

---

傳奇對戰  
最終必須  
分出高下™

---

天下無雙  
UNMATCHED®

小紅帽

---

VS

貝武夫

---

規則書

---





# 《天下無雙》系統

《天下無雙》是一款微縮模型決鬥遊戲，由風格迥異的戰士構成。一包含小說到螢幕上各個傳奇角色，每個英雄都有一副適合他們戰鬥風格的獨特卡牌。

你可以混合任何《天下無雙》遊戲中的戰士進行對決。但請記住，贏家永遠只有一個。





# 內容物

2 個英雄微縮模型



2 個塔檔指示物



4 個血量轉盤



2 張角色卡牌



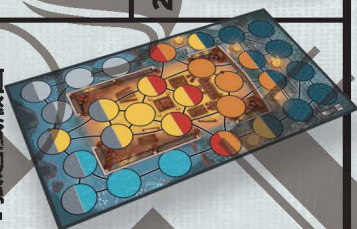
60 張行動卡牌



3 個大門指示物



1 張遊戲版圖



## 小紅帽

- ▽ 30 張行動卡牌
- ▽ 1 個小紅帽英雄微縮模型
- ▽ 1 張小紅帽角色卡牌
- ▽ 1 張餐籃卡牌
- ▽ 1 個獵人塔檔指示物
- ▽ 2 個血量轉盤

## 貝武夫

- ▽ 30 張行動卡牌
- ▽ 1 個貝武夫英雄微縮模型
- ▽ 1 張貝武夫角色卡牌
- ▽ 1 個威格拉夫塔檔指示物
- ▽ 2 個血量轉盤
- ▽ 3 個怒氣指示物

在你第一次遊玩前，請取下每個血量轉盤，並且將每個角色的兩個圓形板塊組裝好





## 英雄&搭檔

在戰鬥中，你的所有角色都稱為戰士，最主要的戰士則是你的英雄，並以微縮模型在戰場上移動。

你的其他戰士稱為搭檔。大多英雄只有一個搭檔，部分英雄則會有多個，也有英雄是沒有搭檔；搭檔會以指示物在戰場上移動。

角色卡牌上除了寫出每個英雄的特殊能力，還列出了戰士的相關訊息，包含英雄及搭檔的起始血量。戰士的血量會在對應的血量轉盤計數；戰士可獲得的生命值不能超過其血量上限。



## 遊戲進行

玩家輪流在戰場上控制自己的戰士，制定計劃、攻擊對手。為了獲得勝利，你必須率先打敗對手的英雄（血量減至零）。

**注意** 以下遊戲設置說明和規則是針對**2人**玩家局，如果是3人或4人組隊規則，請參見第**18**頁。

# 遊戲設置

1. 選擇一個戰場，並把它放在桌子上。
2. 每位玩家選擇一個英雄，並拿取相應的30張行動卡、角色卡、英雄微縮模型、搭檔指示物、血量轉盤、和其他配件。
3. 每位玩家依照角色卡牌，將英雄和搭檔的血量轉盤轉至起始數值（沒有血量轉盤的搭檔，血量均視為1）。
4. 每位玩家將行動卡牌洗勻，並正面朝下放置形成一副牌組，然後抽取**5**張卡作為起始手牌。
5. 年紀較小的玩家將自己的英雄放在戰場上**①**的空格，接著將該英雄的搭檔放在同一區域的任一不同空格上。如果英雄擺放的位置是多色區域，搭檔可以選擇擺放在這些區域中的任何一位置。如果你必須在遊戲開始前就為你的戰士做出決定，請於現在決定。  
(本遊戲中無此類決定。)
6. 年紀較長的玩家將英雄放置戰場上**②**的空格，然後依照**步驟 5**的規則放置搭檔。
7. 將大門指示物放置在一旁。
8. 年紀較小的玩家先攻。





