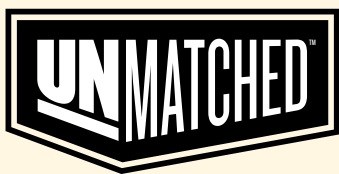

**В БИТВЕ
НЕТ РАВНЫХ™**

UNMATCHED™

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА



СИСТЕМА UNMATCHED

Unmatched — это дуэльная игра, собравшая самых разных бойцов: от персонажей, сошедших со страниц и экранов, до героев древних легенд. Уникальная колода каждого бойца соответствует его боевому стилю.

Вы можете сталкивать между собой бойцов из любой серии Unmatched. Но помните, что в конце останется только один победитель.

Эта книга содержит общие правила для всех наборов Unmatched. Правила описаны для игры вдвоём. Если вы хотите сыграть втроём или вчетвером, используйте дополнительные правила со стр. 18–19.

В каждом наборе также есть свои особые правила, касающиеся новых героев или полей. Особые правила наборов и эффекты карт имеют приоритет над основными правилами и выполняются, даже если противоречат им.

ГЕРОИ И ПОМОЩНИКИ

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

Остальные ваши бойцы — это **помощники**. У большинства героев только один помощник, но есть герои как с несколькими помощниками, так и совсем без них. Помощники представлены фишками, которые перемещаются по полю боя.

На карте персонажа указаны характеристики ваших бойцов: их имена, типы атак, стартовые значения здоровья, значение перемещения, а также способность героя. Здоровье бойцов отмечается на отдельных счётчиках и не может превышать максимальное значение, указанное на счётчике.



ХОД ИГРЫ

Игроки по очереди передвигают своих бойцов по полю боя, разыгрывая карты приёмов и атакуя бойцов противника. Чтобы выиграть, нужно повергнуть героя противника, то есть снизить уровень его здоровья до нуля.

ПОДГОТОВКА

1. Положите поле боя на стол выбранной стороной вверх.
2. Каждый игрок выбирает героя и берёт соответствующие ему 30 карт, карту персонажа, фигурку героя, фишки помощников, счётчики здоровья и другие связанные с героем компоненты.
3. Каждый игрок выставляет стартовые значения здоровья своего героя и его помощников на соответствующих счётчиках. Стартовые значения здоровья указаны на картах персонажей.
4. Каждый игрок перемешивает свои 30 карт, формируя из них колоду, кладёт её лицом вниз и берёт из неё **5** карт себе в руку.
5. Младший игрок размещает фигурку своего героя на ячейку **1** на поле боя. Затем размещает его помощников на любые свободные ячейки в той же зоне, где находится герой (если таких ячеек нет — на любые свободные ячейки где угодно на поле). Если герой находится на ячейке с несколькими зонами, помощники могут быть размещены в любых из этих зон.
6. Старший игрок размещает фигурку своего героя на ячейку **2** на поле боя. Затем размещает его помощников по правилам, указанным в предыдущем шаге.
7. Младший игрок делает первый ход.

04



ЯЧЕЙКИ И ЗОНЫ

Поле боя состоит из круглых ячеек, по которым будут перемещаться бойцы. На каждой ячейке может находиться только один боец.

Две ячейки, соединённые 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 боя).

Если ячейка нескольких цветов, она считается частью нескольких зон. Зоны используются для определения целей дальних атак и применения различных эффектов карт.

Некоторые поля имеют два варианта оформления. На одной стороне поля ячейки закрашены целиком и имеют различные текстуры в зависимости от их цвета. Это позволяет легче различать зоны, даже игрокам с дефектами зрения. На другой стороне цвета ячеек обозначены только их цветными границами. Обе стороны таких полей одинаковы с точки зрения игрового процесса.

ПОЛЕ БОЯ

05



ВАШ ХОД

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

Возможные действия:

- ▷ **МАНЁВР**
- ▷ **ПРИЁМ**
- ▷ **АТАКА**

Предел карт в руке равен **7**. Если в конце вашего хода у вас в руке больше 7 карт, сбросьте лишние, поместив их в свой сброс.

Затем ход передаётся противнику.

06

СТРУКТУРА КАРТЫ

А тип карты:



Атака



Защита



Приём



Универсальная
(атака или защита)

Б значение атаки или защиты
(если есть)

В подходящий боец

Г название

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 в колодах разных персонажей могут быть похожие карты.



