

KUBIX

---

**У БИТВІ  
НЕМАЄ  
РІВНИХ™**

---

**UNMATCHED™**

**БИТВА  
ЛЕГЕНД  
ЧАСТИНА ТРЕТЯ**

---

**ПРАВИЛА НАБОРУ**

---



# ЧОРНА БОРОДА

Під цим колоритним прізвиськом Едвард Тіч командував «Помстою королеви Анни», будши одним із найвідоміших піратів Вест-Індії та британських колоній на східному узбережжі Північної Америки. Він був досвідченим капітаном і безжальним бійцем, найгрізнішою зброєю якого була страхітлива натура та вроджена харизма, що вселяли жах у ворогів і завойовували відданість власної команди.



# ЛОКІ

Подвиги скандинавського бога, описані в «Молодшій Едді» і «Старшій Едді», значно похмуріші, ніж їхнє нещодавнє втілення на кіноекрані... хоча такі ж хитромудрі й дотеппі. В одній із легенд хитрун Локі перетворюється на кобилу й спокушає Свадільфарі, чарівного коня велетня-будівельника, щоб той не закінчив укріплення Вальгалли й не отримав у винагороду руку Фреї. Через деякий час Локі породив восьминого лоша на ім'я Слейпнір, що згодом стане конем Одіна.



# ПАНДОРА

За наказом Зевса Гефест, коваль грецьких богів, створив першу жінку, яку боги щедро обдарували. Зевс відправив її на землю зі скринєю, куди помістив незліченні нещастя. Відчинивши скриню, Пандора випустила на світ різні біди. Усередині залишалася тільки надія. Цей міф пояснює існування зла у світі, але радить нам не втрачати надії в житті.



# ЧУПАКАБРА

У 1970-х роках у Пуерто-Рико таємничо загибель кількох кіз зі слідами круглих укусів породила легенду про «козячого вампіра» із шипами на спині, смердючим запахом і пашчею, повною жаских ікл. Протягом наступних десятиліть дивні свідчення і численні повідомлення про подібні випадки лише зміцнили легенду.

## КОМПОНЕНТИ

4 ФІГУРКИ ГЕРОІВ 	120 КАРТ ДІЙ 	7 КАРТ НЕЩАСТЬ 	4 ЛІЧИЛЬНИКИ ЗДОРОВ'Я 
4 КАРТИ ПЕРСОНАЖІВ 	4 ЖЕТОНИ ПОМІЧНИКІВ 	4 ЖЕТОНИ ВМІНЬ ГЕРОІВ 	1 ДВОСТОРОННЯ МАПА 3 2 ПОЛЯМИ БОЮ 

### ЧОРНА БОРОДА

- ▷ 30 карт дій
- ▷ 1 фігурка Чорної Бороди
- ▷ 1 карта Чорної Бороди
- ▷ 2 жетони морських псів
- ▷ 3 жетони дублонів
- ▷ 1 жетон скарбниці
- ▷ 1 лічильник здоров'я
- ▷ 1 карта-пам'ятка

### ПАНДОРА

- ▷ 30 карт дій
- ▷ 1 фігурка Пандори
- ▷ 1 карта Пандори
- ▷ 2 жетони какодемонів
- ▷ 7 карт нещастя
- ▷ 1 лічильник здоров'я
- ▷ 1 карта-пам'ятка

### ЛОКІ

- ▷ 30 карт дій
- ▷ 1 фігурка Локи
- ▷ 1 карта Локи
- ▷ 1 лічильник здоров'я

### ЧУПАКАБРА

- ▷ 30 карт дій
- ▷ 1 фігурка Чупакабри
- ▷ 1 карта Чупакабри
- ▷ 1 лічильник здоров'я

Перед першою партією складіть лічильники здоров'я. Для цього витисніть відповідні пари кругів для кожного персонажа та з'єднайте їх за допомогою заклепок.

# СПЕЦІАЛЬНІ ПРАВИЛА ЦЬОГО НАБОРУ

## ЧОРНА БОРОДА. КАПЕР, ЩО СТАВ ПІРАТОМ

Чорна Борода жадає скарбів! Під час гри він використовує 3 **дублони**. На початку гри розмістіть жетон скарбниці біля свого суперника та покладіть на нього один з дублонів. Ви починаєте гру з двома іншими дублонами; покладіть їх біля карти вашого персонажа.