# 決戰之地

## 空格和區域

戰場是由數個圓形的空格組成，戰士們可以在上方移動。每個空格一次只能容納一個戰士。

用直線連接的兩個空格表示相鄰，可以用於決定攻擊目標和卡牌效果。

戰場的空格使用數個不同的顏色劃分為區域。有相同顏色圖案的空格為同一個區域（即使它們位於戰場的不同位置）。

如果一個空格上有多種顏色圖案，該空格可以視為多色區域，可以用於確定遠程攻擊的目標和卡牌效果。

本遊戲的雙面遊戲版圖皆為相同的戰場。其中一面的空格填滿不同顏色，幫助玩家能清楚分辨。另一面則只用空格邊框的顏色來區分區域。兩面是完全相同的。



# 你的回合

輪到你的回合時，你**必須進行2次行動**；你可以執行兩個不同的行動，或執行同一個行動兩次，但你不能選擇跳過不執行。

以下為可選擇行動：

- ▷ 調度
- ▷ 密謀
- ▷ 攻擊

你的**手牌上限為7張卡**。在你的回合結束時，如果你手上**超過7張卡**時，你必須棄至**7張**，並將所有棄掉的卡牌放至棄牌堆。

接著就輪到對手回合。

## 卡牌說明

**A** 所有卡牌風格：



**B** 攻擊或防禦值（如果有）

**C** 可使用本卡的戰士

**D** 卡牌名稱

**E** 卡牌效果（如果有）

**F** 強化值

**G** 所屬牌組

**H** 牌組中的張數



雖然英雄的部分卡牌可能會和其他英雄牌組中的內容相同，但每個英雄的牌組都是不同的。



# 行動：調度

在調度行動中，你抽取牌組頂上的卡牌，接著你可以移動你的戰士。

## 步驟 1：抽取一張卡牌（強制行動）

抽起牌組頂的一張卡加至你的手牌中。

在你的回合中你可以持有超過 7 張手牌，但是在回合結束時，你必須將手牌棄至 7 張。

### 抽取卡牌

抽取卡牌一除非另有說明，否則由於調度行動或是卡牌效果而需抽卡，都為強制執行。

如果你牌組用盡，你的戰士陷入**精疲力盡**狀態；若在此狀態還需要抽卡，不要重新洗勻棄牌堆，而是讓你的每個戰士立即承受 2 點傷害。

09

## 步驟 2：移動戰士（可選擇行動）

角色卡會列出你的戰士**移動**值。在此步驟中，你可以一次移動一個戰士，每次移動的格數需小於等於你的移動值。你也可以選擇**強化**移動（請參閱下一頁）。

當你移動戰士時，他們進入的每個空格都必須與先前空格相鄰。你可以將戰士移動經過其他友方戰士（即你自己的戰士）佔領的空格中，但是他不能在已被佔領的空格中結束移動。你**不可以**將戰士移動經過敵方的戰士所佔領的空格上。

你可以按照選擇的順序移動戰士，但必須完成一個戰士的移動，然後再開始下一個戰士。你無需讓所有戰都移動同樣的距離；你可以選擇要移動哪些戰士，也可以讓有些戰士不移動。

**提醒** 如果有效果可以让你移動對手的戰士，你必須在對手的戰士能移動的範疇下執行行動。

# 強化

在調度行動中，你可以**強化**你的移動。要做到這一點，從手牌中丟棄 1 張卡牌，並將該卡的**強化值**添加道你的移動值中。忽略被丟棄卡牌上的任何效果。

某些效果（如小紅帽的肚中的石頭）允許你強化其他能力，比如說攻擊值或防禦值。

有些卡牌會因特定戰士被擊敗而無法打出，但依然可以作為強化移動值的卡牌丟棄。

## 10 行動：密謀

在密謀行動中，你從手中選擇一張密謀卡牌（以 ⚡ 圖標表示），將其面朝上打到桌面上。

你必須宣告要以哪個戰士執行密謀；其即為**主動**戰士。牌組中每一張卡牌都有指名可被哪一位戰士使用，若該戰士已被擊倒則不能使用該卡牌。

結算卡牌的效果，接著將該卡牌放入棄牌堆。

## 棄牌堆

每位玩家都有各自的棄牌堆，所有卡牌在使用後，就需要放入棄牌堆中。你必須保持面朝上放置你的棄牌堆，並與你的牌組分開放置。你和對手都可以在任何時候查看彼此的棄牌堆。





# 行動：攻擊

在**攻擊**行動中，你必須宣告要以哪個戰士執行攻擊。  
如果你手上沒有攻擊卡牌，或者你的戰士沒有可攻擊目標，你不可以執行攻擊行動。

## 步驟 1：宣告目標

無論戰士位在哪個區域，都可以把相鄰空格的一個戰士作為攻擊目標。

**近戰**攻擊的戰士（以 ⊕ ⊖ 圖標表示）只能以相鄰空格的戰士作為攻擊目標。

**遠程**攻擊的戰士（以 ➤ ● ➤ 圖標表示）可以以相鄰空格的戰士作為攻擊目標，**或是不考慮距離**，將同一區域的戰士作為攻擊目標。

## 步驟 2：選擇與揭示

攻擊方必須從手牌中選擇一張攻擊卡，將其面朝下打出；該卡必須是攻擊方戰士可以使用的卡牌。接著，防禦方**可以**（但非必須）從手牌選擇一張防禦卡牌，並將其面朝下放置在自己面前；該卡必須是防禦方的戰士可以使用的卡牌。在雙方選定後，同時揭示卡牌。

