

ПО ВРЕМЕ
НА БИТКА
НЯМА РАВНИ™

НЕ СРАВНИМИ

БИТКАТА НА
ДЕГЕНДИТЕ
ЧАСТ ПЪРВА

ПРАВИЛА



ЛЕГЕНДА ◀ C/Y ▶ ЛЕГЕНДА



СИСТЕМАТА НА *НЕСРАВНИМИ*

Несравними е игра с миниатюри, която представлява сблъсък на бойци от всякакви светове - познатите легенди от книгите и екрана в целия си 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



7 ДИСКА ЗА ТОЧКИ
ЖИВОТ



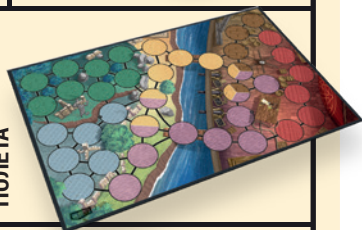
4 КАРТИ НА
ПЕРСОНАЖИТЕ



6 ЧИПА ЗА
ПАРТНЬОРИТЕ



1 ДВУСТРАННО
ТАБЛО С 2 БОЙНИ
ПОЛЕТА



4 СИНБАД

- ▷ 30 карти с действия
- ▷ 1 фигура на Синбад
- ▷ 1 карта с персонаж Синбад
- ▷ 1 чип с партньор Носача
- ▷ 2 диска за точки живот

МЕДУЗА

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

КРАЛ АРТУР

- ▷ 30 карти с действия
- ▷ 1 фигура на крал Артур
- ▷ 1 карта с персонаж крал Артур
- ▷ 1 чип с партньор Мерлин
- ▷ 2 диска за точки живот

АЛИСА

- ▷ 30 карти с действия
- ▷ 1 фигура на Алиса
- ▷ 1 карта с персонаж Алиса
- ▷ 1 маркер за размера на Алиса
- ▷ 1 чип с партньор Джаберуоки
- ▷ 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.



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 15.

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 тесте 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 (както е за размера на Алиса), направи го сега.
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 цветове. 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. Можеш 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, позицията, 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 специалното умение на Крал Артур) ти позволяват да ползваш БОНУСА на карти, за да подсилиш и други неща, като например силата на атака.

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 посочиш 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 със защита** от ръката си и да я сложи с лицето надолу пред себе си; трябва да е карта, която неговият защитавач се боец може да използва. След като и двамата сте избрали своите карти, ги разкрийте едновременно.

11

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.



ДЕЙСТВИЕ: АТАКА (ПРОДЪЛЖЕНИЕ)

СТЪПКА 3: ПРОВЕЖДАНЕ НА БИТКА

Повечето карти имат ефекти, за които е посочено кога трябва да настъпят: **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, **ефектът на защитника** се активира пръв.

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, активирай 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).

ПРИМЕРНА БИТКА

Ани играе с Алиса.

Крис играе с крал Артур.

Сега е ходът на Ани и тя иска да атакува крал Артур.



Ани атакува крал Артур с Джаберуоки. Тя не може да играе **СВИСТЕНЕ** (това е карта само за Алиса, а тя не се намира в съседство с крал Артур), а пък **ОГЛЕДАЛО** е карта за защита. Тя играе **РАЗДИРАЩИ ЗЪБИ** като карта за атака с лицето надолу.



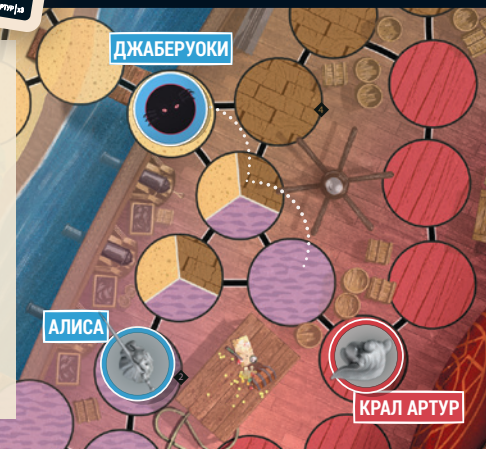
Крис играе картата **СТЪЛКНОВЕНИЕ** с лицето надолу.



В случая няма ефекти **ВЕДНАГА** или **ПО ВРЕМЕ НА БИТКА**. Картите **РАЗДИРАЩИ ЗЪБИ** и **СТЪЛКНОВЕНИЕ** имат еднаква сила **4**, поради което атаката не нанася удари. Крал Артур печели битката (защото не поема удари).

И двете карти имат ефекти **СЛЕД БИТКА**. Защитникът (Артур) активира своя ефект пръв. Крис премества Джаберуоки с 2 позиции.

Сега се активира **РАЗДИРАЩИ ЗЪБИ**. Ани трябва да нанесе 2 удара на съседен на Джаберуоки боец. Такъв боец обаче няма и ефектът не се изпълнява.



СРАЗЯВАНЕ НА БОЕЦ

Когато твой боец остане с 0 точки живот, по каквато 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

14 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.)



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, играчите 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!

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 "чудните близнаци" от Restoration Games и Mondo Games (ние сме Jauna!), 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 Pathfinding System на Tannhäuser, създаден от Уилям Грослин и Дидие Поли и публикувани от Fantasy Flight Games.

Автори: Роб Давио и Джъстин Д. Джейкбъсън

Графичен Дизайн: Джей Шоу, Джейсън Тейлър, и Линдзи Давио

Дизайн на корицата и картите: Оливър Барет

Илюстрация на игралното поле: Александър Уелс

Редакция: Дъстин Шварц

Превод: Николай Дурков

Редакция: Леда Герова

Благодарим на всички, които ни помогнаха при тестването на играта! Вие наистина сте уникални хора. Специални благодарности и на Дрю Догърти за дизайна на правилата, Мат Тейлър за илюстрирането на маркера за размер на Алиса, и на Кайл Рос и Сеншисток за препоръките по илюстрациите.

©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.

©2020-2021 IELLO за българската версия.

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

www.iello.com

Българско издание 2021

Фантасмагория ООД

facebook.com/fantasmagoria.bg

kingdom@fantasmagoria.bg

+359 895 61 88 10

Онлайн магазин: www.BigBag.bg

