
**У БИТВІ
НЕМАЄ
РІВНИХ**

UNMATCHED®

**МІСТО
ТУМАНІВ**

ПРАВИЛА

ОГОЛОШЕННЯ

НЕ РОЗЛУЧАЙТЕСЬ!

Doctor Jeekyll's

ТЕРАПЕВТИЧНІ СЕАНСИ ДЛЯ ПАР

Банк крові
Д-Р АКУЛИ

ПОТІШТЕ НАС КРОВІЮ!

Ваша кров кочче необхідна, вона відтермінує чинює смерть. Хай яка у вас група, ми знайдемо належне застосування для вашої пожегтви. Завітайте до нас нині, жабі завтра хтось не завітат до своїх предків.

КРАМНИЦЯ КАПЕЛЮХІВ «У НЕВИДИМЦЯ»

CZAPKI dla PANÓW

<p>№ 124-1. ELASTYCZNE wszystkie odcienie. 2 film. 21.50 i 19.50 Dodatkowy film. 35.50 i 34.</p>	<p>№ 124-1. ELASTYCZNE merynos. Modne odcienie. Cena 14.50» i 12.50 Oryginalny film.</p>	<p>№ 121-13. JEDWABNA ostatnia forma. wspanialy pojasek. Cena 55.50 i 50.</p>
<p>№ 124-2. Angielski KAPELUSZ. Merynos. 19.50 16.50 i 12.50 Film. 35.50 i 34. Dodatkowe pióro... 37.</p>	<p>№ 121-17. Angielski KASKIET. 8 zrbków, nowy material. 12.50 10.50 8.90 7.50 6.50 5.90 4.90</p>	<p>№ 121-9. KASKIET Niebieska tkanina, skorzany daszek. 12.50 19.90 Niebieski pasek, ciemla krowa. 24.50 i 18.</p>

SHERLOCK HOLMES

ПРИВАТНИЙ ДЕТЕКТИВ

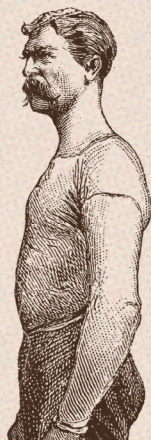
БЕЙКЕР-СТРИТ, 221-Б



THE UNMATCHED SYSTEM

ОСОБЛИВИЙ
ВИПУСК

МІСТО ТУМАНІВ



U N M A T C H E D ...

це дуельна гра з фігурками, у якій міряються силами найнесподіваніші суперники: популярні кіногерої, відомі літературні персонажі, навіть легендарні чудовиська. Кожен герой має власну колоду карт, що відповідає його бойовому стилю.

Ви можете зводити у двобої героїв з будь-яких наборів *Unmatched*. Але знайте: коли бойовий запал вщухне, на полі залишиться тільки один переможець.

КОМПОНЕНТИ

4 ФІГУРКИ ГЕРОЇВ



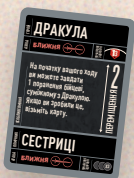
120 КАРТ ДІЙ



5 ЛІЧИЛЬНИКІВ
ЗДОРОВ'Я



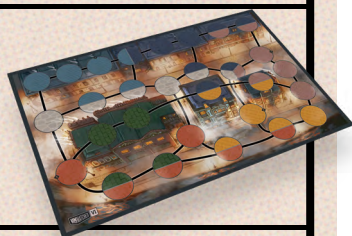
4 КАРТИ
ПЕРСОНАЖІВ



4 ЖЕТОНИ
ПОМІЧНИКІВ



1 ДВОСТОРОННЯ
ІГРОВА МАПА З
2 ПОЛЯМИ БОЮ



4 ДРАКУЛА

- ▷ 30 карт дій
- ▷ 1 фігурка Дракули
- ▷ 1 карта Дракули
- ▷ 3 жетони сестриць
- ▷ 1 лічильник здоров'я

ДЖЕКІЛ І ГАЙД

- ▷ 30 карт дій
- ▷ 1 фігурка Джекіла і Гайда
- ▷ 1 карта Джекіла і Гайда
- ▷ 1 жетон трансформації
- ▷ 1 лічильник здоров'я

ШЕРЛОК ГОЛМС

- ▷ 30 карт дій
- ▷ 1 фігурка Шерлока Голмса
- ▷ 1 карта Шерлока Голмса
- ▷ 1 жетон доктора Вотсона
- ▷ 2 лічильники здоров'я

НЕВИДИМЕЦЬ

- ▷ 30 карт дій
- ▷ 1 фігурка Невидимця
- ▷ 1 карта Невидимця
- ▷ 3 жетони туману
- ▷ 1 лічильник здоров'я

Перед першою партією складіть лічильники здоров'я. Для цього витисніть відповідні пари кругів для кожного персонажа та з'єднайте їх за допомогою заклепок.