### 全能卡牌

這類卡牌會以 🛡️ 圖標表示，它們可以當成攻擊或防禦卡牌使用。如果因為其他遊戲效果而需要參照全能卡牌時，它同時視為攻擊卡和防禦卡。



# 行動：攻擊（續）

## 步驟 3：處理戰鬥

大部分卡牌都具有效果，卡面會標示使用時機：**立即**、**戰鬥中**、或**戰鬥後**。除非有額外說明，否則卡牌效果為強制執行（效果可能導致對自己的戰士造成傷害或其他負面效果）。

如果兩個效果要在同一個時機結算，則優先結算防禦方的卡牌效果。

在揭示卡牌後，結算任何**立即**卡牌效果，再結算**戰鬥中**的卡牌效果。

接著要確定戰鬥的結果。攻擊方對防禦方造成的**傷害**等同於打出攻擊卡上的數值。若防禦方打出防禦卡，則傷害會先扣除防禦卡上的數值；防禦方受到的傷害，都須扣除在該英雄的血量轉盤上。

在戰鬥結果確定後，結算任何**戰鬥後**卡牌效果。儘管玩家的戰士在戰鬥中被擊倒，只要沒有達到遊戲結束條件，玩家的**戰鬥後**卡牌效果仍需結算。

在結算完卡牌效果後，玩家可結算任何其他遊戲效果，如英雄的特殊能力。

最後，所有使用過的卡牌，需放置在各自的棄牌堆中。

## 戰鬥勝利

有些**戰鬥後**效果需要確認哪一方贏得戰鬥。

如果攻擊方能夠在攻擊時，因攻擊本身而對防禦方造成至少一點傷害（換句話說：即不利用卡牌效果造成傷害），攻擊方即贏得戰鬥。

如果防禦方沒有因攻擊本身而受到傷害（即使受到卡牌效果的傷害），防禦方即贏得戰鬥。



## 擊倒戰士

無論什麼原因，當你的戰士血量歸零時，他即**被擊倒**。

如果你的搭檔被擊倒，立刻將搭檔的指示物從戰場移除。

如果你的英雄被擊倒，你會立即輸掉遊戲。

\*在本遊戲中，英雄的血量轉盤上0的位置為“劇終”。

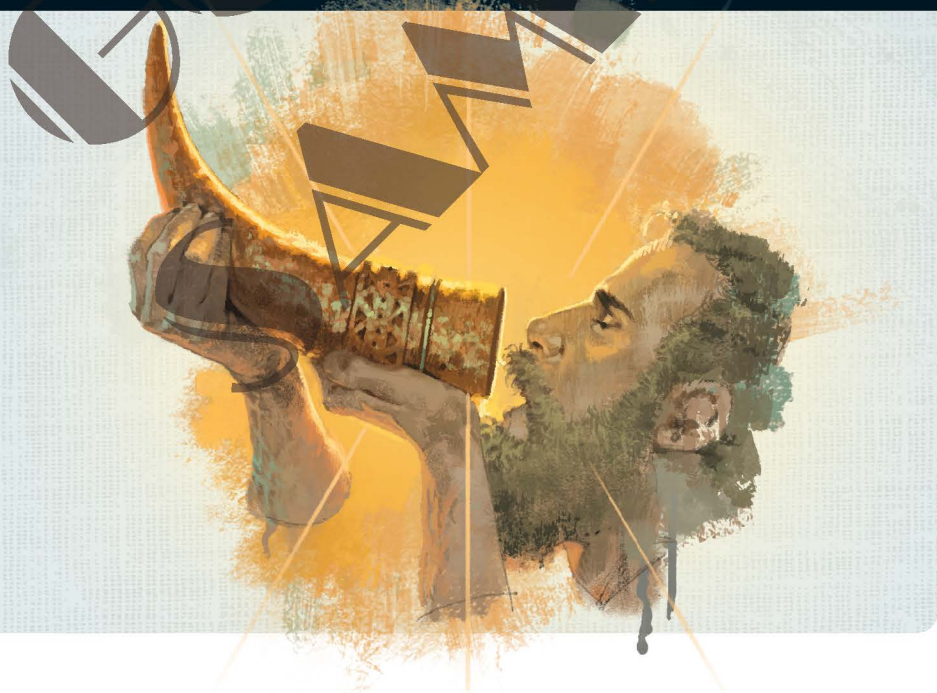


# 遊戲勝利

當你對手的英雄被擊倒，也就是血量降至0時，遊戲就會立即結束，你獲得最終勝利！

(在團隊戰中，必須擊倒對手2位英雄。)

