
В БИТВЕ

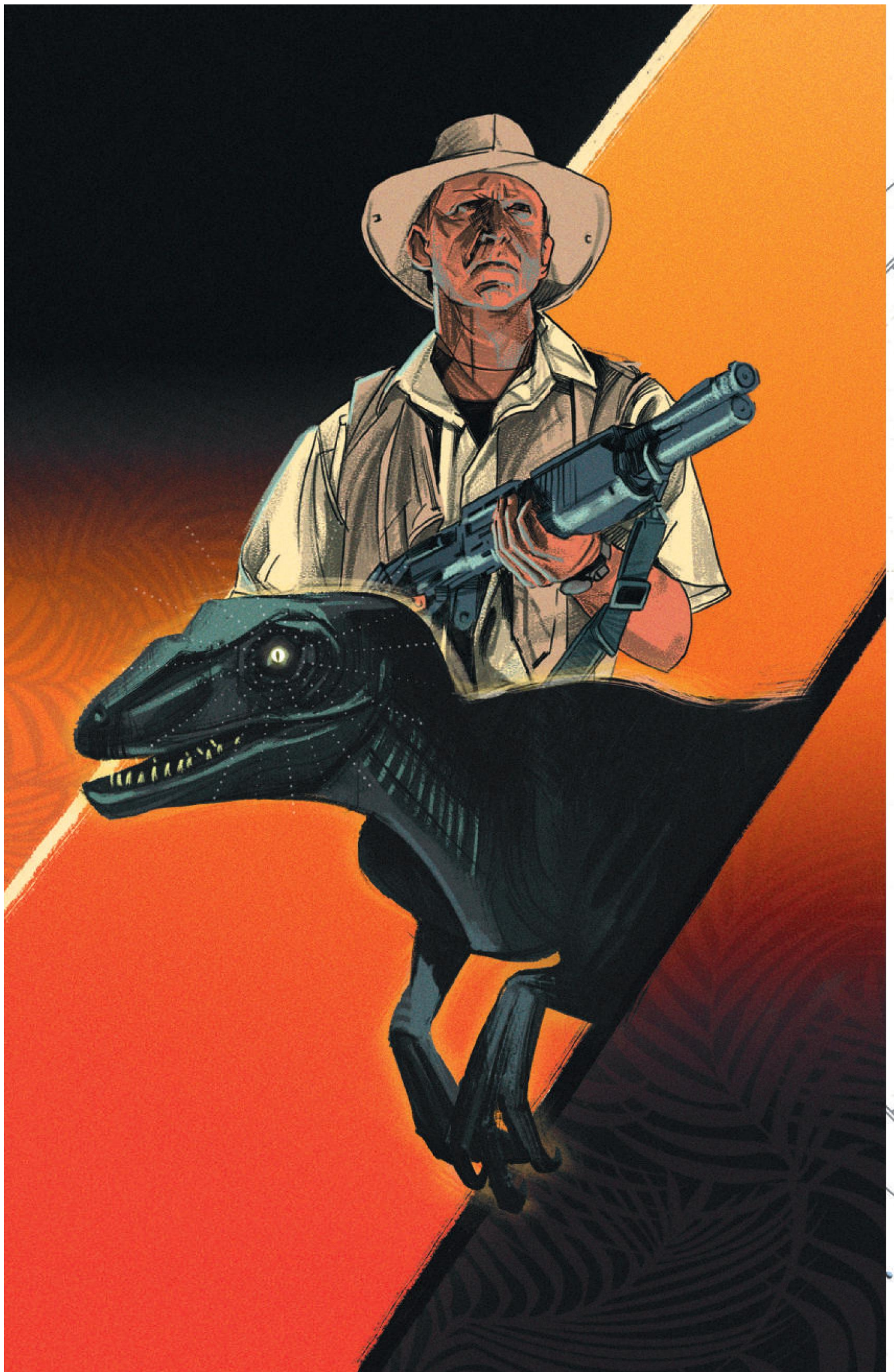
НЕТ РАВНЫХ™

UNMATCHED®

JURASSIC PARK

«ИНГЕН» VS РАПТОРЫ

ПРАВИЛА



СИСТЕМА UNMATCHED

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 серии Unmatched. Но помните, что в конце останется только один победитель.



