
У БИТВІ
НЕМАЄ
РІВНИХ™

UNMATCHED™

МІСТО
ТУМАНІВ

ПРАВИЛА



**НЕ
РОЗЛУЧАЙТЕСЬ!**

Doctor Jekyll's

ТЕРАПЕВТИЧНІ
СЕАНСИ
ДЛЯ ПАР





Банк крові
Д-Р АКУЛИ

ПОТІШТЕ НАС КРОВІЮ!

Ваша кров кінче необхідна, вона відтермінує чинючу смерть. Хай яка у вас група, ми знайдемо належне застосування для вашої покровити. Завітайте до нас нині, жebи завтра хтось не завітав до своїх предків.



КРАМНИЦЯ КАПЕЛЮХІВ «У НЕВИДИМЦЯ»

СZAPKI dla PANÓW

 № 124-1. ELASTYCZNE wszystkie odcienie. 2 filc. 21.- i 19.50 Dodatkowy filc. 35.- i 34.	 № 124-1. ELASTYCZNE wszystkie. Modne odcienie. Cena 14.50» i 12.50 Oryginalny filc.	 № 121-13. JEDWABNA ostatnia forma. wspanialy pokryk. Cena 55.- et 50.
 № 124-2. Angielski KAPELUSZ. Merynos. 19.50 16.50 i 12.50 Filc. 35.- i 34. Dodatkowe piero... 37.	 № 121-17. Angielski KASKIET. 8 zrbkow, nowy material. 12.50 10.50 8.90 7.50 6.50 5.90 4.90	 № 121-9. KASKIET Niebieska tkanina, skorzany daszek. 12.50 19.90 Niebieski pasek, ciemna krowa. 24.- i 18.

SHERLOCK HOLMES

ПРИВАТНИЙ ДЕТЕКТИВ



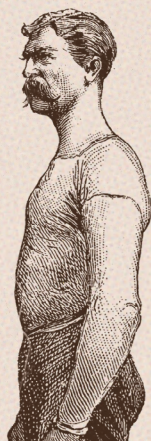
БЕЙКЕР-СТРИТ, 221-Б



THE UNMATCHED SYSTEM

ОСОБЛИВИЙ
ВИПУСК

МІСТО ТУМАНІВ



U

NMATCHED...

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



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**. 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. 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.

05

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 і покладіть його 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 своїх бійців на відповідних лічильниках. Початкове здоров'я вказано на картах персонажів. (Примітка. Здоров'я помічника, який не має свого лічильника, дорівнює 1.)
4. Кожен гравець тасує свої карти дій, формує колоду й кладе її долілиць, а потім бере **5** карт. Це його початкова рука.
5. Молодший гравець розміщує свого героя в комірці **1** на полі бою. Потім він розміщує його помічників в інших комірках тієї самої зони. Якщо герой займає комірку, що належить до кількох зон, то помічників можна розмістити в 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 розміщує свого героя в комірці **2** на полі бою. Потім розміщує 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. У кожній комірці завжди може перебувати лише один борець.

Дві комірки, з'єднані лінією, називають **суміжними**. Поняття суміжності використовують для визначення цілей ближніх атак і застосування різних 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 кожної з цих зон. Зони потрібні для визначення цілей дальніх атак і застосування різних ефектів карт.

ПОЛЕ БОЮ

07



ВАШ ХІД

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

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

Доступні дії:

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

Ліміт руки становить **7** карт. Якщо наприкінці свого ходу ви маєте на руці більше ніж **7** карт, то повинні скинути зайві, поклавши їх у свій скид.

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 ім'я бійця, що може використати цю карту

Г назва карти

Д ефект під час розігрування (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.

Протягом свого ходу на руці може бути 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, ваші бійці стають **виснаженими**. Якщо вам треба взяти карту, а ваші бійці виснажені, то кожен з них натомість зазнає **2 поранень**. Не беріть карту й не перетасовуйте свій скид.

09

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 дорівнює дальності переміщення або менша за неї. 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 повинен завершувати переміщення на порожній комірці (тобто комірці без будь-чиїх бійців). Ви **не можете** переміщувати бійця через комірки, зайняті бійцями суперника.

