

У БИТВІ
НЕМАЄ
РІВНИХ™

UNMATCHED™

Червона
Шапочка
Геоульф

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 ГЕРОЇВ



2 ЖЕТОНИ
ПОМІЧНИКІВ



4 ЛІЧИЛЬНИКИ
ЗДОРОВ'Я



2 КАРТИ
ПЕРСОНАЖІВ



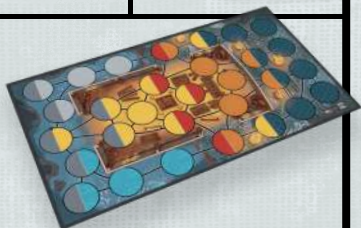
60 КАРТ ДІЙ



3 ЖЕТОНИ ДВЕРЕЙ



1 ІГРОВА МАПА



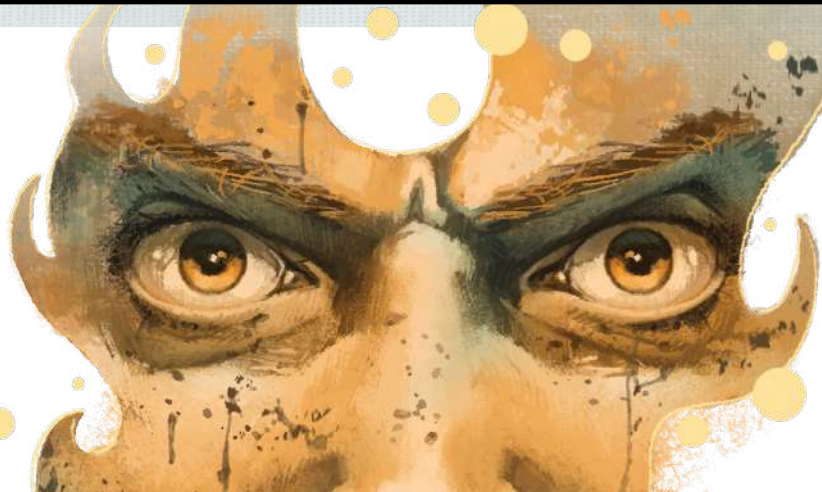
ЧЕРВОНА ШАПОЧКА

- ▷ 30 карт дій
- ▷ 1 фігурка Червоної Шапочки
- ▷ 1 карта Червоної Шапочки
- ▷ 1 карта «Кошик Червоної Шапочки»
- ▷ 1 жетон мисливця
- ▷ 2 лічильники здоров'я

БЕОВУЛЬФ

- ▷ 30 карт дій
- ▷ 1 фігурка Беовульфа
- ▷ 1 карта Беовульфа
- ▷ 1 жетон Віглафа
- ▷ 2 лічильники здоров'я
- ▷ 3 жетони люті

Перед першою партією складіть лічильники здоров'я. Для цього вистисніть 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.



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. Розмістіть жетони дверей поряд з ігровою мапою.
8. Молодший гравець першим виконує хід.



КОМІРКИ ТА ЗОНИ

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

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

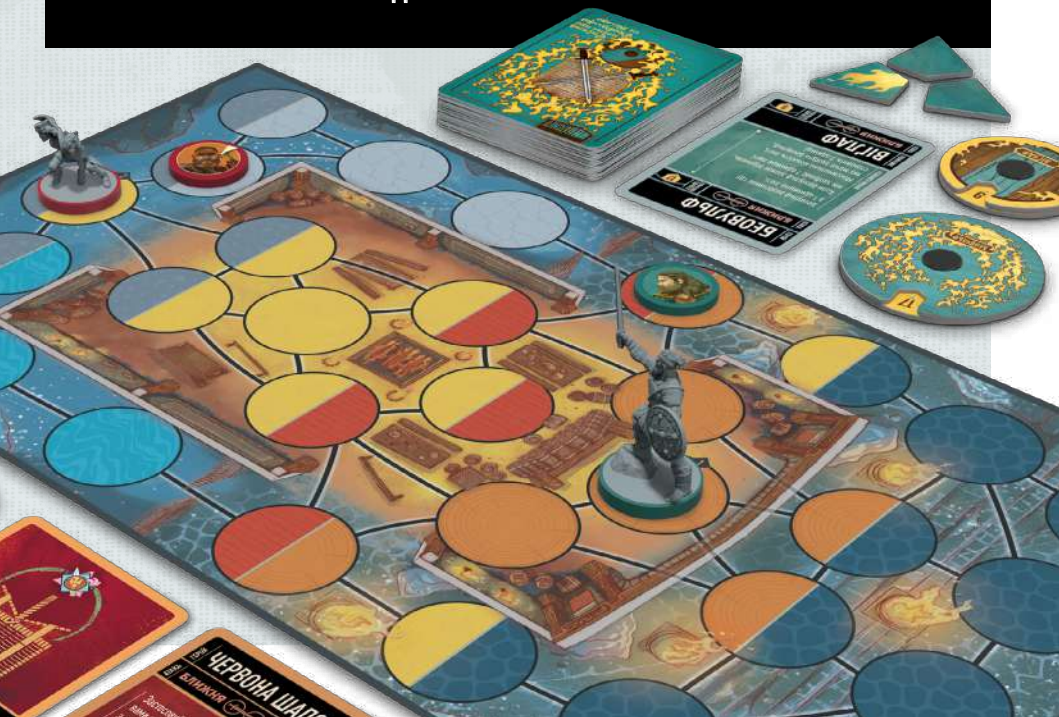
Комірки на полі бою належать до **зон**, кожна з яких має свій колір. Усі комірки одного кольору належать до тієї самої зони (навіть якщо вони розташовані в різних частинах поля бою).

