
В БИТВЕ

НЕТ РАВНЫХ™

UNMATCHED®

ГУДИНИ
VS
ДЖИВУН

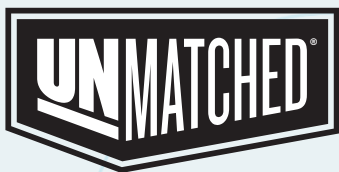
ПРАВИЛА



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.



КОМПОНЕНТЫ

2 ФИГУРКИ ГЕРОВ



60 КАРТ



3 СЧЁТЧИКА ЗДОРОВЬЯ



2 КАРТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ



1 ФИШКА ПОМОЩНИКА



1 ПОЛЕ



4 ГУДИНИ

- ▷ 30 карт
- ▷ 1 фигурка Гудини
- ▷ 1 карта персонажа
- ▷ 1 фишка Бесс
- ▷ 2 счётчика здоровья

ДЖИНН

- ▷ 30 карт
- ▷ 1 фигурка Джинна
- ▷ 1 карта персонажа
- ▷ 1 счётчик здоровья

Перед началом игры соберите счётчики здоровья, выдавив два круга для каждого персонажа и соединив их с помощью пластиковой клипсы.



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.

Каждый герой обладает **способностью**, обозначенной на карте персонажа. Там же указаны и **характеристики** вашего бойца, включая **стартовый уровень здоровья** героя и его помощника. Здоровье бойцов отмечается на отдельных счётчиках. Уровень здоровья не может быть выше максимального числа, указанного 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.

Эти правила подготовки и самой игры предназначены для игры **вдвоём**. Правила для командной игры с 3 или 4 игроками смотрите на **стр. 18**.

ПОДГОТОВКА

1. Положите поле боя на стол выбранной стороной вверх.
2. Каждый игрок выбирает героя и берёт соответствующие ему 30 карт, карту персонажа, фигурку, фишку помощника (если есть) и счётчики здоровья.
3. Каждый игрок выставляет стартовый уровень здоровья своего героя и его помощника на соответствующих счётчиках. Стартовый уровень здоровья указан на картах персонажей.
4. Каждый игрок перемешивает свои карты, чтобы сформировать колоду, и кладёт её лицом вниз, затем берёт **5** карт в руку.
5. Младший игрок размещает фигурку своего героя на ячейку **1** на поле боя. Затем размещает его помощника (если есть) на отдельную ячейку в той же зоне, где находится герой. Если герой находится на ячейке поля с несколькими зонами, помощник может быть размещён в любой из этих зон.
6. Старший игрок размещает героя на ячейку **2** на поле боя, затем размещает помощника (если есть) в соответствии с **пунктом 5**.
7. Младший игрок делает первый ход.

06



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.

В этом наборе вы найдёте одно поле боя в двух вариантах исполнения. На одной стороне ячейки поля 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 одинаковы с точки зрения игрового процесса.



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, нужно сбросить лишние, поместив их в вашу стопку сброса.

Затем ход передаётся противнику.



СТРУКТУРА КАРТЫ

А тип карты:



Б значение атаки или защиты (если есть)

В боец, который может использовать 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 в колодах разных персонажей могут быть похожие карты.

ДЕЙСТВИЕ: МАНЁВР

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

ШАГ 1: ВОЗЬМИТЕ КАРТУ (ОБЯЗАТЕЛЬНО)

Возьмите верхнюю карту из вашей колоды в руку.

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

Брать карты — во время выполнения манёвра 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 и не берите карту.

Вместо этого каждый ваш боец немедленно получает по **2** урона.

ШАГ 2: ПЕРЕМЕСТИТЕ БОЙЦОВ (ПО ЖЕЛАНИЮ)

На карте вашего персонажа указано значение **перемещения**.

Выполняя этот шаг, вы можете переместить всех ваших бойцов по очереди на количество ячеек, равное значению перемещения или меньше. Вы также можете **УСИЛИТЬ** ваше 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.

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

УСИЛЕНИЕ

Выполняя **манёвр**, вы можете **усилить** ваше перемещение. Чтобы это сделать, сбросьте 1 карту из руки и прибавьте её значение **УСИЛЕНИЯ** к значению вашего перемещения. Другие эффекты сброшенной карты работать не будут.

