
A CSATATÉREN
SENKI SEM
EGYENLŐ.™

UNMATCHED®

ROBIN HOOD
VS
BIGFOOT

JÁTÉKSZABÁLY



AZ UNMATCHED RENDSZER

Az Unmatched egy figurás párbaj, amiben a papírra megálmodott harcosoktól a képernyőn szereplő legendákig mindenki részt vehet. Minden hősnek a saját harci stílusára jellemző egyedi paklija van.

Tetszőlegesen összeereszthetitek egymással a különböző Unmatched harcospaklikat, de ne feledjétek, a végén csak egy győztes lehet.



JÁTÉKELEMMEK

2 HŐSFIGURA



60 AKCIÓKÁRTYA



3 ÉLETERŐTÁRCSA



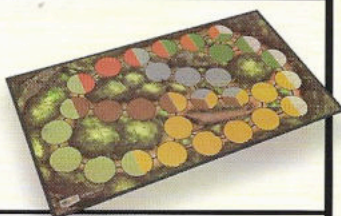
2 KARAKTERKÁRTYA



5 TÁRSJELŐLŐ



1 KÉTOLDALAS JÁTÉKTÁBLA
2 CSATATÉRREL



4 ROBIN HOOD

- ▷ 30 akciókártya
- ▷ 1 Robin Hood hősfigura
- ▷ 1 Robin Hood karakterkártya
- ▷ 4 törvényen kívüli társjelölő
- ▷ 1 életerőtárcsa

BIGFOOT

- ▷ 30 akciókártya
- ▷ 1 Bigfoot hősfigura
- ▷ 1 Bigfoot karakterkártya
- ▷ 1 Nyúltiló társjelölő
- ▷ 2 életerőtárcsa

Az első játszmatok előtt nyomjátok ki a kinyomókeretből az életerőtárcsák részeit, és illesszétek egymáshoz az összetartozókat, majd a kapoccsal rögzítsétek a tárcsákat!



HŐSÖK & TÁRSÁK

Minden, csatában részt vevő karaktert **harcosnak** nevezünk, az elsődleges harcosotok pedig a **hősötök**. A hősötöket a hozzá tartozó figura testesíti meg, veled tudtok mozogni a csatatéren.

A többi harcosotokat társnak hívják. A legtöbb hős egyetlen társsal bír, de vannak olyanok is, akiknek több társuk van, vagy egyáltalán nincs társuk. A társakat jelölők testesítik meg, azokkal tudtok mozogni a csatatéren.

Minden hős **különleges képességgel** rendelkezik, ez a hozzá tartozó karakterkártyán olvasható. Ezen a kártyán található meg a harcosaitok **tulajdonságai** is, beleértve a hősötök és a segédetek **kezdő életerejét**. A harcosaitok életerejét külön tárcsán tarthatjátok számon. A harcosok életereje sohasem lehet nagyobb, mint az életerőtárcsájukon látható legmagasabb érték.

Ha egy hősnek több társa is van, minden társnak egyetlen életereje van (kivéve ha valami másképpen rendelkezik erről). A karakterkártyán olvasható lista jelzi, hogy összesen mennyi társa van.



JÁTÉKMENET

Amikor sorra kerültök, a harcosaitokkal mozogtok a csatatéren, végrehajtatok a terveiteket és megtámadjátok az ellenfeletek harcosait. A győzelemhez elsőként kell az ellenfél hősét legyőzni, azaz az életerejét nullára csökkenteni.

Az itt olvasható előkészületek és játékszabályok **2 fős** játszámára vonatkoznak A 3, illetve 4 fős csapatjáték szabályai a **15. oldalon** olvashatók.