Якщо комірка має кілька кольорів, вона належить до кожної з цих зон. Зони потрібні для визначення цілей дальніх атак і застосування різних ефектів карт.

На обох сторонах ігрової мапи цього набору зображено те саме поле бою. На одній стороні кольори кожної з комірок позначені відповідними візерунками. Це суттєво спрощує перебіг гри для гравців із порушеннями зору. На іншій стороні зображено звичайні кольорові комірки. За винятком цього, обидва боки ігрової мапи абсолютно однакові.

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

A 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 негайно 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 вибирати 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 поглядом 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 «Камені в животі» Червоної Шапочки) дають змогу поліпшувати щось інше, наприклад, значення атаки чи оборони.

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**, оголосить, 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 зазане 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.

Якщо загинув ваш герой, ви негайно програєте.

**У цьому наборі на лічильниках здоров'я героїв замість «0» указано «Кінець».*



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

Святослав грає за **Беоульфа**.

Ірина грає за **Червону Шапочку**.

Зараз хід Святослава, він хоче атакувати Червону Шапочку.



Святослав атакує Червону Шапочку Беоульфом. Він не хоче грати «**Старовинну реліквію**», бо має лише 1 одиницю люті й не зможе застосувати ефект цієї карти. Він не може зіграти «**Рівний Ґренделю**», адже це карта оборони. Отже, для атаки Святослав грає карту «**Епічна поема**», поклавши її долілиць.

Для оборони Ірина грає карту «**Камені в животі**», поклавши її долілиць.



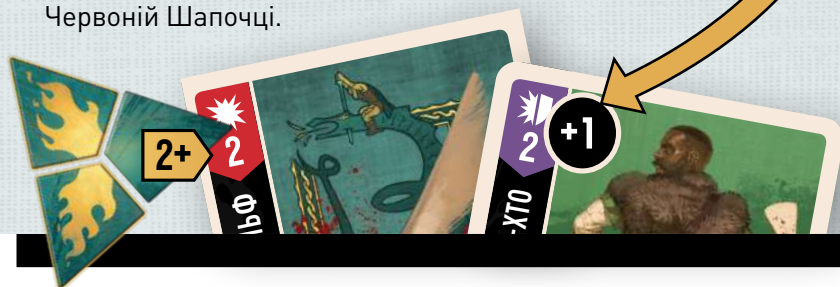


«Епічна поема» має ефект **НЕГАЙНО**, внаслідок якого Беовульф здобуває 1 одиницю люті. Тепер він має 2 одиниці люті.

Обидві карти мають ефекти **ПІД ЧАС БОЮ**. Як оборонець, Червона Шапочка застосовує ефект карти «Камені в животі» першою. В її кошику є ножі, тому Святослав скидає 1 карту, вибрану навмання. Скинута карта — «Старовинна реліквія», її значення поліпшення дорівнює 1. Ірина додає це значення до значення оборони карти «Камені в животі», яке тепер становить 3.

Далі нападник Беовульф застосовує ефект **ПІД ЧАС БОЮ** на карті «Епічна поема». Беовульф має 2 одиниці люті, тож значення атаки карти збільшується до 4.

У підсумку значення атаки дорівнює 4, а значення оборони дорівнює 3, тож Беовульф завдає 1 поранення Червоній Шапочці.

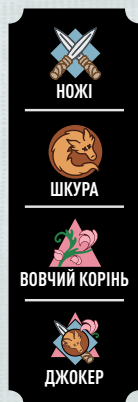


СПЕЦІАЛЬНІ ПРАВИЛА ДЛЯ ЦЬОГО НАБОРУ

КОШИК ЧЕРВОНОЇ ШАПОЧКИ

Верхню карту скиду Червоної Шапочки називають її **кошиком**. Символ (ножі, шкура чи вовчий корінь), зображений на відповідній комірці цієї карти — поточний вміст кошика. Щоразу коли ви граєте карту, ефект якої пов'язаний з предметом у кошику, ви можете застосувати такий ефект, лише якщо маєте в кошику відповідний предмет. (Інші ефекти на карті застосовують відповідно до базових правил.)

