
**IN BATTLE,
THERE ARE
NO EQUALS[®]**

UNMATCHED[®]

**БИТВА
ЛЕГЕНД
ТОМ ПЕРВЫЙ**

ПРАВИЛА



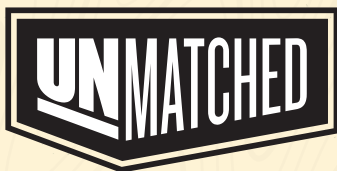
ЛЕГЕНДА ◀ ПРОТИВ ▶ ЛЕГЕНДЫ



НЕРАВНЫЙ БОЙ

«Unmatched» – это дуэльная игра, собравшая самых разных бойцов: от персонажей сошедших со страниц и экранов до героев древних легенд. У каждого бойца уникальная колода карт, соответствующая его боевому.

Вы можете сочетать бойцов из любого дополнения «Unmatched». Но помните, что в конце может остаться только один победитель.



КОМПОНЕНТЫ

4 МИНИАТЮРЫ
ГЕРОЕВ



120 КАРТ



7 СЧЕТЧИКОВ
ЗДОРОВЬЯ



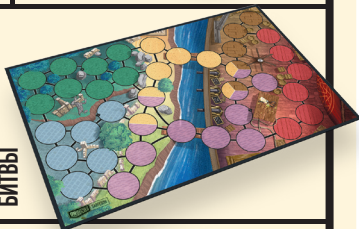
4 КАРТЫ
ПЕРСОНАЖЕЙ



6 ФИШЕК
ПОМОЩНИКОВ



1 ДВУХСТОРОННЕЕ
ПОЛЕ С **2** ПОЛЯМИ
БИТВЫ



СИНДБАД

- ▷ 30 карт
- ▷ 1 миниатюра Синдбада
- ▷ 1 карта персонажа Синдбада
- ▷ 1 фишка помощника носильщика
- ▷ 2 счетчика здоровья

МЕДУЗА

- ▷ 30 карт
- ▷ 1 миниатюра Медузы
- ▷ 1 карта персонажа Медузы
- ▷ 3 фишки помощников гарпий
- ▷ 1 счетчик здоровья

КОРОЛЬ АРТУР

- ▷ 30 карт
- ▷ 1 миниатюра короля Артура
- ▷ 1 карта персонажа короля Артура
- ▷ 1 фишка помощника Мерлина
- ▷ 2 счетчика здоровья

АЛИСА

- ▷ 30 карт
- ▷ 1 миниатюра Алисы
- ▷ 1 карта персонажа Алисы
- ▷ 1 жетон размера Алисы
- ▷ 1 фишка помощника Бармаглота
- ▷ 2 счетчика здоровья

Перед началом игры соберите счетчики здоровья, выдавив два круга для каждого персонажа и соединив их винтом.

ГЕРОИ И ПОМОЩНИКИ

Все персонажи, которыми вы управляете во время игры — это **бойцы**, но среди них есть главный — **герой**. Герои представлены миниатюрами, которые перемещаются по полю боя.

Другие ваши бойцы – это **помощники**. У большинства героев только один помощник, также есть и герои с несколькими помощниками, и даже есть герои у которых помощников совсем нет. Помощники представлены фишками, которые перемещаются по полю боя.

У каждого героя есть **способность**, обозначенная на карточке персонажа. Там также указаны **характеристики** вашего бойца, включая **стартовый уровень здоровья** героя и его помощника. Здоровье бойцов отмечается на отдельных счетчиках. Уровень здоровья не может быть выше лимита, указанного на счетчике.

Если у вашего героя несколько помощников, то у каждого из них только одна единица здоровья (если нет особых условий). В карточке персонажа указано общее число помощников.



ХОД ИГРЫ

Игроки по очереди передвигают своих бойцов по полю боя, разыгрывая карты интриги и атакуя бойцов противника.

Чтобы выиграть, нужно победить героя противника, то есть сократить уровень его здоровья до нуля.

Эти правила подготовки и самой игры предназначены для **игры вдвоем**. Правила для команд из 3 или 4 игроков смотрите на **стр. 15**.

