В БИТВЕ НЕТ РАВНЫХ™

UNMATCHED™

БИТВА ЛЕГЕНД

ТОМ ТРЕТИЙ

ПРАВИЛА НАБОРА

ЧЁРНАЯ БОРОДА

Эдвард Тич — капитан корабля «Месть королевы Анны», наводивший ужас на Карибы и атлантическое побережье Северной Америки. Хотя он был опытным мореплавателем и бойцом, его главным оружием являлись грозный образ и харизма, которые устрашали врагов и вызывали преданность команды.

ЛОКИ

Приключения бога хитрости из «Старшей» и «Младшей Эдды» гораздо мрачнее, чем их представляют в поп-культуре, хотя и столь же лукавые. Например, как-то Локи обернулся кобылой и увёл жеребца у великана-строителя, чтобы тот не возвёл стену вокруг Асгарда в срок и не получил в награду руку богини Фрейи. А вскоре после этого Локи породил восьминогого коня Слейпнира, который стал верным скакуном Одина. Как вам такой поворот?

ПАНДОРА

По приказу Зевса бог-кузнец Гефест создал первую смертную женщину, которую боги наградили щедрыми дарами. Зевс послал её на Землю, доверив загадочный ящик. Будучи любопытной, Пандора открыла его и выпустила в мир запечатанные внутри бедствия. Единственное, что осталось в ящике, — это надежда, и лишь благодаря ей люди смогли вынести тяжесть обрушившихся на них несчастий.

ЧУПАКАБРА

В 1970-х годах в Пуэрто-Рико обнаружили несколько мёртвых коз с круглыми следами от укусов. Так родилась легенда о «козьем кровососе» — существе с шипами вдоль спины, трупным запахом и пастью, полной острых клыков. Но со временем люди по всему миру стали сообщать, что тоже видели нечто подобное...

КОМПОНЕНТЫ

4 ФИГУРКИ ГЕРОЕВ

120 КАРТ

7 КАРТ НЕСЧАСТИЙ

4 СЧЁТЧИКА ЗДОРОВЬЯ

4 КАРТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

4 ФИШКИ ПОМОЩНИКОВ

4 ЖЕТОНА СПОСОБНОСТЕЙ ГЕРОЕВ

1 ДВУХСТОРОННЕЕ ПОЛЕ С **2** ПОЛЯМИ БОЯ

ЧЁРНАЯ БОРОДА

- 30 карт
- 1 фигурка Чёрной Бороды
- 1 карта персонажа
- 2 фишки морских волков
- 3 жетона дублонов
- 1 жетон сундука сокровищ
- 1 счётчик здоровья
- 1 карта-памятка

ПАНДОРА

- 30 карт
- 1 фигурка Пандоры
- 1 карта персонажа
- 2 фишки какодемонов
- 7 карт несчастий
- 1 счётчик здоровья
- 1 карта-памятка

ЛОКИ

- 30 карт
- 1 фигурка Локи
- 1 карта персонажа
- 1 счётчик здоровья

ЧУПАКАБРА

- 30 карт
- 1 фигурка Чупакабры
- 1 карта персонажа
- 1 счётчик здоровья

Перед началом игры соберите счётчики здоровья, выдавив два круга для каждого персонажа и соединив их с помощью пластиковой клипсы.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА
ДЛЯ ЭТОГО НАБОРА

ЧЁРНАЯ БОРОДА:
ИЗ КАПЕРОВ В ПИРАТЫ

Чёрная Борода жаждет сокровищ! В начале игры разместите **сундук сокровищ** рядом с противником и положите в него 1 **дублон**. 2 других дублона заберите себе.

Когда вы тратите дублоны, кладите их в сундук сокровищ. Когда дублоны тратит противник, берите их из сундука себе.

