
ПО ВРЕМЕ
НА БИТКА
НЯМА РАВНИ™

НЕСРАВНИМИ

Сенки
и мълчи

ПРАВИЛА

ОСТАНЕТЕ ЗРЕДНО!

Доктор Джекил

БРАЧНА ТЕРАПИЯ

Кръвната банка на Д-Р АКУЛА

ДАРЕТЕ ДНЕС!

Умираме си да помагаме на живите с вашата кръв. Без значение колкото кръв на група сте, ние сме доста сигурни, че ще използваме добре вашето дарение. Елате днес, преди новия в нужда да си отиде.

ШАПКАРНИЦАТА НА НЕВИДИМИЯ

МЪЖКИ ШАПКИ

| | | |
|---|---|--|
| <p>№1241. СЕЛОРА различни цветове обилноле филц</p> <p>21. » и 19.50 филц екстра едноразно 35. » и 34. »</p> | <p>№ 192.3 БОМЕ от мерино модерни цветове</p> <p>Цена 14.50 и 12.50 чист филц</p> <p>38. » 34. » 25. » 21. »</p> | <p>№ 12413. ДИЛИНДЪР от копрена, брилянтна лъскавина</p> <p>Цена 55. » и 50. »</p> |
| <p>№1242-2 БОМЕ английско мерино</p> <p>19.50 16.50 и 12.50 филц</p> <p>34. » 30. » и 27. » с добавка zero 37. »</p> | <p>№ 10417. КАСКЕТ английски 3 части, модерен плат</p> <p>12.50 10.50 8.90 7.50 6.50 5.90 и 4.90</p> | <p>№ 1219. КАСКЕТ от синя вълна кожена козирка</p> <p>12.50 и 9.90 екстра качество</p> <p>24. » и 18. »</p> |

ШЕРЛОК ХОЛМС

ДЕТЕКТИВ КОНСУЛТАНТ

УЛИЦА „БЕЙКЪР“ 221-Б

ОЗ

СИСТЕМАТА НА
НЕСРАВНИМИ

СПЕЦИАЛНО
ИЗДАНИЕ

Сенки
и мъгли



Н

ЕСРАВНИМИ

Несравними е игра с миниатюри, която представлява сблъсък на бойци от всякакви светове - познатите легенди от книгите и екрана в целия им блясък. Всеки герой има уникално тесте с карти, което приляга на неговия боен стил.

Може да комбинираш и да изправиш един срещу друг бойци от което и да е издание на поредицата *Несравними*. Но не забравяй, накрая може да има само един победител!

СЪДЪРЖАНИЕ

4 ФИГУРИ НА
ГЕРОИ



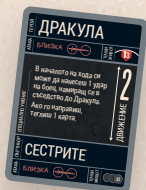
120 КАРТИ С
ДЕЙСТВИЯ



5 ДИСКА ЗА ТОЧКИ
ЖИВОТ



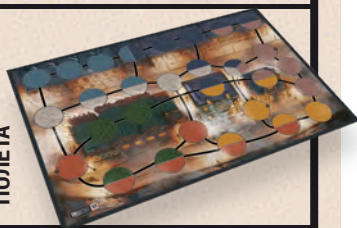
4 КАРТИ НА
ПЕРСОНАЖИТЕ



4 ЧИПА ЗА
ПАРТНЬОРИТЕ



1 ДВУСТРАННО
ТАБЛО С 2 БОЙНИ
ПОЛЕТА



4 ДРАКУЛА

- ▷ 30 карти с действия
- ▷ 1 фигура на Дракула
- ▷ 1 карта с персонаж Дракула
- ▷ 3 чипа с партньори сестри
- ▷ 1 диск за точки живот

ДЖЕКИЛ И ХАЙД

- ▷ 30 карти с действия
- ▷ 1 фигура на Джекил и Хайд
- ▷ 1 карта с персонаж Джекил и Хайд
- ▷ 1 маркер за преобразяване
- ▷ 1 диск за точки живот

