

---

**В БИТВЕ**

**НЕТ РАВНЫХ™**

---

**UNMATCHED®**

**Туман  
над  
Мостовой**

---

**ПРАВИЛА**

---

**КОЖЕ НЕ ОСТАЕТСЯ ВРЕМЕНИ!**

**Доктор Джекил**

СЕМЕЙНАЯ ТЕРАПИЯ

**Банк Д. РАКУЛАС**  
крови

**ПОЖЕРТВУЙТЕ СЕГОДНЯ!**

Помочь нуждающимся в крови — дело всей нашей жизни. Мы принимаем кровь любой группы и помолите ей пойти другим путем. Не займитесь сбором крови!

**НЕВИДИМКА**  
МАГАЗИН ШЛЯП

**CHAPEAUX pour HOMMES**

<p>№ 1544 SOUSPÈS <i>double-rouleau</i> En feutre 21, * и 19,50 Toutes tailles 35, * и 34, *</p>	<p>№ 1728 SOUSPÈS <i>anglais</i> avec Bouton en bois Prix: 14,50 — 12,50 Faites vos choix 38, * 34, * 25, * 21, *</p>	<p>№ 1745 SOIX <i>double-rouleau</i> Jettant l'épave. Prix: 55, * и 50, *</p>
<p>№ 1544 <i>CAPR</i> <i>anglais</i> Mélange 19,50 16,50 — 12,50 Faites 34, * 30, * и 27, * Sans bouton... 37, *</p>	<p>№ 1211 CASQUETTE <i>anglais</i> à deux, sans bouton 12,50 10,50 8,90 7,50 6,50 5,50 и 4,90</p>	<p>№ 1716 CASQUETTE à deux, bouton noir 12,50 и 9,90 Sans bouton noir 24, * и 18, *</p>

**ШЕРЛОК ХОЛМС**

**СЫЩИК-КОНСУЛЬТАНТ**

**БЕЙКЕР-СТРИТ, 221Б**



# СИСТЕМА UNMATCHED

СПЕЦИАЛЬНЫЙ  
ВЫПУСК

ТУМАН  
на  
МОСТОВОЙ



## НЕРАВНЫЙ БОЙ...

Unmatched — это дуэльная игра, собравшая самых разных бойцов: от персонажей, сошедших со страниц и экранов, до героев древних легенд. Уникальная колода каждого бойца соответствует его боевому стилю.

Вы можете сталкивать между собой бойцов из любой игры серии Unmatched. Но помните, что в конце останется только один победитель.

# КОМПОНЕНТЫ

**4** ФИГУРКИ ГЕРОВ



**120** КАРТ



**5** СЧЁТЧИКОВ  
ЗДОРОВЬЯ



**4** КАРТЫ  
ПЕРСОНАЖЕЙ



**4** ФИШКИ  
ПОМОЩНИКОВ



**1** ДВУХСТОРОННЕЕ  
ПОЛЕ С 2 ПОЛЯМИ  
БИТВЫ



## 4 ДРАКУЛА

- ▷ 30 карт
- ▷ 1 фигурка Дракулы
- ▷ 1 карта персонажа
- ▷ 3 фишки Сестёр
- ▷ 1 счётчик здоровья

## ДЖЕКИЛ и ХАЙД

- ▷ 30 карт
- ▷ 1 фигурка Джекила и Хайда
- ▷ 1 карта персонажа
- ▷ 1 жетон облика
- ▷ 1 счётчик здоровья

## ШЕРЛОК ХОЛМС

- ▷ 30 карт
- ▷ 1 фигурка Холмса
- ▷ 1 карта персонажа
- ▷ 1 фишка Ватсона
- ▷ 2 счётчика здоровья

## ЧЕЛОВЕК-НЕВИДИМКА

- ▷ 30 карт
- ▷ 1 фигурка Невидимки
- ▷ 1 карта персонажа
- ▷ 3 жетона тумана
- ▷ 1 счётчик здоровья

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

---

# ГЕРОИ И ПОМОЩНИКИ

---

Все персонажи, которыми вы управляете во время игры — это **бойцы**, но среди них есть главный — **герой**. Герои представлены фигурками, которые перемещаются по полю боя.