13

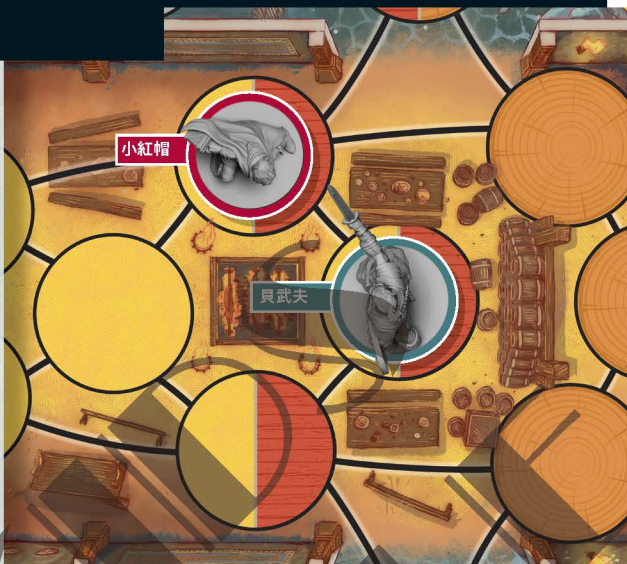


# 戰鬥範例

比約恩操縱貝武夫。

琳賽操縱小紅帽。

當前是比約恩的回合，他想要攻擊小紅帽。



比約恩使用貝武夫攻擊小紅帽。他不想打出**古老傳家寶**，因為他只有1點怒氣而無法使用該卡的效果，而**格蘭戴爾的報應**是一張防禦卡。他面朝下打出**史詩**作為攻擊卡。

琳賽面朝下打出**肚中的石頭**作為防禦卡。







史詩有立即效果，貝武夫獲得1點怒氣，現在他有2點怒氣。

兩張卡都有戰鬥中效果。防禦方(小紅帽)優先結算肚中的石頭，因為小紅帽的餐籃中有小刀，比約恩必須隨機棄除一張卡。他棄除了古老傳家寶，該卡有1點的強化值，所以小紅帽的防禦值變為3點。

接著，攻擊方(貝武夫)結算史詩的戰鬥中效果。貝武夫有2點怒氣，所以攻擊值變為4。

攻擊值為4，防禦值為3，所以貝武夫對小紅帽造成1點傷害。



# 特殊規則 適用此擴充



## 小紅帽的餐籃

小紅帽棄牌堆中最頂部的卡牌稱為餐籃，該卡左方的所有符號（小刀、毛皮或附子草）皆視為在餐籃之中。當你打出任何需要使用餐籃中物品來啟動效果的卡牌時，只有在餐籃中有該物品時才能發動效果。（該卡牌上的其他效果正常進行結算。）

小紅帽的餐籃與餐籃裡有什麼？卡牌上有萬用符號，標示著全部3種物品。如果有萬用符號在你的餐籃中，你可以將其視為任意一種物品，而非全部3種。



16

## 貝武夫的怒氣

貝武夫有3個指示物用來記數他的怒氣值。開始遊戲時他擁有1點怒氣，上限為3點。當貝武夫(不包含威格拉夫)受到傷害時，無論任何時間點或傷害來源，都能獲得1點怒氣。若是一張卡牌上有不同的效果對貝武夫造成傷害，貝武夫可以獲得1點以上的怒氣。你可以依照貝武夫卡牌上的效果來花費怒氣。花費怒氣永遠都是可選行動。

**範例：**小紅帽使用**從前從前**攻擊貝武夫。貝武夫沒有打出防禦卡牌，他受到2點傷害並獲得1點怒氣。戰鬥後，貝武夫額外受到3點傷害並再獲得1點怒氣。

使用火焰標示怒氣，費後將其翻到熄滅面。





## 遊戲版圖：大門

**Ⅶ**地圖有3個大門指示物。遊戲開始時，將大門指示物放在一旁(大門一開始是開啟的)。

戰士可以在調度行動中進行開啟或關閉大門的動作，但**不能**在其他移動效果(例如**游擊**卡牌的效果)中進行。在調度行動中任何時間點，戰士可以關閉一扇相鄰的大門，無須任何消耗；或是花費1點移動值開啟一扇相鄰的大門。