ПОДГОТОВКА

1. Выберите поле боя и разложите его на столе.
2. Каждый игрок выбирает героя и берет соответствующие ему 30 игровых карт, карту персонажа, миниатюру героя, фишки помощника, счетчики здоровья и любые другие компоненты, принадлежащие этому герою.
3. Каждый игрок выставляет начальный уровень здоровья своего героя и его помощника на соответствующих счетчиках. Начальный уровень здоровья указан на картах персонажей. (У помощников без счетчика здоровья всего по одной единице здоровья).
4. Каждый игрок перемешивает карты, чтобы сформировать колоду, и кладет ее лицом вниз, затем берет **5** карт в стартовую руку.
5. Самый младший игрок ставит миниатюру своего героя на ячейку **1** на поле боя. Затем помещает его помощников на отдельные ячейки в той же зоне, что и героя. Если герой находится на ячейке поля с несколькими зонами, помощники могут быть размещены в любой зоне. Если вам нужно принять решения относительно определенных способностей бойца (как в случае с размером Алисы), это необходимо сделать сейчас.
6. Старший игрок ставит героя на ячейку **2** на поле боя, затем размещает помощников в соответствии с **пунктом 5**.
7. Младший игрок делает первый ход.

06



ЯЧЕЙКИ И ЗОНЫ

Поле боя состоит из круглых **ячеек**, между которыми будут перемещаться бойцы. На каждой ячейке одновременно может находиться только один боец.

Две ячейки, соединенные линией, являются **смежными**. Смежность используется, чтобы определять цели атак и применять различные эффекты карт.

Ячейки на поле боя разделены на **зоны**, обозначенные разными цветами. Все ячейки одного цвета относятся к одной зоне (даже если они находятся в разных концах поля).

Если ячейка содержит несколько цветов, она считается частью нескольких зон. Зоны используются, чтобы определять цели дальних атак и применять различные эффекты карт.

ПОЛЕ БОЯ

07



ВАШ ХОД

В свой ход вам нужно **выполнить 2 действия**; вы не можете пропускать действия. Можно выполнить как 2 разных действия, так и одно действие дважды.

Возможные действия:

- ▷ **МАНЕВР**
- ▷ **ИНТРИГА**
- ▷ **АТАКА**

Предел карт на руке составляет **7** карт. Если в конце хода у вас на руке больше **7** карт, нужно сбросить лишние, поместив их в вашу стопку сброса.

Затем наступает ход противника.



АНАТОМИЯ КАРТЫ

А общий тип карты:

 Атака  Защита

 Интрига  Универсальная (атака или защита)

Б значение атаки или защиты (если есть)

В боец, который может использовать эту карту

Г название карты

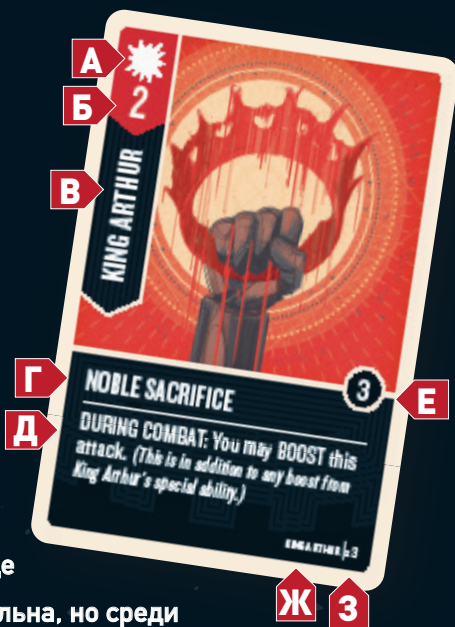
Д эффект при розыгрыше (если есть)

Е значение **УСИЛЕНИЯ**

Ж колода, к которой принадлежит карта

З количество таких карт в колоде

Колода каждого персонажа уникальна, но среди могут быть карты, которые встречаются в колодах других персонажей.



ДЕЙСТВИЕ: МАНЕВР

Выполняя действие **маневр**, возьмите верхнюю карту из вашей колоды, после чего можете переместить ваших бойцов.

ШАГ 1: ВОЗЬМИТЕ КАРТУ (ОБЯЗАТЕЛЬНО)

Возьмите верхнюю карту из вашей колоды себе в руку.

У вас в руке может быть больше **7** карт во время вашего хода, но вы должны будете сбросить до **7** карт в конце вашего хода.

НАБОР КАРТ

Брать карты – во время выполнения маневра или благодаря эффекту карты – обязательно, если не указано иное.

Когда в колоде заканчиваются карты, ваши бойцы обессилены. Если вам нужно взять карту, когда ваши бойцы обессилены, не перемешивайте вашу стопку сброса. Вместо этого каждый ваш боец немедленно получает 2 единицы урона.