Остальные ваши бойцы — это **помощники**. У большинства героев только один помощник, но есть герои как с несколькими помощниками, так и совсем без них. Помощники представлены фишками, которые перемещаются по полю боя.

Каждый герой обладает **способностью**, обозначенной на карте персонажа. Там же указаны и **характеристики** ваших бойцов, включая **стартовый уровень здоровья** героя и его помощника. Здоровье бойцов отмечается на отдельных счётчиках. Уровень здоровья не может быть выше максимального числа, указанного на счётчике.

Если у вашего героя несколько помощников, то у каждого из них всего по одной единице здоровья (если не указано обратное). На карте указано общее число помощников.

## ХОД ИГРЫ

Игроки по очереди передвигают своих бойцов по полю боя, разыгрывая карты и атакуя бойцов противника. Чтобы выиграть, нужно повергнуть героя противника, то есть снизить уровень его здоровья до нуля.

Эти правила подготовки и самой игры предназначены для игры **вдвоём**.  
Правила для командной игры с 3 или 4 игроками смотрите на **стр. 18**.

# ПОДГОТОВКА

1. Положите поле боя на стол выбранной стороной вверх.
2. Каждый игрок выбирает героя и берёт соответствующие ему 30 карт, карту персонажа, фигурку, фишку помощников, счётчики здоровья и любые другие компоненты, относящиеся к этому герою.
3. Каждый игрок выставляет стартовый уровень здоровья своего героя и его помощника на соответствующих счётчиках. Стартовый уровень здоровья указан на картах персонажей (у помощников без счётчика здоровья всего по одной единице здоровья).
4. Каждый игрок перемешивает свои карты, чтобы сформировать колоду, и кладёт её лицом вниз, затем берёт **5** карт в руку.
5. Младший игрок размещает миниатюру своего героя на ячейку **1** на поле боя. Затем размещает его помощников на разные ячейки в той же зоне, где находится герой. Если герой находится на ячейке поля, относящейся к нескольким зонам, помощники могут быть размещены в любой из этих зон. Если вам нужно принять решение относительно определённых способностей бойца, это необходимо сделать сейчас (таких бойцов нет в этом выпуске).
6. Старший игрок размещает героя на ячейку **2** на поле боя, затем размещает помощников в соответствии с **пунктом 5**.
7. Младший игрок делает первый ход.



## ЯЧЕЙКИ И ЗОНЫ

Поле боя состоит из круглых ячеек, по которым будут перемещаться бойцы. На каждой ячейке может находиться только один боец.

Две ячейки, соединённые линией, являются смежными. Смежность используется, чтобы определять цели атак и применять различные эффекты карт.

Ячейки на поле боя разделены на зоны, обозначенные разными цветами. Все ячейки одного цвета относятся к одной зоне (даже если они находятся в разных концах поля боя).

Если ячейка содержит несколько цветов, она считается частью нескольких зон. Зоны используются для определения целей дальних атак и применения различных эффектов карт.

ПОЛЕ БОЯ

07



# ВАШ ХОД

В свой ход вы **должны выполнить 2 действия**; вы не можете пропускать действия. Можно выполнить как 2 разных действия, так и одно действие дважды.

Возможные действия:

- ▷ **МАНЁВР**
- ▷ **ПРИЁМ**
- ▷ **АТАКА**

**Предел карт** в руке равен **7**. Если в конце хода у вас в руке больше **7** карт, нужно сбросить лишние, поместив их в вашу стопку сброса.

Затем ход передаётся противнику.

