

傳奇對戰
最終必須
分出高下

無雙對決
UNMATCHED

基礎規則書



《無雙對決》系統

《無雙對決》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《無雙對決》遊戲中的戰士進行對決。但請記住，贏家永遠只有一個。

這本規則書提供適用於所有《無雙對決》遊戲的基礎規則。規則書的主要段落適用於兩人遊戲，會由兩位英雄相互對抗。多人混戰和團隊較量的規則請見第18-19頁的說明。

每個遊戲組合包含只適用於這些英雄的獨特規則。每當一個效果與基礎規則牴觸時，忽略基礎規則並執行其效果。

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。

你的英雄有著一張獨特的角色卡牌，卡牌上除了寫出每個英雄的特殊能力，還列出了戰士的移動值和起始血量。你也擁有一副行動卡牌的專屬牌組。



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，你必須率先擊倒對手的英雄（血量減至零）。

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，並拿取相應的行動卡牌、角色卡牌、英雄微縮模型、搭檔指示物（如果有）、血量轉盤、和其他配件。
3. 每位玩家依照角色卡牌，將各自戰士的血量轉盤轉至起始數值。（注意：沒有血量轉盤的搭檔其血量為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張卡牌作為起始手牌。
5. 戰場上會以帶有數字的鑽石圖示標示起始空格。年紀較小的玩家將自己的英雄放在戰場上 **◆1** 的空格，如果該英雄有搭檔，將搭檔放在和該英雄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。（注意：如果你的區域沒有可放置搭檔的空格，你可以將該搭檔放在任一空格上。）
6. 年紀較長的玩家將英雄放置戰場上 **◆2** 的空格，然後，如果該英雄有搭檔，依照**步驟5**的規則放置搭檔。
7. 英雄位於 **◆1** 空格的玩家先攻。

04



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。

戰場上的空格被區分為多個**區域**，以不同顏色標示。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。

某些遊戲版圖的雙面皆為相同的戰場。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

在你的回合中，你的手上可以超過7張卡牌。在你的回合結束時，在結算完所有其他效果之後，如果你手上超過7張卡牌時，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。

行動卡牌說明

A 所有卡牌風格：



B 攻擊值或防禦值 (如果有)

C 旗幟名稱

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。這些步驟必須按照此順序執行。

步驟 1：抽取一張卡牌（強制行動）

抽取牌組頂的一張卡牌加至你的手牌中。當你執行調度行動時，你必須抽取一張卡牌。

精疲力盡

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，每需要抽一張卡牌就執行一次。

07

旗幟名稱

你牌組中的每張卡牌都有**旗幟名稱**，其標示著哪個戰士可以使用該卡。如果所列的戰士已被擊倒，你不可以打出這張卡牌。如果旗幟名稱為"任意"，那麼你的任意戰士都可以使用該卡牌。

如果旗幟名稱包含多個搭檔，像是梅杜莎的哈比們，選擇一個要結算該卡牌的指示物。（即使該類型的其他搭檔已被擊倒，仍可以結算。）

步驟 2：移動戰士（可選擇行動）

在調度行動中抽取一張卡牌之後，你可以移動你的戰士。

角色卡牌會列出你的戰士**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。在移動之前，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，但是他必須在空的空格中結束移動（即沒有戰士的空格）。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，但必須先完成一個戰士的移動，然後再開始下一個戰士。你無需讓所有戰士都移動同樣的距離；你可以選擇要移動哪些戰士，也可以讓有些戰士不移動。

08

移動效果

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

如果有效果可以讓你"放置"一個戰士，不要正常地移動，只要將其直接放到新的空格。你只可以將戰士放到空的空格中。



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到你的移動值中。忽略被丟棄卡牌上的任何效果。

某些效果（如梅杜莎的二次射擊）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倒而無法打出，但依然可以作為強化移動值的卡牌丟棄。



09

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）。宣告要以哪個未被擊倒的戰士進行密謀，並將其面朝上打到桌面上。

結算卡牌的效果，接著將該卡放入棄牌堆。

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。



調度和密謀範例

肯操縱亞瑟王。梅迪森操縱梅杜莎。
當前是肯的回合，他的卡牌數量偏少
並且幾乎被梅杜莎和她的哈比們包圍。

作為他第一個行動，肯打出一張密謀卡
牌，**預言**。在結算完卡牌效果之後，肯
的手牌多了額外2張卡牌，並決定做出
戰術撤退。



作為他第二個行動，肯執行調度，
他抽1張卡，然後選擇以**崇高的犧牲**
強化移動，讓亞瑟王正常的移動值2
強化到5。肯將亞瑟王移動4格（經
過搭檔，梅林）來到更安全的位置。
他決定不要移動梅林。



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和其攻擊目標。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**近戰**攻擊目標。近戰戰士（在其角色卡牌上以 ⊕ ⊖ 圖標表示）只能執行近戰攻擊。