ШАГ 2: ПЕРЕМЕСТИТЕ БОЙЦОВ (ПО ЖЕЛАНИЮ)

На карте вашего персонажа указана дальность **передвижения**. Выполняя этот шаг, вы можете переместить всех ваших бойцов по очереди на значение равное или меньше дальности передвижения. Вы также можете выбрать **УСИЛЕНИЕ** для вашего перемещения (см. далее).

Когда вы двигаете бойца, каждая ячейка, на которую он перемещается, должна быть смежной с предыдущей. Вы **можете** перемещать бойца через ячейки, занятые союзниками (т.е. вашими бойцами), но на такой ячейке нельзя останавливаться. Вы **не можете** перемещать бойца через ячейки, занятые бойцами противника.

Вы можете перемещать ваших бойцов в любом порядке, но должны закончить одно перемещение, прежде чем перейти к другому. Необязательно перемещать всех бойцов на одно и то же расстояние; вы можете использовать разные расстояния для каждого бойца. Вы можете переместить бойца на 0 ячеек, тем самым оставив его на том же месте.

ВАЖНО

Если эффект позволяет вам двигать бойцов противника, вы обязаны придерживаться тех же правил движения, но с точки зрения противника.

УСИЛЕНИЕ

Выполняя действие **маневр**, вы можете **усилить** ваше перемещение. Чтобы это сделать, сбросьте **1** карту с руки и прибавьте значение **УСИЛЕНИЯ** к значению вашего действия. Другие эффекты сброшенной карты работать не будут.

Некоторые эффекты (например, способность короля Артура) позволяют вам усилить другие показатели – такие, как значение атаки.

Карты, которые больше нельзя разыграть – из-за того, что соответствующий боец или бойцы были побеждены – все равно можно сбросить с руки, чтобы получить усиление.

10 ДЕЙСТВИЕ: ИНТРИГА

Выполняя действие интриги, вы выбираете карту интриги (со значком ⚡) из руки и выкладываете ее на стол лицом вверх.

Вы должны объявить, кто из ваших бойцов разыгрывает карту интриги; он становится **активным** бойцом. На картах вашей колоды указано, какие бойцы могут ее разыгрывать. Вы не можете разыграть карту интриги, если указанные бойцы побеждены.

Применив эффект карты, поместите ее в вашу стопку сброса.

СТОПКА СБРОСА

Поддерживайте свою стопку сброса в порядке. Все сыгранные карты должны отправляться в стопку сброса. Держите стопку сброса лицом вверх, чтобы отличить от вашей колоды. Вы и ваш противник можете просматривать вашу стопку сброса в любой момент.



ДЕЙСТВИЕ: АТАКА

Выполняя действие **атака**, вы должны объявить, кто из ваших бойцов будет атаковать; он становится **активным** бойцом. Вы можете не выполнять действие атаки, если у вас в руке нет атакующих карт или ни у одного из ваших бойцов нет подходящей цели.

ШАГ 1: ОБЪЯВИТЕ ЦЕЛЬ

Все бойцы могут атаковать бойцов на смежных ячейках, независимо от того, в какой зоне те находятся.

Бойцы с **ближними** атаками (со значком ⊕⊖) могут атаковать бойцов противника только на смежных ячейках.

Бойцы с **дальними** атаками (со значком ↗⊙↘) могут атаковать бойцов противника, стоящих на смежных ячейках **или** где угодно в той же зоне, игнорируя смежность.

ШАГ 2: ВЫБЕРИТЕ И ОТКРОЙТЕ

Атакую, выберите карту атаки из руки и положите ее перед собой лицом вниз; это должна быть карта, которую может использовать ваш атакующий боец. Затем обороняющийся **может** (но не обязан) выбрать из своей руки карту защиты и положить ее перед собой лицом вниз; это должна быть карта, которую может использовать обороняющийся боец. После того, как оба игрока выбрали карты, откройте их одновременно.

УНИВЕРСАЛЬНЫЕ КАРТЫ

Карты со значком ✨ являются **универсальными**. Их можно использовать как для атаки, так и для защиты. Они также могут быть картами атаки и защиты одновременно, если это нужно для выполнения других игровых эффектов.



11

ДЕЙСТВИЕ: АТАКА (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

ШАГ 3: ПРИМЕНИТЕ ЭФФЕКТЫ

На большинстве карт указано, когда именно применяется их эффект: **НЕМЕДЛЕННО, ВО ВРЕМЯ БОЯ** или **ПОСЛЕ БОЯ**. Если особых указаний нет, эффект карты обязателен (что может привести к нанесению урона собственным бойцам и другим негативным последствиям).