НЕВИДИМИЯ

- ▷ 30 карти с действия
- ▷ 1 фигура на Невидимия
- ▷ 1 карта с персонаж Невидимия
- ▷ 3 плочки с мъгла
- ▷ 1 диск за точки живот

ШЕРЛОК ХОЛМС

- ▷ 30 карти с действия
- ▷ 1 фигура на Шерлок Холмс
- ▷ 1 карта с персонаж Шерлок Холмс
- ▷ 1 чип с партньор Уотсън
- ▷ 2 диска за точки живот

Преди първата си игра сглобете дисковете за точки живот, като отделите двата кръга за всеки персонаж и ги свържете с нит.

ГЕРОИ И ПАРТНЬОРИ

Всички твои персонажи в битката се наричат **бойци**, но главният ти боец се нарича **герой**. Героите са представени от фигури, които се придвижват по бойното поле.

Другите ти бойци се наричат **партньори**. Повечето герои притежават по един партньор. Някои герои имат множество партньори, а други не разполагат с нито един. Партньорите са представени от чипове, които се придвижват по бойното поле.

Всеки герой има **специално умение**, описано на картата на персонажа му. Тази карта включва също и **характеристиките** на твоите бойци, в това число и **стартовите точки живот** на твоя герой и неговия партньор. Точките живот на бойците се проследяват на отделни дискове. Точките живот на бойците не може да надвишават най-голямата стойност, обозначена на диска.

Ако твоят герой има множество партньори, всеки от тях има само по 1 точка живот (освен ако не е посочено друго). В този случай на картата на персонажа са обозначени броя на партньорите, вместо точките им живот.

05

КАК СЕ ИГРАЕ

Играчите се редуват да придвижват своите бойци по бойното поле, да изпълняват маневри и да атакуват противниковите бойци. За да спечелиш, трябва пръв да победиш героя на противника, което се случва, когато точките му живот са свалени до нула.

Тези инструкции за подготовка на играта и последващите правила са за игра с **2-ма** играчи. За правила за отборна игра с 3-ма или 4-ма играчи виж на страница 18.

ПОДГОТОВКА ЗА ИГРА

1. Избери бойно поле и го постави на масата.
2. Всеки играч избира герой и взима съответните 30 карти с действия, карта на персонажа, фигура, чипове с партньори, дискове за точки живот и всички останали компоненти за своя герой.
3. Всеки играч настройва стартовите точки живот на своя герой и партньор на съответстващите дискове за точки живот. Началните точки живот са изобразени на картите на персонажите (партньорите без такъв диск имат само по 1 точка живот).
4. Всеки играч размесва картите си с действия, за да формира своето тество и го поставя с лицето надолу, след което изтегля **5** карти за стартовата си ръка.
5. По-младият играч поставя своя герой на позиция **1** на бойното поле. След това той поставя неговите партньори на отделни позиции, в рамките на **същата зона** като своя герой. Ако героят е на позиция, която е част от множество зони, партньорите му може да започнат, в която и да е от тях. Ако трябва да вземеш стартово решение за боеца си в началото на играта, направи го сега (в това издание на играта няма такива герои).
6. По-възрастният играч поставя своя герой на позиция **2** от бойното поле, след което поставя своите партньори по правилата от **стъпка 5**.
7. По-младият играч започва играта с първия си ход.

06



ПОЗИЦИИ И ЗОНИ

Бойното поле е съставено от кръгли **позиции**, по които бойците се придвижват. Всяка позиция побира само по 1 боец.

Две позиции, свързани с линия, са **съседни**. Тези връзки се използват при определянето на достъпен вражески боец, когото можеш да атакуваш, както и за различни ефекти на картите.

Позициите от бойното поле са разделени в отделни **зони**, които са маркирани с различни цветовете. Всички позиции, съдържащи даден цвят, са част от една зона (дори да са в различни части от бойното поле).

Ако дадена позиция съдържа няколко цвята, тя се счита за част от няколко зони. Зоните се използват при определяне на целта на атака от разстояние, както и при различни ефекти на картите.