Коли ви платите дублонами, то кладіть їх на **скарбницю**. Коли суперник платить дублони або ви їх крадете, то забираєте їх собі зі **скарбниці**.

На багатьох картах Чорної Бороди є ефекти, виділені золотим текстом, а також символом . Це означає, що ви можете застосувати ефект лише за умови, що суперник **не заплатити** указану кількість дублонів. Суперник може вибирати, платити вам чи ні. (У грі з кількома суперниками заплатити може будь-який з них.) Якщо викуп виплачено, ефект не застосовують. В іншому разі ефект застосовують як завжди.

На початку свого ходу можете заплатити 1 дублон, щоб здобути 1 дію. Ви можете робити це лише один раз за свій хід.

Щоразу коли ви зазнаєте бойового поранення, кладіть у скарбницю 1 дублон. Якщо ви не маєте дублонів, ігноруйте цей ефект. Цей ефект не поширюється на ваших морських псів.

ЕФЕКТ ЗОЛОТОГО ТЕКСТУ

## ПАНДОРА. СКРИНЯ ПАНДОРИ

Пандора зберігає скриню, проте не в змозі стриматися від спокуси відчинити її. У скрині міститься велика сила, але ризик випустити на світ усі можливі нещастя бентежить Пандору.

Скриня Пандори — це особливий набір із 7 карт під назвою **нещастя**. Вони лежать окремо від вашої колоди звичайних карт дій і ніколи не опиняються на вашій руці. На початку гри перетасуйте свої карти нещастя і покладіть їх стосом долілиць.

На кожній карті нещастя зображено кілька символів у вигляді **пера** (від 0 до 2 символів). На початку свого ходу відкрийте верхню карту зі стосу й розіграйте її ефект. Потім або зупиніться, або відкрийте ще одну карту. Ви можете далі відкривати карти таким способом, поки не вирішите зупинитися або поки не відкриєте 3 чи більше символів пір'я. Якщо ви відкрили принаймні 3 пір'їни, то повинні негайно припинити брати карти, після чого Пандора зазнає такої кількості поранень, що дорівнює кількості відкритих вами карт нещастя (а не кількості символів пір'їн). Наприклад, якщо ви відкрили 4 карти нещастя, і на них є 3 пера, то Пандора зазнає 4 поранень.

Після розігрування скрині Пандори виконайте свій хід як завжди. Карти нещастя залишаються відкритими до кінця вашого ходу. Наприкінці вашого ходу перетасуйте разом усі свої відкриті й невідкриті карти нещастя, щоб створити новий стос.

**Чорна Борода й Пандора** мають ефекти, які викликають їхніх помічників. Виклик помічника відбувається за такими правилами:

- Якщо ви маєте доступний жетон помічника за межами ігрового поля, розмістіть один з цих жетонів, як описано в ефекті.
- Якщо всі ваші жетони помічників уже на ігровому полі, візьміть будь-який з них, щоб розмістити в іншому місці.



# ЛОКІ. БОГ ОБМАНУ

Локі вдається до обману, щоб спантеличувати своїх суперників. Кожна карта дій Локі, у назві якої вказано **ОБМАН**, має свій ефект залежно від того, хто зіграв цю карту — ви чи суперник. (Усі карти ОБМАНІВ Локі можуть бути зіграні будь-яким бійцем.)

Після того як ви зіграєте одну зі своїх карт ОБМАНІВ, під час кроку очищення вона потрапить на руку вашого суперника, а не у ваш скид як зазвичай (див. базові правила «Unmatched»). Ваш суперник може грати карти ОБМАНІВ з руки так само, як власні карти. Після того як суперник зіграє одну з ваших карт ОБМАНІВ, під час кроку очищення вона потрапить у ваш скид.

Якщо суперник скине карту ОБМАНУ з руки (наприклад, унаслідок якогось ефекту або через ліміт карт на руці), то можете взяти цю карту ОБМАНУ на руку або покласти її на верх своєї колоди замість скиду.

Локі додає 1 до своєї дальності переміщення за кожну карту ОБМАНУ, яка є на руках у всіх ваших суперників.

Кarti ОБМАНУ не мають свого значення ПОЛІПШЕННЯ, тому їх не можна використати для поліпшення. Якщо ефект використовує значення ПОЛІПШЕННЯ карти ОБМАНУ, вважайте, що воно дорівнює 0.

