

UNMATCHED
ПРИГОДИ
ВКАЗІВКИ



RESTORATION
GAMES

No. UMA01

Дивовижні Оповідки

ОБ'ЄДНАЙТЕ ЗУСИЛЛЯ,
ЩОБ ЗАВАДИТИ ЇХНЬОМУ
ЛИХОВІСНОМУ ПЛАНУ!

ДАРРЕН РЕКНЕР
ДЖЕЙСОН ГАҒЕР

ВМІСТ: «UNMATCHED. ПРИГОДИ: ДИВОВИЖНІ ОПОВІДКИ»

2 ФІГУРКИ ЛИХОДІВ



8 ЖЕТОНІВ ПРИБУЛЬЦІВ/БІДИ



19 КАРТ ДІЙ ЛИХОДІВ



2 ЛІЧІЛЬНИКИ ЗДОРОВ'Я ЛИХОДІВ



6 ЛІЧІЛЬНИКІВ ЗДОРОВ'Я ПОСПАК



45 КАРТ ДІЙ ПОСПАК



6 ЖЕТОНІВ ПОСПАК



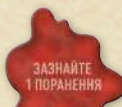
1 МАРКЕР ЗАГРОЗИ



6 ЖЕТОНІВ ПАВУТИННЯ



6 ЖЕТОНІВ КИСЛОТИ



4 ЖЕТОНИ МОСТІВ



4 ЖЕТОНИ НАШЕСТЯ



4 МАРКЕРИ ПОРЯДКУ ХОДІВ



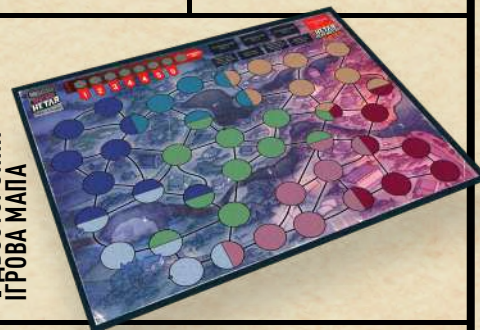
22 КАРТИ ІНІЦІАТИВИ



12 КАРТ ДИВОВИЖНИХ ПОДІЙ



1 ДВОСТОРОННЯ ІГРОВА МАПА



22 КАРТИ ІНІЦІАТИВИ

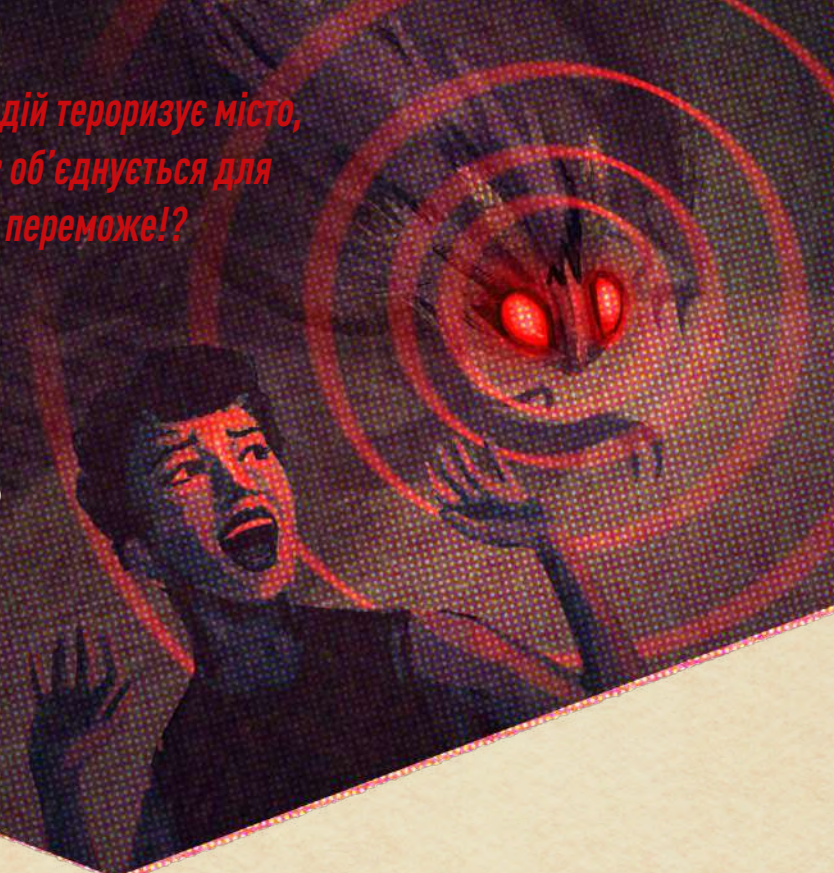
- ▷ 2 карти лиходіїв
- ▷ 6 карт посіпак
- ▷ 4 карти нашестя
- ▷ 4 карти гравців
- ▷ 3 карти «Дивний феромон»
- ▷ 3 карти «Лавлендська жаба завдає удару!»