## СТРУКТУРА КАРТЫ

**А** тип карты:



Атака



Защита



Приём



Универсальная  
(атака или защита)

**Б** значение атаки или защиты  
(если есть)

**В** боец, который может  
использовать эту карту

**Г** название карты

**Д** эффект при розыгрыше  
(если есть)

**Е** значение **УСИЛЕНИЯ**

**Ж** колода, к которой  
принадлежит карта

**З** количество таких карт в колоде

Колода каждого персонажа уникальна, но в колодах разных персонажей могут быть похожие карты.





# ДЕЙСТВИЕ: МАНЁВР

Выполняя **манёвр**, возьмите верхнюю карту из вашей колоды, после чего можете переместить ваших бойцов.

## ШАГ 1: ВОЗЬМИТЕ КАРТУ (ОБЯЗАТЕЛЬНО)

Возьмите верхнюю карту из вашей колоды в руку.

Во время вашего хода у вас в руке может быть больше **7** карт, но вы должны будете сбросить лишние в конце вашего хода.

НАБОР КАРТ

**Брать карты — во время выполнения манёвра или благодаря эффекту карты — обязательно, если не указано иное.**

**Когда в колоде заканчиваются карты, ваши бойцы обессилены. Если вам нужно взять карту, когда ваши бойцы обессилены, не перемешивайте вашу стопку сброса. Вместо этого каждый ваш боец немедленно получает по 2 урона.**

09

## ШАГ 2: ПЕРЕМЕСТИТЕ БОЙЦОВ (ПО ЖЕЛАНИЮ)

На карте вашего персонажа указана дальность **перемещения**. Выполняя этот шаг, вы можете переместить всех ваших бойцов по очереди на значение, равное дальности перемещения или меньше. Вы также можете **УСИЛИТЬ** ваше перемещение (см. далее).

Во время перемещения бойца каждая следующая ячейка должна быть смежной с предыдущей. Вы **можете** перемещать бойца через ячейки, занятые союзниками (то есть вашими бойцами), но на такой ячейке нельзя останавливаться. Вы **не можете** перемещать бойца через ячейки, занятые бойцами противника.

Вы можете перемещать ваших бойцов в любом порядке, но должны закончить одно перемещение, прежде чем перейти к следующему. Необязательно перемещать всех бойцов на одно и то же расстояние: вы можете использовать разные расстояния для каждого бойца. Вы можете переместить бойца на 0 ячеек, тем самым оставив его на том же месте.

**ВАЖНО** Если эффект позволяет вам двигать бойцов противника, вы обязаны придерживаться тех же правил движения, но с точки зрения противника.

## УСИЛЕНИЕ

Выполняя **манёвр**, вы можете **усилить** ваше перемещение. Чтобы это сделать, сбросьте **1** карту с руки и прибавьте значение **УСИЛЕНИЯ** на этой карте к значению вашего действия. Другие эффекты сброшенной карты работать не будут.

Некоторые эффекты (например, способность короля Артура) позволяют вам усилить другие показатели, такие как значение атаки.

Карты, которые больше нельзя разыграть, из-за того что соответствующий боец или бойцы были побеждены, все равно можно сбросить, чтобы получить усиление.

## 10 ДЕЙСТВИЕ: ПРИЁМ

Выполняя **приём**, вы выбираете карту приема (со значком ⚡) из руки и выкладываете её на стол лицом вверх.

Вы должны объявить, кто из ваших бойцов разыгрывает карту приёма: он становится **активным** бойцом. На каждой карте вашей колоды указано, какие бойцы могут её разыгрывать. Вы не можете разыграть карту приёма, если указанные бойцы повержены.

Применив эффект карты, поместите её в вашу стопку сброса.

## СТОПКА СБРОСА

Следите за своей стопкой сброса. Все разыгранные карты должны отправляться в неё. Держите стопку сброса лицом вверх, чтобы отличать её от вашей колоды. Любой игрок может просматривать вашу стопку сброса когда угодно.





