

UNMATCHED
ПРИКЛЮЧЕНИЯ
ПРАВИЛА

RESTORATION
GAMES
№ UMA01

Удивительные ИСТОРИИ

ОБЪЕДИНИТЕСЬ
ПРОТИВ СИЛ ЗЛА!

ДАРРЕН РЕКНЕР
ДЖЕЙСОН ХАГЕР

КОМПОНЕНТЫ

2 ФИГУРКИ ЗЛОДЕЕВ



8 ЖЕТОНОВ ГИБЕЛИ / ПРИШЕЛЬЦЕВ



19 КАРТ ЗЛОДЕЕВ



2 ДВОЙНЫХ СЧЁТЧИКА ЗДОРОВЬЯ ЗЛОДЕЕВ



6 СЧЁТЧИКОВ ЗДОРОВЬЯ ПРИСЛУЖНИКОВ



45 КАРТ ПРИСЛУЖНИКОВ



6 ФИШЕК ПРИСЛУЖНИКОВ



1 МАРКЕР УГРОЗЫ



6 ЖЕТОНОВ ПАУТИНЫ



6 ЖЕТОНОВ КИСЛОТЫ



4 ЖЕТОНА МОСТОВ



4 ЖЕТОНА ВТОРЖЕНИЯ



4 ЖЕТОНА С НОМЕРАМИ ИГРОКОВ



22 КАРТЫ ИНИЦИАТИВЫ



12 КАРТ НЕОБЪЯСНИМЫХ ЯВЛЕНИЙ



1 ДВУХСТОРОННЕЕ ПОЛЕ



22 КАРТЫ ИНИЦИАТИВЫ

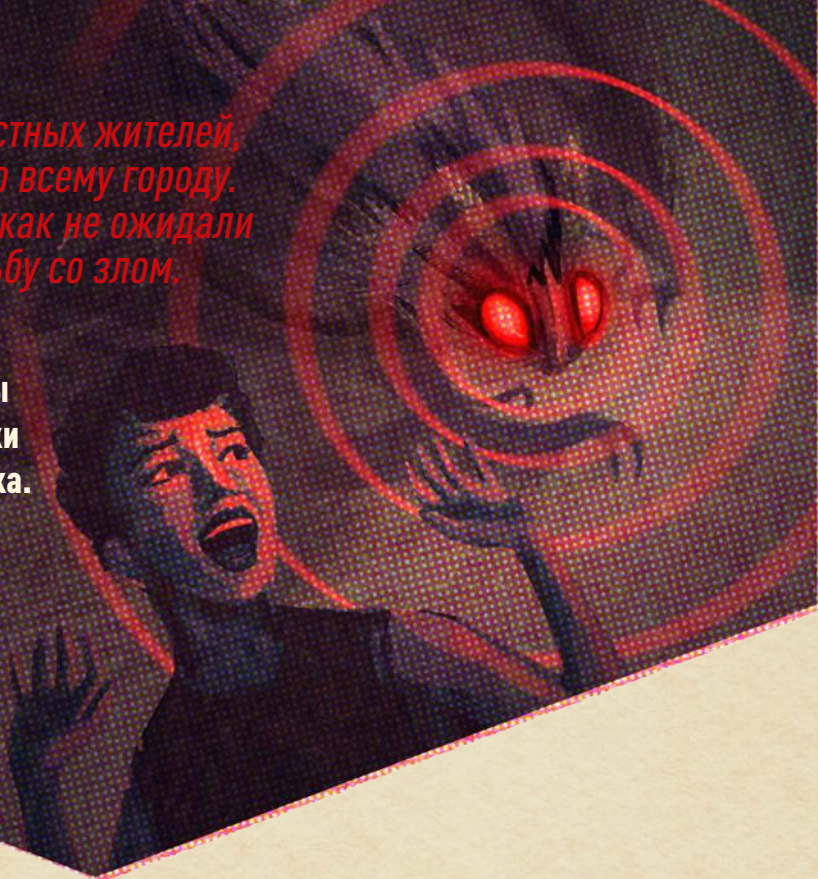
- ▷ 2 карты злодеев
- ▷ 6 карт прислужников
- ▷ 4 карты игроков
- ▷ 4 карты способностей злодея
- ▷ 6 карт способностей прислужников

8 КОЛОД ВРАГОВ

- ▷ 10 карт Человека-мотылька
- ▷ 9 карт Марсиан
- ▷ 7 карт Тарантула
- ▷ 8 карт Слизи
- ▷ 8 карт Королевы муравьёв
- ▷ 8 карт Дьявола из Джерси
- ▷ 8 карт Лягушки Лавленда
- ▷ 6 карт Скунсовой обезьяны

Злодей, наводящий ужас на местных жителей, и его прислужники сеют хаос по всему городу. Но отряд героев, которых вы никак не ожидали увидеть вместе, вступает в борьбу со злом. Кто же победит?

В «Удивительных историях» собраны классические монстры из фантастики и городских легенд середины XX века. Выберите злодея! Выберите ему прислужников! Спасите мир!



ОБ ИГРЕ

«Unmatched. Приключения» — кооперативная игра, в которой игроки должны работать сообща, чтобы победить злодея. В ней используются основные правила Unmatched вместе с новыми, описанными в этой книге.