04

На картах Чёрной Бороды встречаются эффекты с символом и текстом жёлтого цвета. Когда такой эффект должен примениться, противник может потратить (заплатить вам) указанное в нём количество дублонов (если их достаточно в сундуке); если он делает это, этот эффект **игнорируется**. При игре с несколькими противниками потратить дублоны может любой из них. Если противник не потратил дублоны, эффект применяется как обычно.

В начале своего хода вы можете потратить 1 дублон, чтобы получить 1 дополнительное действие. Сделать это можно 1 раз в ход.

Каждый раз, когда Чёрная Борода получает боевой урон, вы должны потратить 1 дублон (если он у вас есть). Этот эффект не распространяется на морских волков.

Жёлтый эффект карты Чёрной Бороды **Месть королевы Анны** *уменьшает её значение за каждый потраченный противниками дублон (вместо игнорирования эффекта). Противники сами решают, сколько дублонов потратить.*

ПАНДОРА: ЯЩИК ПАНДОРЫ

Пандора хранит ящик, который ей не терпится открыть. В нём сокрыта как великая сила, так и риск выпустить в мир бесчисленные несчастья.

Ящик Пандоры представлен 7 картами **несчастий**. В начале игры сформируйте из них отдельную колоду, перемешайте её и положите рядом с собой лицом вниз.

На картах несчастий изображены **перья** (от 0 до 2 штук). В начале своего хода откройте 1 верхнюю карту колоды несчастий и примените её эффект. Затем решите: остановиться или открыть ещё 1 карту. Можете продолжать открывать карты и применять их эффекты, пока не решите остановиться или пока на открытых картах не наберётся 3 пера или больше. Если произошло последнее, вы больше не можете открывать карты несчастий в этом ходу (но эффект с последней открытой карты всё ещё применяется), а Пандора получает урон, равный количеству открытых карт несчастий (не количеству перьев на них). Например, если вы открыли 4 карты и на них 3 пера, Пандора получает 4 урона.

05

Открытые карты несчастий остаются лежать перед вами до конца хода. В конце своего хода перемешайте все карты несчастий и сформируйте новую колоду.

Эффекты карт **Чёрной Бороды** и **Пандоры** позволяют призывать помощников. Чтобы призвать помощника:

- если у вас есть фишка помощника вне поля, поместите её на поле по правилам эффекта;
- если все ваши помощники уже на поле, выберите любого из них и поместите по правилам эффекта.

ЛОКИ: ПЛУТ И ОЗОРНИК

Хитрости Локи сбивают противников с толку. Разыграв карту, в названии которой есть слово **ХИТРОСТЬ**, применяйте эффект только из её части с заголовком **ЛОКИ**. Вместо сброса разыгранной ХИТРОСТИ отдайте её противнику в руку (в бою это происходит на этапе «Сброс карт»).

Противник может разыгрывать карты ХИТРОСТИ из своей руки, как будто это его карты. При этом он применяет эффекты только из их частей с заголовком **НЕ ЛОКИ**. Разыгранные противником карты ХИТРОСТЕЙ кладутся в ваш сброс.

Если противник сбрасывает карту ХИТРОСТИ из своей руки (из-за эффекта или превышения предела карт в руке), вы можете отправить её в свой сброс, а можете забрать себе в руку или положить на верх своей колоды.

Значение перемещения Локи увеличивается на 1 за каждую карту ХИТРОСТИ в руках противников.

Карты ХИТРОСТЕЙ нельзя использовать для УСИЛЕНИЯ (у них нет значения УСИЛЕНИЯ). Если какой-либо эффект ссылается на значение УСИЛЕНИЯ карты ХИТРОСТИ, считайте, что оно равно 0.

Карта Локи **Пари с Синдри** *позволяет уменьшить значение карты противника на 3.*
Если оно должно стать меньше 0, вместо этого оно становится равным 0.

Карты Локи **Обольщение Свадильфари** *и* **Леватейн** *позволяют открыть карту в руке противника. Делая это, можете смотреть на рубашки карт.*
Если у противника есть карты ХИТРОСТЕЙ, они будут отличаться — используйте это при выборе.