Если два эффекта срабатывают одновременно, первым применяется эффект **обороняющегося**.

Открыв карты, примените все эффекты с пометкой **НЕМЕДЛЕННО**. Затем выполните эффекты с пометкой **ВО ВРЕМЯ БОЯ**.

После чего определите исход боя. Атакующий наносит обороняющемуся **урон**, равный значению на своей карте атаки. Если обороняющийся сыграл карту защиты, сначала вычитите значение, указанное на его карте защиты. За каждую единицу урона, нанесенную бойцу, сократите его уровень здоровья на счетчике здоровья.

После того, как исход боя подсчитан, примените эффекты карт с пометкой **ПОСЛЕ БОЯ**. Даже если боец игрока побежден (если только это не означает конец игры), любой эффект **ПОСЛЕ БОЯ** может быть применен.

После того, как все эффекты карт были применены, выполните любые другие игровые эффекты, которые разыгрываются после боя – такие, как способности героев.

В конце все сыгранные карты отправляются в соответствующие стопки сброса.

12

ПОБЕДА В БОЮ

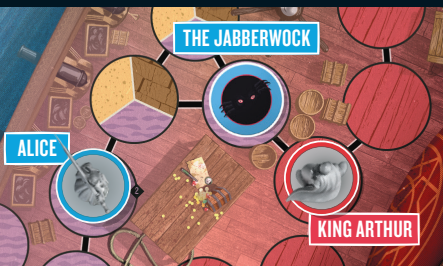
Чтобы применить некоторые эффекты **ПОСЛЕ БОЯ**, нужно проверить, кто **победил в бою**.

Атакующий победил, если нанес хотя бы одну единицу урона противнику с помощью самой атаки (т.е. без помощи других эффектов).

Обороняющийся победил, если не получил урона от самой атаки (даже если получил урон от эффектов).

ПРИМЕР БОЯ

Анна играет Алисой.
Кен играет королем Артуром.
Сейчас ход Анны, и она хочет атаковать короля Артура.



Анна атакует короля Артура Бармаглотом. Она не может сыграть **Вкривь-вкось** (эту карту может сыграть только Алиса, а Алиса не на смежной ячейке с королем Артуром), и Зеркало, так как это карта защиты. Она выбирает **Кусачую пасть** и кладет ее лицом вниз.



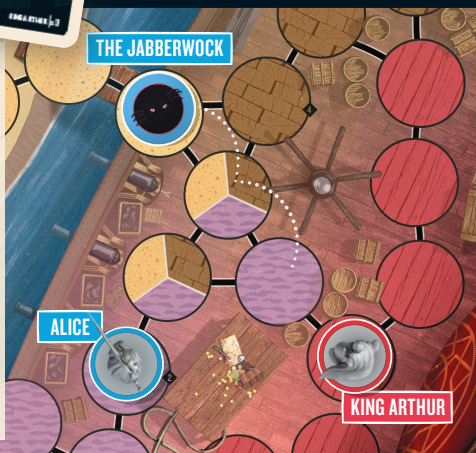
Кен выбирает **Стычку** для защиты и кладет ее лицом вниз.



У этих карт нет эффектов **НЕМЕДЛЕННО** или **ВО ВРЕМЯ БОЯ**. Значение обеих карт **Кусачая пасть** и **Стычка** составляет 4, поэтому атака не наносит урон. Король Артур побеждает (так как не получил урона).

У обеих карт есть эффекты **ПОСЛЕ БОЯ**. Обороняющийся (Артур) применяет свой эффект первым. Кен перемещает Бармаглота на две ячейки.

Теперь применяется эффект **Кусачей пасти**. Анна должна нанести 2 единицы урона любому бою на смежной с Бармаглотом ячейке. Однако, смежные ячейки пусты, поэтому урон никто не получает.



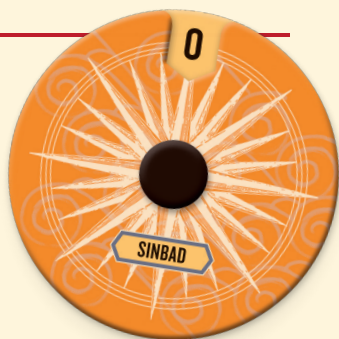
3

ПОБЕДА НАД БОЙЦОМ

Когда здоровье одного из ваших бойцов падает до 0, он считается побежденным.