ХОД НА ИГРАТА

В своя ход **трябва да извършиш 2 действия**, като не може да пропуснеш действие. Може да изпълниш две различни действия или пък едно и също действие два пъти.

Възможните действия са:

- ▷ **ДВИЖЕНИЕ**
- ▷ **МАНЕВРА**
- ▷ **АТАКА**

Лимитът на **картите в ръката ти** е **7**. Ако имаш повече от **7** карти в края на хода си, трябва да намалиш ръката си до **7** карти, като сложиш изхвърлените в **тестето ти с изчистени карти**.

Следва ходът на противника ти.



АНАТОМИЯ НА КАРТАТА

А тип карта:



Атака



Защита



Маневра



Универсална
(атака или защита)

Б сила на атаката или защитата
(ако има такава)

В боецът, който може да
я използва

Г име на картата

Д ефект при изиграване
(ако има такъв)

Е БОНУС

Ж тестето, от което е картата

З брой копия на картата в тестето



Всеки герой има различно тесте, но някои карти може да се срещнат при повече от 1 герой.

ДЕЙСТВИЕ: ДВИЖЕНИЕ

Когато извършваш действието **движение**, първо **теглиш** най-горната карта на тестето си, след което **може да придвижиш** твоите бойци.

СТЪПКА 1: ИЗТЕГЛИ КАРТА (ЗАДЪЛЖИТЕЛНО)

Изтегли най-горната карта на тестето си и я добави в ръката си.

Може да имаш повече от **7** карти в ръката си по време на твоя ход, но трябва да намалиш ръката си до **7** карти в края на хода си, ако имаш излишна бройка.

ТЕГЛЕНЕ НА КАРТИ Теглене на карти — дали чрез действието **движение**, или в следствие на ефект от карта — то е задължително, освен ако не е уточнено обратното.

Когато картите в тестето ти свършат, бойците ти са **изтощени**. Всеки път щом трябва да теглиш карта, а бойците ти са изтощени, не размесвай тестето си с изчистени карти. Вместо това, всички твои бойци веднага губят по **2** точки живот.

09

СТЪПКА 2: ПРЕМЕСТИ БОЙЦИТЕ СИ (ПО ИЗБОР)

Твоята карта на персонажа показва **точките ти за движение**. В тази стъпка може да преместиш всеки твой боец (*един по един*) с до толкова позиции, колкото са точките ти за движение, указани на картата на персонажа ти. Също така може да подсилиш своето движение, като му добавиш БОНУС (*виж следващата страница*).

Когато местиш боец, всяка позиция, в която той влиза, трябва да е съседна на предишната му. Ти **може** да придвижиш боец през позиции, заети от други приятелски бойци (т.е. твоите), но той не може да завърши движението си на заето поле. **Не може** да придвижиш боец през позиции, заети от противникови бойци.

Може да преместиш бойците си в каквато последователност избереш, но трябва да завършиш движението на избрания боец, преди да местиш следващия. Не си длъжен да придвижваш всички бойци на едно и също разстояние; избираш за всеки поотделно. Може също така и да не преместиш изобщо свой боец.

ВАЖНО

Ако ефект на карта ти позволява да местиш бойци на противника, трябва да спазваш същите правила, но от негова гледна точка.

БОНУС

Когато изпълняваш действието **движение**, ти може да го **подсилиш**. Изчисти една карта от ръката си и добави стойността на нейния **БОНУС** към точките за движение на боеца. Игнорирай ефекта на изчистената карта.

Някои ефекти (като картата на Дракула *Погледни ме в очите*) ти позволяват да ползваш БОНУСА на карти, за да подсилиш и други неща, като например силата на атаката или защитата.

Кarti, които не може да се използват, тъй като боецът, за когото са предназначени, е сразен, може да бъдат изчистени от ръката за бонуси.

