

---

У БИТВІ  
НЕМАЄ  
РІВНИХ™

---

UNMATCHED®

ГУДІНІ  
ДЖУІН

---

ПРАВИЛА

---



# СИСТЕМА UNMATCHED

*Unmatched* — 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, притаманну 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

**2** ФІГУРКИ ГЕРОІВ



**60** КАРТ ДІЙ



**3** ЛІЧИЛЬНИКИ ЗДОРОВ'Я



**2** КАРТИ ПЕРСОНАЖІВ



**1** ЖЕТОН ПОМІЧНИЦІ



**1** ІГРОВА МАПА



## 4 ГУДІНІ

- ▷ 30 карт дій
- ▷ 1 фігурка Гудіні
- ▷ 1 карта Гудіні
- ▷ 1 жетон помічниці Бесс
- ▷ 2 лічильники здоров'я

## ДЖИН

- ▷ 30 карт дій
- ▷ 1 фігурка Джина
- ▷ 1 карта Джина
- ▷ 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**. Деякі герої з інших наборів мають одного або кількох помічників, а деякі — взагалі їх не мають. 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. Здоров'я кожного бійця відстежують на окремому лічильнику здоров'я. Значення здоров'я бійця ніколи не може перевищувати найбільше число на цьому лічильнику.



## 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 та покладіть ігрову мапу на стіл.
2. Кожен гравець вибирає собі героя та отримує відповідні 30 карт дій, карту персонажа, фігурку героя, жетон помічника (якщо такий є) та лічильники здоров'я.
3. Кожен гравець встановлює початкове значення здоров'я свого героя і його помічника на відповідних лічильниках. Початкове здоров'я вказано на картах персонажів.
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. Якщо гравець має помічника, то виставляє його в іншій комірці тієї самої зони. Якщо герой гравця займає комірку, що належить до кількох зон, то помічника можна виставити у будь-якій з цих зон.
6. Старший гравець виставляє свого героя на комірку **2** на полі бою. Потім він виставляє свого помічника відповідно до **пункту 5** цих правил.
7. Молодший гравець першим виконує хід.

06



## КОМІРКИ ТА ЗОНИ

Поле бою поділено на **комірки** круглої форми, між якими переміщуються бійці. На кожній комірці ніколи не може перебувати більше ніж один борець.

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.

На обох сторонах ігрової мапи цього набору зображено те саме поле бою. На одній стороні кольори кожної з комірок позначені відповідними візерунками. Це зроблено для комфортної гри людей, нечутливих до кольору. На іншій стороні зображено звичайні кольорові комірки. За винятком цього, обидві сторони ігрової мапи абсолютно однакові.



# 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 зі своєї колоди, а потім можете перемістити своїх бійців.

## КРОК 1. ВІЗЬМІТЬ КАРТУ (ОБОВ'ЯЗКОВО)

Візьміть на руку верхню карту зі своєї колоди.

Під час свого ходу ви можете мати на руці більше ніж **7** карт, але ви повинні скинути зайві карти наприкінці свого 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.

09

## КРОК 2. ПЕРЕМІСТІТЬ СВОЇХ БІЙЦІВ (НЕ ОБОВ'ЯЗКОВО)

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

Ви повинні 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 вказану кількість комірок. Можна вибирати відстань для кожного бійця окремо. Можете взагалі не переміщувати бійця.

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

Виконуючи маневр, можете **ПОЛІПШИТИ** своє переміщення. Для цього скиньте 1 карту з руки й додайте значення поліпшення цієї карти до свого значення переміщення. Ігноруйте будь-які ефекти скинутої карти.

Деякі ефекти (як-от карта «Великий секрет Гудіні») дають змогу поліпшувати щось інше, наприклад, значення атаки.

Карти, 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 своїм скидом. Усі зіграні карти треба класти у скид. Тримайте свій скид горілиць, щоб не сплутати його зі своєю колодою. І ви, і ваш суперник можете 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 вказано інакше, ефекти карт застосовують 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 **поранень** 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 призвело до кінця гри), усе одно треба завдати всіх поранень і застосувати всі ефекти зіграних карт.

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

Урешті-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.