你可以用你的戰士開啟或關閉大門無數次。如果有巨型戰士佔據了大門雙邊的兩個空格，你將不能關閉大門。**註記**：本遊戲中沒有巨型戰士。

當大門關閉時，將所有穿越大門的直線視為不存在。這將阻擋移動及攻擊，取消相鄰，並分離區域。(如果有關閉的大門將兩個空格間最短的路徑截斷時，原本屬於相同區域的空格將被視為不同的區域。)



**註記**：小紅帽無法使用**別離開小徑**的小刀效果對貝武夫造成傷害，因為他們已經不在相同區域了(由於關閉的大門)。同樣的，小紅帽與獵人都不能隔著關閉的大門來攻擊貝武夫。

## 團隊較量

**註記：**你無法使用本遊戲進行團隊較量。你需要更多的英雄與有 **3**、**4** 空格的地圖。

在《天下無雙》中，你可以進行 **2** 對 **2** 的團隊較量。同隊的成員隊友分別坐在戰場的同一側，彼此可以交流自己的卡牌和戰術，但每個玩家都需控制各自的英雄和搭檔。隊友的戰士可以視為友方戰士。在三人遊戲中，一名玩家可以控制該隊的兩組英雄和搭檔。

選擇有四個起始空格的戰場。（某些在其他遊戲套組中的戰場只有兩個起始空格，因此不能用於團隊較量。）

在遊戲設置中，玩家需交替放置他們的英雄：

- ▶ 第一位在團隊 **A** 的玩家將英雄放在 **1** 空格。
- ▶ 第一位在團隊 **B** 的玩家將英雄放在 **2** 空格。
- ▶ 第二位在團隊 **A** 的玩家將英雄放在 **3** 空格。
- ▶ 第二位在團隊 **B** 的玩家將英雄放在 **4** 空格。

在放置英雄時，玩家也將對應的搭檔擺放在相同區域內。

在遊戲過程中，玩家需按照以下順序進行：

- ▶ 第一位在團隊 **A** 玩家的回合。
- ▶ 第一位在團隊 **B** 玩家的回合。
- ▶ 第二位在團隊 **A** 玩家的回合。
- ▶ 第二位在團隊 **B** 玩家的回合。

這個順序在接下來的遊戲中重複進行。

當玩家的英雄被擊倒時，立即將英雄模型從戰場上移除。只要玩家還有一個搭檔，仍然會照正常輪流進行遊戲。如果一個玩家的戰士全部被擊倒，該玩家立即淘汰，並不再進行任何回合。





當其中一隊的所有英雄都被擊倒，另一隊獲得勝利！









# 圖標幫助表

-  此卡只能用於攻擊。
-  此卡只能用於防禦一次攻擊。
-  此卡可用於攻擊或防禦。
-  此卡可做為行動打出，並使用卡牌效果。

-  此戰士可執行遠程與近戰攻擊。
-  此戰士只能執行近戰攻擊。

## 銘謝

*Unmatched* is a production by the war-kings and queens at Restoration Games and Mondo Games, which was restored from *Star Wars: Epic Duels*, designed by Craig Van Ness and Rob Daviau and published by Milton Bradley. Zone rules inspired by the Pathfinding System from *Tannhäuser*, designed by William Grosselin and Didier Poli and published by Fantasy Flight Games.

遊戲優化：Brian Neff, Justin D. Jacobson, Noah Cohen, and Rob Daviau  
遊戲設計：Jason Taylor, Lindsay Daviau, and Chris Bilheimer  
封面與卡牌美術設計：Marc Aspinall  
版面美術設計：Ian O'Toole  
專案管理：Suzanne Sheldon  
中文翻譯/校對：James Wu / Gazza.Liu  
中文化平面設計：Wan.Teng

感謝所有參與遊戲測試的玩家！You're all wonderful people. We mean it. Additional thanks to Jayme Boucher, Tim Wiesch, Brad Andres, and Kimi Sandel, who are all great.

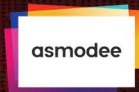
©2020 Restoration Games, LLC. The following are trademarks of Restoration Games, LLC: Restoration Games, the Restoration Games logo, *Unmatched*, the *Unmatched* logo, the "In Battle There Are No Equals" tagline, and all associated trade dress. Mondo and the Mondo Games logo is a trademark of Mondo Tees, LLC and is used with permission. Restoration Games, LLC is located at 12717 W SUNRISE BLVD, #244, Sunrise, FL 33323.

©2021 IELLO. Rights for this territory and this language managed by IELLO.  
IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341 - 54180 Heillecourt, France  
[www.iello.com](http://www.iello.com)

Made in Jiaxing, China by Whatz Games

Actual components may vary from those shown.

WARNING! Not suitable for children under 3 years due to small parts. Choking hazard.



[www.iello.com](http://www.iello.com)