

KUBIX

У БИТВІ
НЕМАЄ
РІВНИХ™

UNMATCHED™

THE
WITCHER®
СТАЛЬ І СРІБЛО



ПРАВИЛА НАБОРУ

КОМПОНЕНТИ

3 ФІГУРКИ ГЕРАЛЬТІВ



96 КАРТ ДІЙ



5 ЛІЧИЛЬНИКІВ
ЗДОРОВ'Я



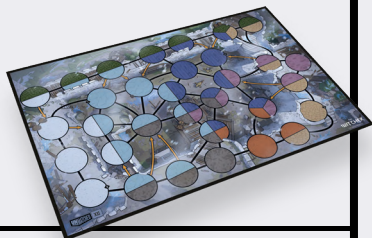
3 КАРТИ ПЕРСОНАЖІВ



4 ЖЕТОНИ
ПОМІЧНИКІВ



1 ДВОСТОРОННЯ МАПА
З **2** ПОЛЯМИ БОЮ



ГЕРАЛЬТ ІЗ РІВІЇ

- ▷ 36 карт дій
(зокрема 12 карт амуніції)
- ▷ 1 фігурка Геральта
- ▷ 1 карта Геральта
- ▷ 1 жетон помічника Любистка
- ▷ 2 лічильники здоров'я

ЦІРІ

- ▷ 30 карт дій
- ▷ 1 фігурка Цірі
- ▷ 1 карта Цірі
- ▷ 1 жетон помічника Іхуарраквакса
- ▷ 2 лічильники здоров'я

ПРАДАВНІЙ ЛЕШОЙ

- ▷ 30 карт дій
- ▷ 1 фігурка Лешого
- ▷ 1 карта Лешого
- ▷ 2 жетони помічників вовків
- ▷ 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.

ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА ЦЬОГО НАБОРУ



ҐЕРАЛЬТ ІЗ РІВІЇ: ЗАВЖДИ НАПОГОТОВІ

Як і будь-який вправний відьмак, Ґеральт завжди має наготові потрібне для роботи знаряддя. Деякі з карт дій Ґеральта — це **карти амуніції**. Є три типи амуніції, по 2 карти кожного типу та 2 копії кожної карти.

На початку гри приготуйте свою колоду, вибравши для неї по **1 карті кожного типу** амуніції. Додайте **обидві копії** кожної з вибраних карт амуніції у свою колоду. Решту карт амуніції поверніть у коробку, вони не знадобляться вам у цій партії. Потім перетасуйте всі свої карти разом і починайте гру. У вашій колоді повинно бути 30 карт.

ЗБРОЯ

БРОНЯ

ЗІЛЛЯ



АБО



АБО



АБО

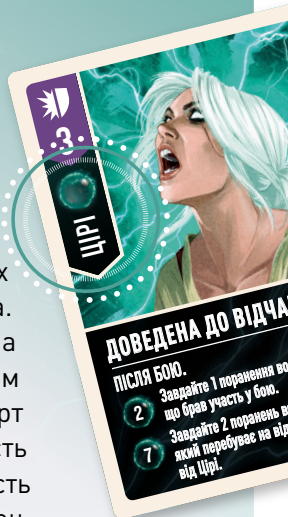


ЦІРІ: ДЖЕРЕЛО

Цірі — це Джерело, що володіє приголомшливою, але часто неконтрольованою силою. Деякі з її карт — це карти Джерела, про що свідчить символ  біля назви персонажа на карті.

На картах Джерела Цірі є два ефекти, кожному з яких відповідає число, зображене на символі Джерела. Граючи такі карти, рахуйте кількість карт Джерела у своєму скиді. Застосуйте ефект із найбільшим числом, яке дорівнює або менше за кількість карт Джерела у вашому скиді. Ви не можете натомість застосувати ефект із меншим числом. Якщо кількість карт Джерела у вашому скиді менша за ефект із найменшим числом, то ви не застосовуєте жоден із цих ефектів.

Якщо у вашому скиді 7 або більше карт Джерела, ефекти на ваших картах не можна скасувати.



