

У БИТВІ
НЕМАЄ
РІВНИХ™

UNMATCHED™

Праці
стріли

ПРАВИЛА НАБОРУ



СЕСТРИ-ВІДЬМИ

Три відьми — помітні персонажі п'єси. Їхні імена приносять нещастя тому, хто наважиться їх вимовити. *[Убік]* Ми, звісно, не настільки нерозсудливі, щоб зробити це тут! Чи свідомо вони підштовхують головного героя вперед, чи як прозорливі провидиці просто сповіщають неминуче до того, як воно станеться? Їхня справжня натура залишається незбагненою.



ГАМЛЕТ, ПРИРЕЧЕНИЙ ПРИНЦ

«Гамлет», одна з найвідоміших п'єс Шекспіра, розповідає трагедію принца данського, розбитого горем та одержимого жагою помсти за смерть свого батька від рук дядька. Утім, він вдає божевільного чи йому справді затьмарило розум? Зрештою, це не так уже й важливо, адже тільки його друг Гораціо залишається серед живих, щоб розповісти цю трагічну історію.



ТИТАНІЯ, КОРОЛЕВА ФЕЙ

Пристрасні й запальні коханці — королева фей Титанія та король Оберон — герої чудернацької комедії Шекспіра «Сон літньої ночі». З їхньої начебто незначної сварки починається загальне сум'яття, адже крім красивих королівських манер, вони також володіють незбагненною і хаотичною магією фей та ельфів.



ВІЛЬЯМ ШЕКСПІР

Ейвонський бард був плідним письменником, який творив рядки та вдихав життя в персонажів, чиї слова лунають дотепер. У текстах цього набору ми посилаємося лише на деякі з його 39 п'єс. Шекспір похований там, де й народився — в місті Стратфорд-на-Ейвоні. На його надгробку вибита епітафія: *«Благословенний хай буде той, хто не торкнеться цього каміння. Хай буде проклятий той, хто потурбує мої кості»*.

КОМПОНЕНТИ

6 ФІГУРОК ГЕРОЇВ



120 КАРТ ДІЙ



8 ЛІЧИЛЬНИКІВ
ЗДОРОВ'Я



4 КАРТИ
ПЕРСОНАЖІВ



5 ЖЕТОНІВ
ПОМІЧНИКІВ



2 ЖЕТОНИ
ВМІНЬ ГЕРОЇВ



1 ІГРОВА МАПА



СЕСТРИ-ВІДЬМИ

- ▷ 30 карт дій
- ▷ 3 фігурки сестер-відьом
- ▷ 1 карта сестер-відьом
- ▷ 3 лічильники здоров'я
- ▷ 1 жетон казана

ГАМЛЕТ

- ▷ 30 карт дій
- ▷ 1 фігурка Гамлета
- ▷ 1 карта Гамлета
- ▷ 1 жетон помічників Розенкранца й Гільденстерна
- ▷ 2 лічильники здоров'я
- ▷ 1 жетон питання

ТИТАНІЯ

- ▷ 30 карт дій
- ▷ 1 фігурка Титанії
- ▷ 1 карта Титанії
- ▷ 1 жетон помічника Оберона
- ▷ 2 лічильники здоров'я
- ▷ 6 карт чарів

ШЕКСПІР

- ▷ 30 карт дій
- ▷ 1 фігурка Шекспіра
- ▷ 1 карта Шекспіра
- ▷ 3 жетони помічників акторів
- ▷ 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.

ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА ЦЬОГО НАБОРУ

СЕСТРИ-ВІДЬМИ: КИПЛЯЧЕ ВАРИВО



Сестри-відьми використовують свій казан, щоб змішувати дивні інгредієнти й накладати підступні заклинання. На початку гри поставте **казан** біля вашої колоди карт дій.

На кожній з ваших карт дій зображено **інгредієнт** (змія, кажан або лапа ящірки). Щоразу коли ви повинні покласти карту дії у свій скид (байдуже, була вона зіграна, використана для поліпшення чи скинута внаслідок ефекту), натомість покладіть її на свій жетон казана.

Після своєї атаки можете активувати **заклинання**. Виберіть одне заклинання, для якого у вашому казані є відповідні інгредієнти. Ви можете активувати лише **одне** заклинання після кожної атаки, навіть якщо у вашому казані достатньо інгредієнтів для кількох заклинань.

Застосувавши ефект заклинання, покладіть **усі** карти з вашого казана в скид (навіть ті, які ви не використовували). Ви можете також використати як інгредієнт для свого заклинання ту карту, якою щойно атакували.



ТРИ СЕСТРИ

Сестри-відьми — це **3 герої**. Кожна сестра має власну фігурку й лічильник здоров'я. Коли сестра гине, ви вилучаєте її з ігрового поля, як будь-якого іншого бійця. Однак ви зазнаєте поразки у грі лише тоді, коли гине остання сестра-відьма.

Усі ваші карти дій може грати будь-яка сестра. Якщо якийсь ефект впливає на вашого «героя», то ви вибираєте, на яку саме сестру він вплине.

ГАМЛЕТ: ПИТАННЯ

Це питання вічно заганяє Гамлета в глухий кут. На початку свого ходу виберіть, якою стороною догори — **«БУТИ»** чи **«НЕ БУТИ»** — лежатиме ваш жетон питання.