Если побежден помощник, немедленно уберите фишку этого помощника с поля. (У помощников без счетчика здоровья всего по 1 единице здоровья, они считаются побежденными, получив любой урон).

Если ваш герой побежден, вы сразу же проигрываете.



ПОБЕДА В ИГРЕ

14

Когда **герой** вашего противника побежден, то есть когда у него остается 0 здоровья, игра немедленно заканчивается, и вы побеждаете!

(При командной игре нужно победить обоих героев команды противника).



КОМАНДНАЯ ИГРА

В «Unmatched» можно играть командами по двое. Члены одной команды сидят рядом с одной стороны поля боя и могут обсуждать свои карты и тактику, но каждый игрок контролирует только своего героя и его помощников. Бойцы вашего товарища по команде считаются союзниками. При командной игре с тремя игроками один игрок будет контролировать двух героев и всех помощников одной команды.

Выберите поле боя с четырьмя стартовыми ячейками. (На некоторых полях из дополнений только две стартовые ячейки, поэтому их нельзя использовать для командной игры).

Во время подготовки игроки размещают своих героев, чередуясь друг с другом:

- ▷ Первый игрок команды **А** помещает героя на ячейку **1**.
- ▷ Первый игрок команды **Б** помещает героя на ячейку **2**.
- ▷ Второй игрок команды **А** помещает героя на ячейку **3**.
- ▷ Второй игрок команды **Б** помещает героя на ячейку **4**.

Размещая героя, каждый игрок также помещает его помощников в той же зоне, как обычно.

Во время игры ход передается от одной команды к другой:





- ▷ Первый игрок команды **А** делает ход.
- ▷ Первый игрок команды **Б** делает ход.
- ▷ Второй игрок команды **А** делает ход.
- ▷ Второй игрок команды **Б** делает ход.

Такой порядок сохраняется на протяжении всей игры.

Когда герой игрока побежден, немедленно уберите миниатюру героя с поля боя. Этот игрок продолжает игру, пока у него остается хотя бы один помощник. Если все бойцы игрока побеждены, он уничтожен и больше не может ходить.

Когда оба героя одной команды побеждены, команда противников выигрывает!

РАСШИФРОВКА СИМВОЛОВ

-  Эта карта может использоваться только для атаки.
-  Эта карта может использоваться только для защиты от атаки.
-  Эта карта может использоваться для атаки или защиты.
-  Карта действия, можно разыграть для получения эффекта.

 Этот боец может атаковать в ближнем и дальнем бою.

 Этот боец может атаковать только в ближнем бою.

АВТОРЫ

«Unmatched» произведена «чудо-близнецами» Restoration Games и Mondo Games (мы Джейна!), и представляет собой переработанную версию «Звездных войн: Эпичных дуэлей», разработанной Крейгом Ван Нессом и Робом Давио и выпущенной Мильтоном Брэдли. Правила зон вдохновлены Системой Патфайдинг из «Тангейзера», разработанного Уильямом Гросслином и Дидье Поли и выпущенного Fantasy Flight Games.

Переработка игры: Роб Давио и Джастин Д. Джейкобсон

Графический дизайн: Джей Шоу, Джейсон Тейлор и Линдси Давио

Иллюстрации на обложке и картах: Оливер Барретт

Иллюстрации на игровом поле: Александр Уэллс

Редактор: Дастин Шварц

Спасибо всем, кто помогал тестировать игру! Вы все замечательные люди. Мы серьезно..

Особая благодарность Дрю Доэрты за дизайн книги правил, Мэтту Тэйлору за иллюстрацию для жетона размера Алисы и Кайлу Рочсу и Senshistock за примеры поз для иллюстраций.

РУССКОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ ПОДГОТОВЛЕНО GAGA GAMES

Переводчик:

Редактор: Алиса Павлова

Дизайнер-верстальщик: Елена Шлюйкова

Руководитель проекта: Андрей Мательский

Общее руководство: Антон Сковородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© 000 «ГаГа Трейд», 2020 — правообладатель русскоязычной версии игры.

Все права защищены.



©2019 Restoration Games, LLC. ©2020 IELLO for the translated version. IELLO - 9 avenue des Érables - Lot 341 - 54180 Heillecourt France.
www.iello.com Made in Shanghai, China by Whatz Games.



www.iello.com