Некоторые эффекты (например, эффект карты **Кульминация**) позволяют усиливать карты. Для этого сбросьте 1 карту из руки и прибавьте её значение **УСИЛЕНИЯ** к значению атаки или защиты усиливаемой карты.

Карты, которые больше нельзя разыграть из-за того, что соответствующий боец или бойцы были повержены, всё равно можно сбросить, чтобы получить усиление.

10 ДЕЙСТВИЕ: ПРИЁМ

Выполняя **приём**, вы выбираете карту приёма (со значком ⚡) из руки и выкладываете её на стол лицом вверх.

Вы должны объявить, кто из ваших бойцов разыгрывает карту приёма: он становится **активным** бойцом. На каждой карте вашей колоды указано, какие бойцы могут её разыгрывать. Вы не можете разыграть карту приёма, если указанные бойцы повержены.

Применив эффект карты, поместите её в вашу стопку сброса.

СТОПКА СБРОСА

У каждого игрока своя отдельная стопка сброса. Все разыгранные карты должны отправляться в неё. Держите стопку сброса лицом вверх, чтобы отличать её от вашей колоды. Любой игрок может просматривать вашу стопку сброса в любой момент.





ДЕЙСТВИЕ: АТАКА

Совершая **атаку**, вы должны объявить, кто из ваших бойцов будет атаковать: он становится **активным** бойцом. Вы не можете совершить атаку, если у вас в руке нет карт атаки 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

Атакуя, 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.



11

ДЕЙСТВИЕ: АТАКА (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

ШАГ 3: ПРИМЕНИТЕ ЭФФЕКТЫ

На большинстве карт указано, когда именно применяются их эффекты: **НЕМЕДЛЕННО**, **ВО ВРЕМЯ БОЯ** или **ПОСЛЕ БОЯ**. Если не указано обратного, то 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**.

Далее определите исход боя. Атакующий наносит обороняющемуся **боевой урон**, равный значению на его карте атаки. Если обороняющийся разыграл карту защиты, сначала вычитите значение, указанное на ней. За каждую единицу урона, нанесённого бойцу, снизьте его уровень здоровья на один на счётчике здоровья.

После того как исход боя определён, примените эффекты **ПОСЛЕ БОЯ**. Все эффекты разыгранных карт применяются и весь урон от них наносится, даже если боец игрока был повержен во время этой атаки (если только это не означает конец игры).

После того как все эффекты карт были применены, выполните любые другие эффекты, которые разыгрываются после боя: например, способности героев.

В конце все разыгранные карты отправляются в соответствующие стопки сброса.

12

ПОБЕДА В БОЮ

Чтобы применить некоторые эффекты **ПОСЛЕ БОЯ**, нужно определить, 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 одного из ваших бойцов падает до 0, он считается **поверженным**.

Если повержен помощник, немедленно уберите фишку этого помощника с поля боя.

Если повержен герой, вы сразу же проигрываете.



ПОБЕДА В ИГРЕ

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

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

13

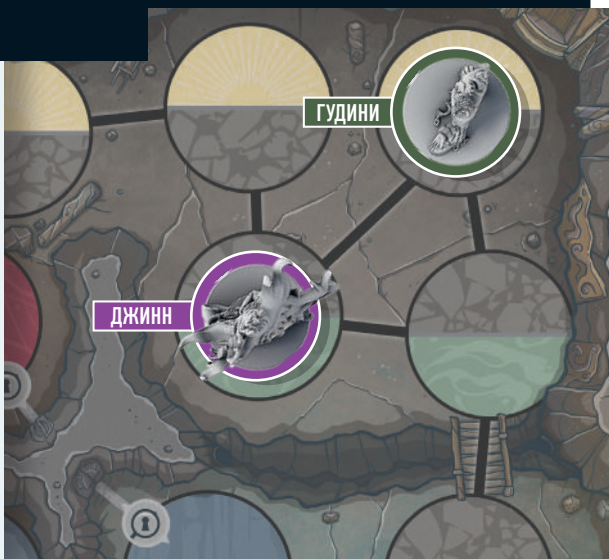


ПРИМЕР БОЯ

Жасмин играет за Джинна.

Гарри играет за Гудини.

Сейчас ход Жасмин, и она хочет атаковать Гудини. У него осталось всего 3 здоровья.



