
В БИТВЕ

НЕТ РАВНЫХ™

UNMATCHED®

**Красная
Шапочка**
VS
Беовульф

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 ГЕРОЕВ



2 ФИШКИ ПОМОЩНИКОВ



4 СЧЁТЧИКА ЗДОРОВЬЯ



2 КАРТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ



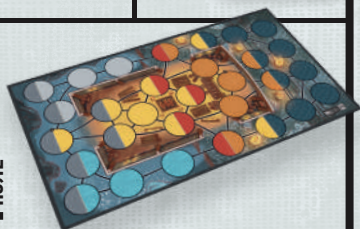
60 КАРТ



3 ЖЕТОНА ДВЕРИ



1 ПОЛЕ



КРАСНАЯ ШАПОЧКА

- ▷ 30 карт
- ▷ 1 фигурка Красной Шапочки
- ▷ 1 карта персонажа
- ▷ 1 карта Корзинки
- ▷ 1 фишка Охотника
- ▷ 2 счётчика здоровья

БЕОВУЛЬФ

- ▷ 30 карт
- ▷ 1 фигурка Беоульфа
- ▷ 1 карта персонажа
- ▷ 1 фишка Виглафа
- ▷ 2 счётчика здоровья
- ▷ 3 жетона ярости

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 каждого героя в этом наборе есть по одному помощнику, но в других наборах 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.

Здесь приведены правила игры **на двоих**. 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, счётчики здоровья и любые другие компоненты, относящиеся к этому герою.
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 своего помощника на другую ячейку в той же зоне, где находится герой. Если герой находится на ячейке поля, относящейся к нескольким зонам, помощник может быть размещён в любой из этих зон. Если вам нужно принять решение относительно определённых способностей бойца, это необходимо сделать сейчас (в этом наборе таких нет).
6. Старший игрок размещает героя на ячейку **2** на поле боя, затем размещает помощника в соответствии с **пунктом 5**.
7. Поместите жетоны дверей рядом с полем.
8. Младший игрок делает первый ход.



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 содержит несколько 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.

ПОЛЕ БОЯ

7



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 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:

- | | |
|---|---|
|  Атака |  Защита |
|  Приём |  Универсальная
(атака или защита) |

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 вашего 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. 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 выбрать разные расстояния для каждого бойца. Вы можете переместить бойца на 0 ячеек, тем самым оставив его на том же месте.

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 с руки и прибавьте её значение **УСИЛЕНИЯ** к дальности вашего перемещения. Другие эффекты сброшенной карты работать не будут.

Некоторые эффекты (например, эффект карты **Камни в брюхо**) позволяют вам усилить другие показатели, такие как значения атаки или защиты.

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 ваши 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.

11

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.



ДЕЙСТВИЕ: АТАКА (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

ШАГ 3: ПРИМЕНИТЕ ЭФФЕКТЫ

На большинстве карт указано, когда именно применяется их эффект: **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, 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 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 нанёс 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).

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.

**В этом наборе нулевое деление на счётчиках здоровья героев заменено словом «Конец».*



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

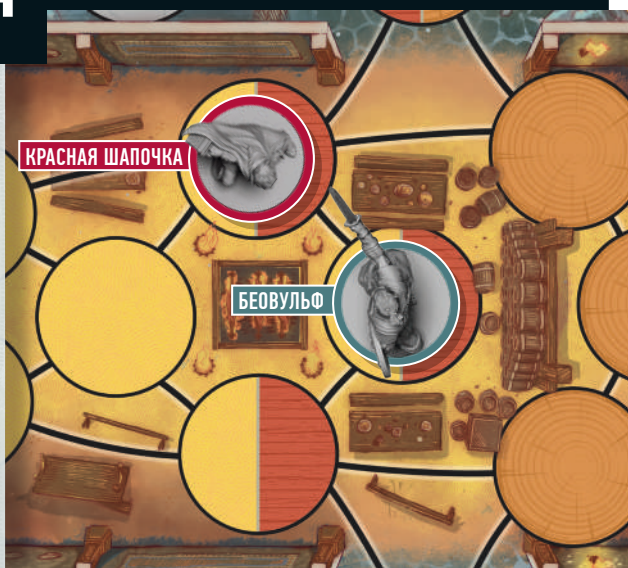


ПРИМЕР БОЯ

Бьёрн играет за Беоульфа.