8 КОЛОД ДІЙ ВОРОГІВ

- ▷ 10 карт Нетлі
- ▷ 9 карт Марсіанина
- ▷ 8 карт Королеви мурах
- ▷ 8 карт Слиза
- ▷ 8 карт Диявола із Джерсі
- ▷ 8 карт Лавлендської жаби
- ▷ 6 карт Скуснової мавпи
- ▷ 7 карт Тарантула

Разом зі своїми посіпаками лиходій тероризує місто, сіючи навколо хаос. Група героїв об'єднується для боротьби з цією загрозою. Хто ж переможе!?

У «ДИВОВИЖНИХ ОПОВІДКАХ» зійдуться лиходії з класичних кінофільмів і місцеві легенди середини ХХ століття. Виберіть лиходія! Виберіть посіпак! Врятуйте світ!



ОГЛЯД

«Unmatched. Пригоди» — це окрема гра, в якій ви по-новому використаєте основні правила та героїв з різних наборів Unmatched.

За цими кооперативними правилами щонайбільше четверо героїв спільно докладатимуть зусиль, щоб перемогти лиходія, яким керує сама гра. Ви можете використовувати героїв з цього набору або комбінувати їх із героями інших наборів. (Можете навіть використовувати героїв з цього набору у звичайних партіях у Unmatched!)

БАЗОВІ ПРАВИЛА

Якщо в цих правилах не зазначено інакше, то всі правила базової гри Unmatched залишаються незмінними. Якщо ви не знайомі з ними, то прочитайте їх, щоб дізнатися, як грати в змагальну версію Unmatched.



Цей набір містить двох лиходіїв: **Нетлю** і **Марсіанина**, кожен з яких має своє завдання у грі. Щоразу коли лиходій виконує своє завдання, героям стає все важче. Водночас посіпаки лиходія загрожують героям своїми атаками. Якщо лиходій виконає своє завдання потрібну кількість разів, герої програють!

«Unmatched. Пригоди» — це кооперативна гра, тож гравцям варто обговорювати свої карти на руках, координувати ходи й розробляти спільну стратегію. За бажання гравці можуть грати з відкритими картами.

ПЕРЕМОГА Й ПОРАЗКА

Гравці перемагають, якщо здолають лиходія, зменшивши його здоров'я до нуля.

Гравці програють, якщо лиходій виконає своє завдання чотири рази **або** якщо всі бійці гравців загинуть (і герої, і помічники).

ПРИГОТУВАННЯ

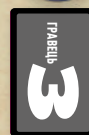
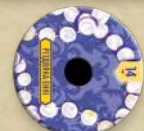
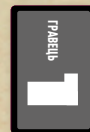
ВАЖЛИВО

Здолати Марсіанина значно складніше, ніж Нетлю.
Для першої партії радимо вам вибрати Нетлю.

1. Виберіть лиходія і підготуйте його до гри:
 - ▷ Покладіть ігрову мапу тією стороною догори, що відповідає вибраному лиходієві.
 - ▷ Покладіть маркер загрози на першу поділку треку загрози.
 - ▷ Перетасуйте колоду дій лиходія.
 - ▷ Встановіть на лічильнику здоров'я лиходія відповідне значення залежно від кількості гравців (**10** одиниць здоров'я за гравця).
 - ▷ Розмістіть фігурку лиходія в початковій комірці **5**.
2. Виберіть кількість посіпак, рівну кількості гравців. Ви можете вибрати їх навмання за допомогою карт ініціативи або порадитися й вибрати конкретних посіпак. Підготуйте кожного посіпаку до гри:
 - ▷ Перетасуйте колоду дій посіпаки.
 - ▷ Встановіть «**10**» на лічильнику здоров'я посіпаки.
 - ▷ Покладіть жетон посіпаки в будь-яку порожню комірку, суміжну з лиходієм.
 - ▷ Якщо ви граєте з Тарантулом, то створіть запас жетонів павутиння, а якщо зі Слизом — запас жетонів кислоти.
3. Кожен гравець вибирає героя, розміщує його в будь-якій порожній початковій комірці, і виконує приготування за правилами базової гри.
4. Кожен гравець бере маркер порядку ходів, що відповідає номеру початкової комірки (1–4) свого героя.
5. Візьміть карти ініціативи для вибраного лиходія, посіпак і гравців. Перетасуйте їх разом, щоб створити колоду ініціативи. Покладіть її біля ігрової мапи.

Якщо ви граєте з посіпакою Лавлендська жаба, то не додавайте в колоду ініціативи 3 карти «Лавлендська жаба завдає удару!», а якщо з посіпакою Королева мурах — не додавайте 3 карти «Дивний феромон». Ви додасте ці карти в колоду ініціативи протягом гри.

