

В БИТВЕ  
НЕТ РАВНЫХ™

UNMATCHED™

Угары  
Сугбббл

ПРАВИЛА НАБОРА



## ВЕЩИЕ СЁСТРЫ

Три ведьмы — заметные фигуры в пьесе, чьё название сулит неудачу любому, кто его произнесёт. *[В сторону] И мы, разумеется, не настолько безрассудны, чтобы так поступать!* Ведут ли они главного героя решительной рукой, или они лишь прозорливые наблюдательницы, возвещающие приход неизбежного до того, как оно случится? Их истинная суть непостижима.



## ГАМЛЕТ, ПРИНЦ ДАТСКИЙ

Признанный шедевр Шекспира «Гамлет» повествует о принце Датском, который убит горем и одержим жаждой мести за гибель отца. Но притворяется ли он безумцем или является им на самом деле? В конце это уже не важно, поскольку в живых остаётся лишь его друг Горацио, который и рассказывает эту трагическую историю.



## ТИТАНИЯ, КОРОЛЕВА ФЕЙ

Титания, королева фей из экстравагантной пьесы Шекспира «Сон в летнюю ночь», и её король Оберон — страстные и ветреные любовники. Они владеют загадочными и непредсказуемыми чарами малого народца и используют их в своей, казалось бы, мелочной перебранке, превращая её во всеобщий переполох.



## УИЛЬЯМ ШЕКСПИР

Эйвонский бард был плодовитым автором. Он вычерчивал строки и вдыхал жизнь в персонажей, чьи голоса всё ещё звучат спустя столетия. В этом наборе есть отсылки лишь к некоторым из его 39 пьес. Он похоронен в своём родном Стратфорде-на-Эйвоне, и на надгробном камне высечена такая эпитафия: *«Друг, ради Господа, не рой останков, взятых сей землёй; нетронувший блажен в веках, и проклят — тронувший мой прах».*

# КОМПОНЕНТЫ

**6** ФИГУРОК ГЕРОВ



**120** КАРТ



**8** СЧЁТЧИКОВ  
здоровья



**4** КАРТЫ  
ПЕРСОНАЖЕЙ



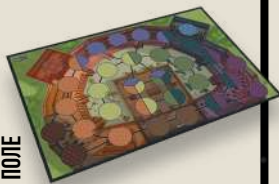
**5** ФИШЕК  
ПОМОЩНИКОВ



**2** ЖЕТОНА И **6** КАРТ  
СПОСОБНОСТЕЙ  
ГЕРОВ



**1** ПОЛЕ



## ВЕЩИЕ СЁСТРЫ

- ▷ 30 карт
- ▷ 3 фигурки вещей сестёр
- ▷ 1 карта персонажа
- ▷ 3 счётчика здоровья
- ▷ 1 жетон котла

## ГАМЛЕТ

- ▷ 30 карт
- ▷ 1 фигурка Гамлета
- ▷ 1 карта персонажа
- ▷ 1 фишка Розенкранца и Гильденстерна
- ▷ 2 счётчика здоровья
- ▷ 1 жетон вопроса

## ТИТАНИЯ

- ▷ 30 карт
- ▷ 1 фигурка Титании
- ▷ 1 карта персонажа
- ▷ 1 фишка Оберона
- ▷ 2 счётчика здоровья
- ▷ 6 карт чар

## ШЕКСПИР

- ▷ 30 карт
- ▷ 1 фигурка Шекспира
- ▷ 1 карта персонажа
- ▷ 3 фишки актёров
- ▷ 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



## ВЕЩИЕ СЁСТРЫ: БУРЛЯЩЕЕ ВАРЕВО

В начале игры положите **котёл** рядом со своей колодой — в нём вещи сёстры будут смешивать колдовские ингредиенты для своих коварных заклятий.

Всякий раз, когда вы сбрасываете карту любым способом (разыграв её, используя для усиления или выполняя эффект), вместо сброса кладите её в котёл. На каждой вашей карте есть **ингредиент** одного из трёх видов: змея, нетопырь или лапка ящерицы.