В комплекте с этой игрой идёт набор из 4 новых героев, которых вы можете использовать как для «Приключений», так и для соревновательных партий по обычным правилам Unmatched. Также вы можете использовать героев из других наборов для сражений со злодеями из «Приключений».

03

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

Все основные правила действуют как обычно, если не сказано иное. Если вы не знакомы с основными правилами, то сначала прочтите их (они приведены в отдельной книге).



Этот набор содержит двух злодеев: **Человека-мотылька** и **Марсиан**. У каждого из них есть свои цели, по мере выполнения которых игра будет становиться всё сложнее для героев, вплоть до их проигрыша. Кроме того, в этом наборе есть шесть прислужников злодеев, которые также будут противостоять героям.

Для победы игрокам требуется действовать сообща. Вы можете делиться друг с другом любой информацией и на её основе планировать совместные действия. По желанию участники могут играть, открыв все карты в своей руке.

ПОБЕДА И ПОРАЖЕНИЕ

Игроки побеждают, если им удаётся снизить здоровье злодея до 0.

Игроки проигрывают, если злодей достигает своей цели 4 раза или если повержены все бойцы игроков (и герои, и помощники).

ПОДГОТОВКА

Первую партию рекомендуем сыграть с Человеком-мотыльком, так как Марсиане — более сложный противник.

1. Выберите злодея и подготовьте его:

- ▷ Положите поле боя на стол стороной выбранного злодея вверх.
- ▷ Поместите маркер угрозы на первое деление шкалы угрозы.
- ▷ Перемешайте карты злодея, сформировав из них колоду, и положите её лицом вниз.
- ▷ Стартовый уровень здоровья злодея равен количеству игроков, умноженному на **10**. Выставьте его на счётчике здоровья злодея.
- ▷ Разместите фигурку злодея на стартовую ячейку **5**.

2. Количество прислужников, участвующих в игре, равно количеству игроков. Возьмите нужное количество прислужников (случайных или на свой выбор) и подготовьте каждого из них:

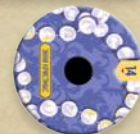
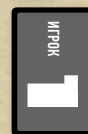
- ▷ Перемешайте карты прислужника, сформировав из них колоду, и положите её лицом вниз.
- ▷ Стартовое здоровье прислужника равно **10**. Выставьте его на счётчике здоровья прислужника.
- ▷ Разместите фишку прислужника на любой смежной со злодеем свободной ячейке.
- ▷ Разместите рядом с полем другие связанные с прислужником компоненты (жетоны паутины для Тарантула и жетоны кислоты для Слизи).

3. Каждый игрок выбирает героя и проводит дальнейшую подготовку к игре по основным правилам.

4. Каждый игрок берёт жетон с номером, соответствующий номеру стартовой ячейки, на которой расположен его герой.

5. Перемешайте вместе карты инициативы выбранного злодея, выбранных прислужников и участвующих игроков. Сформируйте из них колоду и положите её лицом вниз.

ВАЖНО У Лягушки Лавленда и Королевы муравьёв кроме обычных карт инициативы есть по три карты способностей. Их не нужно замешивать в колоду в начале игры — оставьте их лежать рядом с полем.