Ви можете переміщувати ваших бійців у довільному порядку, проте кожен боєць повинен повністю завершити своє переміщення, перш ніж почне переміщуватися інший. Ви не зобов'язані переміщувати всіх своїх бійців на ту саму кількість комірок. Можна вибрати відстань для кожного бійця окремо. Можете взагалі не переміщувати бійця.

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

ВАЖЛИВО

ПОЛІПШЕННЯ

Виконуючи дію **маневру**, 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 «Зазирни в мої очі» Дракули) дають змогу поліпшувати щось інше, наприклад, значення атаки.

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

10 ДІЯ. ВИВЕРТ

Виконуючи дію **виверту**, виберіть з руки карту виверту (позначена символом ⚡).

Ви повинні оголосити, хто саме з ваших бійців розіграє карту виверту (це **активний** боєць) і покладіть її на стіл горілиць. 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, а потім покладіть її у свій скид.

СКИДИ

Стежте за своїм скидом. Усі зіграні карти треба класти у скид. Тримайте свій скид горілиць, щоб не сплутати його зі своєю колодою. Ви можете продивлятися свій скид і скид суперника в будь-який момент гри.



ДІЯ. АТАКА

Виконуючи дію **атаки**, оголосіть, хто з ваших бійців атакуватиме (це **активний** боєць), а хто з ворожих бійців стане ціллю атаки. Ви не можете виконати атаку, якщо не маєте карт атаки на руці або якщо жоден з ваших бійців не має цілі для атаки.

КРОК 1. ОГОЛОСІТЬ ЦІЛЬ

Будь-який боєць може атакувати ворожого бійця на суміжній комірці незалежно від зони, у якій вони перебувають.

Бійці з **ближньою** атакою (символ  на їхніх картах персонажів) можуть атакувати ворожих бійців лише на суміжних комірках.

Бійці з **дальньою** атакою (символ  на їхніх картах персонажів) 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 той, кого ви атакуєте, **може** (але не зобов'язаний) вибрати карту оборони з 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**.

Нападник перемагає, якщо завдав суперникові принаймні 1 бойового поранення внаслідок самої атаки (тобто без застосування інших ефектів).

Оборонець перемагає, якщо не зазнав жодного бойового 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.

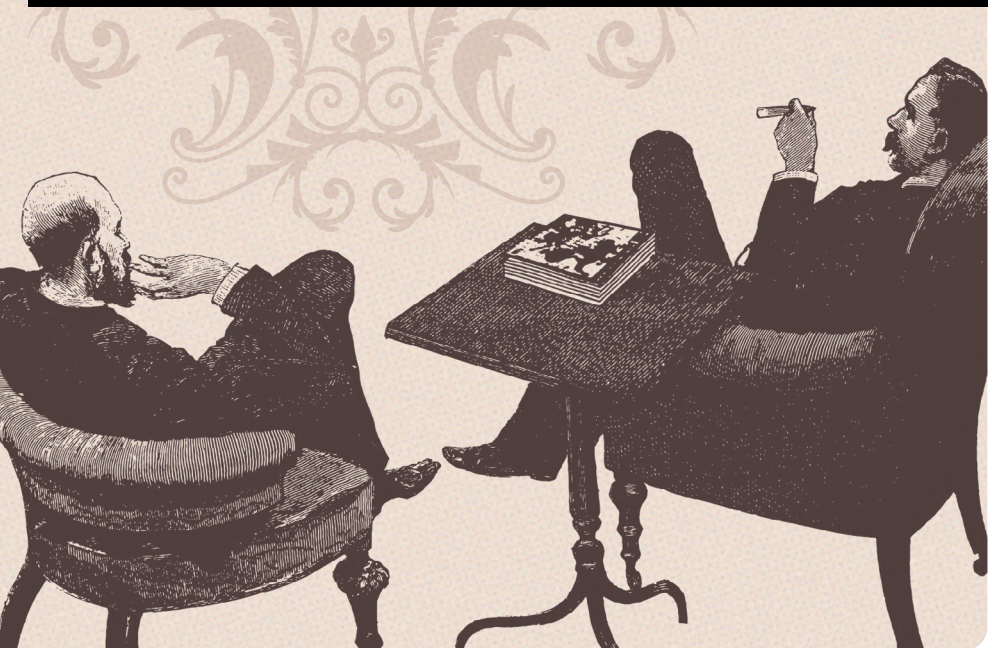


ПЕРЕМОГА У ГРІ

Якщо на початку або наприкінці будь-якої дії **герой** вашого суперника гине, ви перемагаєте! Якщо гинуть обидва герої, перемагає гравець, що виконує хід.