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

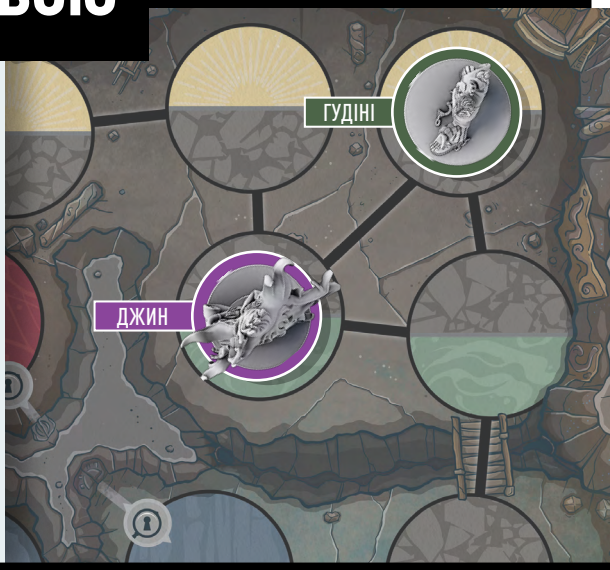


# ПРИКЛАД БОЮ

Жанна грає за Джина.

Ігор грає за Гудіні.

Зараз хід Жанни, вона хоче атакувати Гудіні. Гудіні має 3 одиниці здоров'я.

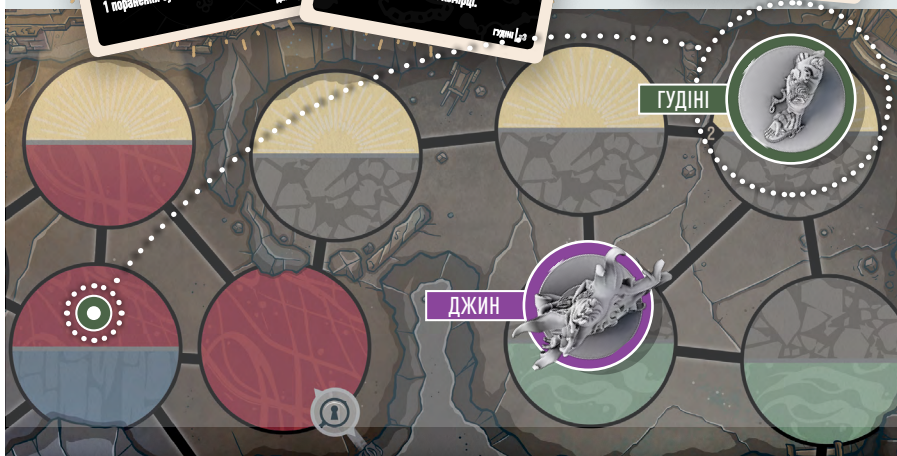


Жанна має кілька карт, які може зіграти: «**Обережніше з бажаннями**», «**Я вільний!**» і «**Я й не таких робив султанами**». У Гудіні мало здоров'я, тому Жанна вирішує атакувати найсильнішою картою: вона грає «**Обережніше з бажаннями**», поклавши її долілиць.

Ігор має такі карти оборони: «**Неймовірне звільнення**» і «**Це все частина дійства**». Ігор вирішує зіграти «**Неймовірне звільнення**», і кладе карту долілиць перед собою.



Карта «**Неймовірне звільнення**» має ефект **ПІД ЧАС БОЮ**. Ігор використовує «**Це все частина дія**» для **ПОЛІПШЕННЯ** оборони. Після додавання значення **ПОЛІПШЕННЯ** цієї карти (2), значення його оборони тепер дорівнює 4. Карта «**Це все частина дія**» також має бонус **ПОЛІПШЕННЯ**, який треба негайно використати. Гудіні здобуває 2 одиниці здоров'я, маючи тепер 5 одиниць здоров'я. Значення обох карт оборони дорівнює 4, тому атака Джина (також зі значенням 4) не завдає поранень Гудіні.



Обидві карти мають ефект **ПІСЛЯ БОЮ**. Спершу застосовують ефект карти оборонця. Гудіні не зазнав жодного поранення внаслідок атаки, тому перемагає в бою. Ігор ставить фігурку Гудіні на комірку з протилежного краю мапи. Тепер застосовують ефект карти нападника. Джин програв бій, тому завдає 1 поранення будь-якому суміжному бійцеві завдяки ефекту карти «**Обережніше з бажаннями**». На жаль, Гудіні вже немає в суміжній комірці, тому ефект не діє. Схоже, цього разу хитрий фокусник перехитрив Джина.

# СПЕЦІАЛЬНІ ПРАВИЛА ДЛЯ ЦЬОГО НАБОРУ



## ГУДІНІ. ТРЮКИ ПОЛІПШЕННЯ

Коли Гудіні виконує маневр і поліпшує своє переміщення, то замість звичайного переміщення він може переміститися на будь-яку доступну комірку (без іншого бійця) на мапі. Таким способом ви не можете перемістити його помічницю Бесс, але ви можете перемістити її як завжди в межах цієї дії маневру. Крім того, Бесс усе ще може переміститися, використавши додаткові очки переміщення від ПОЛІПШЕННЯ.