ГЕРОЇ ТА ПОМІЧНИКИ

Усіх ваших персонажів, що беруть участь у бою, називають **бійцями**, а вашого головного бійця — **героєм**. Герої представлені фігурками, що переміщуються полем бою.

Інших ваших бійців називають **помічниками**. Герої можуть мати кілька помічників, одного помічника або не мати помічників взагалі. Помічники представлені жетонами, які переміщують полем бою.

Кожен герой володіє **особливим умінням**, указаним на його карті персонажа. На цій карті також зазначені **характеристики** ваших бійців, зокрема початкове **здоров'я** вашого героя і його помічника. Кожен боєць зі значенням здоров'я 2 чи більше має окремий лічильник здоров'я. Значення здоров'я бійця ніколи не може перевищувати найбільше число на цьому лічильнику.

Якщо у вашого героя кілька помічників, кожен такий помічник має лише 1 одиницю здоров'я (якщо не зазначено інше). У такому разі на карті персонажа вказана кількість помічників.

ЯК ГРАТИ

Під час свого ходу кожен гравець буде виконувати маневри, переміщуючи своїх бійців полем бою, вдаватися до вивертів й атакувати бійців суперника.

Щоб здобути перемогу, ви повинні здолати героя суперника, зменшивши його здоров'я до 0.

Наведена нижче інструкція з приготування до гри та подальші правила стосуються партій для **2 гравців**. Правила для гри 3 чи 4 гравців (командами) див. на с. 18.

ПРИГОТУВАННЯ

1. Виберіть поле бою й покладіть ігрову мапу на стіл.
2. Кожен гравець вибирає собі героя та отримує відповідні 30 карт дій, карту персонажа, фігурку героя, жетони помічників, лічильники здоров'я і будь-які інші компоненти свого героя.
3. Кожен гравець встановлює початкове значення здоров'я свого героя і його помічника на відповідних лічильниках. Початкове здоров'я вказано на картах персонажів. Кожен помічник без лічильника має лише 1 одиницю здоров'я.
4. Кожен гравець перетасовує свої карти дій, формує колоду й кладе її долілиць, а потім бере **5** карт. Це його початкова рука.
5. Молодший гравець виставляє свого героя на комірку **1** на полі бою. Потім гравець виставляє своїх помічників в інших комітках тієї самої зони. Якщо герой гравця займає комірку, що належить до кількох зон, то помічника можна виставити у будь-якій з цих зон. Якщо на початку гри вам треба щось вирішити стосовно вашого бійця, зробіть це зараз. *У цьому наборі таких бійців немає.*
6. Старший гравець виставляє свого героя на комірку **2** на полі бою. Потім він виставляє своїх помічників відповідно до **пункту 5** цих правил.
7. Молодший гравець першим виконує хід.

06



КОМІРКИ ТА ЗОНИ

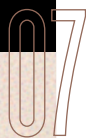
Поле бою поділене на **комірки** круглої форми, між якими переміщуються бійці. На кожній комірці завжди може перебувати лише один боєць.

Дві комірки, з'єднані лінією, називають **суміжними**. Поняття суміжності використовують для визначення цілі атаки й застосування різноманітних ефектів карт.

Комірки на полі бою належать до **зон**, кожна з яких має свій колір. Усі комірки одного кольору належать до тієї самої зони (навіть якщо вони розташовані в різних частинах поля бою).

Якщо комірка має кілька кольорів, вона належить до кількох зон. Зони потрібні для визначення цілей дальніх атак і застосування різноманітних ефектів карт.

ПОЛЕ БОЮ



ВАШ ХІД

Протягом вашого ходу ви **повинні виконати 2 дії**. Ви не можете пропускати дії.