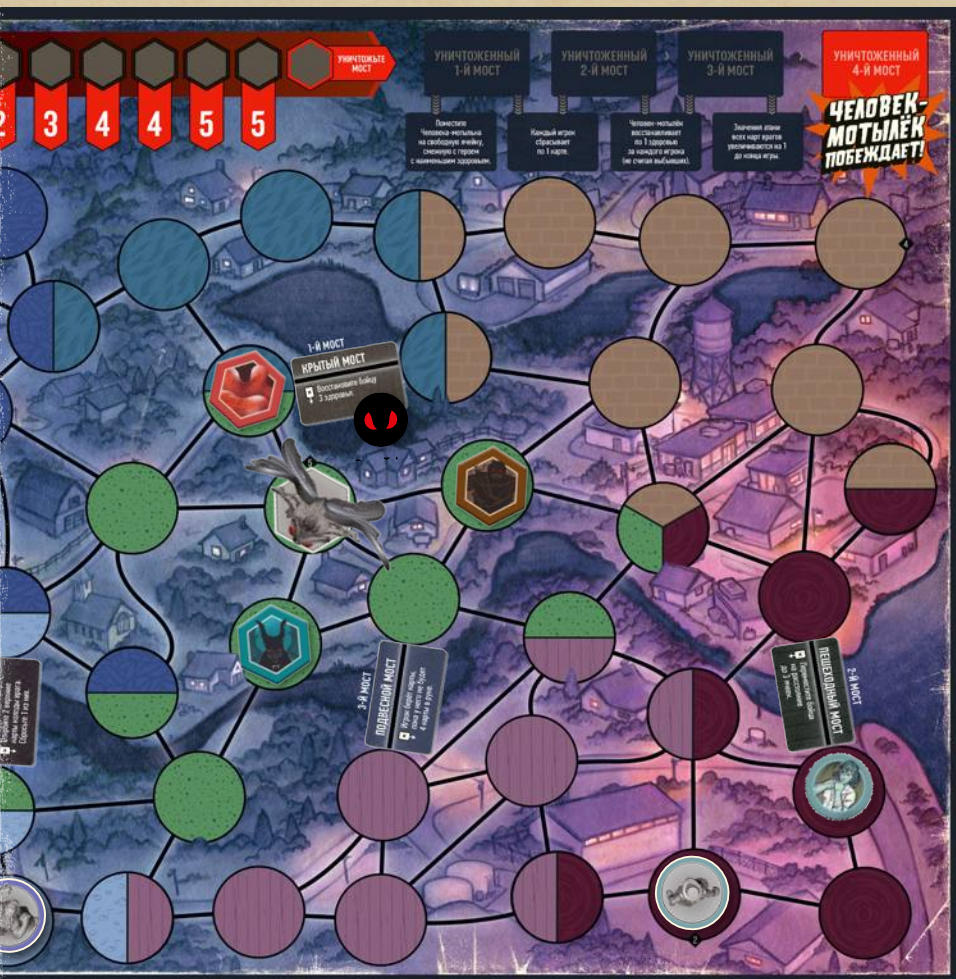
ЧЕЛОВЕК-МОТЫЛЁК

ПРЕДВЕСТИНИК ГИБЕЛИ

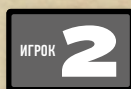
- ▷ Случайным образом разместите **4** жетона мостов в отведённые им ячейки на поле, стороной с их названием и эффектом вверх.
- ▷ Поместите **1** жетон гибели на 1-й мост (номера мостов указаны рядом с их ячейками).

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА





05



Вы можете сделать игру сложнее, используя карты необъяснимых явлений (стр. 15).

МАРСИАНЕ ЗАХВАТЧИКИ ИЗ КОСМОСА

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА

- Возьмите карты волн вторжения с наименьшими номерами по количеству игроков (например, при игре вдвоём — карты 1-й и 2-й волн, при игре вчетвером — карты всех четырёх волн) и замешайте их в колоду карт инициативы.
- Перемешайте 4 жетона вторжения и случайным образом поместите их лицом вниз в отведённые им ячейки в верхней части поля.



ВРАГИ

Все бойцы, которые противостоят игрокам, являются **врагами**.

ЗЛОДЕИ И ПРИСЛУЖНИКИ

Главный враг — это **злодей**. Остальные враги — это **прислужники**. На них не действуют никакие эффекты, применяющиеся к героям или помощникам (потому что злодеи и прислужники не являются ими). Однако они всё ещё являются бойцами, и все соответствующие эффекты применяются к ним как обычно.



КАРТЫ ВРАГОВ

У каждого врага своя колода карт. Все карты в ней являются универсальными и могут использоваться для атаки и защиты. В отличие от карт игроков, карты врагов имеют отдельные значения атаки и защиты.

Если эффект карты врага указан напротив и значения атаки, и значения защиты — он применяется и при атаке, и при защите (так же, как эффекты универсальных карт игроков). Однако некоторые эффекты указаны только напротив значения атаки — они применяются только при атаке.

Для некоторых эффектов важно указанное на карте врага значение. Если карта не разыграна либо разыграна для атаки, считается, что на ней указано её значение атаки. Если карта разыграна для защиты, считается, что на ней указано её значение защиты.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ВРАГОВ

Враги могут перемещаться через ячейки, занятые другими врагами, но не могут перемещаться через ячейки, занятые героями или помощниками.

Некоторые эффекты предписывают поместить врага на ближайшую свободную стартовую ячейку. Если при этом враг уже находится на стартовой ячейке — поместите его на другую.

РУКА ВРАГОВ

У врагов нет руки с картами. Если враг должен сбросить карты, он сбрасывает их с верха своей колоды. Если вам нужно открыть или посмотреть любое количество карт из руки врага, вместо этого посмотрите 1 верхнюю карту его колоды, после чего верните её на место.

СТРУКТУРА КАРТЫ ВРАГА

- А** имя врага
- Б** название карты
- В** значения атаки и защиты
- Г** значение УСИЛЕНИЯ
- Д** эффект при розыгрыше (если есть)
- Е** количество таких карт в колоде

	Атака		Защита
--	-------	--	--------



ШКАЛА УГРОЗЫ

Шкала угрозы в верхней части поля отображает, насколько близок злодей к выполнению своей цели, а также показывает текущий уровень угрозы. Эффекты врагов будут продвигать маркер по этой шкале — двигайте его вправо делением за делением, не обращая внимания на указанные ниже уровни угрозы.

УРОВЕНЬ УГРОЗЫ

Текущий уровень угрозы указан под делением, на котором сейчас находится маркер угрозы. Он не влияет на игру сам по себе, но на него ссылаются некоторые эффекты.

ПОСЛЕДНЕЕ ДЕЛЕНИЕ

Когда маркер угрозы достигает самого правого деления шкалы, злодей выполняет свою цель (стр. 13–14). Если маркер угрозы должен продвинуться дальше последнего деления — он остаётся на нём. Закончив применять все эффекты выполнения цели злодея, верните маркер угрозы на самое левое деление шкалы.



ПРИМЕР. Маркер угрозы должен продвинуться на 4 деления. До конца шкалы осталось всего 2 деления, поэтому маркер просто помещается на последнее и злодей выполняет свою цель. После этого маркер угрозы возвращается на первое деление шкалы.

