

## КОМПОНЕНТЫ



### ЭРЕДИН

- ▷ 30 карт
- ▷ 1 фигурка Эредина
- ▷ 1 карта персонажа

- ▷ 4 фишки всадников
- ▷ 1 счётчик здоровья

### ЙЕННИФЭР/ТРИСС

- ▷ 30 карт
- ▷ 1 фигурка Йеннифэр
- ▷ 1 фигурка Трисс

- ▷ 2 карты персонажей
- ▷ 1 фишка Йеннифэр/Трисс
- ▷ 2 счётчика здоровья

### ФИЛИППА

- ▷ 30 карт
- ▷ 1 фигурка Филиппы
- ▷ 1 карта персонажа

- ▷ 1 фишка Дийкстры
- ▷ 2 счётчика 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



## ЙЕННИФЭР И ТРИСС: СОПЕРНИЦЫ

Во время странствий по Континенту нередко приходится делать сложный выбор.

В начале игры решите, кто будет вашим героем — Йеннифэр или Трисс. Другая чародейка будет помощником. Используйте для игры соответствующую фигурку героя и карту персонажа, а также переверните фишку помощника и счётчики здоровья на нужные стороны (у героя будет 14 здоровья, а у помощника — 6).



## ЙЕННИФЭР

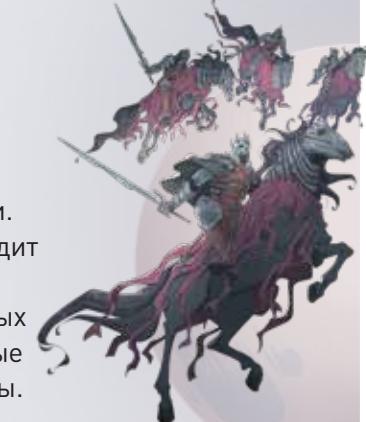
Йеннифэр способна вложить в свои заклинания колоссальный объём энергии. Если Йеннифэр — герой и она атакует, на этапе применения эффектов **НЕМЕДЛЕННО**, можете УСИЛИТЬ её атаку (сбросить 1 карту из руки и прибавить её значение УСИЛЕНИЯ к значению атаки). Этот эффект нельзя отменить. Если ваша карта имеет эффект **НЕМЕДЛЕННО**, вы выбираете, в каком порядке применять его и способность Йеннифэр.

## ТРИСС

Смертоносная магия Трисс может обрушиться на врага, когда он меньше всего этого ожидает. Если Трисс — герой, после того как она заканчивает выполнять приём, выбирайте одного смежного с ней бойца и наносите ему 2 урона. Вы обязаны это делать, даже если с ней смежны только союзные бойцы.

## ЭРЕДИН: КОРОЛЬ ДИКОЙ ОХОТЫ

Эредин командует Красными всадниками. Когда все они повержены, Эредин приходит **В ЯРОСТЬ**: его значение перемещения становится равно 3, значения ваших боевых карт увеличиваются на 1, а также некоторые карты получают дополнительные эффекты.

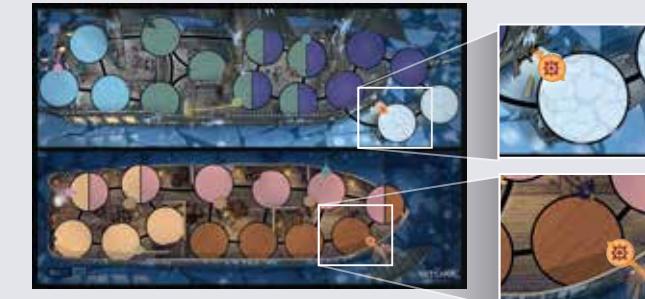


## ФИЛИППА: НА ДВА ШАГА ВПЕРЕДИ

Могущественную волшебницу и опасную заговорщицу невозможно застать врасплох. В конце вашего хода, если у вас в руке меньше 4 карт, можете взять столько карт, сколько вам не хватает до 4. Вы не обязаны использовать эту способность каждый ход.

## ПОЛЕ БОЯ: ПЕРЕХОДЫ

Поле «Нагльфар» XIV состоит из двух палуб корабля. Некоторые ячейки верхней палубы соединены переходами с ячейками нижней палубы — они отмечены цветными символами. Ячейки с одинаковыми символами считаются смежными для перемещения, атаки и любых других эффектов, точно так же, как если бы они были соединены обычной чёрной линией.



Ячейки с одинаковыми символами считаются смежными.

## 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

**Полиморфия:** помещаете Филиппу на свободную ячейку, а карту приёма кладёте перед собой. Пока она лежит перед вами, значение перемещения Филиппы равно 5. В конце каждого своего хода проверяйте, есть ли в зоне Филиппы хотя бы один боец противника. 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.



## АВТОРЫ

*Unmatched* была улучшена мутагенами и представляет собой переосмыщенную 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 Дидае 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 Александр

**Концепты карт:** Брик Александр

**Иллюстрации на картах Эредина:** Бэйли Розенлунд

**Иллюстрации на картах Йеннифэр и Трисс:** Элиза Болли

**Иллюстрации на картах Филиппы:** Логан Лубера

**Иллюстрация на поле Нагльфар:** Гаррет Кайда

**Иллюстрация на поле Улицы Новиграда:** 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 Сквородин

© 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 и его серией 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



В БИТВЕ  
НЕТ РАВНЫХ™

UNMATCHED™

THE WITCHER®  
ГИБЕЛЬ КОРОЛЕВСТВ



## ПРАВИЛА НАВОРА