Ви можете виконати дві різні дії або ту саму дію двічі.

Доступні дії:

- ▷ **МАНЕВР**
- ▷ **ВИВЕРТ**
- ▷ **АТАКА**

Ліміт руки становить **7** карт. Якщо наприкінці вашого ходу ви маєте на руці більше ніж **7** карт, то повинні скинути зайві, поклавши їх до вашого скиду.

Тепер хід вашого суперника.

СТРУКТУРА КАРТИ

А загальний тип карти:

 Атака	 Оборона
 Виверт	 Універсальна (атака чи оборона)

Б значення атаки чи оборони (якщо є)

В боєць, що може використати цю карту

Г назва карти

Д ефект під час розіграшу (якщо є)

Е значення ПОЛІПШЕННЯ

Ж колода, до якої належить карта

З кількість таких самих карт у колоді

Колоди карт героїв відрізняються, проте деякі карти мають однакові властивості.



ДІЯ. МАНЕВР

Виконуючи **маневр**, спершу візьміть верхню карту з вашої колоди, а потім можете перемістити ваших бійців.

КРОК 1. ВІЗЬМІТЬ КАРТУ (ОБОВ'ЯЗКОВО)

Візьміть на руку верхню карту з вашої колоди.

Під час вашого ходу на руці може бути більше ніж **7** карт, але ви повинні скинути зайві карти наприкінці вашого ходу.

УЗЯТИ КАРТИ

Якщо не вказано інше, ви зобов'язані брати карти незалежно від того, чи це спричинено дією маневру, чи ефектами інших карт.

Якщо ваша колода вичерпалася, ваших бійців вважають виснаженими. Якщо вам треба взяти карту, а ваші бійці виснажені, то кожен з них натомість зазнає 2 поранень. Не беріть карту й не перетасуйте ваш скид.



КРОК 2. ПЕРЕМІСТІТЬ ВАШИХ БІЙЦІВ (НЕ ОБОВ'ЯЗКОВО)

На карті вашого персонажа вказана дальність **переміщення**. Під час цього кроку ви можете по черзі перемістити кожного з ваших бійців на кількість комірок, що не перевищує (менше або дорівнює) дальності переміщення. Ви також можете ПОЛІПШИТИ ваше переміщення (див. далі).

Ви можете переміщувати бійця лише комірками, що суміжні одна з одною. Ви **можете** переміщувати бійця через комірки, зайняті іншими дружніми бійцями (тобто вашими бійцями). Однак боєць не може завершити переміщення на вже зайнятій комірці. Ви **не можете** переміщувати бійця через комірки, зайняті бійцями суперника.

Ви можете переміщувати ваших бійців у будь-якому порядку, проте кожен боєць повинен повністю завершити своє переміщення до того, як почне переміщуватися інший. Ви не зобов'язані переміщувати всіх ваших бійців на ту саму кількість комірок. Можна вибирати відстань для кожного бійця окремо. Ви взагалі можете не переміщувати бійця.

Якщо якийсь ефект дозволяє вам перемістити бійців суперника, ви повинні робити це відповідно до вищевказаних правил переміщення, але з погляду суперника.

ВАЖЛИВО

ПОЛІПШЕННЯ

Виконуючи **маневр**, ви можете **поліпшити** ваше переміщення. Для цього скиньте **1** карту з руки й додайте значення **поліпшення** цієї карти до вашого значення переміщення. Ігноруйте будь-які ефекти скинутої карти.

Деякі ефекти (як-от карта «**Заирни в мої очі**» з колоди **Дракули**) дозволяють поліпшувати щось інше, наприклад, значення атаки.

Кarti, які вже не можна розіграти після загибелі відповідного бійця чи бійців, усе одно можна скинути з руки, щоб здобути поліпшення.

10 ДІЯ. ВИВЕРТ

Виконуючи **виверт**, виберіть карту виверту ⚡ з руки й покладіть її горілиць.

Ви повинні оголосити, хто саме з ваших бійців розіграє карту виверту: тепер це **активний** боєць. На кожній карті вашої колоди зазначено, хто з бійців може її розіграти. Ви не можете розіграти карту виверту, якщо вказані бійці загинули.