07

ЖЕТОНЫ ВРАГОВ

Двое прислужников из этого набора могут размещать на поле особые жетоны: Тарантул — паутину, Слизь — кислоту. На одной ячейке не может быть размещено несколько одинаковых жетонов врага. Если вам нужно разместить эти жетоны, но они закончились, ничего не происходит. Размещённые жетоны паутины и кислоты остаются на поле до конца игры и влияют на героев и помощников (но не на врагов).



Паутина. Герой или помощник, перемещающийся через свободную (то есть без других бойцов) ячейку с паутиной, немедленно прекращает своё перемещение и останавливается на этой ячейке. Он сможет переместиться дальше только уже своим следующим манёвром или другим эффектом перемещения. Паутина никак не влияет на бойцов, начинающих своё перемещение на ячейке с ней.



Кислота. Герой или помощник, перемещающийся через свободную (то есть без других бойцов) ячейку с кислотой, получает 1 урон.

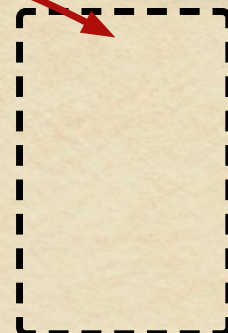
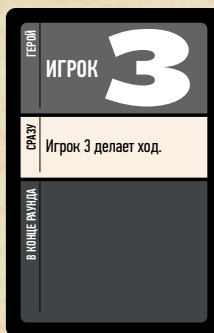
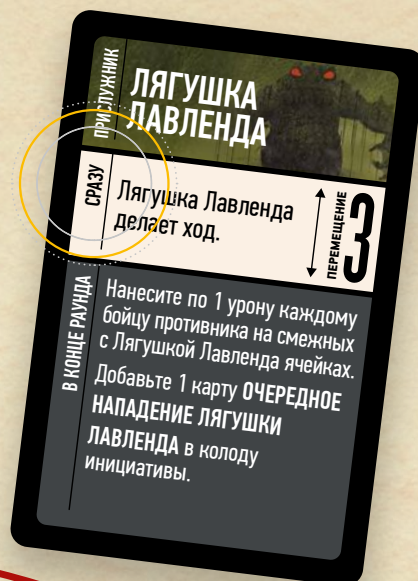
ХОД ИГРЫ

Партия делится на раунды, в каждый из которых игроки и враги совершают ходы.

В начале раунда откройте верхнюю карту колоды инициативы и выполните эффекты, указанные в её секции **СРАЗУ** (как правило, это будет указание игроку или врагу совершить ход).

Таким же образом продолжите по одной открывать карты с верха колоды и выполнять их эффекты **СРАЗУ**, пока карты в колоде не закончатся. Открытые карты выкладывайте лицом вверх в ряд рядом с колодой в том порядке, в каком они были открыты.

Эффекты **В КОНЦЕ РАУНДА** открытых карт будут применены позже (стр. 11).

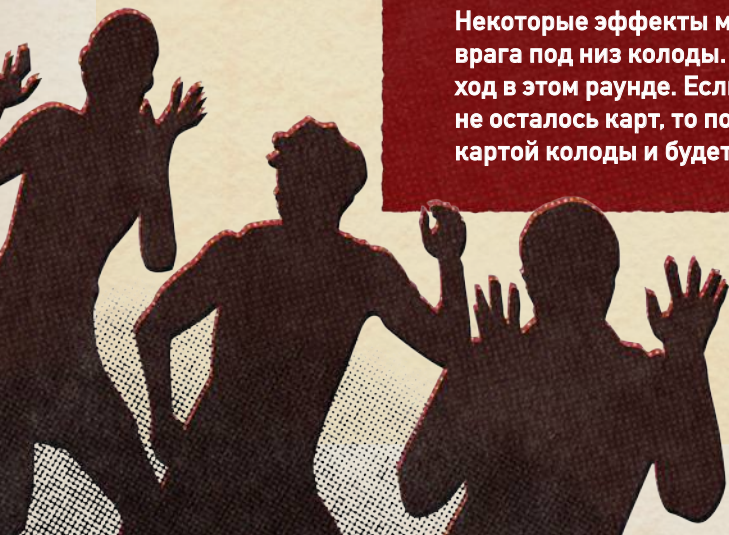


УДАЛЕНИЕ КАРТ ИНИЦИАТИВЫ

Когда враг повержен или когда игрок выбывает из игры, уберите его карту инициативы из игры. Если нужная карта уже открыта, уберите её из ряда. Если она ещё находится в колоде, продолжайте игру, а когда нужная карта будет открыта, не выполняйте её эффект, а просто уберите её и откройте следующую. Если у врага было несколько карт инициативы, все они убираются из игры.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ХОДЫ

Некоторые эффекты могут поместить уже открытую карту инициативы врага под низ колоды. Это приведёт к тому, что этот враг получит ещё один ход в этом раунде. Если на момент выполнения такого эффекта в колоде не осталось карт, то помещаемая под низ карта сразу станет верхней картой колоды и будет открыта следующей.