КОМПОНЕНТЫ

4 ФИГУРКИ ГЕРОЕВ



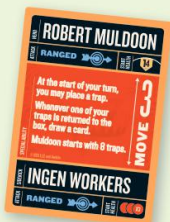
60 КАРТ



4 СЧЁТЧИКА ЗДОРОВЬЯ



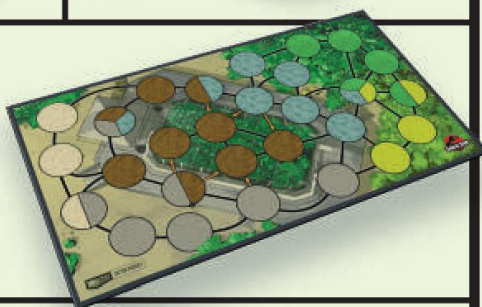
2 КАРТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ



3 ФИШКИ ПОМОЩНИКОВ



1 ПОЛЕ



4

РОБЕРТ МАЛДУН

- ▷ 30 карт
- ▷ 1 фигурка Роберта Малдуна
- ▷ 1 карта персонажа
- ▷ 1 счётчик здоровья
- ▷ 8 жетонов ловушек и памятка по ним
- ▷ 3 фишки работников «ИнГен»

РАПТОРЫ

- ▷ 30 карт
- ▷ 3 фигурки рапторов
- ▷ 1 карта персонажа
- ▷ 3 счётчика 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** вашего бойца, 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.

ВАЖНО: Рапторы — это три героя, а не герой с помощниками. Каждый раптор уникален и обладает собственным счётчиком здоровья. По отношению к ним в правилах используется термин «герой», но под этим имеются в виду все три раптора.



ХОД ИГРЫ

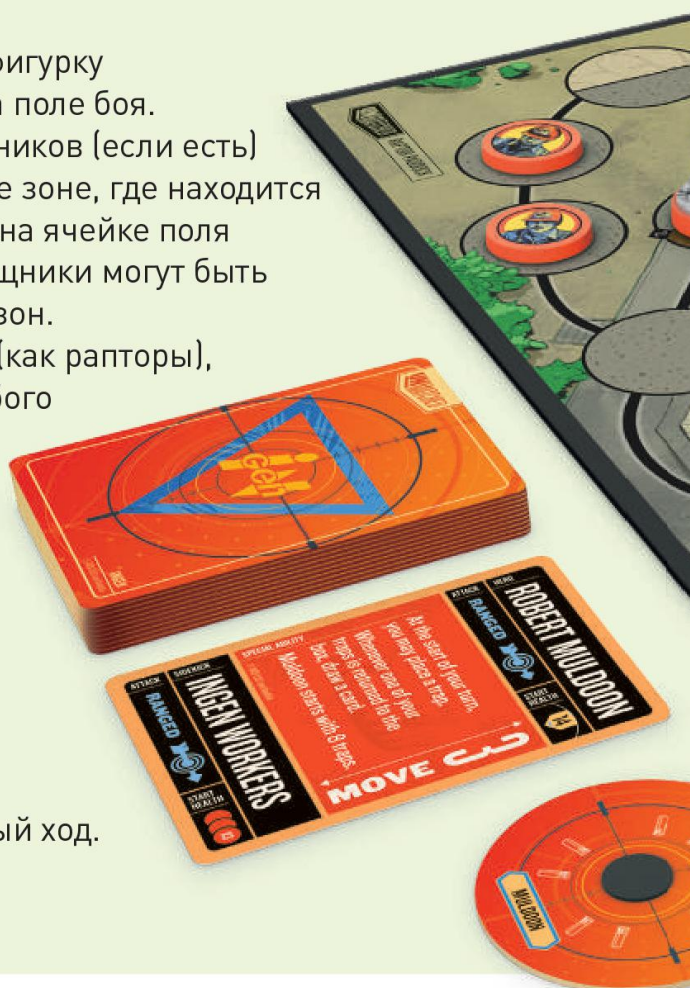
Игроки по очереди передвигают своих бойцов по полю боя, разыгрывая карты приёмов и атакуя бойцов противника. Чтобы выиграть, нужно повергнуть героя противника, то есть снизить уровень его здоровья до нуля.