ELŐKÉSZÜLETEK

1. Válasszatok csatateret, és helyezétek azt a játéktér közepére!
2. Válasszatok 1-1 hőst, és vegyétek magatokhoz a hőshöz tartozó 30 akciókártyát, a karakterkártyát, a hősfigurát, a társjelölőket, az életerőtárcsákat, valamint minden egyéb, hőshöz tartozó játékelemet!
3. Állítsátok be a hőstök és társának kezdő életerejét a megfelelő életerőtárcsákon! A kezdő életerő értéke megtalálható a karakterkártyákon. Minden társnak, akinek nincs életerőtárcsája, csupán egy életeroje van.
4. Keverjétek meg a saját akciókártyáitokat, és alkossatok belőlük egy képpel lefelé fordított paklit, majd húzzatok a saját paklitokból **5** kártyát, ezekkel a kártyákkal kezditek a játékot.
5. A fiatalabb játékos helyezze a hősét a csatater **1**-es jelölésű mezőjére! Ezt követően helyezze a társait a hőssel megegyező zónába külön-külön mezőkre! Ha a hőshöz olyan mezőn áll, ami több zónához is tartozik, akkor a társakat ezeknek a zónáknak a bármelyikébe helyezheted. Amennyiben a hősséddel kapcsolatban bármilyen döntést kell hoznod, azt tedd meg most (ebben a kiegészítőben nincs ilyen)!
6. Az idősebb játékos helyezze a hősét a csatater **2**-es jelölésű mezőjére, majd a társakat helyezze az **5. lépésben** olvasható szabályok alapján!
7. A fiatalabb játékos lesz a kezdőjátékos, ő hajtja végre az első kört.

06



MEZŐK ÉS ZÓNÁK

A csatatér kör alakú **mezőkből** áll, a harcosok ezeken mozognak. Egy mezőn egyszerre csak egy harcos tartózkodhat.

Ha két mezőt vonal köt össze, akkor ezek a mezők **szomszédosak**. A szomszédosság a támadások célpontjainak kijelölése és különböző kártyahatások miatt fontos.

A csatatér mezői **zónákba** vannak sorolva, ezeket különböző színek és minták jelölik. Minden ugyanolyan színű és mintájú mező ugyanahhoz a zónához tartozik (még ha a csatatér különböző részein is helyezkednek el).

Ha egy mező több színű, akkor több zónához tartozik. A zónák a távolsági támadások célpontjainak kijelölése és különböző kártyahatások miatt fontosak.

A HARC MEZEJE

07



A KÖRÖD

A körödben **2 akciót kell végrehajtanod**, egy akcióról sem mondhatasz le! Két különböző akciót is választhatsz, de ugyanazt az akciót kétszer is végrehajthatod.

A következő akciók közül választhatsz:

- ▷ **MOZGÁS**
- ▷ **TERVEZÉS**
- ▷ **TÁMADÁS**

Legfeljebb 7 kártya lehet a kezekben. Ha a köröd végén több mint **7 kártya** van a kezekben, el kell dobnod annyit a dobópaklidba, hogy végül **7** maradjon a kezekben.

Ezt követően az ellenfeleden a sor.



A KÁRTYÁK FELÉPÍTÉSE

A kártyatípus:

 támadás	 védekezés
 tervezés	 univerzális (támadás vagy védekezés)

- B** ha van, a támadás vagy a védekezés értéke
- C** a harcos, aki használhatja a kártyát
- D** a kártya neve
- E** ha van, a kijátszáskor érvényesülő hatás
- F** a TURBÓZÁS értéke
- G** a pakli, ahova a kártya tartozik
- H** az ugyanilyen kártyák száma a pakliban



Minden hőspakli különböző, még ha néhány kártya fel-felbukkan más hősök paklijaiban is.

AKCIÓ: MOZGÁS

Amikor **mozgás** akciót hajtasz végre, először húzd fel a húzópaklid felső kártyáját, majd mozgasd a harcosaidat!

1. LÉPÉS: HÚZZ KÁRTYÁT (KÖTELEZŐ)!

Húzd fel a paklid felső kártyáját, és vedd a kezedbe azt!

A köröd során lehet a kezekben több mint **7** kártya, de a köröd végén el kell dobnod annyit, hogy végül legfeljebb **7** kártya maradjon a kezekben.

KÁRTYAHÚZÁS

A mozgás akció, vagy kártyahatások miatti kártyahúzás kötelező, kivéve, ha valami másképpen rendelkezik.

Amikor a paklid elfogy, a harcosaid **kimerülnek**.

Amikor úgy kell kártyát húznod, hogy a harcosaid kimerültek, ne keverd újra a dobópaklidat! Helyette minden harcosod **2-2 sebesülést szenved el**.

09

2. LÉPÉS: MOZGASD A HARCOSAIDAT (NEM KÖTELEZŐ)!

A karakterkártyádon olvasható a **mozgásértéked**. Ennek a lépésnek a során minden harcosodat egyesével legfeljebb annyi mezőt mozgathatsz, amennyi a mozgásértéked. Dönthetsz úgy, hogy a mozgásodat FELTURBÓZOD (lásd a következő oldalt).