ХОД ИГРОКА

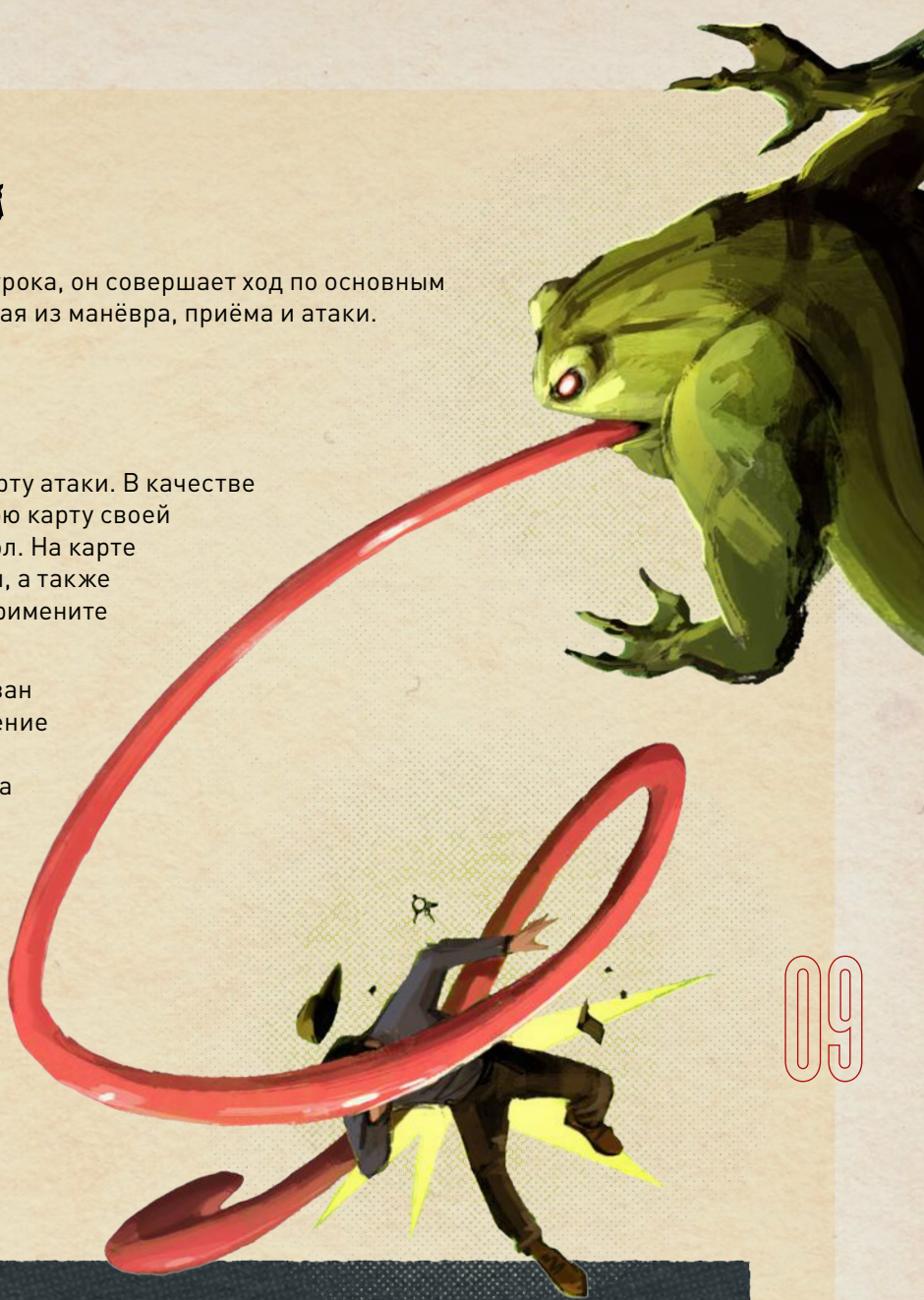
Когда открывается карта инициативы игрока, он совершает ход по основным правилам: выполняет 2 действия, выбирая из манёвра, приёма и атаки.

АТАКА

Атакую врага, как обычно разыграйте карту атаки. В качестве карты защиты враг разыгрывает верхнюю карту своей колоды — откройте её и положите на стол. На карте врага будет указано её значение защиты, а также она может иметь какие-либо эффекты. Примените эффекты боя по основным правилам.

На некоторых картах врагов эффект указан только напротив значения атаки, а значение защиты находится в отдельной секции. Эффект таких карт не применяется, когда они разыграны для защиты (но само значение защиты действует).

Как и любой другой боец, враг считается поверженным, когда его здоровье падает до 0: уберите из игры его фишку или фигурку и его карты инициативы (как указано на предыдущей странице).



09

КАРТЫ «СКРЫТЬСЯ»

В колоде каждого врага есть карта **Скрыться**. Когда она помещается в сброс по любой причине, немедленно замешайте все карты из сброса этого врага, обратно в его колоду (вместе с картой **Скрыться**).

Этот эффект применяется всегда и не может быть никаким образом отменён или предотвращён.

Карты, разыгранные для атаки или защиты, но ещё не сброшенные, не считаются частью сброса.