遠程戰士（在其角色卡牌上以 ➡ ● ➡ 圖標表示）也可以執行**遠程**攻擊。遠程攻擊不考慮距離，將同一區域的一個戰士作為攻擊目標。

步驟2：選擇與揭示

攻擊方必須從手牌中選擇一張攻擊卡牌，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。然後，結算戰鬥。

全能卡牌

全能卡牌會以 🛡️ 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，它同時視為攻擊卡牌和防禦卡牌。



戰鬥效果

戰鬥中結算的效果會標示其使用時機：**立即**、**戰鬥中**、**或戰鬥後**。效果可能會出現在打出的攻擊和防禦卡牌上，或其他地方像是角色卡牌上。

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**。如果同一位玩家的兩個不同的效果要在同一個時機結算，該玩家決定效果的結算順序。

儘管玩家的戰士在戰鬥中被擊倒，玩家打出的任何卡牌效果仍需結算。然而，某些效果可能不會觸發（舉例來說，如果效果要求被擊倒的戰士相鄰其他戰士）。

步驟3：處理戰鬥

戰鬥以下列步驟結算：

立即：在揭示卡牌後，結算任何**立即**卡牌效果，這些效果常常會取消其他卡牌效果。

戰鬥中：結算任何**戰鬥中**卡牌效果，這些效果常常會改變攻擊或防禦值。

造成戰鬥傷害：確定戰鬥的結果。攻擊方對防禦方造成的**戰鬥傷害**等同於打出攻擊卡牌上的數值。若防禦方打出防禦卡牌，則傷害會先扣除防禦卡牌上的數值；防禦方受到的傷害，都須扣除在該英雄的血量轉盤上。（即使防禦方的防禦值超過攻擊方的攻擊值，防禦方也不會對攻擊方造成戰鬥傷害。）

戰鬥後：在戰鬥結果確定後，結算任何**戰鬥後**卡牌效果，這些效果常常會讓戰士移動、抽取卡牌等等。

清場：將所有使用過的行動卡牌放置在各自的棄牌堆中。

額外效果：某些效果在"攻擊後"發生。這些效果和**戰鬥後**卡牌效果不同，並且會在攻擊完整結算完之後再結算。

13



結算效果

卡牌效果是強制的並且必須被結算，除非卡牌效果包含**可以**字樣。如果卡牌效果說明你可以執行某件事，當你結算效果時，你選擇是否執行。

如果卡牌效果讓你執行某件事**最多**幾次，你可以選擇**"0"**。舉例來說，如果卡牌效果告訴你將你的戰士移動**"最多3格"**。你可以移動**0**格，將該戰士保留在當前空格。

當卡牌效果提到卡牌**"印刷的數值"**，這代表該卡牌本身的數值，忽略任何其他卡牌效果帶來的修正。

某些卡牌效果要你**忽略**卡牌的數值。當計算戰鬥傷害時，被忽略的數值視為**"0"**，不計任何其他卡牌效果帶來的修正。

如果卡牌效果的任何部分無法被結算，盡可能地結算卡牌效果並忽略剩餘部分。舉例來說，如果卡牌效果要求你抽1張卡，並且你的對手棄掉1張卡牌，但你的對手沒有卡牌可以棄掉，你仍會抽1張卡。

某些卡牌效果**取消**其他卡牌效果。如果卡牌效果被取消，不要結算其卡牌效果。

14

戰鬥勝利

有些卡牌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。

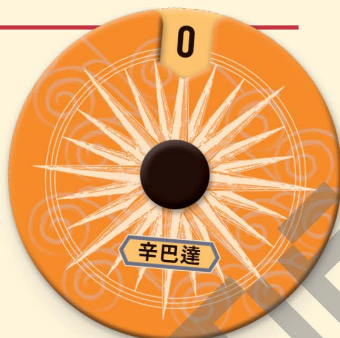
如果防禦方沒有因攻擊本身而受到傷害（即使受到卡牌效果的傷害），防禦方即贏得戰鬥。