ПРАДАВНІЙ ЛЕШИЙ: СЕРЦЕ ЛІСУ

На відміну від більшості героїв, Прадавній Леший має іншу дальність переміщення, ніж його помічники вовки. Якщо ви ПОЛІПШУЄТЕ своє переміщення, то додаєте значення поліпшення до дальності переміщення ваших бійців як завжди. Наприклад, якщо ПОЛІПШУЄТЕ своє переміщення на 2, то можете перемістити Прадавнього Лешого максимум на 3 комірки, а кожного вашого вовка — на 5.

Деякі з ефектів Прадавнього Лешого дають вам змогу викликати вовка. Якщо у вас ще є жетони вовків не на полі бою, розмістіть один з них у порожній комірці, як зазначено в ефекті. Якщо всі ваші жетони вовків уже на полі бою, виберіть один і розмістіть його в порожній комірці, як зазначено в ефекті.

Бонус до особливого вміння Прадавнього Лешого діє тільки тоді, коли Прадавній Леший атакував у цей хід. Він не активується, якщо атакував вовк.



ПОСТІЙНІ ВИВЕРТИ

Кожен герой із цього набору має у своїй колоді карти «постійних вивертів». Коли ви граєте одну з них, застосуйте звичайний ефект як завжди. Потім покладіть карту горілиць перед собою замість того, щоб скинути її. Кожен постійний виверт має ефект, який залишається активним, доки його карту не скинуть.

Постійні виверти мають умову, за якої їх скидають. Ви перевіряєте виконання цієї умови лише наприкінці свого ходу. Якщо ця умова виконується в інший час, наприклад, під час ходу суперника, але більше не виконується наприкінці вашого ходу, то ви не скидаєте цей виверт.

ПРИКЛАД. Коли ви вперше граєте карту Прадавнього Лешого «Сила зграї», то викликаєте вовка в зону Лешого. На початку кожного вашого ходу, доки цей виверт у грі, Леший відновлює 1 одиницю здоров'я. Наприкінці вашого ходу перевірте, чи немає вовків у зоні Лешого. Якщо є принаймні один вовк, цей виверт залишається в грі. Якщо ні, то ви скидаєте цю карту.



Кожен герой може одночасно мати в грі лише 1 постійний виверт. Якщо ви граєте другий постійний виверт, скиньте активний постійний виверт. Скидаючи постійний виверт, ви кладете його карту у свій скид як завжди.

ПОЛЕ БОЮ «КАЕР МОРЕН»: ОДНОСТОРОННІ ШЛЯХИ



На мапі **XII** представлена цитадель школи Вовка, де є односторонні шляхи, позначені оранжевими стрілками, що вказують 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, чи перебувають бійці в тій самій зоні чи ні. Крім того, вони не обмежують ефекти, які дають змогу розмістити бійця в певній комірці.

ВАЖЛИВО

Великі фігурки можуть переміщуватися в обох напрямках по односторонніх шляхах (у цьому наборі немає великих фігурок).

ТВОРЦІ ГРИ

Unmatched витримав усі мутації, поки його відновили 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*.

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

Графічний дизайн: Джейсон Тейлор, Ліндсі Давіо та Іен Рід

Ілюстрація обкладинки: Брік Александер

Концепції карт: Брік Александер

Ілюстрації карт Геральта й Лешого: Брік Александер

Ілюстрації карт Цірі: Зої ван Дейк

Ілюстрація поля бою «Каер Морен»: Гаррет Кайда

Ілюстрація поля бою «Ліс Ферлунд»: Настя Лен

Управління проектом: Браян Нефф

Маркетинг: Сюзанна Шелдон

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

©2024 CD PROJEKT S. A. Усі права застережено. CD PROJEKT, логотип CD PROJEKT, The Witcher та логотип The Witcher — товарні знаки та/або зареєстровані товарні знаки CD PROJEKT S. A. у США та/або інших країнах. Події гри «The Witcher» розгортаються у всесвіті, створеному на основі творів Анджея Сапковського.

©2024 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.

©2024 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 Erables, lot 341 — 54180 Heillecourt, Франція iellogames.com

Виготовлено в Цзясіні, Китай, на потужностях Whatz Games.

Реальні компоненти можуть відрізнятися від зображених.

УВАГА! Тримайте якнайдалі від дітей віком до 3 років.

Мистить дрібні деталі, які можна проковтнути.