ХОД ВРАГА

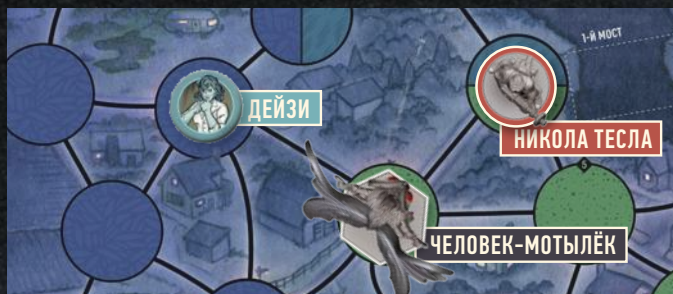
Враг не выполняет действия как игроки. Вместо этого он пытается атаковать, переместившись перед этим, если требуется.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ЦЕЛИ

Определите цель, которую будет атаковать враг (либо, если цель не найдётся, повысьте уровень угрозы).

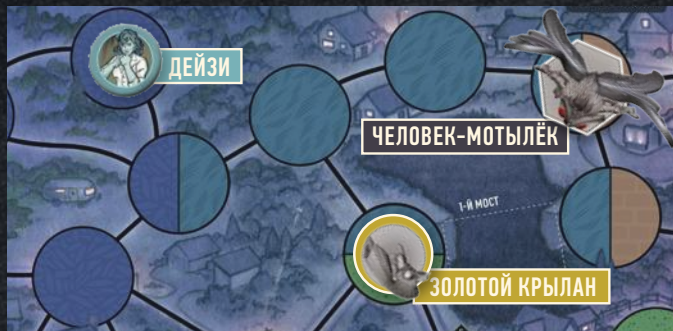
- 1. ЦЕЛЬ НА СМЕЖНОЙ ЯЧЕЙКЕ.** Если на смежной с врагом ячейке есть герой или помощник, то он становится целью. Если таких героев или помощников несколько, игроки выбирают, кто станет целью.
- 2. БЛИЖАЙШАЯ ЦЕЛЬ.** Если на смежной ячейке не нашлось цели, враг перемещается на количество ячеек, не превышающее его значение перемещения (оно указано на карте инициативы), так, чтобы оказаться на ячейке, смежной с ближайшим героем или помощником. Этот герой или помощник становится целью. Если до ближайшего героя или помощника есть несколько путей, враг выбирает кратчайший (если они одинаковы — путь выбирают игроки). Если несколько героев или помощников являются одинаково ближайшими, игроки выбирают, к кому из них переместится враг.
- 3. НЕТ ЦЕЛИ.** Если на ячейках, до которых мог бы переместиться враг, не нашлось цели, он не перемещается и не атакует. Продвиньте маркер угрозы на 1 деление вперёд. На этом ход врага заканчивается.

10

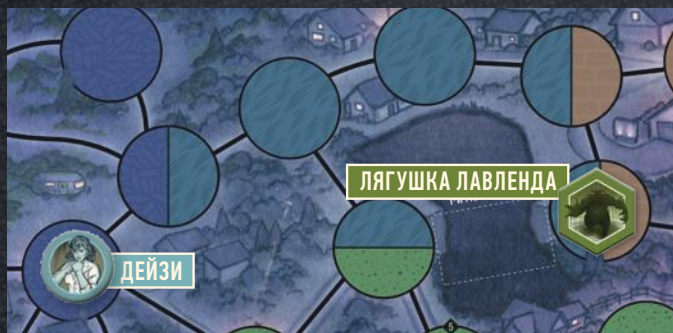


ПРИМЕР ОПРЕДЕЛЕНИЯ ЦЕЛИ

ПРИМЕР 1. На смежных с Человеком-мотыльком ячейках находятся Тесла и Дейзи. Игроки должны выбрать, кто из них станет целью.



ПРИМЕР 2. На смежных с Человеком-мотыльком ячейках нет потенциальных целей. Он перемещается на 2 ячейки, оказывается на смежной ячейке с Крыланом и выбирает его целью. Человек-мотылёк не стал перемещаться к Дейзи, потому что она находилась дальше Крылана.



ПРИМЕР 3. На смежных с Лягушкой Лавленда ячейках нет потенциальных целей, так же как нет их и на ячейках, к которым она могла бы переместиться со своим значением перемещения (3). Лягушка остаётся там же, где и была, маркер угрозы продвигается на 1 деление вперёд, и ход врага заканчивается.

АТАКА

Если враг нашёл цель, он атакует её. В качестве карты атаки он разыгрывает верхнюю карту своей колоды — положите её на стол лицом вниз. Обороняющийся игрок, как обычно, может разыграть карту защиты. Затем откройте разыгранные карты и примените эффекты боя по основным правилам.

После окончания боя ход врага заканчивается. Даже если враг не перемещался в этом ходу, а сразу атаковал, он не получает дополнительного действия.

ВЫБЫВШИЕ ИГРОКИ

Если герой игрока повержен, но у него ещё остались помощники, он продолжает игру. Игрок выбывает, когда повержены все его бойцы. На выбывших игроков не действуют эффекты врагов.

КОНЕЦ РАУНДА

Если вам нужно открыть новую карту инициативы, но в колоде они закончились, наступает конец раунда.

Выполните все эффекты, указанные в секциях **В КОНЦЕ РАУНДА** открытых карт инициативы. Выполняйте их по порядку, слева направо. Затем перемешайте все открытые карты инициативы лицом вниз, сформировав новую колоду для следующего раунда.

ВАЖНО Эффекты **В КОНЦЕ РАУНДА** Лягушки Лавленда и Королевы муравьёв добавляют карты в колоду инициативы. Эти карты замешиваются вместе с остальными в момент формирования новой колоды.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается победой игроков, если злодей повержен (даже если ещё остались неповерженные прислужники).