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, фишки помощников (если есть), счётчики здоровья и любые другие компоненты, принадлежащие этому герою.
3. Каждый игрок выставляет стартовый уровень здоровья своего героя на соответствующих счётчиках. Стартовый уровень здоровья указан на картах персонажей.
4. Каждый игрок перемешивает свои карты, чтобы сформировать колоду, и кладёт её лицом вниз, затем берёт **5** карт в руку.
5. Младший игрок размещает фигурку своего героя на ячейку **1** на поле боя. Затем размещает его помощников (если есть) на отдельные ячейки в той же зоне, где находится герой. Если герой находится на ячейке поля с несколькими зонами, помощники могут быть размещены в любой из этих зон. Если у вас несколько героев (как рапторы), то размещайте как героя любого из них, а остальных — по правилам размещения помощников.
6. Старший игрок размещает героя на ячейку **2** на поле боя, затем размещает помощников (если есть) в соответствии с **пунктом 5**.
7. Младший игрок делает первый ход.

06



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



ВАШ ХОД

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

Возможные действия:

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

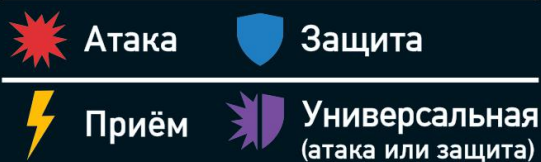
Предел карт в руке равен **7**. Если в конце вашего хода у вас в руке больше 7 карт, нужно сбросить лишние, поместив их в вашу стопку сброса.

Затем ход передаётся противнику.



СТРУКТУРА КАРТЫ

А тип карты:



Б значение атаки или защиты (если есть)

В боец, который может использовать 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 хода у вас в руке может быть больше **7** карт, но вы должны будете сбросить лишние карты 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 и не берите карту.

Вместо этого каждый ваш боец немедленно получает по **2** урона.



ШАГ 2: ПЕРЕМЕСТИТЕ БОЙЦОВ (ПО ЖЕЛАНИЮ)

На карте вашего персонажа указано значение **перемещения**.

Выполняя этот шаг, вы можете переместить всех ваших бойцов по очереди на количество ячеек, равное значению 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 выбрать 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 из руки и прибавьте её значение **УСИЛЕНИЯ** к значению вашего перемещения.

Другие эффекты сброшенной карты работать не будут.

Некоторые эффекты (например, эффект карты Малдуна **Двойной выстрел**) позволяют вам усилить другие показатели, такие как значение атаки.

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

10 ДЕЙСТВИЕ: ПРИЁМ

Выполняя **приём**, вы выбираете карту приёма (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

У каждого игрока своя отдельная стопка 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 в любой момент.





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 бойцы могут атаковать бойцов 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

Атакуя, 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.



11

ДЕЙСТВИЕ: АТАКА (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

ШАГ 3: ПРИМЕНИТЕ ЭФФЕКТЫ

На большинстве карт указано, когда именно применяются их эффекты: **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 выполните эффекты с пометкой **ВО ВРЕМЯ БОЯ**.

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

После того как исход боя определён, примените эффекты **ПОСЛЕ БОЯ**. Все эффекты разыгранных карт применяются и весь урон от них наносится, даже если боец игрока был повержен во время этой атаки (если только это не означает конец игры).

После того как все эффекты карт были применены, выполните любые другие 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 боевой урон (то есть урон, являющийся разностью значений карт атаки и защиты, а не наносимый какими-либо эффектами).

Обороняющийся победил, если не получил боевого урона (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 счётчиков всего по 1 здоровью.

Если повержен ваш герой, 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! (Если вы играете против Рапторов, вам нужно повергнуть всех трёх.)

(При командной игре нужно повергнуть обоих героев команды противника.)