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.

Д-Р ВОТСОН

СЕСТРИЦЯ

ДРАКУЛА

ГОЛМС

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.

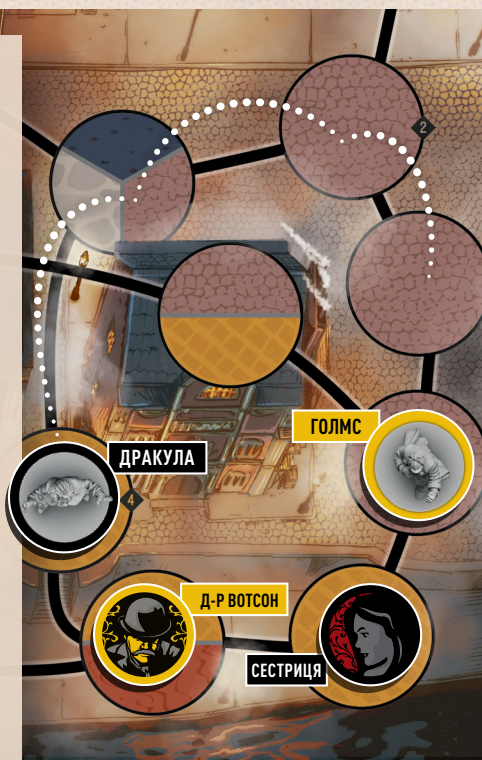




На цих картах немає ефектів **НЕГАЙНО** чи **ПІД ЧАС БОЮ**. Карти «**Контрудар**» і «**Ривок**» мають однакові значення, тому атака не завдає жодного поранення.

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 брав участь у бою. Отже, карта не має ефекту.



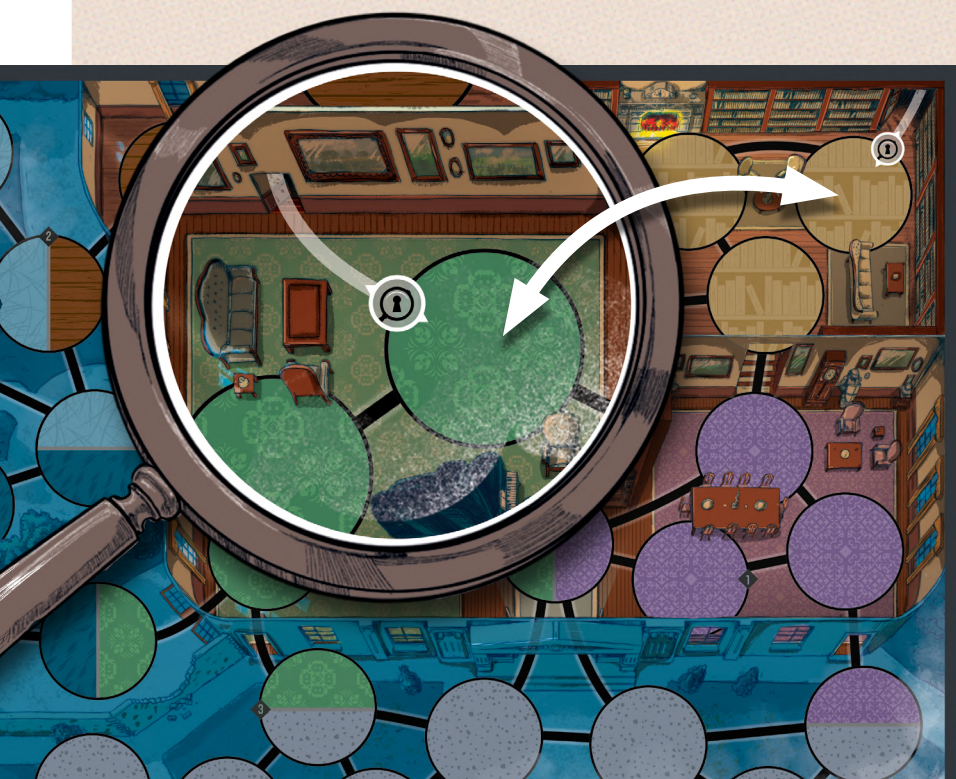
СПЕЦІАЛЬНІ ПРАВИЛА ДЛЯ ЦЬОГО НАБОРУ

ІГРОВА МАПА. ТАЄМНІ ПРОХОДИ

На полі бою **V** зображено таємні проходи, якими бійці можуть користуватися для якнайшвидшого переміщення. Такі проходи позначені символом **1** 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.