ВАЖЛИВО



04

НЕТЛЯ

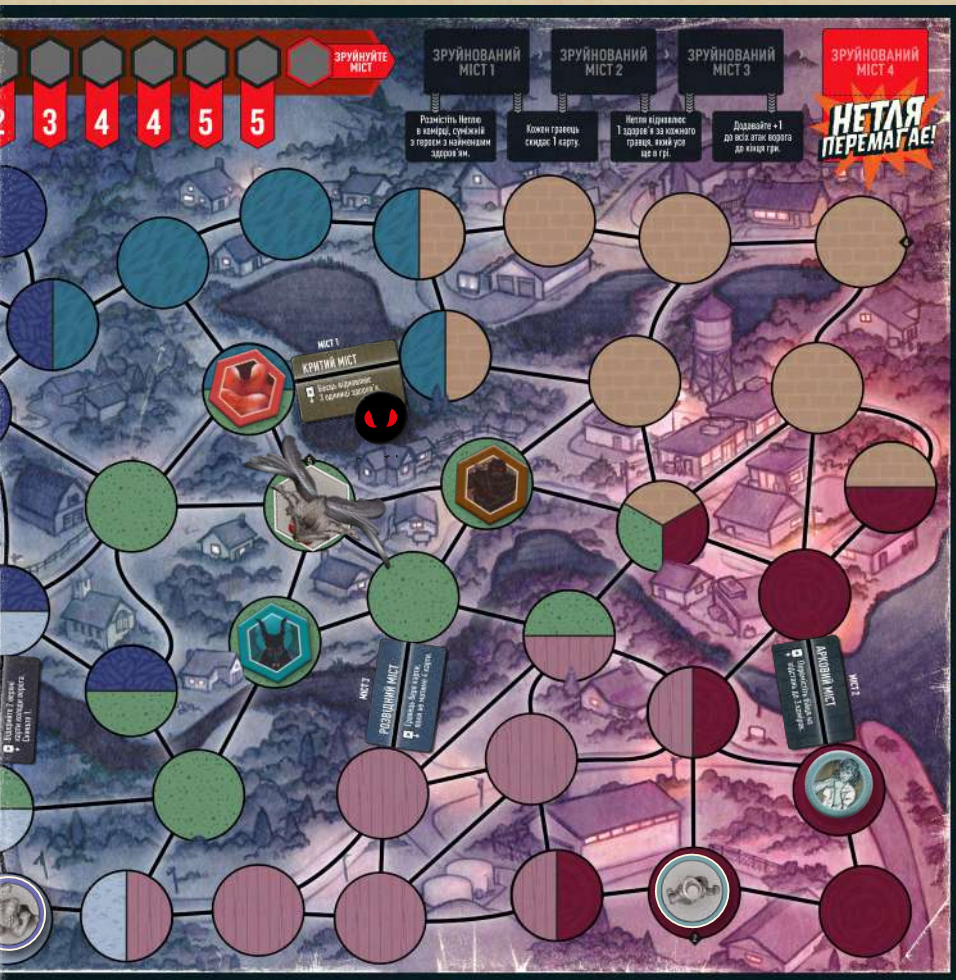
ДОДАТКОВІ ПРИГОТУВАННЯ

ПРОВІСНИК БІДИ!

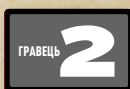
- ▷ Розмістіть **4** випадкові жетони мостів у клітинках мостів стороною з ефектом догори.
- ▷ Покладіть **1** жетон біди на міст № 1.

(Номери мостів надруковані на ігровій мапі біля клітинок для жетонів.)





05



Ви можете ускладнити гру, використовуючи карти дивовижних подій (докладніше на с. 15).

МАРСІАНИН

ДОДАТКОВІ ПРИГОТУВАННЯ

ЖАХ ІЗ НЕБЕС!

- ▶ Затасуйте карти нашестя в колоду ініціативи залежно від кількості гравців, як зазначено на картах. Наприклад, у соло-грі вам знадобиться лише карта «Хвиля нашестя 1»; у грі вдвох — карти «Хвиля нашестя 1» і «Хвиля нашестя 2»; у грі вчотирьох — всі чотири карти нашестя.
- ▶ Переверніть 4 жетони нашестя долілиць, перемішайте їх, а потім розмістіть навмання в чотирьох комітках нашестя у верхній частині ігрової мапи.



ВОРОГИ

У «Дивовижних оповідках» вороги — це ворожі бійці, якими керує сама гра. Для ворогів є кілька особливих правил.

ЛИХОДІЇ ТА ПОСПАКИ

Головного ворога називають **лиходієм**, а інших ворогів — **посіпаками**. Вони подібні до героїв і помічників, якими керують гравці. Однак ефекти, що стосуються конкретно «героїв» чи «помічників», не впливають на лиходіїв чи посіпак. Ефекти, що стосуються «бійців», впливають на ворогів як зазвичай.



КАРТИ ДІЙ

Кожен ворог має свою колоду карт дій. Усі карти ворогів універсальні, тож їх можна використовувати для атаки й оборони. На відміну від звичайних універсальних карт, ці карти мають окремі значення для атаки й оборони.

Більшість карт дій ворогів також мають ефекти. Іноді ефект ворога застосовують, коли його карту грають і для атаки, і для оборони (текст такого ефекту наведено в єдиній сірій секції карти). Інакше ефект застосовують лише тоді, коли карту використовують для атаки (текст такого ефекту наведено в окремій сірій секції атаки).