Игра заканчивается поражением игроков, если злодей достиг своей цели 4 раза или если все игроки были из игры.



ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ЧЕЛОВЕК-МОТЫЛЁК

МОСТЫ

Каждый мост представлен жетоном и соединяет две ячейки, делая их смежными, точно так же, как если бы они были соединены обычной линией. Находясь в любой из двух ячеек, соединённых мостом, боец считается находящимся **рядом** с этим мостом. Сам мост не является ячейкой.

Человек-мотылёк уничтожает мост с наименьшим номером (он указан над мостом) каждый раз, когда маркер угрозы достигает конца шкалы.

ЖЕТОНЫ ГИБЕЛИ

У Человека-мотылька есть 8 жетонов гибели, которые будут помещаться на мосты. Каждый раз, когда вам нужно поместить жетоны гибели, но их больше не осталось (потому что они все уже находятся на поле), продвигайте маркер угрозы на 1 деление вперёд за каждый жетон, который невозможно разместить.

Когда жетоны гибели убираются с поля, они возвращаются Человеку-мотыльку и могут быть использованы снова.



АКТИВАЦИЯ МОСТА

После совершения действия манёвра (неважно, перемещались при этом бойцы или нет) вы можете активировать 1 мост, рядом с которым находится ваш боец. Для этого:

1. Сбросьте 1 карту (вы не можете активировать мост, если у вас нет карт в руке).
2. Можете выполнить эффект этого моста.
3. Уберите с этого моста количество жетонов гибели, равное значению УСИЛЕНИЯ сброшенной для активации моста карты.

Вы можете активировать только один мост за одно действие манёвра, даже если несколько ваших бойцов находятся рядом с мостами.



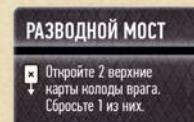
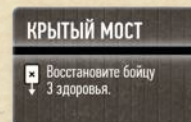
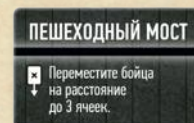
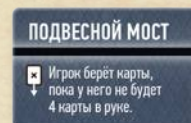
ЭФФЕКТЫ МОСТОВ

Подвесной мост. Выберите игрока. Он берёт карты до тех пор, пока у него в руке не будет 4 карты. По желанию этот игрок может взять меньше карт (то есть добрать карты в руку только до 3 вместо 4, и т. д.).

Пешеходный мост. Выберите бойца (это может быть как союзник, так и враг). Переместите его на расстояние до 3 ячеек.

Крытый мост. Выберите бойца. Он восстанавливает 3 здоровья.

Разводной мост. Выберите врага. Откройте 2 верхние карты его колоды. Сбросьте 1 из них, а оставшуюся верните на верх колоды.



ЦЕЛЬ: УНИЧТОЖЕНИЕ МОСТОВ

Когда маркер угрозы достигает последнего деления шкалы, Человек-мотылёк уничтожает мост:

1. Переверните жетон моста с наименьшим номером лицом вниз и поместите его в самую левую свободную ячейку «Уничтоженный мост» в верху поля.
2. Жетоны гибели, находившиеся на уничтоженном мосту, переместите на мост с наименьшим номером из оставшихся.
3. Примените два эффекта, соединённые с только что размещённым в верху поля жетоном уничтоженного моста.
4. Верните маркер угрозы на самое левое деление шкалы.

После уничтожения моста ячейки, которые он соединял, перестают быть смежными.

Когда Человек-мотылёк уничтожает 4-й мост, игроки немедленно проигрывают.

13



ПРИМЕР. В конце раунда на 1-м мосту находится 3 жетона гибели. Применяется эффект карты инициативы Человека-мотылька: маркер угрозы продвигается на 4 деления и оказывается в конце шкалы. Жетон 1-го моста переворачивается и кладётся в самую левую ячейку в верху поля. 3 жетона гибели с него перемещаются на 2-й мост. Выполняются два эффекта, указанные в верху поля под жетоном только что уничтоженного моста. Маркер угрозы возвращается на самое левое деление шкалы.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА МАРСИАНЕ

ПОЛЯ

Между ячейками находятся 8 пронумерованных полей. Ячейки, соприкасающиеся с полем, **граничат** с ним. Поле без жетонов пришельцев считается **свободным**, поле хотя бы с одним жетоном пришельцев — **занятым**.



14

ПРИШЕЛЬЦЫ

У Марсиан есть 8 жетонов пришельцев, которые будут помещаться на поля. Каждый раз, когда вам нужно поместить жетоны пришельцев, но их больше не осталось, продвигайте маркер угрозы на 1 деление вперёд за каждый жетон, который невозможно разместить.

Когда жетоны пришельцев убираются с поля, они возвращаются Марсианам и могут быть использованы снова.



УДАЛЕНИЕ ЖЕТОНОВ ПРИШЕЛЬЦЕВ

После совершения действия манёвра (неважно, перемещались при этом бойцы или нет) вы можете убрать 1 жетон пришельцев с поля, граничащего с ячейкой, где находится ваш боец. Даже если ваши бойцы находятся на границах нескольких полей с жетонами пришельцев, вы можете убрать только один из них за один манёвр.