Застосуйте ефект карти й покладіть її до вашого скиду.

СКИДИ

Стежте за вашим скидом. Усі зіграні карти треба класти до скиду. Тримайте ваш скид горілиць, щоб не сплутати його з вашою колодою. І ви, і ваші суперники можуть продивлятися ваш скид у будь-який момент гри.





ДІЯ. АТАКА

Виконуючи **атаку**, ви повинні оголосити, хто саме з ваших бійців атакуватиме: тепер це **активний** боєць. Ви не можете виконати атаку, якщо не маєте карт атаки на руці або ніхто з ваших бійців не має цілі для атаки.

КРОК 1. ОГОЛОСІТЬ ЦІЛЬ

Кожен ваш боєць може атакувати ворожого бійця на суміжній комірці незалежно від зони, у якій вони перебувають.


Бійці з **ближньою** атакою  можуть атакувати ворожих бійців лише на суміжних комірках.

Бійці з **дальною** атакою  можуть атакувати ворожих бійців на суміжних комірках **або** будь-де в тій самій зоні, незважаючи на суміжність.

КРОК 2. ВИБЕРІТЬ І ВІДКРИЙТЕ

Атакуючи, виберіть карту атаки з руки й покладіть її долілиць перед собою. Це повинна бути карта, яку ваш боєць-нападник може розіграти. Тепер ваш суперник **може** (але не зобов'язаний) вибрати карту оборони зі своєї руки й покласти її долілиць перед собою. Це повинна бути карта, яку може розіграти боєць-оборонець. Коли обидва гравці виберуть карти, одночасно відкрийте їх.

УНІВЕРСАЛЬНІ КАРТИ

Кarti з символом  — **універсальні**. Їх можна використовувати як карти атаки або як карти оборони. Під час застосування інших ігрових ефектів універсальні карти вважають і картами атаки, і картами оборони.



ДІЯ. АТАКА (ПРОДОВЖЕННЯ)

КРОК 3. РОЗІГРАЙТЕ БІЙ

На більшості карт є ефекти зі вказівками, коли їх слід застосовувати: **НЕГАЙНО**, **ПІД ЧАС БОЮ** або **ПІСЛЯ БОЮ**. Якщо не зазначено інше, ефекти карт застосовуються обов'язково (навіть якщо це призведе до того, що ваші бійці зазнають поранень, або до інших негативних наслідків).

Якщо два ефекти треба застосувати одночасно, спершу застосовують ефект гравця-оборонця.

Відкривши карти, застосуйте всі ефекти зі вказівкою **НЕГАЙНО**. Потім застосуйте всі ефекти зі вказівкою **ПІД ЧАС БОЮ**.

Тепер визначте результат бою. Нападник завдає **поранення** оборонцю згідно зі значенням розіграної карти атаки. Якщо оборонець розіграв карту оборони, спершу відніміть значення цієї карти від значення карти атаки. За кожне зазначене поранення зменшуйте на 1 значення здоров'я оборонця на відповідному лічильнику.

Визначивши результат бою, застосуйте будь-які ефекти карт зі вказівкою **ПІСЛЯ БОЮ**. Навіть коли боєць загинув (якщо це тільки не привело до кінця гри), треба застосувати всі ефекти зі вказівкою **ПІСЛЯ БОЮ** на зіграній ним карті.

Після застосування всіх ефектів карт застосуйте будь-які інші ігрові ефекти, що активуються після бою. Наприклад, особливі вміння героїв.

Врешті-решт усі зіграні карти кладуть у відповідні скиди.

ПЕРЕМОГА В БОЮ

Щоб застосувати деякі ефекти **ПІСЛЯ БОЮ**, спершу треба визначити, хто **переміг у бою**.

Гравець-нападник перемагає, якщо завдав суперникові принаймні 1 поранення внаслідок самої атаки (тобто без застосування інших ефектів).

Гравець-оборонець перемагає, якщо не зазнав жодного поранення внаслідок самої атаки (навіть якщо зазнав поранень від ефектів).

ЗАГИБЕЛЬ БІЙЦЯ

Якщо здоров'я одного з ваших бійців з будь-якої причини зменшилося до 0, його вважають **загиблим**.