06



ПЕРЕМІЩЕННЯ

Вороги можуть переміщуватися через комірки з іншими ворогами, але не з героями чи помічниками. Деякі ефекти дають змогу розмістити ворога в «найближчій порожній початковій комірці». Розмістіть ворога в найближчій початковій комірці без бійця. Якщо ворог уже в початковій комірці, розмістіть його в іншій початковій комірці.

РУКА ВОРОГА ТА СКИДАННЯ

У ворогів немає карт на руках. Якщо ефект дає змогу гравцеві подивитися руку суперника або будь-яку кількість карт на його руці, ви натомість дивитесь верхні карти його колоди. Якщо ворог змушений скинути будь-яку кількість карт (випадкових або й ні), покладіть потрібну кількість верхніх карт із його колоди в його скид.

СТРУКТУРА КАРТИ ВОРОГА

- А** ім'я лиходія або посіпаки
- Б** назва карти
- В** значення атаки та оборони
 -  Атака
 -  Оборона
- Г** значення ПОЛІПШЕННЯ
- Д** ефект під час розіграшу (якщо є)
- Е** кількість таких самих карт у колоді



У бою «надруковане значення» карти ворога — це значення атаки, якщо він атакує, і значення оборони, якщо він обороняється.

Якщо карта перебуває на руці ворога або в його колоді, «надруковане значення» — це значення атаки.

ТРЕК ЗАГРОЗИ

На кожній стороні ігрової мапи є трек загрози відповідного лиходія, що показує, наскільки він наблизився до виконання свого завдання. Маркер загрози позначає прогрес лиходія у виконанні завдання, а також поточний рівень загрози. Карти ворогів та ефекти вказують, коли слід просувати вперед маркер загрози й на скільки поділок. Переміщуючи маркер треком, рахуйте поділки одну за одною, ігноруючи надруковані під треком числа.

РІВЕНЬ ЗАГРОЗИ

Рівень загрози дорівнює числу, надрукованому безпосередньо під поділкою, на якій розміщується маркер загрози. Певні ефекти посиляються на рівень загрози, тобто його поточне значення.

КІНЕЦЬ ТРЕКУ

Коли маркер загрози досягає кінця треку загрози, лиходій виконує своє завдання (зазначено в особливих правилах лиходія на с. 12–14). Ігноруйте будь-які додаткові поділки треку, на які міг би переміститися маркер загрози. негайно застосуйте ефект виконаного завдання. Потім, якщо на цьому гра не закінчиться, поверніть маркер загрози на першу поділку треку.



ПРИКЛАД. Наприкінці раунду маркер загрози повинен просунути вперед на 4 поділки. Гравці переміщують його на 2 поділки в кінець треку, а це означає, що Нетля виконав своє завдання. Нетля виконав завдання вперше, тому гра продовжується, а маркер загрози повертається на початок треку.

ЖЕТОНИ

Посіпаки Тарантул і Слиз додають жетони у свої комірки. Тарантул додає жетон павутиння, а Слиз — жетон кислоти. У комірці може бути лише **1 жетон кожного типу**. Виклавши в комірку жетон павутиння чи кислоти, ви більше не можете його ані перемістити, ані вилучити. Якщо ефект указує викласти один з цих жетонів, а їх немає в запасі, то нічого не відбувається. Вороги ігнорують жетони; вони впливають лише на героїв і помічників.



Павутиння. Герой або помічник, який входить у порожню комірку з жетоном павутиння, повинен завершити своє переміщення. Продовжити переміщення можна новою дією або ефектом. Герой або помічник ігнорує ефект павутиння, якщо в такій комірці є дружній боєць.



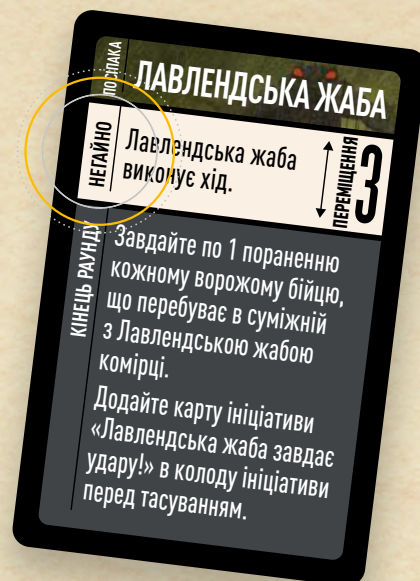
Кислота. Герой або помічник, який входить у порожню комірку з жетоном кислоти, зазнає 1 поранення. Жетони кислоти не зупиняють переміщення. Герой або помічник ігнорує ефект кислоти, якщо в такій комірці є дружній боєць.

ПЕРЕБІГ ГРИ

Партія в «Дивовижні оповідки» складається з серії раундів, протягом яких гравці й вороги виконують ходи згідно з колодою ініціативи.