ЦЕЛЬ: ВТОРЖЕНИЕ

Когда маркер угрозы достигает последнего деления шкалы, вторжение Марсиан продвигается: переверните самый левый жетон вторжения, лежащий лицом вниз, вверху поля. Затем верните маркер угрозы на самое левое деление шкалы.

На картах Марсиан есть дополнительные эффекты на зелёном фоне, рядом с которыми указан один из символов вторжения. Такие эффекты применяются, только если жетон вторжения с указанным символом лежит лицом вверх, а в остальных случаях — игнорируются.

Когда переворачивается четвёртый жетон вторжения, игроки немедленно проигрывают.



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

ДРУГИЕ ГЕРОИ

Вы можете сразиться со злодеями, используя героев из других наборов Unmatched. Некоторые их эффекты будут работать по особым правилам, описанным далее.

ПРОТИВНИК

Считается, что врагами управляет противник. Если эффект карты атаки или защиты, которую разыграл игрок, действует на карты противника (например, отменяет их эффект или заставляет сбросить их), то он действует на карты того врага, который сейчас участвует в бою.

Однако противник, управляющий врагами, не может быть выбран какими-либо эффектами. Если вы должны **выбрать противника**, игнорируйте эту часть эффекта.

Если на карте врага упоминается «противник», то имеется в виду игрок, противостоящий врагам, — эффекты карт врагов выполняются с точки зрения врагов.

РЕШЕНИЯ ВРАГА

Если эффект говорит, что враг **может** сделать что-либо, враг всегда выбирает не делать этого.

Если эффект содержит формулировку «**до X**» и враг должен принять решение, чему будет равен X, он всегда выбирает 0.

Если эффект предписывает врагу **поместить** себя в одну из ячеек на выбор, игроки выбирают, в какую ячейку он будет помещён.

Если эффект предписывает врагу **выбрать** что-либо из нескольких вариантов, он не выбирает ничего и эффект игнорируется.

МАЛЕНЬКИЕ БОЙЦЫ

Враги игнорируют маленьких бойцов, когда выбирают цель для атаки.

ВЗЯТИЕ КАРТ

Если эффект предписывает врагу взять карты, вместо этого замешайте это количество карт с верха сброса врага в его колоду. Если в сбросе врага нет карт, ничего не происходит. Враги не могут быть обессилены.

ВОЗВРАЩЕНИЕ В РУКУ

Если эффект предписывает вернуть карту в руку врага, вместо этого поместите эту карту на верх его колоды.

ПРАВИЛА НАБОРА

Особые правила для героев из этого набора описаны в отдельном буклете.



НЕОБЪЯСНИМЫЕ ЯВЛЕНИЯ

Если вы хотите сделать игру сложнее, при подготовке к партии выберите от 1 до 3 карт необъяснимых явлений (случайным образом или на своё усмотрение) и поместите их рядом с полем лицом вверх. Эффекты, указанные на них, будут действовать в течение всей игры.

ХОТИТЕ ПОСОРЕВНОВАТЬСЯ?

Вы можете играть героями из этого набора по базовым правилам — игрок против игрока. Также вы можете использовать для этого и поля из этого набора (не размещайте жетоны мостов, играя на поле «Пойнт-Плезант»).



ПРИСЛУЖНИКИ



КОРОЛЕВА МУРАВЬЁВ

Помогает злодею увеличивать уровень угрозы и добавляет в колоду инициативы карты, вызывающие дополнительные эффекты в конце раунда.



СЛИЗЬ

Разбрызгивает кислоту, которая остаётся на поле и наносит урон героями и помощникам.



ДЬЯВОЛ ИЗ ДЖЕРСИ

Заставляет игроков сбрасывать карты, усиливая тем самым некоторые свои эффекты.



СКУНСОВАЯ ОБЕЗЬЯНА

Наносит мощные удары и может получить дополнительные ходы, если проигрывает в бою.



ТАРАНТУЛ

Расставляет по полю паутину, которая затрудняет перемещение героев и помощников и усиливает самого Тарантула.



ЛЯГУШКА ЛАВЛЕНДА

Делает по несколько ходов за раунд за счёт дополнительных карт инициативы, добавляемых ею в колоду.

АВТОРЫ

Unmatched была принесена с Марса усилиями Restoration 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.

Авторы кооперативного режима: Даррен Рекнер и Джейсон Хагер из Durdle Games

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

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

Иллюстрации на обложке: Кванчай Мория

Иллюстрации на картах врагов: Кванчай Мория

Иллюстрации на поле «Макминнвилл»: Настя Лен

Иллюстрации на поле «Пойнт-Плезант»: Джей Джей Ариоса

Редактура правил: Джейсон Д. Кингсли

Руководство проектом: Брайан Нефф

Реклама: Сьюзан Шелдон

Спасибо всем, кто помог тестировать игру!

Вы все замечательные люди. Мы серьёзно.



РУССКОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ ПОДГОТОВЛЕНО GAGA GAMES

Переводчики: Даниил Молошников и Даниил Яковенко

Корректор: 000 «Корректор»

Редактор: Даниил Молошников

Дизайнер-верстальщик: Диана Милjuta

Руководитель проекта: Артём Савельев

Общее руководство: Антон Сковородин

©2023 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.

©2023 IELLO SAS для русского издания.

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

iellogames.com