*Карта Локі «Заклад Сіндрі» віднімає 3 від значення карти вашого суперника. Якщо після цього значення карти стає від'ємним, вважайте, що воно дорівнює 0.*

*Кarti Локі «Зваба Свадільфарі» та «Леватейн» дають вам змогу відкрити карту на руці вашого суперника. Кarti ОБМАНІВ на руці суперника відрізняться зворотами від решти його карт. Цією перевагою можна скористатися, вибираючи, яку карту відкрити.*



# ЧУПАКАБРА. ГОЛОД

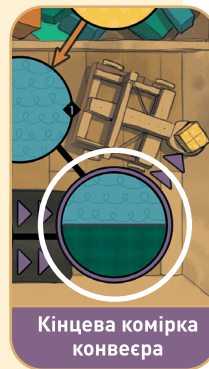
Після своєї атаки можете взяти карту. Цей ефект активується наприкінці бою після розигрування всіх ефектів зі словами **ПІСЛЯ БОЮ**.

*Карта атаки Чупакабри «Що більше вони опираються» стосується надрукованого значення зіграної карти вашого суперника. Якщо суперник не зіграв карту, то значення дорівнює 0.*

# ПОЛЕ БИТВИ. МАЙСТЕРНЯ САНТИ

На мапі **XVII** «Майстерня Санти» є два ефекти: конвеєри та односторонні шляхи.

**КОНВЕЄР.** Конвеєр позначений **фіолетовими стрілками** між деякими комірками. Наприкінці ходу кожного гравця всі бійці на конвеєрі одночасно переміщуються в наступну комірку конвеєра, як вказано стрілками. Байдуже, хто виконував хід, переміщуються усі на конвеєрі. Якщо боєць перебуває в **кінцевій комірці** конвеєра, перемістіть його в будь-яку порожню комірку **ящика для подарунків** (жовта зона, зокрема двоколірні комірки в цій зоні). Гравець, що керує цим бійцем, вирішує, у якій комірці його розмістити. Якщо якийсь ефект забороняє бійцю покинути його комірку, не переміщуйте цього бійця. Якщо конвеєр змушує бійця переміститися в комірку, де вже стоїть інший боєць, то переміщення не відбувається; решта бійців, які можуть переміститися, переміщуються. Великі фігурки не переміщуються конвеєром. (У цьому наборі немає великих фігурок.)



**ОДНОСТОРОННІ ШЛЯХИ.** Деякі шляхи на мапі позначені оранжевим кольором і **стрілками в одному напрямку**. Бійці можуть переміщуватися між комірками, з'єднаними одностороннім шляхом, лише в указаному стрілкою напрямку. Це також стосується переміщень унаслідок ефектів карт. Однак комірки, з'єднані односторонніми шляхами, як і раніше, вважають суміжними, і вони не впливають на те, перебувають бійці в тій самій зоні чи ні. Крім того, вони не обмежують ефекти, які дають змогу розмістити бійця в певній комірці.



## ТВОРЦІ ГРИ

*Unmatched* підпадає під магічне число, і створена 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 й виданої *Fantasy Flight Games*.

**Автор колоди Чорної Бороди:** Бред Діллі

**Автор колоди Чупакабри:** Чарльз Пітерс

**Автор колоди Локі:** Гері Маккарті

**Автори колоди Пандори:** Ноа Коен, Роб Давіо та Джастін Д. Джейкобсон

**Відновлення гри:** Ноа Коен, Роб Давіо, Джастін Д. Джейкобсон і Браян Нефф

**Графічний дизайн:** Джейсон Тейлор, Ліндсі Давіо, Іен Рід і Джейсон Д. Кінгслі

**Ілюстрації обкладинки та карт Чорної Бороди:** Алекс Гові

**Ілюстрації карт Чупакабри:** Ленка Шімечкова

**Ілюстрації карт Локі:** Фелікс Абель Клаєр

**Ілюстрації карт Пандори:** Деніель Вейрес

**Ілюстрація поля:** Саймон Прадес

**Управління проєктом:** Браян Нефф

**Маркетинг:** Сюзанна Шелдон

**Дякуємо всім, хто допомагав тестувати гру!** Ви всі чудові люди. Серйозно.

©2025 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.

©2025 IELLO SAS 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 — [ielllogames.com](http://ielllogames.com)

Українське видання ©2025 Geekach LLC — [www.geekach.com.ua](http://www.geekach.com.ua)

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.