На початку кожного ходу ви відкриваєте верхню карту колоди ініціативи й визначаєте, якому гравцеві або ворогові вона належить. Деякі карти ініціативи мають ефекти, які застосовують під час їхнього відкриття, а інші мають ефекти, які застосовують лише наприкінці раунду. Завжди виконуйте текст вказівки «НЕГАЙНО», якщо така є. Зазвичай це стосується того гравця або ворога, який виконує хід. Розігравши карту ініціативи, візьміть наступну карту.

Відкривши нову карту ініціативи, кладіть її праворуч від попередньої карти. Протягом раунду утворюється ряд відкритих карт.



08



ВАЖЛИВО

Щоразу коли посіпака або гравець гине, вилучайте відповідну карту ініціативи з гри. Якщо потрібна карта вже відкрита, просто вилучіть її з ряду. Інакше вилучіть її з гри під час наступного відкриття, а потім негайно відкрийте наступну карту.

ДОДАТКОВІ ХОДИ ВОРОГІВ

Завдяки деяким ефектам карта ініціативи суперника може опинитися під низом колоди ініціативи. Унаслідок цього цей ворог отримає ще один хід у поточному раунді. Якщо це останній хід раунду, він негайно отримає ще один хід.



ХОДИ ГРАВЦІВ

Коли ви відкриваєте карту ініціативи гравця, цей гравець виконує хід. Хід виконують як завжди, вибираючи 2 дії з наведених: **маневр**, **виверт** і **атака**.

НАПАД НА ВОРОГА

Атакуючи ворога, ви граєте карту атаки долілиць на стіл. Потім долілиць викладаєте на стіл верхню карту колоди цього ворога як його карту оборони. Одночасно відкрийте обидві карти та проведіть бій як зазвичай. На карті ворога вказано її значення оборони. Якщо в секції зі значенням оборони є ефект, то застосуйте його. (Якщо ефект є лише в секції зі значенням атаки, не застосуйте його.)

Якщо атака гравця завдає бойових поранень, зменште значення лічильника здоров'я ворога. Застосуйте ефекти **ПІСЛЯ БОЮ**, якщо такі є. Потім покладіть обидві зіграні карти у відповідні скиди.

Коли ворог гине, вилучіть із гри його фігурку або жетон, лічильник здоров'я і всі його карти. Якщо карта ініціативи ворога вже відкрита, вилучіть її негайно; якщо ні — вилучіть її тоді, коли вона буде відкрита.



09

КАРТИ ХИТРОЩІВ

Кожен ворог має карту хитрощів у своїй колоді карт дій. Щоразу коли ця карта опиняється у скиді ворога, затасуйте його скид (разом з картою хитрощів) назад у колоду.

Ви завжди застосовуєте ефект перетасування, спричинений картою хитрощів ворога, навіть якщо карта хитрощів опиняється у скиді ворога під час застосування іншого ефекту. Ефект перетасування не можна скасувати або уникнути його.

Якщо ефект активується під час бою, негайно перетасуйте колоду ворога, але не затасуйте в колоду карту, яку ворог використовує в бою. Після завершення бою цю карту скидають, і вона формує новий скид.



ХОДИ ВОРОГІВ

На відміну від гравців, вороги не виконують 2 дії. У свій хід ворог намагається атакувати один раз, переміщуючись за потреби. (Ворог ніколи не атакує двічі за один хід, навіть якщо він починає хід у суміжній із ціллю комірці.)

ВИБІР ЦІЛІ

Визначте, якого героя чи помічника атакуватиме ворог, виконавши такі кроки:

- 1. СУМІЖНА ЦІЛЬ.** Якщо ворог перебуває в комірці, суміжній з одним героєм або помічником, він атакує цього героя або помічника. Якщо ворог суміжний більше ніж з одним героєм чи помічником, то гравці вирішують, кого атакуватиме ворог.
- 2. НАЙБЛИЖЧА ЦІЛЬ.** Якщо в суміжних комірках немає цілі, то ворог переміщується (в межах своєї дальності переміщення), щоб атакувати найближчу можливу ціль. Якщо ворог може дістатися до найближчої цілі кількома маршрутами, він вибирає найкоротший маршрут. Якщо є кілька найближчих цілей, гравці самі вибирають ціль. Якщо є кілька найкоротших маршрутів, гравці самі вибирають маршрут.
- 3. НЕМАЄ ЦІЛІ.** Якщо в межах дальності переміщення ворога немає жодної цілі, ворог не переміщується і не атакує. Натомість просуньте маркер загрози на **1** поділку вперед.

10



ПРИКЛАДИ ВИБОРУ ЦІЛІ

ПРИКЛАД 1. На початку свого ходу Нетля перебуває в комірці, суміжній з Теслою та Дейзі. Вони обидвоє суміжні з Нетлею, тому гравці самі вирішують, кого атакуватиме Нетля.

ПРИКЛАД 2. Біля Нетлі немає суміжних ворожих бійців, тому він буде переміщуватися й атакувати. Дальність переміщення Нетлі — 3 комірки. Золотокрил розміщується за 2 комірки від Нетлі, а Дейзі — за 3 комірки. Золотокрил ближче, тому Нетля переміщується на 2 комірки, щоб опинитися в суміжній із Золотокрилом комірці, й атакує його.