Жасмин может выбрать для атаки любую из трёх карт в руке:

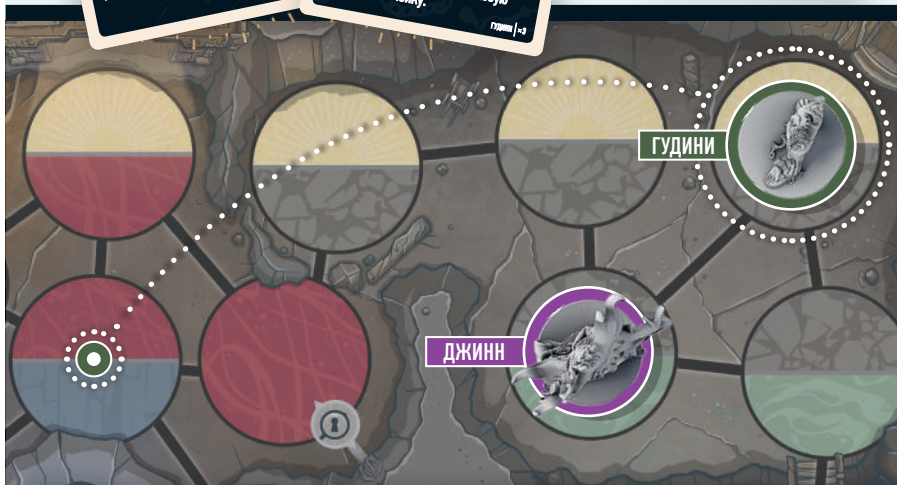
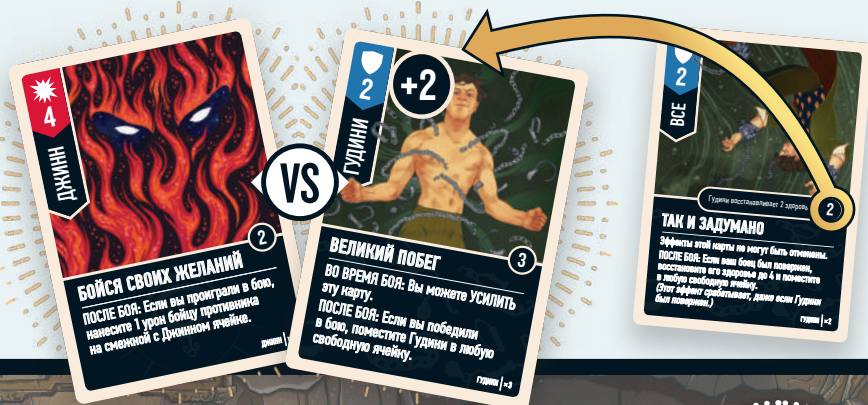
Бойся своих желаний, Я свободен или **И не таких я делал султанами.**

Решив расправиться с Гудини своим самым сильным ударом, она выбирает **Бойся своих желаний** для атаки и кладёт её лицом вниз.

У Гарри есть две карты для защиты: **Великий побег** и **Так и задумано.** Он выбирает **Великий побег** для защиты и кладёт её лицом вниз.



У карты **Великий побег** есть эффект, который выполняется **ВО ВРЕМЯ БОЯ**. Гарри использует **Так и задумано** со значением УСИЛЕНИЯ 2, повышая защиту до 4. **Так и задумано** также имеет эффект УСИЛЕНИЯ, который срабатывает немедленно: Гудини восстанавливает 2 здоровья (теперь у него 5 здоровья). Итоговое значение карт атаки и защиты сравнялось (4), поэтому атака не наносит боевого урона.



У обеих разыгранных карт есть эффекты, которые срабатывают **ПОСЛЕ БОЯ**. Первым выполняется эффект обороняющегося игрока (Гудини). Поскольку атака не нанесла боевого урона, Гудини выиграл бой, и Гарри помещает его в свободную ячейку на другом конце поля. Затем срабатывает эффект **ПОСЛЕ БОЯ** карты атакующего игрока: поскольку Джинн проиграл бой, **Бойся своих желаний** наносит 1 урон бойцу противника на смежной ячейке. Но Гудини больше не находится на смежной с Джинном ячейке, поэтому эффект не наносит урона! Фокусник смог обхитрить Джинна на этот раз...