Деякі карти Гудіні також мають бонуси ПОЛІПШЕННЯ. Щоразу коли ви використовуєте одну з цих карт для ПОЛІПШЕННЯ (в межах дії маневру чи завдяки ефекту іншої карти), ви активуєте бонус ефекту ПОЛІПШЕННЯ. негайно застосуйте ефект і покладіть карту у свій скид, а потім виконайте інші дії як завжди. Ці бонуси не активують, коли ефект карти суперника використовує ваше значення ПОЛІПШЕННЯ, як-от ефект карти Джина «**Це вам не дешевий фокус**».



БОНУС  
ПОЛІПШЕННЯ

Якщо це ваш хід, здобудьте 1 дію **1**  
**І ПРЕКРАСНА БЕСС!**  
Якщо ви скидаєте цю карту внаслідок ефекту карти суперника, візьміть 1 карту.

Гудіні | x2

Візьміть 1 карту **2**


**МАТИЧНА МИТЬ**  
У БОЮ. Можете ПОЛІПШИТИ цю карту.

Гудіні | x2

БОНУС  
ПОЛІПШЕННЯ

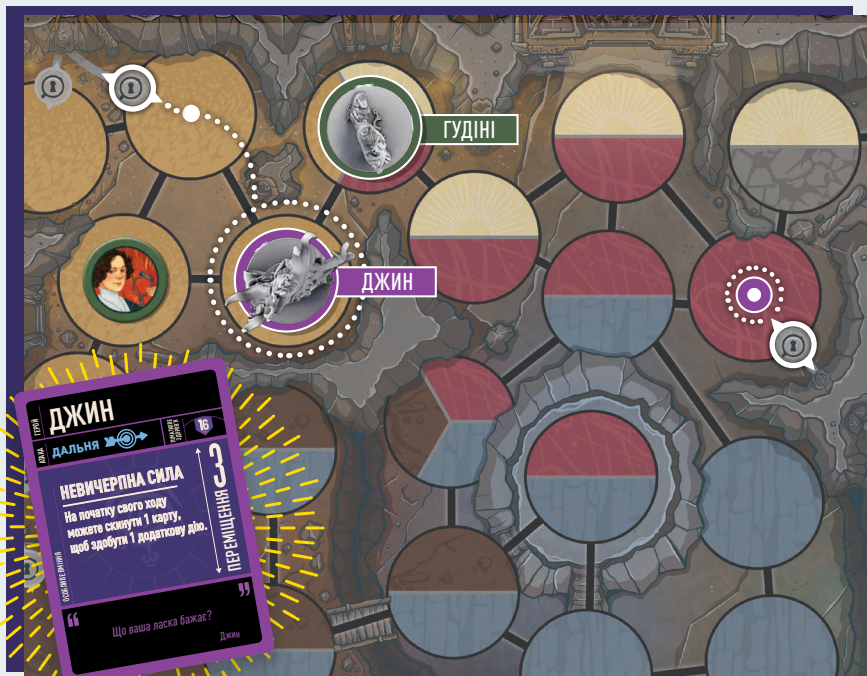


# ІГРОВА МАПА. ТАЄМНІ ПРОХОДИ

На полі бою «Гробниця царя Соломона» зображені таємні проходи, якими бійці можуть скористатися, щоб швидше переміститися на потрібну комірку. Такі проходи позначені символом  на деяких комірках, сполучених сірими лініями. Боець 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.



**ПРИКЛАД.** У свій хід Джин може переміститися на комірку з таємним проходом, використавши 1 очко переміщення. А потім за друге очко переміщення, він може переміститися на іншу комірку, сполучену з нею таємним проходом.

## ГРА КОМАН- ДАМИ

**ВАЖЛИВО.** Ви не можете грати командами, використовуючи лише набір «Гудіні проти Джина». Вам знадобиться більше фігурок, а також поля з комірками **3** і **4**.

Ви також 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 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.