Amikor egy harcosodat mozgatsz, mindig szomszédos mezőre **léptetheted**. A harcosaid áthaladhatnak olyan mezőn, amin másik barátságos harcos áll (tehát a saját vagy csapattársához tartozó harcos), de foglalt mezőn **nem** fejezhetik be a mozgásukat.

A harcosaid nem haladhatnak át olyan mezőn, amelyen ellenséges harcos áll.

Tetszőleges sorrendben mozgathatsz a harcosaidat, de csak egy harcos mozgásának végrehajtása után kezdheted el mozgatni egy másik harcosodat. Nem kötelező minden harcosoddal ugyanannyit mozognod, minden harcos esetében külön dönthetsz. A harcosod akár helyben is maradhat, tehát nulla mezőt mozog.

FONTOS!

Ha egy hatás lehetővé teszi, hogy ellenséges harcost mozgass, be kell tartanod a szokásos mozgási szabályokat, az ellenfeled szemszögéből nézve is.

TURBÓ

Amikor **mozgás** akciót hajtasz végre, felturbózhatsz a **mozgásodat**. Ehhez dobd el 1 kézzben tartott kártyádat, és add hozzá ennek a kártyának a TURBÓ értékét a mozgásértékedhez! Hagyj figyelmen kívül minden hatást az eldobott kártyán!

Bizonyos hatások (mint pl. Robin Hood Rajtaütés kártyái) lehetővé teszik számodra, hogy mást, például támadási értéket turbózz fel.

A továbbiakban már nem használható kártyák (például legyőzött harcoshoz tartozó kártyák) továbbra is eldobhatók a turbózási értékük érvényesítéséért.

10 AKCIÓ: TERVEZÉS

Amikor **tervezés** akciót hajtasz végre, válassz egy tervkártyát (⚡ ikonnal jelölt) a kézzben tartott kártyáid közül, és játszd ki azt magad elé képpel felfelé!

Meg kell határoznod, hogy melyik harcosod játssza ki az adott tervkártyát, ő lesz az **aktív** harcos. A pakliban lévő kártyák mindegyike meghatározza, hogy mely harcos használhatja azt. Nem játszhatod ki a tervkártyát, ha a hozzá tartozó harcost legyőzték.

Hajtsd végre a kártya hatását, majd dobd a kártyát a dobópakliba!

DOBÓPAKLIK

Tartsd külön a dobópaklidat! Minden kártyád a kijátszása és végrehajtása után a dobópakliba kerül. A dobópakliba kerülő kártyákat helyezd képpel felfelé, hogy jól elkülönüljön a húzópaklítottól! Bárki bármikor átnézheti bármelyik játékos dobópakliját.



AKCIÓ: TÁMADÁS

Amikor **támadás** akciót hajtasz végre, meg kell határoznod, hogy melyik harcosod hajtja végre a támadást, ő lesz az **aktív** harcos.

Nem hajthatsz végre támadás akciót, ha nincs a kezekben lévő kártyák között támadáskártya, vagy egyik harcosod számára sincs elérhető célpont.

1. LÉPÉS: CÉLPONT KIJELÖLÉSE

Bármelyik harcos megtámadhat egy veled szomszédos mezőn tartózkodó harcost zónáktól függetlenül.

A **közelharc**i támadással bíró harcosok (⊕⊖ ikonnal jelölve) kizárólag szomszédos mezőn tartózkodó harcost jelölhetnek ki célpontként.


A **távolsági** támadással bíró harcosok (➡🎯➡ ikonnal jelölve) bármelyik szomszédos, **vagy** ugyanabban a zónában tetszőleges mezőn (szomszédosságtól függetlenül) tartózkodó harcost jelölhetnek ki célpontként.

2. LÉPÉS: VÁLASZTÁS ÉS FELFEDÉS

Támadóként a kezekben lévő kártyák közül ki kell választanod egy támadáskártyát, és képpel lefelé magad elé kell helyezni azt. Ez mindenféleképpen olyan kártya kell, hogy legyen, amit a támadó harcosod **használhat**. Ezt követően a védő, ha akar (nem kötelező) a kezében tartott kártyái közül kiválaszthat egy védekezéskártyát, és képpel lefelé maga elé helyezheti azt. Ez mindenféleképpen olyan kártya kell, hogy legyen, amit a védekező harcos használhat. Miután mindketten választottak kártyát, fordítsátok meg őket egyszerre!