# ДЕЙСТВИЕ: АТАКА

Совершая **атаку**, вы должны объявить, кто из ваших бойцов будет атаковать; он становится **активным** бойцом. Вы не можете совершить атаку, если у вас в руке нет карт атаки или ни у одного из ваших бойцов нет подходящей цели.

## ШАГ 1: ОБЪЯВИТЕ ЦЕЛЬ

Все ваши бойцы могут атаковать бойцов противника на смежных ячейках независимо от того, в какой зоне те находятся.


Бойцы с **ближними** атаками (со значком ) могут атаковать бойцов противника только на смежных ячейках.

Бойцы с **дальними** атаками (со значком ) могут атаковать бойцов противника, стоящих на смежных ячейках **или** где угодно в той же зоне, игнорируя смежность.

## ШАГ 2: ВЫБЕРИТЕ И ОТКРОЙТЕ

Атакуюя, выберите карту атаки из руки и положите её перед собой лицом вниз: это должна быть карта, которую может использовать ваш атакующий боец. Затем обороняющийся **может** (но не обязан) выбрать из своей руки карту защиты и положить её перед собой лицом вниз: это должна быть карта, которую может использовать обороняющийся боец. После того как оба игрока выбрали карты, откройте их одновременно.

## УНИВЕРСАЛЬНЫЕ КАРТЫ

Карты со значком  являются **универсальными**. Их можно использовать как для атаки, так и для защиты. Универсальные карты считаются картами атаки, если используются для атаки, и картами защиты — если используются для защиты.



# ДЕЙСТВИЕ: АТАКА (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

## ШАГ 3: ОПРЕДЕЛИТЕ ИСХОД БОЯ

На большинстве карт есть эффекты с указанием, когда именно они срабатывают: **НЕМЕДЛЕННО, ВО ВРЕМЯ БОЯ** или **ПОСЛЕ БОЯ**. Если не указано обратного, то эффект карты обязателен (что может привести к нанесению урона собственным бойцам и другим негативным последствиям).

Если два эффекта срабатывают одновременно, первым применяется эффект **обороняющегося**.

Открыв карты, примените все эффекты с пометкой **НЕМЕДЛЕННО**. Затем примените эффекты с пометкой **ВО ВРЕМЯ БОЯ**.

Далее определите исход боя. Атакующий наносит обороняющемуся **урон**, равный значению на его карте атаки. Если обороняющийся разыграл карту защиты, сначала вычитите значение, указанное на ней. За каждую единицу урона, нанесенного бойцу, снизьте его уровень здоровья на один на счётчике здоровья.

После того как исход боя определён, примените эффекты **ПОСЛЕ БОЯ**. Даже если боец игрока повержен (если только это не означает конец игры), эффекты **ПОСЛЕ БОЯ** на разыгранных картах должны быть применены.

После того как все эффекты карт были применены, выполните любые другие игровые эффекты, которые разыгрываются после боя, например, способности героев.

В конце все разыгранные карты отправляются в соответствующие стопки сброса.

12

## ПОБЕДА В БОЮ

Чтобы применить некоторые эффекты **ПОСЛЕ БОЯ**, нужно определить, кто **победил в бою**.

Атакующий победил, если нанёс хотя бы 1 урон противнику с помощью самой атаки (то есть без помощи других эффектов).

Обороняющийся победил, если не получил урона от самой атаки (даже если получил урон от эффектов).

## ПОВЕРЖЕННЫЙ БОЕЦ

Когда здоровье одного из ваших бойцов падает до 0, он считается **поверженным**.

Если повержен помощник, немедленно уберите фишку этого помощника с поля боя (у помощников без счётчика здоровья всего по 1 единице здоровья: они считаются поверженными, получив любой урон).

Если ваш герой повержен, вы сразу же проигрываете.



## ПОБЕДА В ИГРЕ

Когда **герой вашего противника повержен**, то есть когда у него остаётся 0 здоровья, игра немедленно заканчивается и вы побеждаете!

*(При командной игре нужно победить обоих героев команды противника.)*

13



# ПРИМЕР БОЯ

Харли играет за Шерлока Холмса.

