
**В БИТВЕ
НЕТ РАВНЫХ[®]**

UNMATCHED[®]

**БИТВА
ЛЕГЕНД
ТОМ ПЕРВЫЙ**

ПРАВИЛА



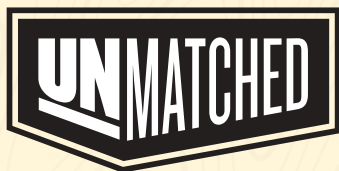
ЛЕГЕНДА ◀ ПРОТИВ ▶ ЛЕГЕНДЫ



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 игры серии Unmatched. Но помните, что в конце останется только один победитель.



03

КОМПОНЕНТЫ

4 ФИГУРКИ ГЕРОЕВ



120 КАРТ



7 СЧЕТЧИКОВ
ЗДОРОВЬЯ



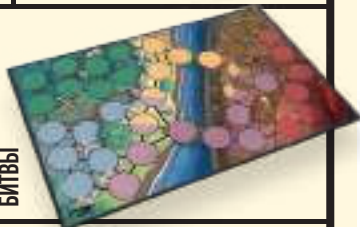
4 КАРТЫ
ПЕРСОНАЖЕЙ



6 ФИШЕК
ПОМОЩНИКОВ



1 ДВУХСТОРОННЕЕ
ПОЛЕ С **2** ПОЛЯМИ
БИТВЫ



4 СИНДБАД

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

МЕДУЗА

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

КОРОЛЬ АРТУР

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

АЛИСА

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

Перед началом игры соберите счетчики 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** ваших бойцов, включая **стартовый уровень здоровья** героя и его помощника. Здоровье бойцов отмечается на отдельных счетчиках. Уровень здоровья не может быть выше максимального числа, указанного на счетчике.

Если у вашего героя несколько помощников, то у каждого из них всего по одной единице здоровья (если не указано обратное). На карте персонажа указано общее число помощников.



ХОД ИГРЫ

Игроки по очереди передвигают своих бойцов по полю боя, разыгрывая карты 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 **вдвоем**. Правила для командной игры с 3 или 4 игроками смотрите на **стр. 15**.

ПОДГОТОВКА

1. Положите поле боя на стол выбранной стороной вверх.
2. Каждый игрок выбирает героя и берет соответствующие ему 30 карт, карту персонажа, фигурку, фишки помощников, счетчики здоровья и любые другие компоненты, относящиеся к этому герою.
3. Каждый игрок выставляет стартовый уровень здоровья своего героя и его помощника на соответствующих счетчиках. Стартовый уровень здоровья указан на картах персонажей (у помощников без счетчика здоровья всего по одной единице здоровья).
4. Каждый игрок перемешивает свои карты, чтобы сформировать колоду, и кладет ее лицом вниз, затем берет **5** карт в руку.
5. Младший игрок размещает миниатюру своего героя на ячейку **1** на поле боя. Затем размещает его помощников на разные ячейки в той же зоне, где находится герой. Если герой находится на ячейке поля, относящейся к нескольким зонам, помощники могут быть размещены в любой из этих зон. Если вам нужно принять решение относительно определенных способностей бойца (как в случае с размером Алисы), это необходимо сделать сейчас.
6. Старший игрок размещает 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, по которым будут перемещаться бойцы. На каждой ячейке 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 боя).

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

ПОЛЕ БОЯ

07



ВАШ ХОД

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

Возможные действия:

- ▷ **МАНЕВР**
- ▷ **ПРИЕМ**
- ▷ **АТАКА**

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

Затем ход передается противнику.

СТРУКТУРА КАРТЫ

А тип карты:

 Атака	 Защита
 Прием	 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 в колодах разных персонажей могут быть похожие карты.



ДЕЙСТВИЕ: МАНЕВР

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

ВЗЯТИЕ 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 по 2 урона.



ШАГ 2: ПЕРЕМЕСТИТЕ БОЙЦОВ (ПО ЖЕЛАНИЮ)

На карте вашего персонажа указана дальность **перемещения**. Выполняя этот шаг, вы можете переместить всех ваших бойцов по очереди на значение, равное дальности 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 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 **маневр**, вы можете **усилить** ваше перемещение. Чтобы это сделать, сбросьте **1** карту с руки и прибавьте значение **УСИЛЕНИЯ** на этой карте 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, чтобы получить усиление.

10 ДЕЙСТВИЕ: ПРИЕМ

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

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

Применив эффект карты, поместите ее в вашу стопку сброса.