ДЕЙСТВИЕ: МАНЁВР

Выполняя **манёвр**, возьмите карту из своей колоды, после чего можете переместить ваших бойцов.

ШАГ 1: ВОЗЬМИТЕ КАРТУ (ОБЯЗАТЕЛЬНО)

Возьмите 1 верхнюю карту из своей колоды в руку.

Во время хода у вас в руке может быть больше 7 карт, но вы должны будете сбросить лишние карты в конце своего хода.

НАБОР КАРТ

Если вы должны взять карту — выполняя манёвр или из-за какого-либо эффекта — берите в руку верхнюю карту своей колоды. Вы не можете пропустить это — взятие карт обязательно, если не указано иное.

Когда в колоде заканчиваются карты, ваши бойцы **обессилены**. Если вы должны взять карты, но в вашей колоде их не осталось, вместо этого каждый ваш боец получает по 2 урона за каждую карту, которую вы не можете взять.

07

ПОДХОДЯЩИЙ БОЕЦ

На каждой карте указан **подходящий боец** — только он может использовать эту карту (для атаки, защиты или выполнения приёма).

На некоторых картах вместо подходящего бойца указано «ВСЕ». Такие карты могут использовать любые ваши бойцы.



ШАГ 2: ПЕРЕМЕСТИТЕ БОЙЦОВ (ПО ЖЕЛАНИЮ)

На карте вашего персонажа указано **значение перемещения**. Выполняя этот шаг, можете переместить всех ваших бойцов по очереди на количество ячеек, равное значению перемещения или меньше. Перед этим вы можете **УСИЛИТЬ** своё перемещение (см. далее).

Во время перемещения бойца каждая следующая ячейка должна быть смежной с предыдущей. Вы **можете** перемещать бойца через ячейки, занятые союзниками (то есть 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 следующему. Необязательно перемещать всех бойцов на одно и то же расстояние: вы можете выбрать разные расстояния для каждого бойца. Вы можете переместить бойца на 0 ячеек, тем самым оставив его на том же месте.

08

ЭФФЕКТЫ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Если эффект позволяет вам **переместить бойца противника**, сделайте это, соблюдая все правила перемещения, указанные выше, но с точки зрения противника.

Если эффект позволяет вам **поместить** бойца на какую-либо ячейку, не перемещайте его по обычным правилам. Вместо этого просто возьмите его и поместите сразу на нужную свободную ячейку.



УСИЛЕНИЕ

Выполняя **манёвр**, вы можете **усилить** своё перемещение. Чтобы это сделать, сбросьте 1 карту из руки и прибавьте её значение **УСИЛЕНИЯ** к значению своего перемещения. Никакие другие эффекты этой сброшенной карты не применяются.

Некоторые эффекты позволяют усиливать другие показатели. Для этого вы так же должны сбросить 1 карту из руки и прибавить её значение **УСИЛЕНИЯ** к усиливаемому значению.

Карты, которые больше нельзя разыграть из-за того, что все бойцы, которые могли их использовать, повержены, всё равно можно сбросить, чтобы получить усиление.



09

ДЕЙСТВИЕ: ПРИЁМ

Выполняя **приём**, выложите карту приёма (со значком ⚡) из руки на стол лицом вверх и объявите, кто из ваших неповерженных бойцов будет выполнять его. Приём может выполнять только подходящий боец, указанный на карте.

После этого выполните все эффекты выложенной карты приёма и сбросьте её.



СБРОС

У каждого игрока должен быть свой отдельный сброс, куда он лицом вверх кладёт карты, которые сбрасывает. Любой игрок может когда угодно просматривать карты в своём сбросе или в сбросе любого другого игрока.

ПРИМЕР МАНЁВРА И ПРИЁМА

Артём играет за короля Артура. Сейчас его ход, и его герой находится в невыгодном положении, окружённый бойцами противника.

Первым действием Артём выполняет приём, разыгрывая карту **Пророчество**, и благодаря её эффекту получает 2 новые карты себе в руку.



Дальше Артём решает отступить и вторым действием выполняет манёвр. Он берёт 1 карту, после чего решает усилить свой манёвр, сбросив карту **Благородная жертва**. Благодаря этому значение перемещения Артура увеличивается с 2 до 5. Артём перемещает короля Артура на 4 ячейки. Мерлина же он решает оставить там, где он был.