10

ДЕЙСТВИЕ: МАНЕВРА

Когато извършваш действието **маневра**, избираш карта *Маневра* от ръката си (обозначена със символа ⚡) и я играеш с лицето нагоре. Трябва да обявиш кой от бойците ти ще използва картата *Маневра*; той е **активният** боец. Върху всяка карта от тестето е указано кои бойци може да я играят. Не може да играеш карта *Маневра*, ако посочените бойци са сразени.

Изпълни ефекта на картата, после я постави в тестето с изчистени карти.

ТЕСТЕ С ИЗЧИСТЕНИ КАРТИ

Всеки играч има свое тесте с изчистени карти. Картите, които вече са изиграни, трябва да се поставят в това тесте. Изчистените карти трябва да са с лицето нагоре, за да се разграничават от тестето за теглене. Ти и противникът ти имате право да разглеждате своите и чуждите тестета с изчистени карти по всяко време.



ДЕЙСТВИЕ: АТАКА

Когато извършваш действието **атака**, трябва да посочиш боеца, който ще изпълнява атаката; той е **активният** боец.

Не може да атакуваш, ако нямаш карта за атака в ръката си или нито един от бойците ти няма цел, която да може да нападне.

СТЪПКА 1: ПОСОЧИ ЦЕЛТА СИ

Всеки боец може да атакува друг боец, намиращ се върху **съседна** позиция, независимо в коя зона е.

Бойци с **близка атака** (обозначени със символа ⊕⊖) може да атакуват само бойци, намиращи се върху съседна позиция.

Бойци, атакуващи **от разстояние** (обозначени със символа ↘⊙↗), може да атакуват съседен боец **или** такъв, намиращ се в **същата зона**, без значение на какво разстояние.

СТЪПКА 2: ИЗБЕРИ И РАЗКРИЙ

Като нападател, трябва да избереш **карта с атака** от ръката си и да я поставиш с лицето надолу пред теб; трябва да е карта, която е позволена за атакувания боец. След това защитникът **може** (но не е длъжен) да избере **карта за защита** от ръката си и да я сложи с лицето надолу пред себе си; трябва да е карта, която неговият защитаван се боец може да използва. След като и двамата сте избрали своите карти, ги разкрийте едновременно.

УНИВЕРСАЛНИ КАРТИ

Карти със символа  са **универсални**.

Те може да се използват както за атака, така и за защита. Универсалните карти се броят както за атакуващи, така и за защитни карти, за целите на други ефекти в играта.



11

ДЕЙСТВИЕ: АТАКА (ПРОДЪЛЖЕНИЕ)

СТЪПКА 3: ПРОВЕЖДАНЕ НА БИТКА

Повечето карти имат ефекти, за които е посочено кога трябва да се изпълнят: **ВЕДНАГА**, **ПО ВРЕМЕ НА БИТКА** или **СЛЕД БИТКА**. Освен ако не е посочено обратното, ефектите на картите са задължителни (което може да доведе до нанасяне на удари на собствените ти бойци или други негативни ефекти).

Ако два различни ефекта следва да се изпълнят едновременно, първо се активира **ефектът на защитника**.

След разкриване на картите, активирайте ефектите, настъпващи **ВЕДНАГА**. После активирайте тези, които настъпват **ПО ВРЕМЕ НА БИТКА**.

След това определете резултата от битката. Нападателят нанася **удари** на защитника, равни на разликата между силата на изиграната от него карта с атака и силата на изиграната от защитника карта за защита (ако има такава). За всеки успешен **удар**, нанесен на защитника, той намалява точките си живот с 1, което се отбелязва на диска му за точки живот.

След като резултатът от битката бъде определен, активирайте ефектите на карти, които настъпват **СЛЕД БИТКА**. Дори и боецът на даден играч да е сразен в битката, ако това не е довело до приключване на играта, ефектите на картите **СЛЕД БИТКА** се активират.

След ефектите на картите, активирайте други ефекти, настъпващи след битка, като например **специални умения** на героите.

Всички изиграни карти се поставят в съответните тестета с изчистени карти.