擊倒戰士

戰士會因為戰鬥受到傷害和各種卡牌效果而失去血量。無論什麼原因，當你的戰士血量歸零時，他即**被擊倒**。

某些卡牌效果讓戰士回復血量，戰士的血量不能超過其起始血量。已被擊倒的戰士不能回復血量。

當戰士被擊倒時，立刻將其微縮模型或指示物從戰場移除。



遊戲勝利

在任何行動開始或結束時，如果你對手的**英雄被擊倒**，你獲得最終勝利！如果雙方的英雄都被擊倒，當前回合的玩家獲得最終勝利。

15

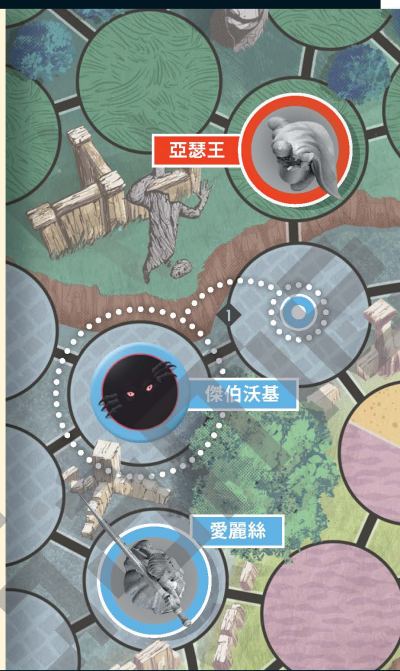


戰鬥範例

安娜操縱愛麗絲。肯操縱亞瑟王。
當前是安娜的回合，她想要攻擊亞瑟王。

愛麗絲和傑伯沃基都是近戰戰士，所以要有其中一個戰士相鄰亞瑟王才能攻擊。愛麗絲擁有2點移動值。安娜執行調度行動並抽1張卡。她可以強化愛麗絲來讓其相鄰亞瑟王，但她有一張傑伯沃基的攻擊卡牌。

安娜將傑伯沃基移動相鄰亞瑟王來執行近戰攻擊。她決定不要移動愛麗絲。



安娜以傑伯沃基攻擊亞瑟王。她不能打出**鏡中奇遇**防禦卡牌、或**一刀兩斷**（這張卡牌只限愛麗絲使用，並且愛麗絲沒有相鄰亞瑟王）。她面朝下打出**咬人的顎**作為她的攻擊卡牌。

肯有**聖杯**但因為其卡牌效果，想要將其暫時保留。他面朝下打出**游擊**作為防禦卡牌。



安娜和肯同時揭示他們選擇的卡牌。沒有**立即**或**戰鬥中**卡牌效果。
咬人的顎和**游擊**的數值都為4，因此本次攻擊不造成戰鬥傷害。

亞瑟王贏得戰鬥（作為防禦方沒有受到傷害）。



兩張卡牌都有**戰鬥後**卡牌效果。防禦方，亞瑟王，先結算**游擊**。肯將傑伯沃基移動遠離2格，相鄰愛麗絲。

接著，結算**咬人的顎**。因為相鄰的戰士只有愛麗絲，安娜必須對愛麗絲造成2點傷害。

多人混戰

18

在《無雙對決》中，你可以進行三或四人的多人混戰，使用下列規則：

1. 選擇一個有四個或更多起始空格的戰場。
(某些戰場只有兩個起始空格，因此無法用來遊玩多人混戰。)
2. 在遊戲中玩家的首個回合，只可以攻擊剛結束回合或已經執行過回合的玩家。舉例來說，在四人遊戲中，首位玩家不可以攻擊第三位或第四位玩家，第二位玩家不可以攻擊第四位玩家。
3. 當戰鬥卡牌效果提到"你對手"，這代表戰鬥中的其他玩家。
4. 當自己的英雄被擊倒時，玩家立即淘汰。立刻將其搭檔從戰場移除，如果有。
5. 英雄沒有被擊倒的最後一位玩家獲得最終勝利！



在《無雙對決》中，你可以進行三或四人**2對2**的團隊較量，使用下列規則：

1. 選擇有四個起始空格的戰場。（某些戰場只有兩個起始空格，因此無法用來遊玩多人混戰。）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。）

2. 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。

3. 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。

4. 當玩家的英雄被擊倒時，立即將英雄微縮模型從戰場上移除。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。

5. 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 produced by Restoration Games. It 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.

遊戲設計：Noah Cohen, Rob Daviau, Justin D. Jacobson, and Brian Neff

平面設計：Jason Taylor, Lindsay Daviau, Ian Reed, and Jason D. Kingsley

美術設計：Marc Aspinall, Oliver Barrett, Peter Diamond, Zoë Van Dijk, and Andrew Thompson

版圖美術設計：Alexander Wells

專案管理：Suzanne Sheldon and Brian Neff

規則審核：Julia Angotti, Ashleigh Edwards, Chad Edwards, Jason Hager, Alfie Harris,

Frank Klensch, John Leveille, Zack Lovaas, Jacob Marks, Gary McCarthy, Peter Osterweil, Ethan

Otto, Taylor Pochetti, Ben Stapleton, Joshua Tan Jer Yi, Michael Topjian, and Jason Viddal

中文化翻譯：James Wu and Rayy Chang

中文化平面設計：Jimi Wang

感謝所有參與遊戲測試的玩家！You're all wonderful people. We mean it.

©2023 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.

Restoration Games, LLC is located at 12717 W SUNRISE BLVD, #244, Sunrise, FL 33323.

©2025 IELLO SAS for the Traditional Chinese version. Rights for this territory and this language managed by IELLO.

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

iellogames.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.

所有翻譯文字、排版均為艾賜魔袋台灣有限公司
所有，翻印必究。