После вашей атаки вы можете сотворить **1 заклятие**. Для этого выберите заклятие, все нужные ингредиенты для которого есть в котле (рецепты указаны на жетоне котла), примените его эффект, после чего положите в сброс все карты из котла (даже те, ингредиенты с которых не требовались для этого заклятия).

Разыгранная вами карта атаки кладётся в котёл до сотворения заклятия, так что ингредиент с неё тоже может быть использован.



## ТРИ СЕСТРЫ

Каждая из вещей сестёр — герой и имеет свой отдельный счётчик здоровья. Если в каком-либо эффекте указано, что он должен быть применён к вашему герою (без указания к какому именно), вы выбираете, к какой сестре он будет применён.

Когда сестра повержена, её фигурка как обычно убирается с поля боя. Однако вы проигрываете, только когда повержены все вещи сёстры.

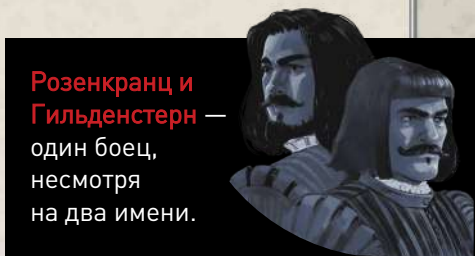
# ГАМЛЕТ: ВОПРОС

Гамлета постоянно преследует вопрос: **БЫТЬ** или **НЕ БЫТЬ**? В начале каждого вашего хода выбирайте ответ и кладите перед собой жетон соответствующей стороной вверх. Вы можете выбирать тот же ответ, что и в прошлом ходу.

Когда вы выбираете **НЕ БЫТЬ**, сразу наносите 2 урона любому вашему бойцу.

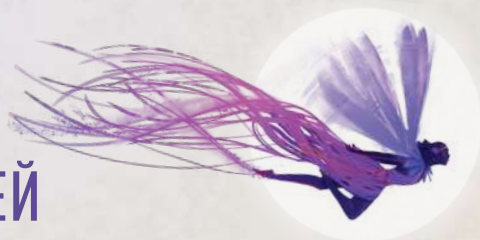


- ▶ Пока жетон лежит стороной **БЫТЬ** вверх, каждый раз, когда вы выполняете манёвр, берите ещё 1 карту.
- ▶ Пока жетон лежит стороной **НЕ БЫТЬ** вверх, значения карт атаки, используемых Гамлетом (но не его помощником), увеличиваются на 2.



**Розенкранц и Гильденстерн** — один боец, несмотря на два имени.

# ТИТАНИЯ: ВОЛШЕБСТВО ФЕЙ



Причудливая магия фей представлена **картами чар**. В начале игры сформируйте из них отдельную колоду, перемешайте её и положите рядом с собой лицом вниз.

В начале каждого вашего хода, если перед вами нет открытой карты чар, открывайте 1 карту из колоды чар и кладите перед собой. Эффект, указанный на чарах, действует, пока они лежат перед вами.

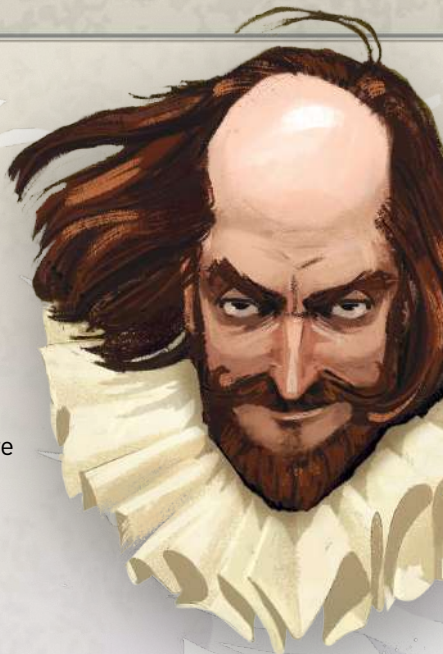
Лежащие перед вами чары могут быть сброшены только эффектами ваших карт. Кладите сброшенные чары в отдельную от остальных карт стопку сброса. Если в колоде чар не осталось карт, а вам нужно открыть новую, ничего не происходит.