ПОБЕДА В БИТКАТА

Някои ефекти **СЛЕД БИТКА** изискват да се провери кой е спечелил битката.

Нападателят печели битката, ако е нанесъл поне 1 удар на защитника при самата атака (т.е. не от ефекти на карти).

Защитникът печели битката, ако не е понесъл удар от атаката (дори да е понесъл щети от ефекти на карти).

СРАЗЯВАНЕ НА БОЕЦ

Когато твой боец остане с **0 точки** живот, по каквата и да е причина, той е **сразен**.

Ако партньорът на героя ти бъде сразен, неговият чип се премахва веднага от бойното поле (партньор без диск за точки живот има само 1 точка живот и бива сразен, ако понесе дори 1 удар).

Ако **героят** ти бъде **сразен**, **губиш** играта веднага.



ПОБЕДА

Когато **героят на твоя противник** бъде **сразен**, т.е. когато са му останали 0 точки живот, играта приключва веднага и ти печелиш!

(При отборна игра и двата противникови героя трябва да бъдат сразени.)

13



ПРИМЕРНА БИТКА

Деси играе с
Шерлок Холмс.

Дани играе
с Дракула.

Сега е ходът на
Деси и тя иска да
атакува Дракула.



14
Деси атакува Дракула с Холмс. Тя не иска да играе **МЕТОДИ ЗА РАЗСЛЕДВАНЕ** защото Дани има само една карта в ръката си, а пък **СЛУЖЕБЕН РЕВОЛВЕР** е карта за д-р Уотсън. Тя играе **ОТВЕТЕН УДАР** като карта за атака с лицето надолу.

Дани играе в защита картата **УСТРЕМ** с лицето надолу.





В случая няма ефекти **ВЕДНАГА** или **ПО ВРЕМЕ НА БИТКА**. Картите **ОТВЕТЕН УДАР** и **УСТРЕМ** имат еднаква сила **3**, поради което атаката не нанася удари. Дракула печели битката (защото не понася удари).

И двете карти имат ефекти **СЛЕД БИТКА**. Защитникът (Дракула) активира своя ефект пръв. Дани премества Дракула с 3 позиции, до д-р Уотсън.

Сега се активира **ОТВЕТЕН УДАР**. Дракула вече не се намира до Холмс, затова Деси не може да му нанесе удари. Една от сестрите се намира в съседство до Холмс, но **ОТВЕТЕН УДАР** позволява да се нанесат удари само на боеца, участвал в битката, затова ефектът на картата не се изпълнява.