13

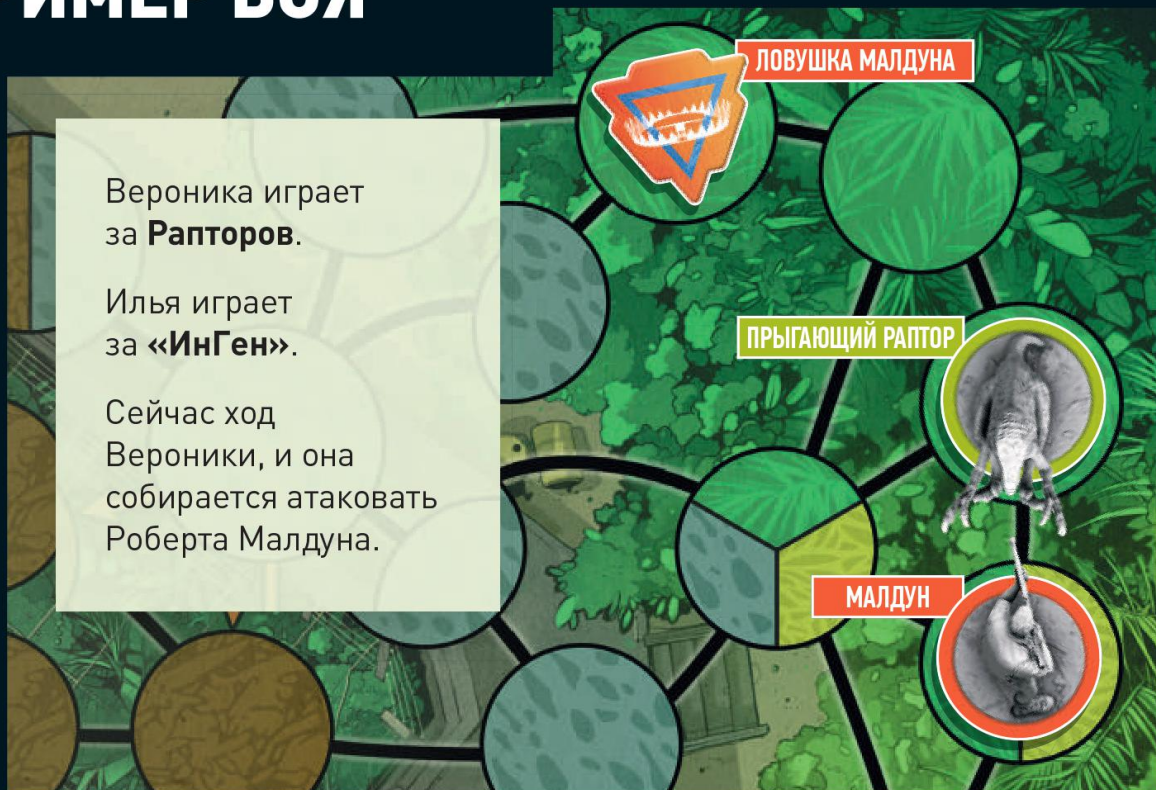


ПРИМЕР БОЯ

Вероника играет за **Рапторов**.

Илья играет за «**ИнГен**».

Сейчас ход Вероники, и она собирается атаковать Роберта Малдуна.



14

Вероника атакует Малдуна прыгающим раптором. В руке у неё 3 карты. Она решает не разыгрывать карту **Стайная охота**, поскольку рядом с Малдуном нет других рапторов, а **Приманка** — карта защиты. Поэтому Вероника использует для атаки **Поедание заживо**.

Илья разыгрывает **Отскок** для защиты.





На разыгранных картах нет эффектов **НЕМЕДЛЕННО** и **ВО ВРЕМЯ БОЯ**. У этих карт одинаковые значения, и атака не наносит урона. Малдун побеждает в бою (поскольку защищался и не получил боевой урон).

15



На обеих картах есть эффект **ПОСЛЕ БОЯ**. Обороняющийся (Малдун) первым применяет эффект своей карты (**Отскок**). Илья перемещает раптора на 2 ячейки — и тот попадает в поставленную ранее ловушку. Раптор заканчивает перемещение и получает 1 урон.