Шон играет за Дракулу.

Сейчас ход Харли, и она хочет атаковать Дракулу.



1  
Харли атакует Дракулу Холмсом. Она не хочет разыгрывать **Метод исключения**, так как в руке у Шона всего одна карта, и не может разыграть **Армейский револьвер**, так как это карта Ватсона. Она выбирает **Встречный удар** для атаки и кладёт её лицом вниз.

Шон выбирает **Рывок** для защиты и кладёт её лицом вниз.

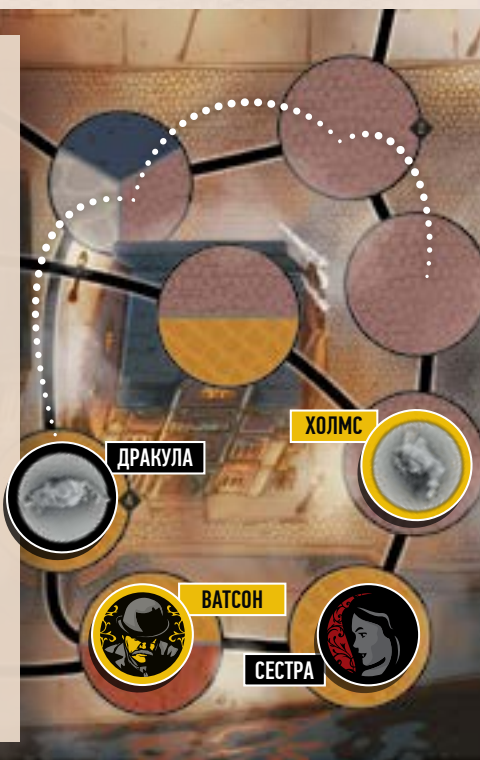




У этих карт нет эффектов **НЕМЕДЛЕННО** или **ВО ВРЕМЯ БОЯ**. Значение карт **Встречный удар** и **Рывок** одинаково, поэтому атака не наносит урон.

У обеих карт есть эффекты **ПОСЛЕ БОЯ**. Обороняющийся (Дракула) применяет свой эффект первым. Шон перемещает Дракулу на три ячейки, так, чтобы тот оказался рядом с Ватсоном (и в начале следующего хода попал под действие способности Дракулы).

Теперь применяется эффект **Встречного удара**. Дракула уже не находится в смежной с Холмсом ячейке, поэтому эффект на него не действует. Одна из Сестёр находится рядом с Холмсом, но эффект **Встречного удара действует** только на бойца противника, участвовавшего в бою, поэтому урон никто не получает.



# ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ ЭТОГО НАБОРА

## ИГРОВОЕ ПОЛЕ: ПОТАЙНЫЕ ПРОХОДЫ

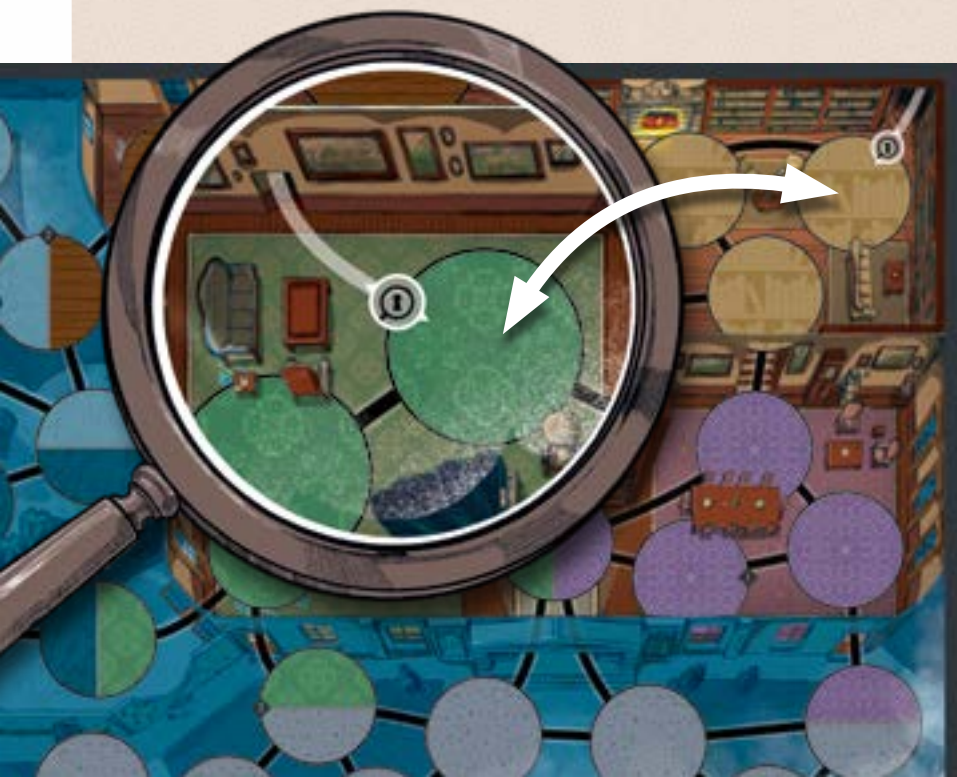
На поле боя **V** есть сеть потайных проходов, которую бойцы могут использовать для быстрого перемещения. Потайные проходы помечены белой линией и символом **I** на краю ячейки. Бойцы могут перемещаться между любыми ячейками с потайными проходами, как будто они смежные. При этом применяются стандартные правила перемещения.

Однако ячейки, соединённые потайными проходами, **не считаются** смежными во всех остальных случаях (например, при атаке в ближнем бою или применении эффектов).

16

**ВАЖНО**

Огромные персонажи **не могут** перемещаться через потайные проходы (в этом выпуске нет огромных персонажей).





## ЧЕЛОВЕК-НЕВИДИМКА: ТУМАН

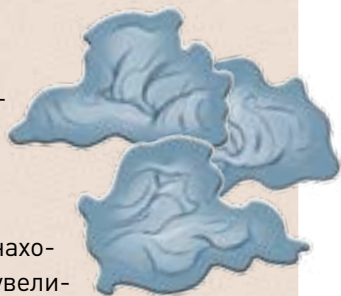
Невидимка выходит на поле боя с 3 жетонами тумана. В ходе подготовки к игре разместите их все на разные ячейки поля в одной зоне с Невидимкой (как если бы они были его помощниками).

Когда Невидимка разыгрывает карту для защиты, находясь на ячейке с жетоном тумана, значение карты увеличивается на 1. Это не эффект карты, и его нельзя отменить с помощью «Уловки» и схожих карт.

Невидимка может перемещаться между ячейками с жетонами тумана, как если бы они были смежными, по обычным правилам. Например, Невидимка может перемещаться из одной ячейки с туманом в другую ячейку с туманом, занятую союзником, но не останавливаться на ней. Невидимка не может перемещаться через ячейки с туманом, занятые бойцами противника. Все остальные бойцы игнорируют жетоны тумана при перемещении.

Когда вам нужно переместить жетон тумана, то перемещайте его между смежными ячейками (как бойцов). Но при этом жетоны тумана могут перемещаться через ячейки с любыми бойцами или другими жетонами, а также останавливаться на них. В одной ячейке может находиться только один жетон тумана.

Ячейки, в которых находятся жетоны тумана, по-прежнему относятся к зонам своего цвета согласно иллюстрации на поле боя.



17



## КОМАНДНАЯ ИГРА

В Unmatched можно играть **командами по двое**. Члены одной команды сидят рядом с одной стороны поля боя и могут обсуждать свои карты и тактику, но каждый игрок контролирует только своего героя и помощников. Бойцы вашего товарища по команде считаются союзниками.