Якщо загинув помічник вашого героя, негайно приберіть жетон цього помічника з поля бою (у кожного помічника без лічильника є лише 1 одиниця здоров'я, тому він гине від першого ж поранення).

Якщо загинув ваш герой, ви негайно програєте.



ПЕРЕМОГА У ГРІ

Якщо **герой** вашого суперника загинув, тобто його здоров'я зменшилося до 0, ви негайно перемагаєте у грі!

У грі командами вам треба перемогти обох героїв команди суперника.

13



ПРИКЛАД БОЮ

Оксана грає за **Шерлока Голмса**.

Олександр грає за **Дракулу**.

Зараз хід Оксани, вона хоче атакувати Дракулу.

ДРАКУЛА

ГОЛМС

Д-Р ВОТСОН

СЕСТРИЦЯ

Оксана атакує Дракулу за допомогою Голмса. Вона не хоче зіграти «**Методи розслідування**», бо в Олександра на руці є лише 1 карта, а карту «**Службовий револьвер**» може зіграти лише доктор Вотсон. Для атаки Оксана грає карту «**Контрудар**», поклавши її долілиць.

Для оборони Олександр грає карту «**Ривок**», поклавши її долілиць.

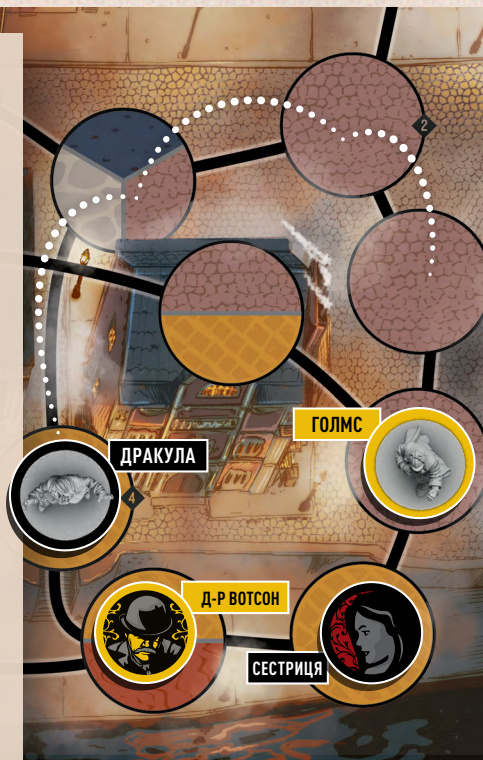




На цих картах немає ефектів **НЕГАЙНО** чи **ПІД ЧАС БОЮ**. Карти «**Контрудар**» і «**Ривок**» мають однакові значення, тому атака не завдає жодного поранення.

Обидві карти мають ефекти **ПІСЛЯ БОЮ**. Як оборонець, Олександр застосовує ефект своєї карти першим. Олександр переміщує Дракулу на 3 комірки, його фігурка опиняється біля доктора Вотсона. Отже, на початку свого наступного ходу Олександр зможе скористатися особливим умінням Дракули.

Тепер треба застосувати ефект «**Контрудару**». Дракула більше не суміжний з Голмсом, тому Голмс не може завдати жодного поранення Дракулі. Одна сестриця суміжна з Голмсом, але ефект «**Контрудару**» стосується лише бійця, який був ціллю атаки. Отже, карта не має ефекту.