ДЕЙСТВИЕ: АТАКА

Совершая **атаку**, объявите, кто из ваших бойцов будет атаковать, кто будет целью его атаки, и разыграйте карту атаки. Вы не можете атаковать, если у вас нет подходящих карт атаки или если ни у одного из ваших бойцов нет подходящей цели.

ШАГ 1: ОБЪЯВИТЕ АТАКУЮЩЕГО И ЕГО ЦЕЛЬ

Целью **ближней атаки** можно выбрать любого бойца противника, находящегося **на смежной ячейке** с вашим атакующим бойцом.

Целью **дальней атаки** можно выбрать любого бойца противника, находящегося **в одной зоне** с вашим атакующим бойцом.

Бойцы с ближними атаками (со значком ) могут совершать только ближние атаки.

Бойцы с дальними атаками (со значком ) могут совершать как ближние, так и дальние атаки.

ШАГ 2: РАЗЫГРАЙТЕ КАРТЫ

Выберите карту атаки из руки и положите её 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 её 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. Универсальные карты считаются картами атаки, если используются для атаки, и картами защиты, если используются для защиты.



ЭФФЕКТЫ В БОЮ

Эффекты, применяющиеся в бою, имеют указание, когда именно они применяются: **НЕМЕДЛЕННО, ВО ВРЕМЯ БОЯ** или **ПОСЛЕ БОЯ**.

Если несколько эффектов разных игроков должны примениться одновременно, **первыми применяются эффекты обороняющегося**. Если несколько эффектов одного игрока должны примениться одновременно, этот игрок выбирает, в каком порядке их применять.

Даже если боец игрока был повержен во время боя, все эффекты разыгранных им карт применяются и весь урон от них наносится. Однако поверженный боец сразу же убирается с поля боя, поэтому эффекты, требующие нахождения бойца где-либо на поле (например, если эффект наносит урон всем бойцам на смежных ячейках), в этом случае не работают.

ШАГ 3: ПРИМЕНИТЕ ЭФФЕКТЫ

Примените эффекты в следующем порядке:

НЕМЕДЛЕННО. Примените все эффекты разыгранных карт с пометкой **НЕМЕДЛЕННО**.

ВО ВРЕМЯ БОЯ. Примените все эффекты разыгранных карт с пометкой **ВО ВРЕМЯ БОЯ**.

БОЕВОЙ УРОН. Атакующий наносит обороняющемуся **боевой урон**, равный значению карты атаки, из которого вычитается значение карты защиты (если она была разыграна). За каждую единицу урона, нанесённого бойцу, снизьте его уровень здоровья на один на счётчике здоровья.

ПОСЛЕ БОЯ. Примените все эффекты разыгранных карт с пометкой **ПОСЛЕ БОЯ**.

СБРОС КАРТ. Сбросьте все разыгранные карты.

КОНЕЦ АТАКИ. Изредка в игре встречаются эффекты, срабатывающие «после атаки». Они применяются на этом шаге, после того как атака полностью закончена.

13



ПРИМЕНЕНИЕ ЭФФЕКТОВ

Все эффекты карт **обязательны** к применению. Исключение — указание «**можете**»: вы сами выбираете, будете ли применять часть эффекта, к которой относится слово «можете», или нет.

Если эффект содержит формулировку «**до X**», где X — какое-либо число, вы можете подставить вместо X любое меньшее число, в том числе и 0 (либо оставить X таким, какой он есть). Например, эффект «переместите вашего бойца на расстояние **до 2** ячеек» означает, что вы можете переместить своего бойца на расстояние в 2 ячейки, 1 ячейку или 0 ячеек (тем самым оставив его на месте).

Если эффект ссылается на значение, **указанное** на карте, используйте значение, напечатанное на карте, без учёта любых модификаторов.

Если эффект предписывает **игнорировать** значение атаки или защиты, считайте, что для расчёта боевого урона это значение равно 0 (даже если какой-то эффект увеличивает игнорируемое значение).

Если часть эффекта не может быть выполнена, остальные его части всё равно выполняются настолько, насколько возможно. Исключением является указание «**чтобы**», которое означает, что для выполнения части эффекта, идущего после слова «чтобы», обязательно должна быть полностью выполнена часть, идущая перед ним.

Эффект может быть **отменён** другим эффектом. Отменённые эффекты не применяются.

14

ПОБЕДА В БОЮ

Некоторые эффекты требуют определения того, кто **победил в бою**.