Ви можете вибрати ту саму сторону, що й попереднього разу. Якщо ви вибрали сторону **«НЕ БУТИ»**, негайно завдайте 2 поранень одному з ваших бійців.



- ▷ Поки жетон лежить стороною **«БУТИ»** догори, беріть по 1 додатковій карті щоразу, коли виконуєте дію маневру.
- ▷ Поки жетон лежить стороною **«НЕ БУТИ»** догори, додавайте +2 до значень усіх атак Гамлета. (Ваш помічник не отримує цього бонусу.)

**Розенкранц
і Гільденстерн**
— це один
боєць, але
два персонажі.



ТИТАНІЯ: МАГІЯ ФЕЙ

Титанія використовує свої чари, щоб творити магію фей. На початку гри перетасуйте свої **6 карт чарів** і покладіть їх колодою долілиць біля вашої колоди карт дій. Якщо на початку будь-якого вашого ходу (зокрема першого) перед вами не лежить горілиць карта чарів, то переверніть горілиць верхню карту чарів з колоди. Ефекти карти чарів залишаються активними, поки вона лежить горілиць.

Ваші карти чарів можуть бути скинуті лише внаслідок ефектів *ваших* карт дій. Коли ви скидаєте карту чарів, то кладете її у скид карт чарів. Якщо карта чарів лежить у скиді, то її ефекти не діють. Не перевертайте горілиць нову карту чарів до початку вашого наступного ходу.

Якщо ваша колода чарів вичерпалася, **не тасуйте** скинуті карти чарів. Ви можете повернути карти чарів у колоду лише внаслідок ефектів *ваших* карт дій.

ЧАРИ РЕВНОЩІВ

Коли Титанія або Оберона атакують, то перед тим як зіграти карту, вони можуть помінятися місцями. Якщо вони зробили це, то тепер оборонцем стає ваш інший боєць.



ШЕКСПІР: П'ЯТИСТОПНИЙ ЯМБ



Бард пише ще один незабутній рядок. Щоразу коли Шекспір або його актори грають карту дії для атаки або захисту, то замість того щоб скидати її, покладіть її горілиць перед собою, щоб додати до **рядка**, який ви пишете. Викладайте карти у ваш рядок зліва направо, у тому *порядку, у якому ви їх зіграли*. (Кarti, які ви використали для поліпшення або скинули внаслідок ефектів, ви кладете у свій скид, а **не додаєте** у свій рядок.)

На кожній карті вказано кількість складів у її назві, а внизу — спеціальний **ефект завершення** . Щоразу коли ви додаєте карту у свій рядок, рахуйте загальну кількість складів у вашому рядку:

- Якщо у вашому рядку **менше ніж 10** складів, нічого не відбувається.
- Якщо в рядку **рівно 10** складів:
 1. Зачитайте вголос ваш рядок (назви всіх карт по порядку), як це зробив би справжній актор. Це ваш момент у світлі софітів, тож не змарнуйте нагоди!
 2. Застосуйте **ефект завершення** на останній карті у вашому рядку.
 3. Покладіть усі карти з вашого рядка у ваш скид.
- Якщо у вашому рядку **більше ніж 10 складів**, покладіть усі карти з рядка в скид, не застосовуючи жодного ефекту завершення.

Після того як ви скинете ваш рядок, наступна зіграна вами бойова карта розпочне новий рядок.



КІЛЬКІСТЬ СКЛАДІВ

ЕФЕКТ ЗАВЕРШЕННЯ



ПРИКЛАД

У свій хід Шекспір атакує Титанію картою «Покара всім». Після атаки він додає карту у свій рядок.

Тепер у рядку 10 складів, тому він читає: «**І ти, Бруте? На жаль, покара всім**». Ефект завершення карти «Покара всім» означає, що Шекспір негайно бере 1 карту. Потім він скидає всі 3 карти зі свого рядка, щоб розпочати новий рядок з наступної зіграної ним карти.



Ефекти завершення застосовують **лише** після завершення рядка. Завершивши рядок, застосуйте ефект завершення на останній карті, навіть якщо інші її ефекти були скасовані. **Не застосовуйте** ніяких інших ефектів цієї карти або ефектів будь-яких інших карт у вашому рядку.



ТВОРЦІ ГРИ

Безсумнівно, *Unmatched* — це наша троянда; хоч як її назви, не зміниться в ній аромат солодкий; і створена вона 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 Шекспіра: Джонатан Губерман

Автор колоди сестер-відьом: Джейсон Віддал

Автори колод Титанії та Гамлета: Браян Нефф, Роб Давіо, Ноа Кoen, Джастін Д. Джейкобсон

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

Графічний дизайн: Джейсон Тейлор, Ліндсі Давіо та Іен Рід

Ілюстрації обкладинки та карт: Зої ван Дейк

Ілюстрація поля: Настя Лен

Редагування правил: Джефф Фрейзер

Управління проєктом: Браян Нефф

Маркетинг: Сюзанна Шелдон

У цій грі використано фрагменти з різних творів Шекспіра, в перекладі Ярослава Гординського, Леоніда Гребінки, Юрія Корецького, Григорія Кочура, Пантелеймона Куліша, Юрія Лісняка, Василя Мисика, Тодося Осьмачки, Ірини Стешенко, Бориса Тена і Віктора Гуменюка, Юрія Федьковича.

©2024 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.

©2024 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

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™

restorationgames.com



GEEKACH

geekach.com.ua



iellogames.com