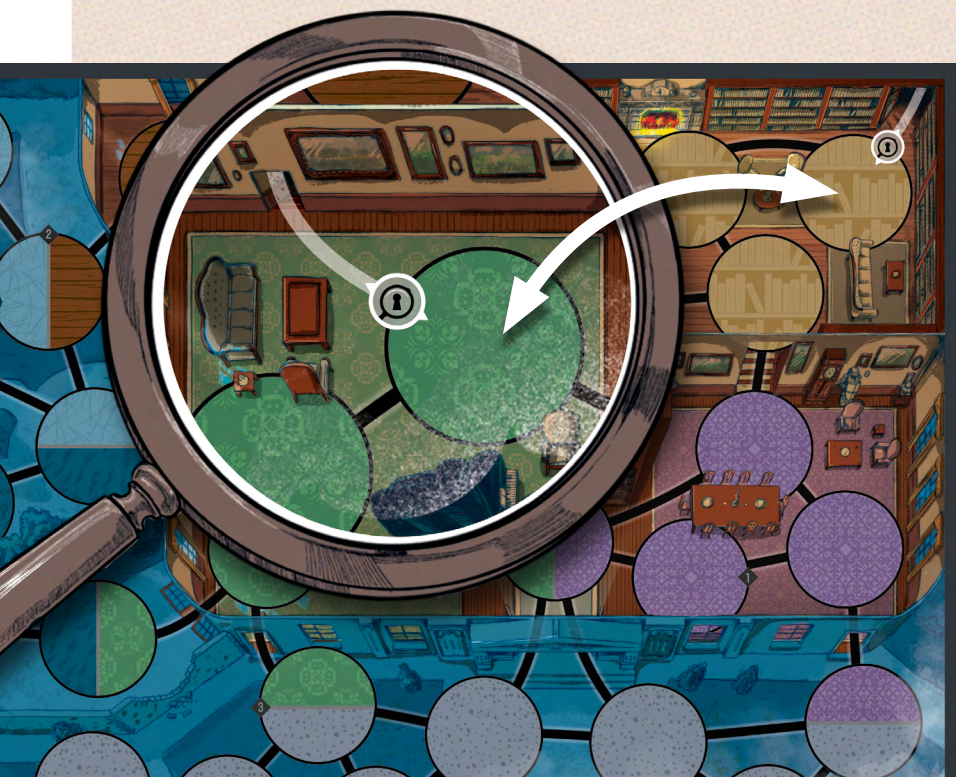
СПЕЦІАЛЬНІ ПРАВИЛА ДЛЯ ЦЬОГО НАБОРУ

ІГРОВА МАПА. ТАЄМНІ ПРОХОДИ

На полі бою **V** зображено таємні проходи, якими бійці можуть користуватися для якнайшвидшого переміщення. Такі проходи позначені символом **I** на деяких комірках, сполучених білими лініями. Боєць може переміщуватися з однієї комірки з таємним проходом на іншу таку комірку, наче вони суміжні. Таке переміщення вважають переміщенням на 1 комірку.

Комірки з таємними проходами **не вважають суміжними** в будь-яких інших ситуаціях, зокрема під час ближньої атаки та застосування інших ефектів.

ВАЖЛИВО Великі фігурки не можуть переміщуватися таємними проходами.
У цьому наборі немає великих фігурок.



НЕВИДИМЕЦЬ. ТУМАН

Невидимець має 3 жетони туману. Згідно з правилами розміщення помічників на початку гри Невидимець виставляє всі 3 жетони туману в окремі комірки тієї зони, де він перебуває.



Якщо Невидимець грає карту оборони, перебуваючи на комірці з жетоном туману, він збільшує значення цієї карти на 1. Це не ефект карти, тому його не можна скасувати «Каверзою» чи подібними картами.

Невидимець може переміщуватися між комірками з жетонами туману, наче це суміжні комірки. Таке переміщення враховує всі інші звичайні правила переміщення. Наприклад, Невидимець може переміститися з однієї комірки з жетоном туману на іншу комірку з жетоном туману й дружнім бійцем, якщо його переміщення не завершується на цій комірці. Проте Невидимець не може проходити через комірку з жетоном туману та ворожим бійцем. Усі інші бійці переміщуються комірками з жетонами туману так, наче цих жетонів там немає.

17

Жетони туману переміщуються так само як бійці.

Утім, ви можете переміщувати жетон туману через комірки з будь-якими бійцями чи іншими жетонами. Також ви можете залишати жетони туману на зайнятих комірках, зокрема на комірках, зайнятих ворожими бійцями чи іншими жетонами. На одній комірці може перебувати лише один жетон туману.



Комірки з жетонами туману належать до зон відповідних кольорів. Правила для дальніх атак й інших ефектів, що стосуються зон, такі самі й для цих комірок.



ГРА КОМАНДАМИ

Ви можете грати в *Unmatched* командами по 2 гравці. Члени однієї команди сідають поруч з одного боку поля бою. Вони можуть обговорювати між собою вибрані карти й тактики, але кожен гравець керує лише своїм героєм і помічниками. Бійців члена вашої команди вважають дружніми бійцями. Якщо у грі командами беруть участь три гравці, то один з них керує двома героями та всіма помічниками своєї команди.