Атакующий победил, если нанёс хотя бы 1 боевой урон (то есть урон, являющийся разностью значений карт атаки и защиты, а не наносимый какими-либо эффектами).

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

ПОВЕРЖЕННЫЙ БОЕЦ

Когда здоровье бойца падает до 0, он считается **поверженным**. Немедленно уберите его фишку или фигурку с поля боя.

Поверженный боец не может восстанавливать здоровье.



ПОБЕДА В ИГРЕ

Если на начало или конец выполнения любого действия **герой вашего противника повержен**, игра заканчивается и вы побеждаете (даже если у противника ещё остались неповерженные помощники). Если герои обоих игроков повержены, побеждает тот игрок, чей сейчас ход.

15



ПРИМЕР БОЯ

Анна играет за Алису. Артём играет за короля Артура. Сейчас ход Анны, и она хочет атаковать короля Артура.

Алиса и Бармаглот — ближние бойцы и должны находиться на смежной ячейке с королём Артуром, для того чтобы атаковать его. Анна выполняет манёвр: берёт 1 карту и перемещает Бармаглота на 1 ячейку, а Алису решает оставить на месте.

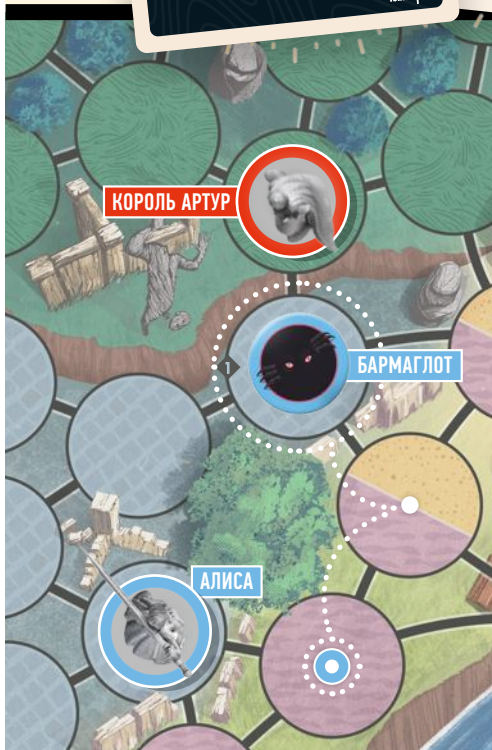


Анна атакует короля Артура Бармаглотом. Для атаки она может разыграть только **Кусачую пасть**. Это единственная карта из тех, что есть у Анны, которую может использовать Бармаглот для атаки. Она кладёт эту карту на стол рубашкой вверх.

У Артёма есть две карты, которые может использовать для защиты король Артур. Он выбирает из них **Стычку** и кладёт её на стол лицом вниз.



Анна и Артём переворачивают свои выложенные карты. На них нет никаких эффектов, которые применялись бы **НЕМЕДЛЕННО** или **ВО ВРЕМЯ БОЯ**, поэтому сразу подсчитывается боевой урон. Обе карты имеют одинаковое значение — атака не наносит боевого урона, и король Артур побеждает в бою.



Обе карты имеют эффект, выполняющийся **ПОСЛЕ БОЯ**. Первым применяется эффект карты обороняющегося — короля Артура. Артём перемещает Бармаглота на 2 ячейки так, чтобы он оказался рядом с Алисой.

Затем выполняется эффект карты Бармаглота. Анне приходится нанести 2 урона Алисе, так как это единственный боец на смежной с Бармаглотом ячейке.

КАЖДЫЙ САМ ЗА СЕБЯ

В Unmatched также можно играть втроём или вчетвером, со следующими изменениями в правилах:

1. Выберите поле боя с четырьмя стартовыми ячейками. Третий и четвёртый игроки размещают своих героев в ячейки **3** и **4**, а также размещают своих помощников по обычным правилам.
2. В свой первый ход игрок может атаковать только противников, которые будут ходить сразу после него или уже сделали ход. Например, в партии вчетвером первый игрок не может атаковать тех, кто будет ходить третьим и четвёртым, а второй — того, кто будет ходить четвёртым. Это правило действует только в первый ход каждого игрока.
3. Если эффект действует на бойцов противника (например: «нанесите по 1 урону каждому бойцу противника»), то он действует на бойцов всех противников. Однако если эффект карты атаки или защиты действует на самого противника (например: «противник сбрасывает 1 карту»), то он действует только на того противника, чей боец сейчас участвует в бою.
4. Когда герой игрока повержен, он выбывает из игры: уберите с поля боя всех помощников этого игрока (если они есть).
5. Победителем становится тот игрок, чей герой останется последним неповерженным (или если последние герои повержены одновременно, то тот игрок, чей сейчас ход).