11

UNIVERZÁLIS KÁRTYÁK

A  ikonos kártyák **univerzálisak**, azaz támadás- és védekezéskártyaként is használhatók. Emellett pedig az egyéb játékbeli hatások tekintetében mind támadás-, mind védekezéskártyának számítanak.



AKCIÓ: TÁMADÁS (FOLYTATÁS)

3. LÉPÉS: A CSATA VÉGKIMENETELE

A legtöbb kártyának meghatározott időben aktiválódó hatása van, ezek elnevezése: **AZONNAL, A CSATA SORÁN**, vagy **A CSATA UTÁN**. Ha valami másképpen nem rendelkezik, a kártyahatásokat mindig kötelező végrehajtani, ezeknek során a saját harcosod sebesüléseket, vagy más negatív hatásokat szenvedhet el.

Ha két hatást egyszerre kellene végrehajtani, először a védő játékos hajtja végre a hatását.

A kártyák megfordításakor hajtsátok végre azokat a hatásokat, amik **AZONNAL** végbemennek. Ezt követően azokat a hatásokat kell végrehajtani, amik a **CSATA SORÁN** aktiválódnak.

Ezt követően határozzátok meg a csata végkimenetelét! A támadó a támadáskártya értékével megegyező **sebzést** oszt ki a védőnek. Ha a védő védekezés-kártyát játszott ki, akkor a támadáskártya értékéből ki kell vonni a védekezés-kártya értékét. Minden sebesülésért, amit a védő elszenved, csökkentsétek az életerőtárcsán az életerejét egygel!

A csata végkimenetelének meghatározása után hajtsátok végre a **CSATA UTÁN** érvényesülő kártyahatásokat! A **CSATA UTÁN** érvényesülő kártyahatásokat akkor is végre kell hajtani, ha az egyik harcost legyőzik a csata során, kivéve ha a játék végi feltétel teljesült.

Miután a kártyák hatásait végrehajtottátok, hajtsátok végre a többi olyan hatást, ami a csata után aktiválódik (pl. a hősök különleges képességei)!

Végül mindenki helyezze a kijátszott kártyáját a saját dobópaklijába!

A CSATA MEGNYERÉSE

Bizonyos **CSATA UTÁN** érvényesülő hatás esetében fontos, hogy ki **nyerte meg a csatát**.

A támadó akkor nyeri meg a csatát, ha maga a támadás (tehát nem bármilyen hatás) miatt legalább egy sebesülést oszt ki a védőnek.

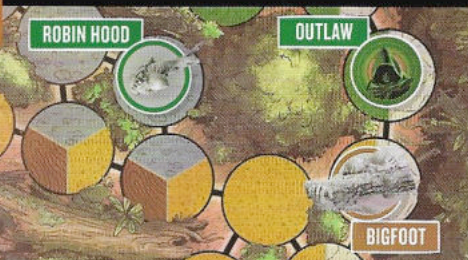
A védő akkor nyeri meg a csatát, ha maga a támadás (tehát nem bármilyen hatás) miatt egyetlen sebesülést sem szenved el.

PÉLDA A CSATÁRA

Emese Robin Hood-dal van.

Zalán Bigfoottal játszik.

Emesén a sor, és arra készül, hogy megtámadja Bigfootot.



Emese az egyik törvényen kívüljével támadja meg Bigfootot. Nem játszhatja ki az **Átütő lövés** kártyát, hiszen ez kizárólag Robin Hood által használható kártya.

Ő pedig nem Bigfoot zónájában tartózkodik, a **Sherwood védelmező** viszont védekezőkártya. Így tehát az **Ravasz csel** kártyát játssza ki maga elé támadáskártyaként képpel lefelé.