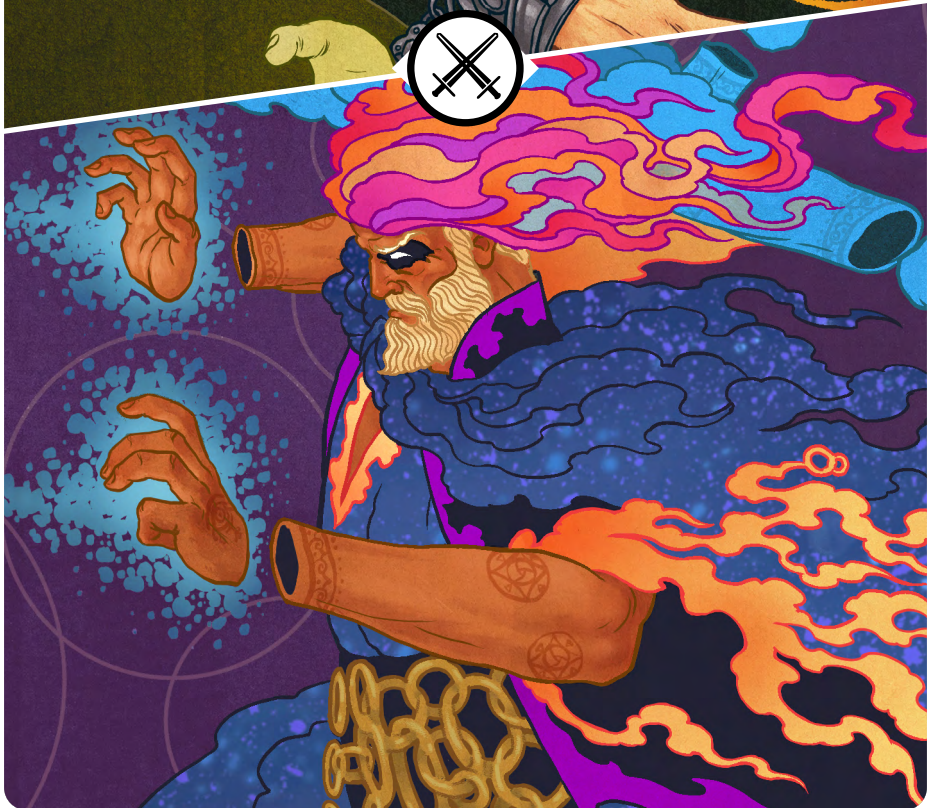
Упродовж партії гравці виконують ходи в такій послідовності:

- ▷ 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 приберіть фігурку цього героя з поля бою. Цей гравець далі виконуватиме ходи, доки матиме помічника на полі. Якщо загинули всі бійці якогось 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!



# 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 видавців настільних ігор «Restoration Games» і «Mondo Games», чіє гасло мало би звучати, як «Імперія завдає удару у відповідь». «Unmatched» було створено 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 «Tannhauser», розробленої Вільямом Гросселіном і Дідьє Поллі, й виданої «Fantasy Flight Games».

**Автор колоди Гудіні:** Сем Крейн

**Автор колоди Джина:** Аділь М. Жерес

**Відновлення гри:** Ноа Коен, Роб Давіо, Джастін Д. Джейкобсон і Браян Нефф

**Графічний дизайн:** Джейсон Тейлор, Ліндсі Давіо, Іен Рід та Джейсон Д. Кінгслі

**Ілюстрація на обкладинці та листівці:** Пітер Даймонд

**Ілюстрації на ігровому полі:** Браян Паттерсон

**Розвиток проєкту:** Сюзанна Шелдон

## УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ «GEEKACH GAMES»

**Керівник проєкту:** Олександр Ручка

**Випускова редакторка:** Алла Костовська

**Редактор:** Сергій Лисенко

**Перекладач:** Святослав Михаць

**Дизайн і верстка:** Артур Патрихалко

**Неоціненна допомога:** Анна Вакуленко, Владислав Дубчак, Ганна Жукова, Дмитро Бібік, Дмитро Науменко, Іван Сірченко, Ілля Бобров, Олена Богуславська, Сергій Ішук, Сергій Тодоров і Тетяна Ішук

©2022 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.

©2023 IELLO. Права на розповсюдження за межами США належать IELLO. IELLO — 9, avenue des Érables, lot 341 — 54180 Heillecourt, France — [www.iello.com](http://www.iello.com).

Українське видання ©2023 Geekach — [www.geekach.com.ua](http://www.geekach.com.ua).

Виготовлено в Цзясіні, Китай, на потужностях Whatz Games.

Реальні компоненти можуть відрізнятися від зображених.

УВАГА! Тримайте якнайдалі від дітей віком до 3 років.

Містить дрібні деталі, які можна проковтнути.



RESTORATION  
GAMES



GEEKACH

[www.geekach.com.ua](http://www.geekach.com.ua)



[www.iello.com](http://www.iello.com)