ПРИКЛАД 3. Лавлендська жаба не суміжна з жодним ворожим бійцем, тому вона шукає найближчу ціль. Дальність переміщення Жаби — 3, але найближчий ворожий боєць перебуває на відстані 4 комірок, тому Жаба не переміщується. Тепер ви просуваєте маркер загрози на 1 поділку вперед, і Лавлендська жаба завершує свій хід.

АТАКИ ВОРОГІВ

Коли ворог атакує бійця, покладіть на стіл долілиць верхню карту колоди ворога. Тепер оборонець може вибрати карту оборони з руки й покласти її долілиць перед собою (це повинна бути карта, яку боєць-оборонець може зіграти). Насамкінець одночасно відкрийте обидві карти й розіграйте атаку.

На карті ворога вказано її значення атаки. Якщо карта має ефект, застосуйте його. Потім розіграйте бій як зазвичай. Після цього покладіть обидві зіграні карти у відповідні скиди.

ВИБУВАННЯ ГРАВЦЯ

Гравець вибуває лише тоді, коли всі його бійці загинули. Інакше гравці по черзі виконують ходи тими бійцями, які в них залишилися. Коли гравець вибуває, вилучіть його карту ініціативи. Якщо карта ініціативи вже відкрита, вилучіть її негайно; якщо ні — вилучіть її тоді, коли вона буде відкрита. Потім продовжуйте гру. Ефекти ворогів не впливають на гравців, що вибули.

КІНЕЦЬ РАУНДУ

Після того як ви зіграєте останню карту з колоди ініціативи й усі бійці виконають свої ходи, застосуйте всі ефекти кінця раунду (в нижній частині карт ініціативи), по одному, зліва направо. (Деякі карти не мають ефектів.) Після застосування всіх ефектів кінця раунду перетасуйте разом карти ініціативи й почніть новий раунд.

ВАЖЛИВО Посіпаки Лавлендська жаба й Королева мурах можуть додавати нові карти в колоду ініціативи. Ці нові карти додають тоді, коли ви тасуєте разом карти ініціативи після того, як застосуєте всі ефекти кінця раунду.



КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується, коли гравці перемагають (усі лиходії гинуть) або коли гравці програють (лиходій 4 рази виконує своє завдання або всі бійці гравців гинуть).



ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА НЕТЛЯ

МОСТИ

Кожен міст з'єднує дві комірки (як показано на жетоні моста), і ці комірки стають суміжними. Бійці можуть переміщуватися або атакувати через міст між двома комірками як зазвичай. Жетон моста — це не окрема комірка; бійці не можуть зупиняти своє переміщення на мості.

Щоразу коли маркер загрози досягає останньої поділки треку загрози, Нетля знищує міст із найменшим числом. (Номери мостів надруковані на ігровій мапі біля клітинок для жетонів.)

ЖЕТОНИ БІДИ

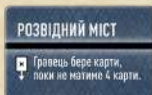
На мості може бути до 8 жетонів біди. Якщо внаслідок ефекту вам треба викласти жетони біди, а їх недостатньо в запасі, то гравці викладають стільки, скільки можуть. Потім просуньте маркер загрози треком загрози на 1 поділку за кожен жетон біди, який ви не змогли викласти.



АКТИВАЦІЯ МОСТА

Після того як гравець завершить дію маневру, він може скинути карту, щоб активувати міст, біля якого є один з його суміжних бійців. За одну дію гравець може активувати лише один міст. Якщо біля бійців є кілька суміжних мостів, то гравець може вибрати, який міст активувати. Активувавши міст, застосуйте його ефект і вилучіть з нього жетони біди (див. нижче). Ви не зобов'язані застосувати ефект моста.

12



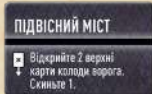
Розвідний міст. Виберіть гравця. Він бере карти, поки не матиме на руці 4 карти. (Необов'язково добирати до 4 карт на руці.)



Критий міст. Виберіть бійця. Він відновлює до 3 одиниць здоров'я. (Гравці не можуть таким способом повернути у гру загиблого бійця.)



Арковий міст. Виберіть бійця (ворожого або дружнього). Перемістіть цього бійця на відстань до 3 комірок.



Підвісний міст. Виберіть ворога, який досі перебуває в грі. Подивіться 2 верхні карти його колоди. Скиньте одну з них, а іншу поверніть на верх колоди.

ВИЛУЧЕННЯ ЖЕТОНІВ БІДИ

Незалежно від того, застосував гравець ефект моста чи ні, він може вилучити з цього моста таку кількість жетонів біди, що дорівнює значенню **ПОЛІПШЕННЯ** карти, яку він скинув. Це сповільнить виконання Нетлею свого завдання.