18



КОМАНДНАЯ ИГРА

В Unmatched также можно играть двумя командами по два героя, со следующими изменениями в правилах:

1. Члены одной команды садятся рядом с одной стороны поля боя и могут обсуждать свои карты и тактику, но каждый игрок контролирует только своего героя и помощников. Бойцы вашего товарища по команде считаются союзниками. При командной игре с тремя игроками одному из них придётся контролировать обоих героев и всех помощников своей команды так, как будто за них играют два отдельных игрока.

2. Выберите поле боя с четырьмя стартовыми ячейками. Во время подготовки игроки размещают своих героев, чередуясь друг с другом:

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

Игроки будут совершать ходы в этом же порядке. Размещая героя, каждый игрок также размещает помощников по обычным правилам.

3. Если эффект действует на бойцов противника (например: «нанесите по 1 урону каждому бойцу противника»), то он действует на бойцов всех противников. Однако если эффект карты атаки или защиты действует на самого противника (например: «противник сбрасывает 1 карту»), то он действует только на того противника, чей боец сейчас участвует в бою.
4. Когда герой игрока повержен, этот игрок продолжает игру, пока у него остаётся хотя бы один неповерженный помощник. Игрок выбывает из игры, только если повержены все его бойцы.
5. Одна из команд побеждает, когда повержены оба героя команды противников (даже если у них ещё остались неповерженные помощники).

СИМВОЛЫ



Эта карта может быть разыграна только для атаки.



Эта карта может быть разыграна только для защиты от атаки.



Эта карта может быть разыграна для атаки или защиты.



Эта карта может быть разыграна для выполнения приёма.



Этот боец может совершать дальние и ближние атаки.



Этот боец может совершать только ближние атаки.

АВТОРЫ

Unmatched создана Restoration Games и представляет собой переосмысленную версию игры *Star Wars: Epic Duels*, разработанной Крейгом ван Нессом и Робом Давью и выпущенной Мильтоном Брэдли. Правила зон вдохновлены системой Pathfinding из *Tannhäuser*, разработанной Уильямом Гросслином и Дидье Поли и выпущенной Fantasy Flight Games.

Авторы игры: Ноа Коэн, Роб Давью, Джастин Д. Джейкобсон и Брайан Нефф

Графический дизайн: Джейсон Тейлор, Линдси Давью, Иэн Рид и Джейсон Д. Кингсли

Иллюстрации: Марк Аспиналл, Оливер Барретт, Питер Даймонд, Зои ван Дейк и Эндрю Томпсон

Иллюстрации на игровом поле: Александр Уэллс

Руководство проектом: Сьюзан Шелдон и Брайан Нефф

Доработка правил: Джулиа Анготти, Эшли Эдвардс, Чад Эдвардс, Джейсон Хагер, Алфи Харрис, Фрэнк Кленш, Джон Левей, Зак Ловаас, Джейкоб Маркс, Гэри Маккарти, Питер Остервайль, Этан Оттой, Тейлор Почетти, Бен Стэплтон, Джошуа Тан Джер Ии, Майкл Топджиан и Джейсон Виддал

Спасибо всем, кто помогал тестировать игру!

Вы все замечательные люди. Мы серьёзно.

РУССКОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ ПОДГОТОВЛЕНО GAGA GAMES

Переводчики: Даниил Молошников и Даниил Яковенко

Корректор: ООО «Корректор»

Редактор: Даниил Молошников

Дизайнер-верстальщик: Диана Милюта

Руководитель проекта: Артём Савельев

Общее руководство: Антон Сковородин

©2023 Restoration Games, LLC. Название и логотип Restoration Games, название и логотип Unmatched, слоган «В битве нет равных» ("In Battle There Are No Equals") и внешнее оформление игры являются торговыми марками Restoration Games, LLC.

©2024 IELLO SAS для русского издания. Права на эту территорию и язык находятся под управлением IELLO.

Слоган «В битве нет равных» ("In Battle There Are No Equals") используется с разрешения правообладателя.

iellogames.com