## ЧАРЫ РЕВНОСТИ


Когда Титания или Оберон атакованы, до того как разыграть карту, можете поменять их местами. Если вы сделали это, в бою теперь участвует другой ваш боец.

# ШЕКСПИР: ПЯТИСТОПНЫЙ ЯМБ



Названия разыгранных вами карт будут складываться в стихотворную **строку** барда. Когда заканчивается бой, вместо сброса карт, разыгранных вами для атаки или защиты, добавляйте их в строку: кладите перед собой лицом вверх. Если в строке уже есть карты, новая добавляется правее всех остальных. Карты, использованные для усиления или сброшенные в результате выполнения эффектов, не добавляются в строку.

На каждой вашей карте указано количество **слов** и **эффект завершения** . Каждый раз, когда вы добавляете карту в строку, подсчитывайте сумму слогов в строке:

- ▷ Если в строке **меньше 10 слогов**, ничего не происходит.
- ▷ Если в строке **ровно 10 слогов**:
  - 1.** Театрально зачитайте строку (названия карт по очереди). Это ваш момент в свете софитов, играйте на полную!
  - 2.** Выполните **эффект завершения** , указанный на **последней** (самой правой) карте строки.
  - 3.** Сбросьте все карты строки.
- ▷ Если в строке **больше 10 слогов**, сбросьте все её карты, не выполняя никаких эффектов.

После сброса строки следующая разыгранная вами карта начнёт новую строку.



КОЛИЧЕСТВО СЛГОВ

ЭФФЕКТ ЗАВЕРШЕНИЯ



## ПРИМЕР

Шекспир атакует Титанию, разыгрывая **Досталось всем**. После выполнения эффектов боя, вместо сброса эта карта добавляется к строке.

Теперь в строке 10 слогов: «И ты, о Брут? Увы, досталось всем!». Выполняется эффект завершения с последней карты строки: игрок за Шекспира берёт 1 карту. После чего все три карты строки сбрасываются.



Эффекты завершения выполняются только при завершении строк (игнорируйте их при розыгрыше карт). Если эффекты карты, которая завершила строку, были отменены, эффект завершения с неё всё равно выполняется (если в строке 10 слогов).



## АВТОРЫ

Поистине, *Unmatched* есть наша роза под любым названием, 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.

**Автор колоды Шекспира:** Джонатан Губерман

**Автор колоды вещей сестёр:** Джейсон Виддал

**Авторы колод Титании и Гамлета:** Брайан Нефф, Роб Давью, Ноа Коэн, Джастин Д. Джейкобсон

**Разработка:** Ноа Коэн, Роб Давью, Джастин Д. Джейкобсон и Брайан Нефф

**Графический дизайн:** Джейсон Тейлор, Линдси Давью и Иэн Рид

**Иллюстрации на картах и коробке:** Зоэ ван Дейк

**Иллюстрации на игровом поле:** Настя Лен

**Редактирование правил:** Джефф Фрейзер

**Руководство проектом:** Брайан Нефф

**Маркетинг:** Сьюзан Шелдон

**Спасибо всем, кто помогал тестировать игру!** Вы все замечательные люди. Мы серьезно.

## РУССКОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ ПОДГОТОВЛЕНО GAGA GAMES

**Переводчик:** Валерия Лях

**Корректор:** Екатерина Случаева

**Редактор:** Даниил Молошников

**Дизайнер-верстальщик:** Диана Милюта

**Руководитель проекта:** Антон Петров

**Руководитель редакции:** Валерия Горбачёва

**Общее руководство:** Антон Сковородин

©2023 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 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](http://iellogames.com)