Линдси играет за Красную Шапочку.

Сейчас ход Бьёрна, и он хочет атаковать Красную Шапочку.



14

Бьёрн атакует Красную Шапочку Беоульфом. Он не хочет разыгрывать **Древнее наследие**, так как у него всего 1 жетон ярости, и не может разыграть **Гренделю равный**, так как это карта защиты. Он выбирает **Эпическую поэму** для атаки и кладёт её лицом вниз.

Линдси выбирает **Камни в брюхо** для защиты и кладёт её лицом вниз.





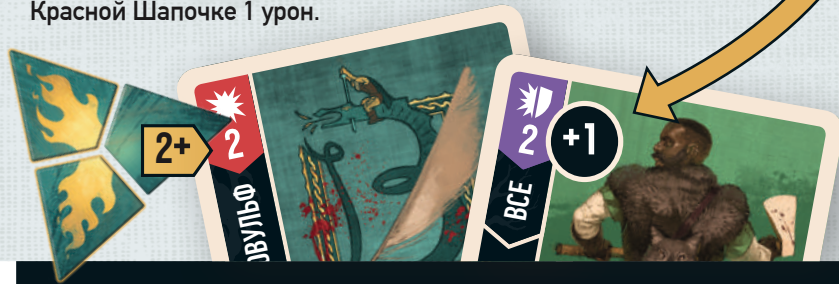
У карты Эпическая поэма есть эффект, который выполняется **НЕМЕДЛЕННО**: Беовульф получает 1 жетон ярости (теперь у него их 2).

У обеих разыгранных карт есть эффекты, которые срабатывают **ВО ВРЕМЯ БОЯ**.

Первым выполняется эффект обороняющегося игрока (**Камни в брюхо** Красной Шапочки). В корзинке у Красной Шапочки лежит нож, поэтому срабатывает дополнительный эффект: Бьёрн сбрасывает с руки случайную карту — **Древнее наследие**. Её значение **УСИЛЕНИЯ** (1) прибавляется к значению защиты карты Красной Шапочки (в сумме 3).

Затем срабатывает эффект **ВО ВРЕМЯ БОЯ** карты атакующего игрока (**Эпическая поэма** Беовульфа). У Беовульфа есть 2 жетона ярости, поэтому его значение атаки становится равно 4.

Теперь значение атаки равно 4, а значение защиты — 3. Атака успешна, и Беовульф наносит Красной Шапочке 1 урон.



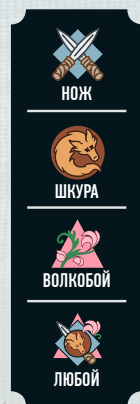
ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ ЭТОГО НАБОРА



КОРЗИНКА КРАСНОЙ ШАПОЧКИ

Самая верхняя карта в стопке сброса Красной Шапочки называется её **корзинкой**. Символ над названием этой карты показывает, какой предмет сейчас находится в корзинке: нож, волчья шкура или цветок-волкобой. Такими же символами помечены некоторые эффекты на картах: они срабатывают, только если их символ совпадает с тем, который сейчас в корзинке (эффекты без символов работают как обычно).

Карты **Корзинка Красной Шапочки** и **А что это я там несу?** имеют особый символ с тремя предметами сразу: он считается за один любой предмет в корзинке на ваш выбор (но не за три разных предмета одновременно).



16

ЯРОСТЬ БЕОВУЛЬФА

Беовульф начинает игру с 1 жетоном ярости и может накопить до 3 жетонов ярости. Всякий раз, когда Беовульфу (но не Виглафу) наносят урон любым способом, Беовульф получает 1 жетон ярости. Беовульф получает несколько жетонов, если на карте есть несколько различных эффектов, наносящих урон. Накопленную ярость можно потратить, чтобы использовать эффекты некоторых карт Беовульфа (но вы не обязаны это делать).