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**.

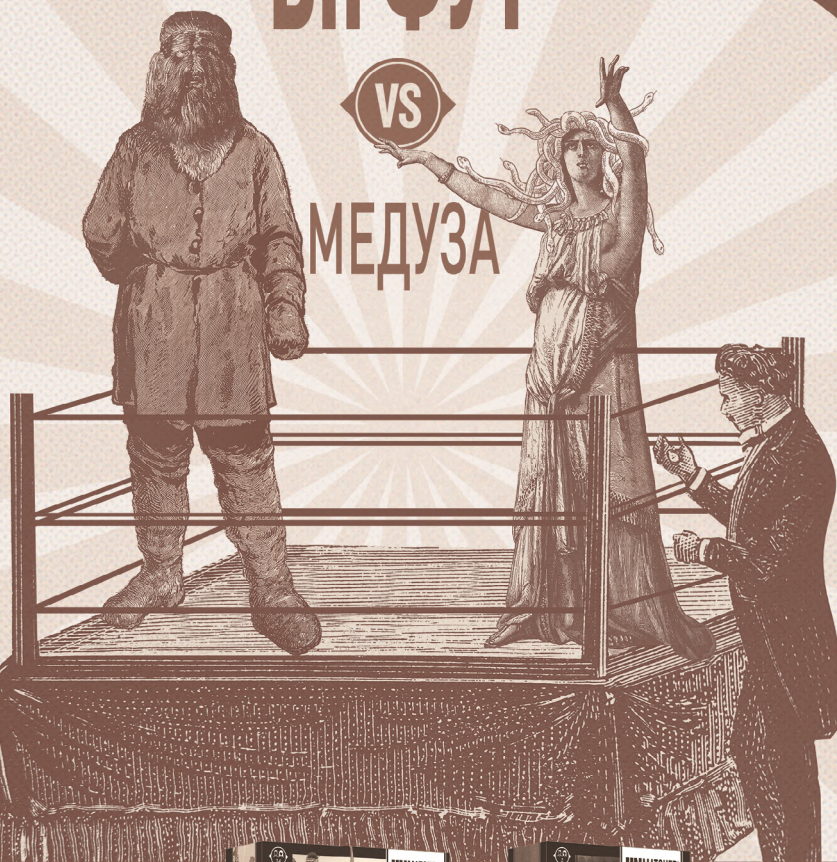
Цей порядок зберігається протягом усієї гри.

Якщо герой одного з гравців загинув, негайно приберіть 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



ДОСТУПНІ У ВАШИХ
НАЙКРАЩИХ
ПРОДАВЦІВ
ІГОР І ЧУДАСІЙ



ПОЯСНЕННЯ СИМВОЛІВ



Цю карту можна використати лише для атаки.



Цю карту можна використати лише для оборони.



Цю карту можна використати для атаки чи оборони.



Можете замість дії зіграти цю карту задля її ефекту.



Цей боєць може провести дальню і ближню атаку.



Цей боєць може провести тільки ближню атаку.

ТВОРЦІ ГРИ

Unmatched — це проєкт *Restoration Games*, 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 *Tannhauser*, розробленої Вільямом Гросселіном і Дідьє Полі 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 «ГЕЕКАШ»

Керівник видавництва: Олександр Ручка

Керівник проєкту: Володимир Рибakov

Випускова редакторка: Алла Костовська

Редактор: Сергій Лисенко

Перекладачі: Юрій Голубенко,

Святослав Мишаць

Дизайн і верстка: Артур Патрихалко

©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.

©2025 IELLO SAS для українського видання. Гасло «У битві немає рівних» використано з дозволу. Права на розповсюдження за межами США належать IELLO.

IELLO — 9, avenue des Érables, lot 341 — 54180 Heillecourt, Франція — iellogames.com

Українське видання ©2025 Geekach LLC — www.geekach.com.ua.