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ ЭТОГО НАБОРА



ГУДИНИ: ФОКУСЫ УСИЛЕНИЯ


Когда Гудини выполняет действие манёвра и **УСИЛИВАЕТ** своё перемещение, вместо перемещения по обычным правилам вы можете поместить его в любую свободную ячейку поля. Бесс не может использовать этот эффект, однако, когда Гудини использует его, она может перемещаться по обычным правилам (в том числе добавляя значение **УСИЛЕНИЯ** к значению перемещения).



16 Кроме того, на некоторых картах Гудини указан дополнительный эффект **УСИЛЕНИЯ**. Он немедленно применяется, когда вы используете такую карту для **УСИЛЕНИЯ** (во время манёвра или благодаря какому-либо эффекту). Выполнив дополнительный эффект, как обычно прибавьте значение **УСИЛЕНИЯ** к усиливаемому значению и отправьте эту карту в сброс. Если эффект карты противника использует значение **УСИЛЕНИЯ** вашей карты (например, **Никаких фокусов** Джинна), дополнительный эффект **УСИЛЕНИЯ** не срабатывает.



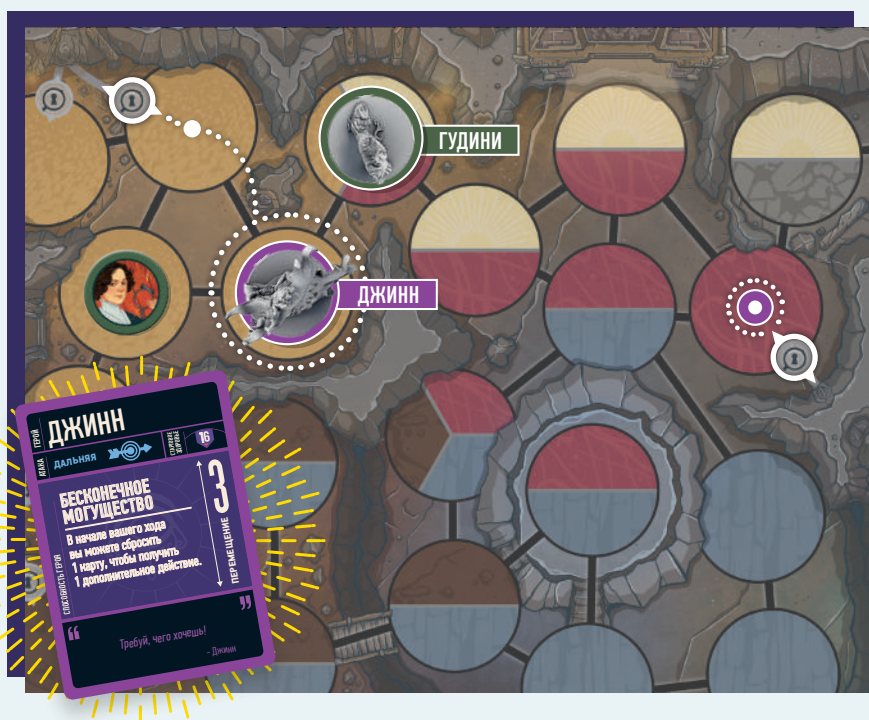
ИГРОВОЕ ПОЛЕ: ПОТАЙНЫЕ ПРОХОДЫ

На поле боя «Гробница царя Соломона» есть сеть потайных проходов, которую бойцы могут использовать для быстрого перемещения. Потайные проходы помечены белой линией и символом  на краю ячейки. Бойцы могут перемещаться между любыми ячейками с потайными проходами, как будто они смежные. При этом применяются стандартные правила перемещения.

Однако ячейки, соединённые потайными проходами, **не считаются** смежными во всех остальных случаях (например, при атаке в ближнем бою или применении эффектов).

ВАЖНО



Огромные персонажи **не могут** использовать потайные проходы (в этом выпуске нет огромных персонажей).



17

ПРИМЕР: Джинн выполняет действие манёвра. Первым шагом он перемещается в ячейку с потайным проходом. Следующим шагом он перемещается в другую ячейку с потайным проходом на другом конце поля.

КОМАНДНАЯ ИГРА





ВАЖНО: вы не сможете играть командами только с набором «Гудини против Джинна». Вам понадобятся больше героев и игровое поле с ячейками  и .

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 одному из игроков придётся контролировать обоих героев и всех помощников своей команды.

Выберите поле боя с четырьмя стартовыми ячейками *(на некоторых полях только две стартовые ячейки: эти поля нельзя использовать для командной игры)*.