Затем применяется эффект карты **Поедание живого**. В данном случае ничего не происходит: во-первых, Вероника не нанесла боевого урона, а значит не победила в бою, а во-вторых, на смежных ячейках никого нет.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ ЭТОГО НАБОРА

МАЛДУН: ЛОВУШКИ

Малдун может использовать **ловушки**, чтобы замедлять и ослаблять противников. На всю игру у него есть 8 жетонов ловушек. Когда жетон ловушки **убирается** с поля по любой причине, убирайте его в коробку — он больше не может использоваться.

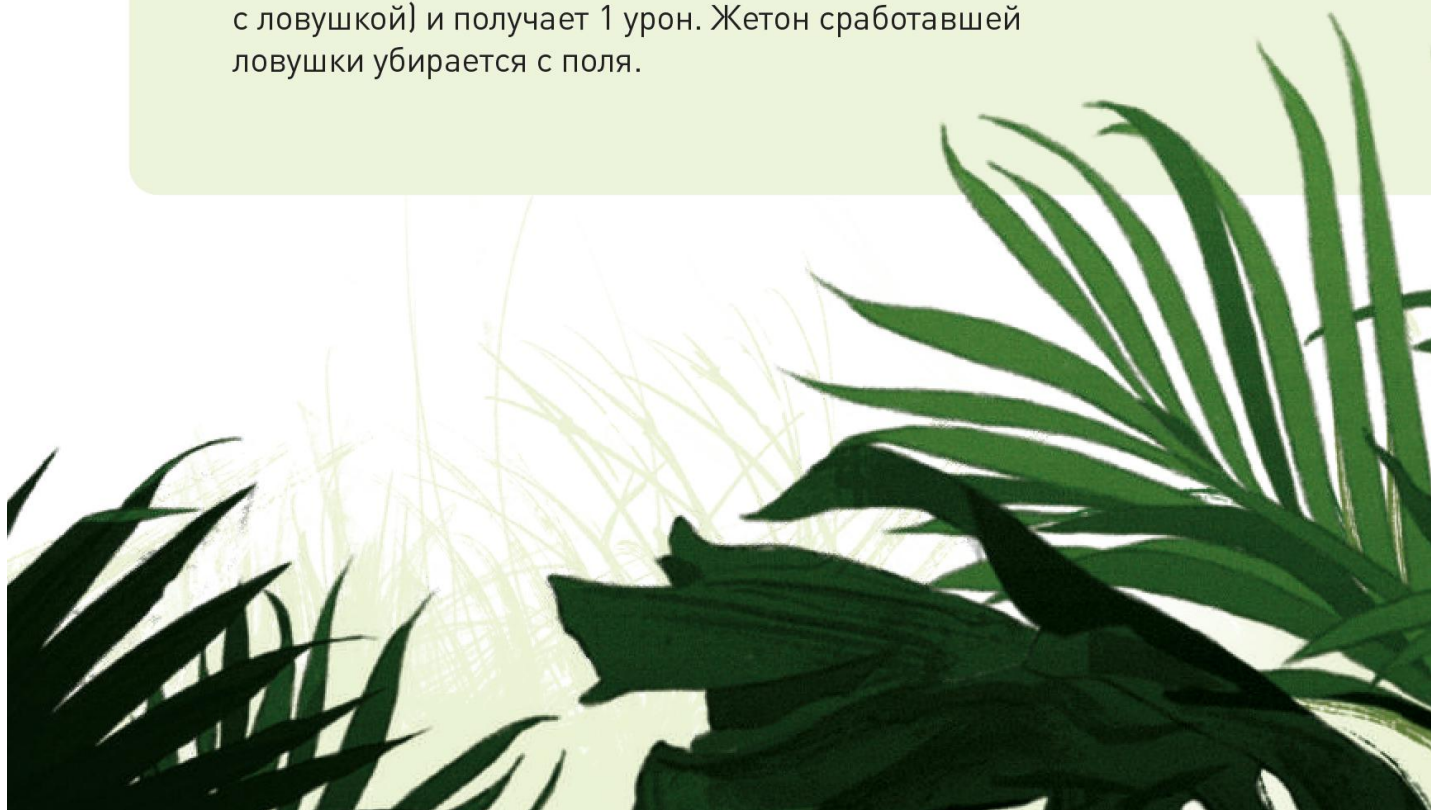
В начале своего хода Малдун может разместить 1 ловушку (если они у него ещё остались). Для этого поместите жетон ловушки в любую **пустую** ячейку в зоне Малдуна. В этой ячейке не должно быть бойцов или жетонов, включая другие ловушки.