ЧУПАКАБРА: ГОЛОД ВО ПЛОТИ

Когда заканчивается бой, в котором вы атаковали, можете взять 1 карту. Это происходит на самом последнем этапе боя, после применения всех остальных эффектов.

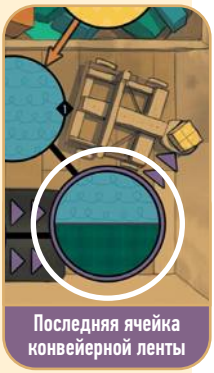
Карта Чупакабры **Страшны их муки** *ссылается на значение, указанное на карте противника. Если противник не разыгрывал карту, считайте, что её значение равно 0.*

ПОЛЕ БОЯ: МАСТЕРСКАЯ САНТЫ

07

Поле «Мастерская Санты» XVII имеет 2 особенности: конвейерную ленту и односторонние пути.

КОНВЕЙЕРНАЯ ЛЕНТА. Конвейерной лентой являются ячейки, соединённые **фиолетовыми стрелками** ▶▶. В конце каждого хода все бойцы всех игроков, находящиеся на ленте, одновременно перемещаются на 1 ячейку по направлению стрелок. При этом боец на **последней ячейке** ленты помещается на любую (на выбор владельца этого бойца) свободную ячейку склада подарков — в жёлтую зону ● (включая её двухцветные ячейки). Боец не перемещается по ленте, если на него действует эффект, запрещающий покидать ячейку, или если он является огромным бойцом (в этом наборе таких нет), или если он должен переместиться в ячейку, где останется другой боец.



Последняя ячейка конвейерной ленты

ОДНОСТОРОННИЕ ПУТИ. Некоторые ячейки на поле соединены **оранжевыми стрелками** ➡ вместо чёрных линий. Бойцы могут перемещаться между такими ячейками только по направлению стрелок (в том числе, когда они перемещаются благодаря эффектам карт). Все остальные правила остаются прежними: такие ячейки всё ещё считаются смежными в обе стороны, в том числе для атак. Огромные бойцы могут передвигаться между такими ячейками в обоих направлениях.

АВТОРЫ

Unmatched — наше магическое число 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.

Автор колоды Чёрной Бороды: Брэд Дилли
Автор колоды Чупакабры: Чарльз Питерс
Автор колоды Локи: Гэри Маккарти
Авторы колод Пандоры: Ноа Коэн, Роб Давью, Джастин Д. Джейкобсон
Разработка: Ноа Коэн, Роб Давью, Джастин Д. Джейкобсон и Брайан Нефф
Графический дизайн: Джейсон Тейлор, Линдси Давью, Иэн Рид и Джейсон Д. Кингсли
Иллюстрации на картах Чёрной Бороды и коробке: Алекс Хови
Иллюстрации на картах Чупакабры: Ленка Шимецкова
Иллюстрации на картах Локи: Феликс Абель Клаер
Иллюстрации на картах Пандоры: Даниэль Вейрес
Иллюстрации на игровых полях: Саймон Прадес
Руководство проектом: Брайан Нефф
Маркетинг: Сьюзан Шелдон

Спасибо всем, кто помогал тестировать игру! Вы все замечательные люди. Мы серьёзно.

РУССКОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ ПОДГОТОВЛЕНО GAGA GAMES

Переводчик: Диана Гончарик
Корректор: Екатерина Случаева
Редактор: Тимофей Шохин
Дизайнер-верстальщик: Диана Милюта
Выпускающий редактор: Даниил Молошников
Руководитель проекта: Антон Петров
Руководитель редакции: Валерия Горбачёва
Общее руководство: Антон Сковородин

©2025 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.

©2025 IELLO SAS для русского издания. Права на эту территорию и язык находятся под управлением IELLO.

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

iellogames.com

RESTORATION GAMES

ielloGAGA GAMES