СПЕЦИАЛНИ ПРАВИЛА ЗА ТОВА ИЗДАНИЕ

БОЙНО ПОЛЕ: ТАЙНИ ПРОХОДИ

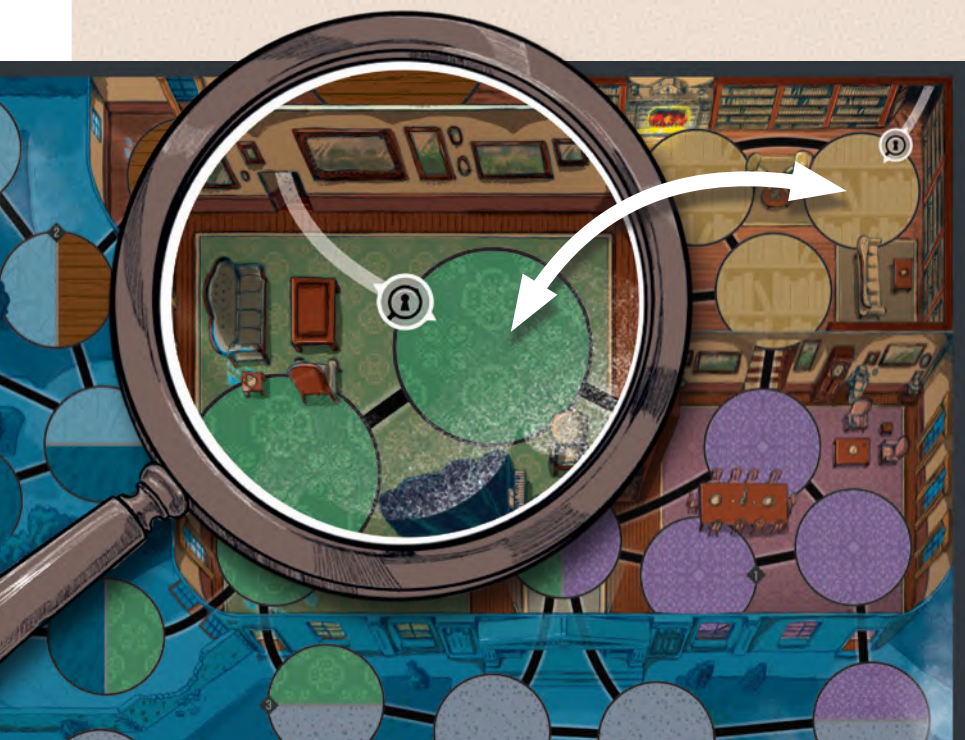
Бойното поле **V** включва тайни проходи, които може да бъдат ползвани от бойците за по-бързо **придвижване**. Позициите с такива проходи са маркирани със символ **1**, заедно с бяла линия, която отвежда настрани. Бойците може да се придвижват от една позиция с таен проход до друга такава, все едно двете позиции са съседни. Едно такова преместване изразходва 1 точка за движение.

Позициите с тайни проходи **не** се считат за съседни за никаква друга цел освен за движение. Това означава, че те не се смятат за съседни при близки атаки или за различните ефекти в играта.

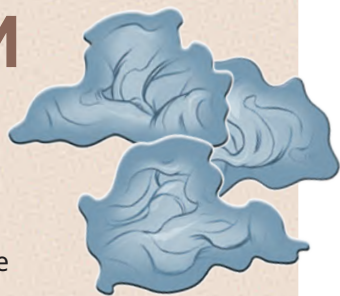
Големи фигури **не може** да преминават през тайни проходи. (Това издание на играта не съдържа големи фигури)

16

БЕЛЕЖКА



НЕВИДИМИЯ: МЪГЛИ



Невидимия разполага с 3 плочки с мъгла. В началото на играта тези плочки се поставят върху отделни позиции в неговата зона, както се разполагат партньори.

Когато Невидимия играе защитна карта, докато е стъпил върху позиция с мъгла, той добавя 1 към силата на защита си. Това умение не е ефект на карта и не може да бъде отменено от карта **ФИНТ** или други подобни.

Невидимия може да се придвижва от една позиция с мъгла върху друга позиция с мъгла, все едно са съседни. Това движение обаче следва всички останали правила за движение. Например Невидимия може да се премести от една позиция с мъгла през друга позиция с мъгла, съдържаща приятелски боец, стига да не приключи движението си там. От друга страна той не може да се придвижи през позиция с мъгла, съдържаща вражески боец. Останалите бойци се придвижват през позиции с мъгла, все едно не съдържат никакви плочки.

При преместването на плочки с мъгла, позициите се отброяват както при движението на боец. Плочките обаче може да преминават през позиции, съдържащи различни бойци или чипове, както и да се поставят върху вече заети позиции (от бойци или различни чипове). Върху една позиция може да стои само една плочка с мъгла.

Позициите, съдържащи мъгла, все още се считат за част от изобразената на тях зона за целите на атаката от разстояние и различните ефекти в играта.

17



ОТБОРНА ИГРА

Несравними може да се играе и на **отбори по 2-ма**.

Съотборниците сядат един до друг от едната страна на бойното поле и може да обсъждат своите карти и тактики, но всеки играч контролира самостоятелно собствените си бойци. Всички бойци във вашия отбор се считат за приятелски. За отборна игра с трима играчи, единият играч контролира два героя и техните партньори от единия отбор.

Изберете бойно поле с четири стартови полета.