ЗАВДАННЯ: ЗРУЙНУВАТИ МОСТИ

Завдання Нетлі — руйнувати мости. Наприкінці кожного раунду ви застосовуєте вміння карти ініціативи Нетлі, що переміщує маркер загрози. Перемістіть маркер загрози на 1 поділку вперед, а також на 1 додаткову поділку за кожен жетон біди на мості з найменшим номером. Коли маркер загрози досягає останньої поділки треку загрози, Нетля завершує своє завдання, і міст із найменшим номером руйнується. Нетля не повинен перебувати в комірці, суміжній з мостом. Ігноруйте будь-які додаткові поділки треку, на які міг би переміститися маркер загрози.

Коли Нетля руйнує один з перших трьох мостів, вилучіть зруйнований міст таким способом:

1. Перемістіть усі маркери біди зі зруйнованого моста на наступний міст з найменшим номером.
2. Вилучіть жетон зруйнованого моста й покладіть його в крайню ліву клітинку «Зруйнований міст» біля треку загрози.
3. Застосуйте 2 ефекти, з'єднані лініями з клітинкою зруйнованого моста.
4. Покладіть маркер загрози на першу поділку треку загрози.

Після руйнування мосту комірки з обох кінців моста більше не вважають суміжними; бійці більше не можуть переміщуватися між ними або атакувати через них бійцем ближнього бою. (Бійці дальнього бою все ще можуть атакувати комірки в тій самій зоні як зазвичай.)

Якщо Нетля зруйнує **четвертий міст**, герої зазнають поразки!

ПРИКЛАД. Наприкінці раунду на мосту № 1 є 3 жетони біди. Уміння Нетлі застосовують відповідно до треку ініціативи, а маркер загрози просувують загалом на 4 поділки вперед (на 1 поділку, а також по 1 поділці за кожен жетон біди на мосту). Унаслідок цього маркер загрози переміщується в кінець треку загрози. Три жетони біди переміщують на міст № 2. Жетон моста № 1 кладуть у першу клітинку «Зруйнований міст» у верхній частині ігрової мапи й застосовують обидва ефекти. Насамкінець маркер загрози переміщують на першу поділку треку.

ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА МАРСІАНИН

ЛУГИ

Карта містить 8 лугів (пронумерованих від 1 до 8). Луг межує з усіма комірками по своєму периметру. Деякі комірки межують із двома лугами. Кожен луг може містити до 8 прибульців. Луг без жетонів прибульців вважають **порожнім** лугом. Луг принаймні з одним жетоном прибульця вважають **зайнятим**.



14 ПРИБУЛЬЦІ

Марсіанин посилає прибульців на луги, щоб захопити Землю. Прибульці — не бійці, їх не можна атакувати, а також вибирати ціллю будь-яких ефектів. Якщо внаслідок ефекту вам треба викласти жетони прибульців, а їх недостатньо в запасі, то гравці викладають стільки, скільки можуть. Потім перемістіть маркер загрози треком загрози на **1** поділку за кожен жетон прибульця, який ви не змогли викласти.



ВИЛУЧЕННЯ ЖЕТОНІВ ПРИБУЛЬЦІВ

Після того як гравець завершив дію маневру, він може вилучити одного прибульця з лугу, який межує з коміркою, де перебуває один з його бійців. Гравець може вилучити прибульця незалежно від того, чи переміщував він своїх бійців. Якщо комірки бійців гравця межують більше ніж з одним лугом, гравець усе одно може вилучити з лугу тільки одного прибульця.

ЗАВДАННЯ: НАШЕСТЯ

Коли маркер загрози досягне кінця треку загрози, переверніть крайній лівий жетон нашестя горілиць. Він залишається відкритим до кінця гри.

Карти Марсіанина мають ефекти з одним із чотирьох символів нашестя. Якщо відповідний жетон нашестя лежить горілиць, застосуйте його ефект як зазвичай. Інакше ігноруйте цей ефект.

Якщо Марсіанин відкриває **четвертий жетон нашестя**, герої програють!



ІНШІ БІЙЦІ UNMATCHED

Гра «Дивовижні оповідки» сумісна з героями з інших наборів Unmatched. Карти з інших наборів додаватимуть різноманітності кожній партії.

ВИБІР СУПЕРНИКА

Ви трактуєте ворога так, ніби за нього грає суперник. Наприклад, карта «Каверза», яка скасовує всі ефекти на карті суперника, скасовує ефекти на карті ворога. Однак ворогів не можна вибирати за допомогою будь-якого ефекту. Ігноруйте будь-який ефект, що містить текст «виберіть суперника».

РІШЕННЯ ВОРОГІВ

Вороги не можуть ухвалювати рішення і не роблять цього. Якщо текст ефекту каже, що ворог може щось зробити, то він цього не робить. Якщо ефект дає йому змогу зробити щось до максимальної кількості разів, він робить це 0 разів. Якщо ефект дає змогу ворогові зайняти одну з кількох можливих комірок, гравці вирішують, де його розмістити. Якщо будь-який ефект вимагає від ворога вибрати між двома або більше варіантами, він не робить цього й ефект ігнорують.

НАДРУКОВАНЕ ЗНАЧЕННЯ

Надруковане значення карти в колоді або на руці ворога — це значення її атаки. У бою використовуйте значення атаки, якщо ворог атакує, і значення оборони, якщо він обороняється.