18

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

- ▷ Первый игрок команды **А** размещает героя на ячейку .
- ▷ Первый игрок команды **Б** размещает героя на ячейку .
- ▷ Второй игрок команды **А** размещает героя на ячейку .
- ▷ Второй игрок команды **Б** размещает героя на ячейку .

Размещая героя, каждый игрок также помещает его помощников в той же зоне по обычным правилам.

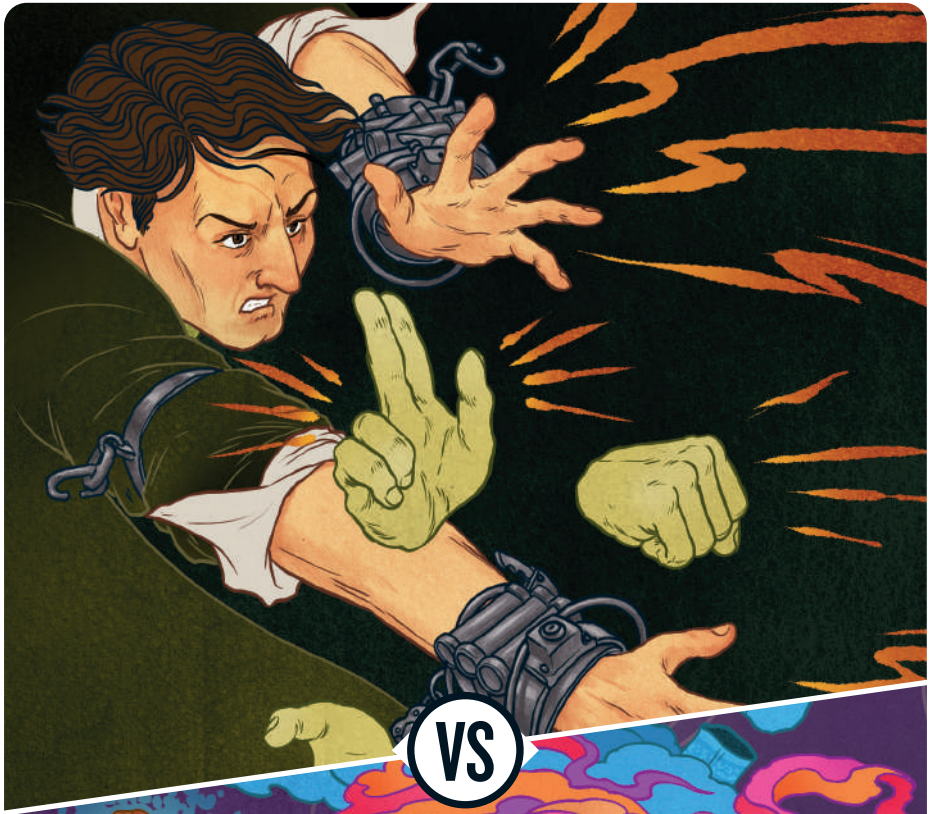
Во время игры ход передаётся от одной команды к другой:

- ▷ 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 повержен, немедленно уберите фигурку героя с поля боя. Этот игрок продолжает игру, пока у него остаётся хотя бы один помощник. Если все бойцы игрока повержены, он уничтожен и больше не может ходить.

Когда оба героя одной команды повержены, команда противников выигрывает!



VS



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.



Эта карта может быть разыграна для применения её эффекта.



Этот боец может атаковать в ближнем и дальнем бою.



Этот боец может атаковать только в ближнем бою.

АВТОРЫ

Unmatched сверкает как начищенная лампа 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.

Автор колоды Гудини: Сэм Крейн

Автор колоды Джинна: Адиль М. Жересу

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

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

Иллюстрации на коробке и картах: Питер Даймонд

Иллюстрации на игровом поле: Брайан Паттерсон

Руководство проектом: Сьюзан Шелдон

Спасибо всем, кто помогал тестировать игру!

Вы все замечательные люди. Мы серьезно.

РУССКОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ ПОДГОТОВЛЕНО GAGA GAMES

Переводчики: Данила Евстифеев, Анна Алтухова

Корректор: ООО «Корректор»

Редактор: Даниил Молошников

Дизайнер-верстальщик: Диана Милюта

Руководитель проекта: Артём Савельев

Общее руководство: Антон Сковородин

©2022 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.

©2022 IELLO для русского издания.

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



www.iello.com