
У БИТВІ
НЕМАЄ
РІВНИХ™

UNMATCHED™

ГУДІНІ
ДЖУН

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



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 і покладіть його 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 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.
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 поділено 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.

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 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:



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 СВОЇХ 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.

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

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 «Велике викриття» Гудіні) дають змогу поліпшувати щось інше, наприклад, значення атаки.

Карти, 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** борець) 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 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 борець загинув (якщо це тільки не призвело 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.

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**.

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.



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

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 суміжному бійцеві, що брав участь у бою, 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 помічника 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».



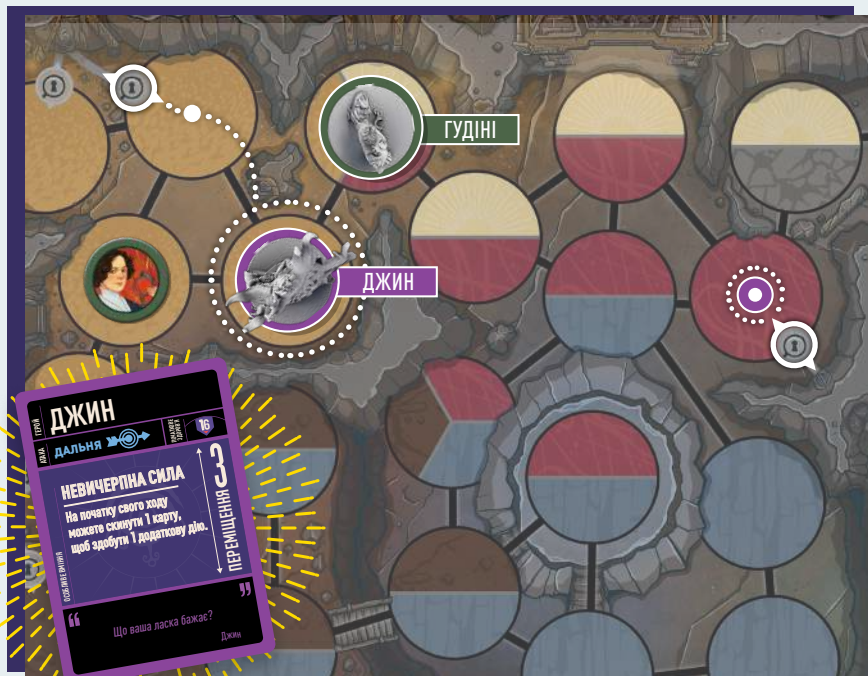
ІГРОВА МАПА. ТАЄМНІ ПРОХОДИ

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. Босць 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.

Великі фігурки **не можуть** переміщуватися таємними проходами. У цьому наборі немає великих фігурок.

ВАЖЛИВО



17

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.

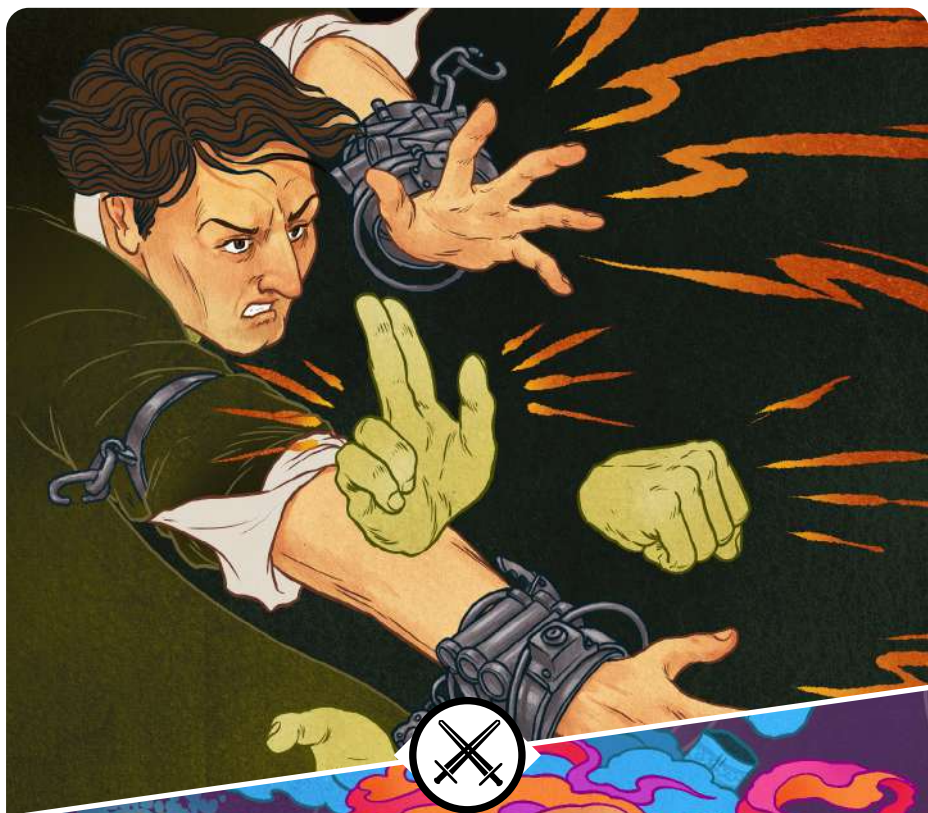
Упродовж партії гравці виконують ходи в такій послідовності:

- ▷ 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 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*.

Автор колоди Гудіні: Сем Крейн

Автор колоди Джина: Аділь М. Жерес

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

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

Ілюстрації на коробці й картах: Пітер Даймонд

Ілюстрації на ігровому полі: Браян Паттерсон

Розвиток проєкту: Сюзанна Шелдон

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ «ГЕЕКАСН»

Керівник видавництва: Олександр Ручка

Керівник проєкту: Володимир Рибаків

Випускова редакторка: Алла Костовська

Редактор: Сергій Лисенко

Перекладач: Святослав Михаць

Дизайн і верстка: Артур Патрихалко

©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.

©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.



RESTORATION
GAMES™



GEEKACH