому їх не можна використовувати для командної гри.) Члени однієї команди сідають поруч з одного боку поля бою. Вони можуть обговорювати вибрані карти й тактики, але кожен гравець керує лише своїм героєм і помічниками. Бійців члена вашої команди вважають дружніми бійцями. (Якщо у грі командами беруть участь три гравці, то один з них керує двома героями та всіма помічниками своєї команди.)

2. Під час приготувань гравці виставляють своїх героїв у такому порядку:

- ▷ перший гравець з команди **А** виставляє свого героя на комірку **1**;
- ▷ перший гравець з команди **Б** виставляє свого героя на комірку **2**;
- ▷ другий гравець з команди **А** виставляє свого героя на комірку **3**;
- ▷ другий гравець з команди **Б** виставляє свого героя на комірку **4**.

Розміщуючи свого героя, кожен гравець також виставляє його помічників у ту саму зону відповідно до базових правил.

3. Упродовж партії гравці виконують ходи в такій послідовності:





- ▷ перший гравець з команди **А**;
- ▷ перший гравець з команди **Б**;
- ▷ другий гравець з команди **А**;
- ▷ другий гравець з команди **Б**.

Цей порядок зберігається протягом усієї гри.

4. Якщо герой одного з гравців загинув, негайно приберіть фігурку цього героя з поля бою. Цей гравець далі виконуватиме ходи, доки матиме принаймні одного помічника на полі. Якщо загинули всі бійці якогось із гравців, то він вибуває з гри й більше не може виконувати ходи.

5. Якщо обидва герої однієї з команд загинули, команда суперників перемагає у грі!

ПОЯСНЕННЯ СИМВОЛІВ

-  Цю карту можна використати лише для атаки.
-  Цю карту можна використати лише для оборони.
-  Цю карту можна використати для атаки чи оборони.
-  Можете замість дії зіграти цю карту задля її ефекту.

 Цей боєць може провести дальню і ближню атаку.

 Цей боєць може провести лише ближню атаку.

ТВОРЦІ ГРИ

Unmatched — це проєкт *Restoration Games*, створений на основі гри *Star Wars: Epic Duels*, розробленої Крейгом ван Нессом і Робом Давіо та виданої Мілтоном Бредлі. Правила зон створені на основі *Pathfinding System* з гри *Tannhauser*, розробленої Вільямом Гросселіном і Дідьє Полі та виданої *Fantasy Flight Games*.

Автори гри: Ноа Коен, Роб Давіо, Джастін Д. Джейкобсон і Браян Нефф
Графічний дизайн: Джейсон Тейлор, Ліндсі Давіо, Іен Рід та Джейсон Д. Кінгслі
Ілюстрації: Марк Аспіналл, Олівер Барретт, Пітер Даймонд, Зої ван Дейк та Ендрю Томпсон
Ілюстрації поля: Александр Веллз
Керівництво проєктом: Сюзанна Шелдон та Браян Нефф
Огляд правил: Джулія Анґотті, Ешлі Едвардз, Чад Едвардз, Джейсон Гаґер, Альфіфі Гарріс, Френк Кленш, Джон Левей, Зак Ловаас, Джейкоб Маркс, Гері Мак-Карті, Пітер Остервейл, Ітан Оттой, Тейлор Почетті, Бен Стелптон, Джошуа Тан Джер Йі, Майкл Толджян і Джейсон Віддал

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ «GEEKACH GAMES»

Керівник проєкту: Олександр Ручка
Випускова редакторка: Алла Костовська
Редактор: Сергій Лисенко

Перекладач: Святослав Михаць
Дизайн і верстка: Артур Патрихалко

©2023 Restoration Games, LLC. Далі подано торгові марки Restoration Games, LLC: Restoration Games, логотип Restoration Games, Unmatched, логотип Unmatched, гасло «У битві немає рівних» і всі пов'язані торгові марки. Restoration Games, LLC розташовується за адресою: 12717 W SUNRISE BLVD, #244, Sunrise, FL 33323.

Українське видання ©2023 Geekach — www.geekach.com.ua
©2023 IELLO для українського видання. Гасло «У битві немає рівних» використано з дозволу. Права на розповсюдження за межами США належать IELLO.

IELLO — 9, avenue des Érables, lot 341 — 54180 Heillecourt, Франція

Виготовлено в Цзясіні, Китай, на потужностях Whatz Games.
Реальні компоненти можуть відрізнятися від зображених.
УВАГА! Тримайте якнайдалі від дітей віком до 3 років. Містить дрібні деталі, які можна проковтнути.



RESTORATION
GAMES™

restorationgames.com



GEEKACH

www.geekach.com.ua



www.iello.com