На картах «**Кошик Червоної Шапочки**» та «**А що в моєму кошику?**» зображений «джокер» з усіма трьома предметами. Якщо одна із цих карт — верхня карта скиду, вважайте, що у вашому кошику є будь-який один з трьох предметів, але не всі вони одночасно.



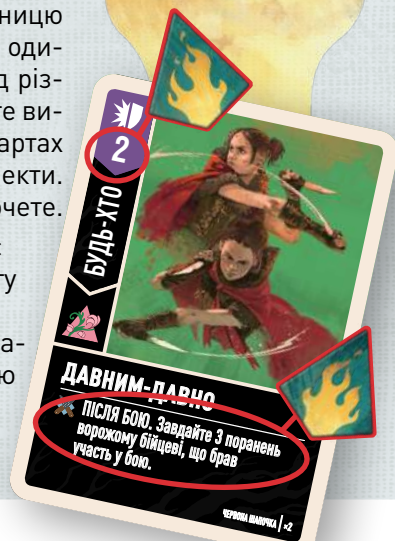
ЛЮТЬ БЕОВУЛЬФА

Беовульф має 3 жетони, якими він позначає поточний рівень люті. На початку гри він має 1 одиницю люті, а протягом партії — щонайбільше 3 одиниці. Якщо Беовульф (не Віглаф) будь-коли та з будь-якої причини зазнає поранень, він здобуває 1 одиницю люті. Він може здобути більше ніж 1 одиницю люті, якщо зазнає поранень від різних ефектів тієї самої карти. Ви можете витрачати люті згідно з указівками на картах Беовульфа, щоб застосувати певні ефекти. Ви завжди витрачаєте люті так, як хочете.

ПРИКЛАД. Червона Шапочка атакує Беовульфа. Для цього вона грає карту «**Давним-давно**». Беовульф не грає карту оборони. Внаслідок атаки він зазнає 2 поранень і здобуває 1 одиницю люті. Після бою, Беовульф на додачу зазнає 3 поранень і здобуває ще 1 одиницю люті.

ВАЖЛИВО

Жетони люті, викладені полум'ям догори — це кількість одиниць люті. Витрачаючи люті, перевертайте жетони полум'ям донизу.



ІГРОВА МАПА. ДВЕРІ



Для мапи **VII** є три жетони дверей. На початку гри всі двері вважають відчиненими, покладіть жетони дверей поряд з ігровим полем.

Боєць може відчиняти або зачиняти двері лише **під час** дії маневру, але не під час застосування ефектів, пов'язаних з переміщенням (як-от ефект карти «**Сутичка**»). Будь-коли під час дії маневру боєць може безплатно зачинити суміжні двері чи витратити **1 очко переміщення**, щоб відчинити суміжні двері.

Ви можете відчиняти й зачиняти будь-яку кількість дверей скільки завгодно разів будь-якими вашими бійцями. Ви не можете зачинити двері, якщо дві комірки обабіч них займає великий боєць. **ВАЖЛИВО.** В цьому наборі немає великих бійців.

Якщо двері зачинені, то вважайте, що всіх ліній, які проходять через них, немає на ігровому полі. Двері блокують переміщення, атаки, скасовують суміжність і відділяють зони. (Якщо найкоротший шлях між двома комірками однієї зони перетинають зачинені двері, вважається, що ці комірки належать до різних зон.)

17



ПРИКЛАД. Червона Шапочка не може застосувати ефект із ножем на карті «**Не звертай зі стежки**», щоб завдати поранень Беовульфові, бо вони з ним більше не перебувають у тій самій зоні (через зачинені двері). Так само ні Червона Шапочка, ні мисливець не можуть атакувати Беовульфа через зачинені двері.

ГРА КОМАН- ДАМИ

ВАЖЛИВО. Ви не можете грати командами, використовуючи лише набір «Червона Шапочка проти Беовульфа». Вам знадобиться більше фігурок, а також поля з комірками ❸ і ❹.

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 ❶;
- перший гравець з команди **Б** виставляє свого героя на комірку ❷;
- другий гравець з команди **А** виставляє свого героя на комірку ❸;
- другий гравець з команди **Б** виставляє свого героя на комірку ❹.

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 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

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: Браян Нефф, Джастін Д. Джейкобсон, Ноа Кoen і Роб Давіо

Графічний дизайн: Джейсон Тейлор, Ліндсі Давіо та Кріс Білгеймер

Ілюстрації на коробці й картах: Марк Аспінелл

Ілюстрації на ігровому полі: Іен О'Тул

Розвиток проєкту: Сюзанна Шелдон

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ «GEEKACH»

Керівник видавництва: Олександр Ручка

Керівник проєкту: Володимир Рибаків

Випускова редакторка: Алла Костовська

Редактор: Сергій Лисенко

Перекладачі: Юрій Голубенко,

Святослав Михаць

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.

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.