При командной игре с тремя игроками одному из игроков придётся контролировать обоих героев и всех помощников своей команды.

Выберите поле боя с четырьмя стартовыми ячейками (на некоторых полях из других наборов только две стартовые ячейки, поэтому их нельзя использовать для командной игры).

Во время подготовки игроки размещают своих героев, чередуясь друг с другом:

- ▷ Первый игрок команды **А** размещает героя на ячейку **1**.
- ▷ Первый игрок команды **Б** размещает героя на ячейку **2**.
- ▷ Второй игрок команды **А** размещает героя на ячейку **3**.
- ▷ Второй игрок команды **Б** размещает героя на ячейку **4**.

Размещая героя, каждый игрок также помещает его помощников в той же зоне, по обычным правилам.

Во время игры ход передаётся от одной команды к другой:

- ▷ Первый игрок команды **А** делает ход.
- ▷ Первый игрок команды **Б** делает ход.
- ▷ Второй игрок команды **А** делает ход.
- ▷ Второй игрок команды **Б** делает ход.

Такой порядок сохраняется на протяжении всей игры.

Когда герой игрока повержен, немедленно уберите фигурку героя с поля боя. Игрок продолжает игру, пока у него остаётся хотя бы один помощник. Если все бойцы игрока повержены, он выбывает из игры и больше не может ходить.

Когда оба героя одной команды повержены, команда противников выигрывает!

ПРИГЛАШАЕМ ВСЕХ!

# СРАЖЕНИЕ МОНСТРОВ

## БИГФУТ



## МЕДУЗЫ



ТРЕБУЙТЕ В ИГРОВЫХ  
И РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫХ  
МАГАЗИНАХ ВАШЕГО ГОРОДА



GAGA  
GAMES







MONITO  
GAMES



RESTORATION  
GAMES



# РАСШИФРОВКА СИМВОЛОВ

-  Эта карта может использоваться только для атаки.
  -  Эта карта может использоваться только для защиты от атаки.
  -  Эта карта может использоваться для атаки или защиты.
  -  Эта карта может быть разыграна для применения её эффекта.
- 
-  Этот боец может атаковать в ближнем и дальнем боях.
  -  Этот боец может атаковать только в ближнем бою.

## АВТОРЫ

*Unmatched* создана Restoration Games и Mondo Games (две стороны одной медали!) и представляет собой переосмысленную версию игры Star Wars: Epic Duels, разработанной Крейгом ван Нессом и Робом Давью и выпущенной Мильтоном Брэдди. Правила зон вдохновлены Системой Pathfinding из Tannhäuser, разработанной Уильямом Гросслином и Дидье Поли и выпущенной Fantasy Flight Games.

**Реставрация игры:** Роб Давью и Джастин Д. Джейкобсон

**Автор набора «Туман над мостовой»:** Крис Ледер

**Графический дизайн:** Джейсон Тэйлор, Линдси Давио, Кортни Роудс и Лора Дюран

**Иллюстрации на коробке и картах:** Эндрю Томпсон

**Иллюстрации на игровом поле:** Ян О'Тул

**Спасибо всем, кто помогал тестировать игру!** Вы все замечательные люди. Мы серьёзно. Особая благодарность Эрику Эла и Дрю Доэрти за первоклассную работу.

## РУССКОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ ПОДГОТОВЛЕНО GAGA GAMES

**Переводчики:** Данила Евстифеев, Анна Алтухова

**Редакторы:** Даниил Молошников, Алиса Павлова

**Корректор:** ООО «Корректор»

**Дизайнеры-верстальщики:** Надежда Вартамян, Елена Шлойкова

**Руководитель проекта:** Артём Савельев

**Общее руководство:** Антон Сковородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2021 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

© 2021 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. Название "Mondo" и логотип Mondo Games являются торговыми марками Mondo Tees, LLC и используются с разрешения правообладателя.

© 2021 IELLO для русского издания.

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



[www.iello.com](http://www.iello.com)