(Някои бойни полета от други версии на играта имат само две стартови полета и не може да се ползват в отборна игра)

При подготовката за игра участниците поставят своите герои, като се редуват по следния начин:

- ▷ Първият играч от отбор **А** поставя героя си на позиция **1**.
- ▷ Първият играч от отбор **Б** поставя героя си на позиция **2**.
- ▷ Вторият играч от отбор **А** поставя героя си на позиция **3**.
- ▷ Вторият играч от отбор **Б** поставя героя си на позиция **4**.

Когато поставя своя герой, всеки играч слага и партньорите му в същата зона, както обикновено.

По време на играта, участниците се редуват да играят по следния начин:

- ▷ Първият играч от отбор **А** играе хода си.
- ▷ Първият играч от отбор **Б** играе хода си.
- ▷ Вторият играч от отбор **А** играе хода си.
- ▷ Вторият играч от отбор **Б** играе хода си.

Тази последователност се запазва през цялата игра.

Когато нечий герой бъде сразен, фигурата му се отстранява от бойното поле. Играчът продължава да играе своите ходове, докато все още разполага с поне един партньор. Ако всичките бойци на някой играч бъдат сразени, той бива окончателно елиминиран и не играе повече ходове.

Когато и **двата героя** на **един отбор** бъдат сразени, противниковият отбор печели!

ЗАПОВЯДАЙТЕ!

ТИТАНИЧЕН СПЕКТАКЪЛ

ГОЛЯМАТА
СТЪПКА



МЕДУЗА



НАЛИЧНИ В
ЛЮБИМИЯ ВИ
МАГАЗИН ЗА
НАСТОЛНИ ИГРИ



FANTASMAGORIA
GAMES

ПОЯСНЕНИЯ НА СИМВОЛИТЕ



Тази карта се използва само за **атака**.



Тази карта се използва само за **защита**.



Тази карта се използва за **атака** или за **защита**.



Тази карта се играе заради ефекта си.



Този боец може да атакува от разстояние и отблизо.



Този боец може да атакува само отблизо.

СПЕЦИАЛНИ БЛАГОДАРНОСТИ

Несравними е продукцията на Restoration Games и Mondo Games (двете страни на една монета), която е възродена от Star Wars: Epic Duels, създадена от Крейг Ван Нес и Роб Давио и публикувана от Милтън Брадли. Правилата за зоните са вдъхновени от Pathfinder System на Tannhäuser, създаден от Уилям Грослин и Дидие Поли и публикувани от Fantasy Flight Games.

Автори: Роб Давио и Джъстин Д. Джейкбъксън

Разработка на „Сенки и мъгли“: Крис Ледър

Графичен Дизайн: Джейсън Тейлър, и Линдзи Давио, Кортни Родс и Лаура Дюранд

Дизайн на корицата и картите: Андрю Томпсън

Илюстрация на игралното поле: Иан О`Толе

Превод: Николай Дурков

Редакция: Леда Герова

Благодарим на всички, които ни помогнаха при тестването на играта! Вие наистина сте уникални хора. Специални благодарности Ерик на Ела и Дрю Догърти за прекрасната им работа.

©2019 Restoration Games, LLC. Следните са търговска марка на Restoration Games, LLC: Restoration Games, логото на Restoration Games, Unmatched, логото на Unmatched, слогана "In Battle There Are No Equals", и всичко свързано с дизайна на продукта. Mondo и логото на Mondo Games са търговска марка на Mondo Tees, LLC и се използват само след съгласие. Restoration Games, LLC се намира на 12717 W SUNRISE BLVD, #244, Sunrise, FL 33323.

©2020-2022 IELLO за настоящата версия.

IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341 - 54180 Heillecourt, France

www.iello.com

Българско издание 2022

Фантасмагория ООД

facebook.com/fantasmagoria.bg

kingdom@fantasmagoria.bg

+359 895 61 88 10

Онлайн магазин: www.BigBag.bg



FANTASMAGORIA
GAMES

