

КОМПОНЕНТЫ

3 ФИГУРКИ ГЕРОЕВ	96 КАРТ	5 СЧЁТЧИКОВ ЗДОРОВЬЯ
3 КАРТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ	4 ФИШКИ ПОМОЩНИКОВ	1 ДВУХСТОРОННЕЕ ПОЛЕ С 2 ПОЛЯМИ БОЯ

ГЕРАЛЬТ ИЗ РИВИИ

- ▷ 36 карт
- ▷ 1 фигурка Геральта
- ▷ 1 карта персонажа
- ▷ 1 фишка Лютика
- ▷ 2 счётчика здоровья

ЦИРИ

- ▷ 30 карт
- ▷ 1 фигурка Цири
- ▷ 1 карта персонажа
- ▷ 1 фишка Иуарраквакса
- ▷ 2 счётчика здоровья

ДРЕВНИЙ ЛЕШИЙ

- ▷ 30 карт
- ▷ 1 фигурка Лешего
- ▷ 1 карта персонажа
- ▷ 2 фишки волков
- ▷ 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



ГЕРАЛЬТ: ПОДГОТОВКА К БИТВЕ

Опытные ведьмаки готовятся к каждой битве по-разному. Некоторые карты Геральта — это **снаряжение** одного из трёх типов. В начале игры выберите снаряжение на эту партию, по одному каждого типа: МЕЧ, БРОНЯ и ЭЛИКСИР. Возьмите по 2 копии каждого (всего 6 карт), а оставшиеся 6 карт снаряжения уберите в коробку — в этой партии они не понадобятся. Затем перемешайте выбранное снаряжение с остальными своими картами — у вас получится колода из 30 карт.

МЕЧ

БРОНЯ

ЭЛИКСИР



ЦИРИ: НЕУДЕРЖИМАЯ СИЛА

Цири — Исток. Она обладает поразительной, но зачастую неуправляемой силой. На некоторых её картах рядом с именем подходящего бойца есть символ — так отмечены **карты Истока**.

Карты Истока имеют эффекты, рядом с которыми указаны числа в . Они применяются, только если количество карт Истока в вашем сбросе равно числу в рядом с эффектом или превышает его. Применяется **только наибольший** эффект с карты, для которого у вас достаточно карт Истока в сбросе. То есть, если вы можете применить второй (большой) эффект, вы должны применить его, не применяя первый (меньший).

Кроме того, когда в вашем сбросе находится 7 карт Истока или больше, начинает действовать дополнительная способность героя: эффекты карт, используемых Цири, не могут быть отменены.

ДРЕВНИЙ ЛЕШИЙ: СЕРДЦЕ ЛЕСА

Значение перемещения помощников Лешего отличается от его собственного. Выполняя манёвр, перемещайте каждого своего бойца в соответствии с его значением перемещения. **УСИЛИВАЯ** перемещение, добавляйте значение **УСИЛЕНИЯ** к значению перемещения каждого бойца.

ПРИМЕР. Вы выполняете манёвр и **УСИЛИВАЕТЕ** его на 2. Вы можете переместить Лешего на расстояние до 3 ячеек, а каждого из волков — на расстояние до 5 ячеек.

Некоторые эффекты Лешего позволяют **призвать** волка на определённую ячейку. Для этого, если у вас есть фишка волка вне поля, поместите её на нужную ячейку. Если же оба ваших волка на поле, поместите одного из них на нужную ячейку.

После того как Леший атаковал первый раз за ход, значения карт, используемых им для последующих атак в этом ходу, увеличиваются на 3. Эта способность не распространяется на волков.



ПОСТОЯННЫЕ ЭФФЕКТЫ

У каждого героя в этом наборе есть карты приёмов, имеющие эффект с пометкой **ПОСТОЯННО**. Разыграв такую карту, примените её обычный эффект, но после этого не сбрасывайте её, а оставьте лежать перед собой лицом вверх. Её постоянный эффект будет действовать всё время, пока она лежит перед вами.

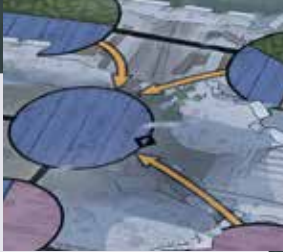
Частью эффекта всех таких карт является условие, проверяющееся в конце каждого вашего хода, при выполнении которого вы должны сбросить эту карту. Так как проверка происходит только в конце вашего хода, карта не сбрасывается, если её условие сброса было выполнено в любой другой момент, но на конец вашего хода оно снова не выполняется.

ПРИМЕР. Вы выполняете приём **Сила стаи**: призываете волка, а карту приёма кладёте перед собой. Пока она лежит перед вами, в начале каждого вашего хода Леший будет восстанавливать по 1 здоровью. В конце каждого своего хода проверяйте, есть ли в зоне Лешего хотя бы один волк. Если да — карта приёма остаётся лежать перед вами, а если нет — она сбрасывается и её эффекты перестают действовать.

Перед вами может лежать только 1 приём с постоянным эффектом. Если вы выполняете ещё один, сбросьте текущий и положите перед собой новый.



ПОЛЕ БОЯ: ОДНОСТОРОННИЕ ПУТИ



Некоторые ячейки на поле «Каэр Морхен» **XII** соединены оранжевыми стрелками вместо чёрных линий. Бойцы могут перемещаться между такими ячейками только в направлении стрелки (в том числе когда они перемещаются благодаря эффекту карты). 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 (в этом наборе таких бойцов нет).

АВТОРЫ

Unmatched была улучшена мутагенами 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.

Авторы игры: Ноа Коэн, Роб Давью, Джастин Д. Джейкобсон и Брайан Нефф
Графический дизайн: Джейсон Тейлор, Линдси Давью и Иэн Рид
Иллюстрация на коробке: Брик Александер
Концепты карт: Брик Александер
Иллюстрации на картах Геральта и Лешего: Брик Александер
Иллюстрации на картах Цири: Зоэ ван Дейк
Иллюстрация на поле Каэр Морхен: Гаррет Каида
Иллюстрация на поле Ферлундский лес: Настя Лен
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: Валерия Лях
Корректор: Екатерина Случаева
Редактор: Даниил Молошников
Дизайнер-верстальщик: Ольга Тамкович
Руководитель проекта: Антон Петров
Руководитель редакции: Валерия Горбачёва
Общее руководство: Антон Сковородин

© 2024 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.
© 2024 CD PROJEKT S.A. Название и логотип CD PROJEKT и название и логотип The Witcher являются торговыми марками CD PROJEKT S.A. Действие игры The Witcher происходит во вселенной, созданной Анджеем Сапковским в его серии книг.
© 2024 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



ПРАВИЛА НАБОРА