МАЛІ БІЙЦІ

Вороги ігнорують малих бійців, визначаючи цілі, до яких треба переміщуватися й атакувати.

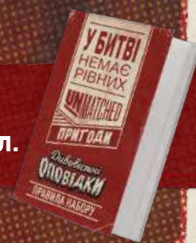
УЗЯТТЯ КАРТ

Якщо внаслідок ефекту ворог повинен узяти певну кількість карт, затасуйте вказану кількість карт з верху його скиду назад у його колоду. Якщо карт замало, затасуйте в колоду весь скид. Вороги не можуть виснажитися.

ПОВЕРНЕННЯ КАРТИ НА РУКУ

Якщо внаслідок ефекту треба повернути карту саме на руку суперника, покладіть цю карту на верх його колоди.

ПРАВИЛА НАБОРУ Щоб дізнатися більше про героїв цього набору, прочитайте їхню книжку правил.



СКЛАДНІША ГРА

Ви можете ускладнити гру, використовуючи карти дивовижних подій. Приготувавши гру як зазвичай, виберіть від 1 до 3 карт (або перетасуйте й візьміть випадкові карти). Що більше карт ви використаєте, то складнішою буде гра. Покладіть їх горілиць біля ігрової мапи. Вони діють протягом усієї гри. (Примітка: деякі комбінації героїв і карт дивовижних подій можуть сильно ускладнити гру. Удачі!)

ХОЧЕТЕ ПОЗМАГАТИСЯ?

Ви можете використовувати героїв з цього набору, щоб грати в стандартну версію Unmatched. Ви навіть можете грати на полях битв з цього набору. Якщо ви граєте на полі бою «Пойнт-Плезант», не розміщуйте жетони мостів на ігровій мапі.



ПОСІПАКИ



КОРОЛЕВА МУРАХ

Королева мурах виступає в ролі мінібоса, просуваючи маркер трекком загрози. Вона також додає в колоду ініціативи карти «Дивний феромон», що активують додаткові ефекти наприкінці раунду, поки вона не зазнає поразки.



СЛИЗ

Слиз залишає на ігровій мапі жетони кислоти, які завдають поранень героям і помічникам, що зупиняються на них. Слиз також має ефекти, що завдають поранень героям і помічникам у його зоні чи суміжних комітках.



ДИЯВОЛ ІЗ ДЖЕРСІ

Диявол із Джерсі змушує гравців скидати карти, як із рук, так і з колоди. Він може скасовувати дію карт, назва яких збігається з назвою карти у скиді цього гравця.



СКУНСОВА МАВПА

Скунсова мавпа завдає сильних ударів. Дуже сильних. Вона виконує додаткові ходи, коли програє бій, і може тероризувати помічників.



ТАРАНТУЛ

Тарантул залишає на ігровій мапі жетони павутиння, які зупиняють героїв та їхніх помічників, що переміщуються у комірки з ними. Тарантул сильніший, коли він у комірці з жетоном павутиння.



ЛАВЛЕНДСЬКА ЖАБА

Лавлендська жаба кладе в колоду додаткові карти ініціативи, що дозволяє їй атакувати до чотирьох разів за раунд. Вона також завдає поранень суперникам у суміжних комітках.

ТВОРЦІ ГРИ

Unmatched — це весела гра від провісників біди з Restoration Games, створена на основі гри Star Wars: Epic Duels, розробленої Крейгом ван Нессом і Робом Давіо та виданої Мілтоном Бредлі. Правила зон створені на основі Pathfinder System з гри Tannhauser, розробленої Вільямом Гросселіном і Дідьє Полі та виданої компанією Fantasy Flight Games.

Автори «Unmatched. Пригоди»:

Даррен Рекнер та Джейсон Гаґер з Durdle Games

Розвиток гри:

Браян Нефф, Ноа Коен, Роб Давіо та Джастін Д. Джейкобсон

Графічний дизайн: Джейсон Тейлор, Ліндсі Давіо, Іен Рід та Джейсон Д. Кінґслі

Ілюстрації обкладинки та карт ворогів: Кванчай Морія

Ілюстрація поля бою «Макмінвілл»: Настя Лен

Ілюстрація поля бою «Пойнт-Плезант»: Джей Джей Аріоза

Редагування правил: Джейсон Д. Кінґслі

Управління проєктом: Браян Нефф

Маркетинг: Сюзанна Шелдон



©2023 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, FL 33323. www.restorationgames.com

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ «GEEKACH GAMES»

Керівник проєкту: Олександр Ручка

Випускова редакторка: Алла Костовська

Редактор: Сергій Лисенко

Перекладач: Святослав Михаць

Дизайн і верстка: Артур Патрихалко

Українське видання ©2023 Geekach — www.geekach.com.ua.

IELLO — 9, avenue des Érables, lot 341 — 54180 Heillecourt, Франція. www.iello.com

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.



restorationgames.com



www.geekach.com.ua



www.iello.com