Когда боец оказывается на ячейке с ловушкой или перемещается через неё, ловушка **срабатывает**. Если этим бойцом был сам Малдун или его союзник, то вместо этого Малдун может выбрать: срабатывает ловушка или нет. На бойцах противника ловушки срабатывают всегда.

Боец, вызвавший срабатывание ловушки, немедленно прекращает своё текущее перемещение (останавливаясь на ячейке с ловушкой) и получает 1 урон. Жетон сработавшей ловушки убирается с поля.



16



РАПТОРЫ: 3 В 1

Все три раптора считаются **героями** и имеют свои отдельные счётчики здоровья. Если какой-либо эффект применяется к герою игрока за рапторов, то он применяется к каждому раптору, если возможно. Вы проигрываете, только когда повержены все три раптора.



ПОЛЕ: ПУТЬ В ОДНУ СТОРОНУ



Некоторые ячейки на поле «Загон рапторов» 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 и никак не влияют на атаку.

ВАЖНО

Огромные бойцы могут передвигаться между такими ячейками в обоих направлениях (в этом наборе таких бойцов нет).

17



КОМАНДНАЯ ИГРА

ВАЖНО: вы не сможете играть командами только с этим набором. Вам понадобится больше героев и игровое поле с ячейками **3** и **4**.

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 его 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 только две стартовые ячейки: эти поля 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. Этот игрок продолжает игру, пока у него остаётся хотя бы один помощник. Если все бойцы игрока повержены, он уничтожен и больше не может ходить.

Когда оба героя одной команды повержены, команда противников выигрывает!



ПАРА БЕССТРАШНЫХ УЧЁНЫХ
И ОГРОМНЫЙ ТИРАННОЗАВР
ЖДУТ ВАС В НАБОРЕ
UNMATCHED «ДОКТОР
СЭТТЛЕР ПРОТИВ ТИ-РЕКС».



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 бою.



Этот боец может атаковать только в ближнем бою.

АВТОРЫ

Unmatched — результат координированной атаки Restoration Games (умные девочки), представляющий 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

Реставрация игры: Роб Давью и Джастин Д. Джейкобсон

Графический дизайн: Джей Шоу, Джейсон Тейлор и Линдси Давью

Иллюстрации на коробке и картах: Оливер Барретт

Иллюстрации на игровом поле: Саймон Прейдс

Руководство проектом: Джейми Буше, Кими Сандел и Сьюзан Шелдон

Лицензирование: Тим Уиш

Дизайн фигурок: Брок Оттербагер, Микаэль Бонанно, Bigshot Toyworks

Спасибо всем, кто помогал тестировать игру!

Вы все замечательные люди. Мы серьезно.

Особая благодарность помощнику Оливера Барретта Филиппу Марчезе.

Карта **Засада** у рапторов основана на оригинальной иллюстрации Даниэля Энрике де Леона с сайта Lion-Arts.com.

Также благодарим Питера Оуна, который помог этой игре увидеть свет.

©2019 Restoration Games, LLC. The following are trademarks of Restoration Games, LLC: Restoration Games, the Restoration Games logo, Unmatched, the Unmatched logo, the "In Battle, There Are No Equals" tagline, and all associated trade dress. Restoration Games, LLC is located at 12717 W SUNRISE BLVD, #244, Sunrise, FL 33323. Actual components may vary from those shown. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.

© Universal City Studios LLC and Amblin Entertainment, Inc. All Rights Reserved.

www.restorationgames.com