Виберіть поле бою з чотирма початковими комірками. Деякі поля бою з інших наборів мають лише дві початкові комірки, тому їх не можна використовувати для командної гри.

Під час приготування гравці виставляють своїх героїв так:

- ▷ перший гравець з команди **А** виставляє свого героя на комірку **1**;
- ▷ перший гравець з команди **Б** виставляє свого героя на комірку **2**;
- ▷ другий гравець з команди **А** виставляє свого героя на комірку **3**;
- ▷ другий гравець з команди **Б** виставляє свого героя на комірку **4**.

Розміщуючи свого героя, кожен гравець також виставляє його помічників у ту саму зону відповідно до базових правил.

Упродовж партії гравці виконують ходи в такій послідовності:

- ▷ перший гравець з команди **А**;
- ▷ перший гравець з команди **Б**;
- ▷ другий гравець з команди **А**;
- ▷ другий гравець з команди **Б**.

Цей порядок зберігається протягом усієї гри.

Якщо герой одного з гравців загинув, негайно приборіть фігурку цього героя з поля бою. Цей гравець далі виконуватиме ходи, доки матиме принаймні одного помічника на полі. Якщо загинули всі бійці котрогось із гравців, то він вибуває з гри й більше не може виконувати ходів.

Якщо обидва герої однієї з команд загинули, команда суперників перемагає у грі!

ПРИХОДЬТЕ САМІ Й ПРИВОДЬТЕ ДРУЗІВ!

БИТВА МОНСТРИВ

БІГФУТ

VS

МЕДУЗА



ДОСТУПНІ У ВАШИХ
НАЙКРАЩИХ
ПРОДАВЦІВ
ІГОР І ЧУДАСІЙ







RESTORATION
GAMES

GEENACH



ПОЯСНЕННЯ СИМВОЛІВ

-  Цю карту можна використати тільки для атаки.
-  Цю карту можна використати тільки для оборони.
-  Цю карту можна використати для атаки чи оборони.
-  Виверт. Цю карту можна зіграти задля її ефекту.

 Цей боєць може провести дальню і ближню атаку.

 Цей боєць може провести тільки ближню атаку.

ТВОРЦІ ГРИ

Unmatched — це проєкт «чудо-близнюків» «Restoration Games» і «Mondo Games» (ми Джей-на!), створений на основі гри «Star Wars: Epic Duels», розробленої Крейгом ван Нессом і Робом Давіо та виданої Мілтоном Бредлі. Правила зон створені на основі «Pathfinding System» з гри «Tannhäuser», розробленої Вільямом Гросселіном і Дідьє Поллі й виданої «Fantasy Flight Games».

Відновлення гри: Роб Давіо та Джастін Д. Джейкобсон

Розробка «Міста туманів»: Кріс Ледер

Графічний дизайн: Джейсон Тейлор, Ліндсі Давіо, Кортні Роудс і Лаура Дюран

Ілюстрації на коробці й на картах: Ендрю Томпсон

Ілюстрації на ігровому полі: Ян О'Тул

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ «GEEKACH GAMES»

Керівник проєкту: Олександр Ручка

Випускова редакторка: Алла Костовська

Редактори: Сергій Лисенко, Святослав Михаць

Перекладач: Юрій Голубенко

Дизайн і верстка: Артур Патрихалко

Неоціненна допомога: Анна Вакуленко, Владислав Дубчак, Дмитро Науменко, Ксенія Манусевич, Максим Ткаченко, Сергій Ішук і Сергій Тодоров.

©2020 Restoration Games, LLC. Далі подано торгові марки Restoration Games, LLC; Restoration Games, логотип Restoration Games, Unmatched, логотип Unmatched, гасло «У битві немає рівних» і всі пов'язані торгові марки. Restoration Games, LLC розташовується за адресою: 12717 W SUNRISE BLVD, #244, Sunrise, FL 33323.

©2021 IELLO. Права на розповсюдження за межами США належать IELLO.

IELLO — 9, avenue des Érables, lot 341 — 54180 Heillecourt, France.

Українське видання ©2023 Geekach — www.geekach.com.ua.