СТОПКА СБРОСА

Следите за своей стопкой сброса. Все разыгранные карты должны отправляться в нее. Держите стопку сброса лицом вверх, чтобы отличать ее от вашей колоды. Любой игрок может просматривать вашу стопку сброса когда угодно.



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 ваши бойцы могут атаковать бойцов противника 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 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.

11

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.



ДЕЙСТВИЕ: АТАКА (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

ШАГ 3: ОПРЕДЕЛИТЕ ИСХОД БОЯ

На большинстве карт есть эффекты с указанием, когда именно они срабатывают: **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 примените эффекты с пометкой **ВО ВРЕМЯ БОЯ**.

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

После того как исход боя определен, примените эффекты **ПОСЛЕ БОЯ**. Даже если боец игрока повержен (если только это не означает конец игры), эффекты **ПОСЛЕ БОЯ** на разыгранных картах должны быть применены.

После того как все эффекты карт были применены, выполните любые другие игровые 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 нанес хотя бы 1 урон противнику с помощью самой атаки (то есть без помощи других эффектов).

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

ПРИМЕР БОЯ

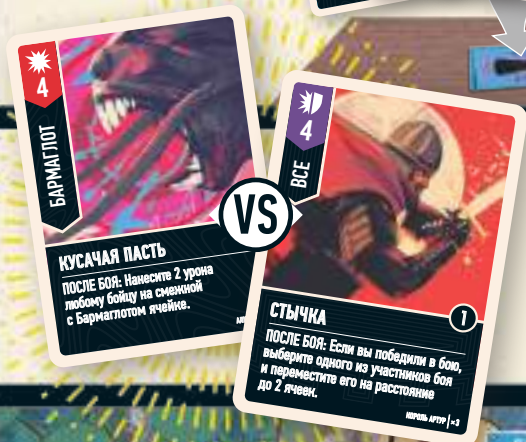
Анна играет за Алису.
Карл играет за короля Артура.
Сейчас ход Анны, и она хочет атаковать короля Артура.



Анна атакует короля Артура с помощью Бармаглота. Она не может разыграть **Взы-взы** (эту карту может разыграть только Алиса, а Алиса не на смежной ячейке с королем Артуром), и **Зазеркалье**, так как это карта защиты. Она выбирает **Кусачую пасть** и кладет ее лицом вниз.



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



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

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

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



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 (у помощников без счетчика здоровья всего по 1 единице здоровья, они считаются поверженными, получив любой урон).

Если ваш герой повержен, вы сразу же проигрываете.



ПОБЕДА В ИГРЕ

14

Когда **герой вашего противника повержен**, 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 одному из игроков придется контролировать обоих героев и всех помощников своей команды.

Выберите поле боя с четырьмя стартовыми ячейками (на некоторых полях из других наборов 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 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.

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

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 повержен, немедленно уберите фигурку героя с поля боя. Игрок продолжает игру, пока у него остается хотя бы один помощник. Если все бойцы игрока повержены, он выбывает из игры и больше не может ходить.

Когда оба героя одной команды повержены, 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.
 -  Эта карта может быть разыграна для применения ее эффекта.
-
-  Этот боец может атаковать в ближнем и дальнем бою.
 -  Этот боец может атаковать только в ближнем бою.

АВТОРЫ

Unmatched создана «чудо-близнецами» Restoration Games и Mondo Games (мы Джейна!) 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*, разработанного Уильямом Гросслином и Дидье Поли и выпущенного Fantasy Flight Games.

Реставрация игры: Роб Давью и Джастин Д. Джейкобсон

Графический дизайн: Джей Шоу, Джейсон Тейлор и Линдси Давью

Иллюстрации на коробке 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 Догерти за дизайн правил, Мэтту Тэйлору за иллюстрацию для жетона размера Алисы, а также Кайлу Россу и Senshistock за примеры поз для иллюстраций.

РУССКОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ ПОДГОТОВЛЕНО GAGA GAMES

Переводчик: Анна Алтухова

Редактор: Алиса Павлова

Дизайнер-верстальщик: Елена Шлюйкова

Руководитель проекта: Андрей Мательский

Общее руководство: Антон Сковородин

Особая благодарность Андрею Черепанову за помощь в подготовке игры!

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 Erables - Lot 341 - 54180 Hellécourt France.
www.iello.com
Произведено в Китае Whatz Games.



www.iello.com