ПРИМЕР: Красная Шапочка атакует Беовульфа и разыгрывает **Жила-была** в качестве карты атаки. Беовульф не разыгрывает карту защиты. Атака наносит ему 2 урона: Беовульф получает 1 жетон ярости. Затем срабатывает эффект **ПОСЛЕ БОЯ:** Беовульф получает ещё 3 урона и ещё 1 жетон ярости.

ВАЖНО

Переворачивайте жетоны пылающей стороны вверх, когда получаете ярость, и потухшей стороной вверх, когда тратите её.



ИГРОВОЕ ПОЛЕ: ДВЕРИ

К игровому полю **VII** прилагается 3 жетона дверей. В начале партии положите их рядом с полем (все двери открыты).

Любой боец может открыть или закрыть дверь, только когда выполняет действие манёвра.

Двери **нельзя** открыть или закрыть, совершая другие действия (например, передвигаясь с помощью карты **Стычка**). В любой момент манёвра боец может: открыть смежную с собой дверь, потратив на это **1** дальность перемещения, либо **закрыть** смежную с собой дверь (без дополнительных трат).

Во время одного манёвра сколько угодно дверей могут быть открыты и закрыты сколько угодно раз. Вы не можете закрыть дверь, если при этом она разделит две ячейки, которые в данный момент заняты огромным персонажем (в этом наборе таких нет).

Пока дверь закрыта, игнорируйте все линии между ячейками, проходящие через неё. Ячейки перестают быть смежными, если разделены дверью (вследствие чего через дверь нельзя перемещаться и атаковать). Ячейки перестают быть частью одной зоны, если закрытая дверь находится на кратчайшем пути между ними.



17



ПРИМЕР: Красная Шапочка не может нанести урон Беоульфу с помощью эффекта ножа на карте **Не сходи с тропинки**. Беоульф находится за закрытой дверью, и поэтому его ячейка перестаёт считаться частью зоны Красной Шапочки. Кроме того, ни Красная Шапочка, ни Охотник не могут атаковать Беоульфа через закрытую дверь.

КОМАНДНАЯ ИГРА

ВАЖНО: вы не сможете играть командами только с набором «Красная Шапочка против Беоульфа». Вам понадобятся больше героев и игровое поле с ячейками **3** и **4**.

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*).

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 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. Игрок продолжает игру, пока у него остаётся 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 её эффекта.

 Этот боец может атаковать в ближнем и дальнем бою.

 Этот боец может атаковать только в ближнем бою.

АВТОРЫ

Unmatched создана королями и королевами Restoration Games и Mondo 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.

Реставрация игры: Брайан Нефф, Джастин Д. Джейкобсон, Ноа Козн и Роб Давью

Графический дизайн: Джейсон Тейлор, Линдси Давью и Крис Бильхаймер

Иллюстрации на коробке и картах: Марк Аспиналл

Иллюстрации на игровом поле: Иэн О'Тул

Руководство проектом: Сьюзан Шелдон

Спасибо всем, кто помогал тестировать игру!

Вы все замечательные люди. Мы серьёзно.

Особая благодарность Жайме Буше, Тиму Вишу, Брэду Эндресу и Кими Сэндел: вы все великолепны!

РУССКОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ ПОДГОТОВЛЕНО GAGA GAMES

Переводчики: Данила Евстифеев, Анна Алтухова

Редакторы: Артём Савельев, Даниил Молошников, Алиса Павлова

Дизайнеры-верстальщики: Надежда Вартанян, Елена Шлюйкова

Руководитель проекта: Артём Савельев

Общее руководство: Антон Сковородин

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

© ООО «ГаГа Трейд», 2021 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

© 2020 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. Название «Mondo» и логотип Mondo Games являются торговыми марками Mondo Tees, LLC и используются с разрешения правообладателя.

© 2021 IELLO.

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



www.iello.com