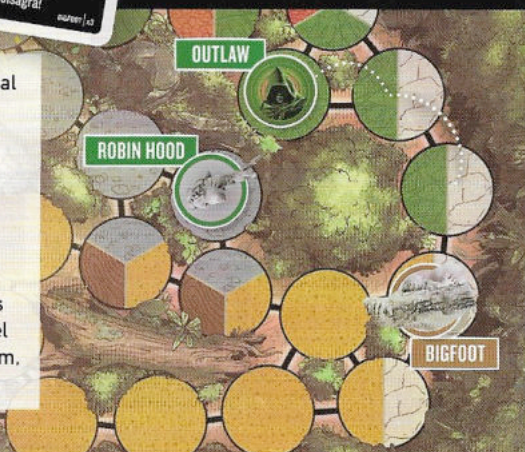
Zalán a **Harc** kártyát játssza ki védekezőkártyaként képpel lefelé.



Nincs **AZONNAL** és **CSATA SORÁN** aktiválódó kártyahatás. Mivel az **Ravasz csel** értéke alacsonyabb, mint a **Harc** értéke, így a támadás során nem történik sebzés. Ezzel Bigfoot nyeri meg a csatát (ugyanis nem sebesült).

Mindkét kártya **CSATA UTÁN** hatással bír. A védő (Bigfoot) hajtja végre ezt először, és Zalán 2 mezővel távolabb mozgatja a törvényen kívülit.

Most az **Ravasz csel** hatása érvényesül. Emesének muszáj 1-1 sebesülést kiosztania a törvényen kívülivel szomszédos összes harcosnak. Azonban mivel nincs egy szomszédos harcos sem, a hatás nem jár sebesüléssel.

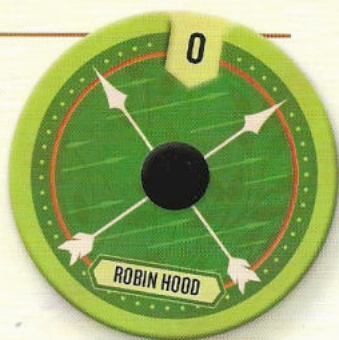


EGY HARCOS LEGYŐZÉSE

Amikor egy harcosod életereje bármilyen oknál fogva nullára csökken, **legyőzötté** válik.

Ha a hősöd társát győzik le, azonnal távolítsd el a társjelölőjét a csataterről! Az életerőtárcsa nélküli társak életereje csupán 1, így ha megsebesülnek, azonnal legyőzötté válnak.

Ha a hősödet győzik le, azonnal elveszíted a játékot.



A JÁTÉK MEGNYERÉSE

14

Amikor az **ellenfeled hősének életereje nullára csökken**, legyőzötté válik, te pedig azonnal megnyered a játékot.

Csapatjáték esetén mindkét ellenséges hőst le kell győzni a játék megnyeréséhez.



CSAPAT- JÁTÉK

FONTOS! A Robin Hood vs. Bigfoot kiegészítővel önmagában nem játszhattok csapatjátékot. Több figurára van szükségetek és olyan térképre, aminek **3**-as és **4**-es jelölésű mezője is van.

Az Unmatched-et **2 csapatban** is játszhatjátok. A csapattársak üljenek egymás mellé a csatatérnek ugyanarra az oldalára, és megbeszélhetik egymás között, hogy milyen kártyáik vannak, és milyen taktikát követnek, de ettől függetlenül mindenki a saját hőseit és társait irányítja. A csapattársad harcosai barátságos harcosnak számítanak. Háromfős játék esetén egy játékos két hőst és a hozzá tartozó társakat fogja irányítani.

Válasszatok olyan csatatert, amelyen négy kezdőmező van.
(Bizonyos kiegészítőkben a csatatereknek csak két kezdőmezőjük van, így nem használhatók csapatjátékban.)

Az előkészületek során a csapatok felváltva helyezik fel a hőseiket:

- ▷ Az **A** csapat kezdőjátékosa helyezze fel a hőst az **1**-es jelölésű mezőre!
- ▷ A **B** csapat kezdőjátékosa helyezze fel a hőst a **2**-es jelölésű mezőre!
- ▷ Az **A** csapat másik játékosa helyezze fel a hőst a **3**-as jelölésű mezőre!
- ▷ A **B** csapat másik játékosa helyezze fel a hőst a **4**-es jelölésű mezőre!

A hősök felhelyezésekor a játékosok a megszokott módon, a hőssel megegyező zónába helyezték a társaikat!

A játék során a csapatok felváltva kerülnek sorra:

- ▷ Az **A** csapat kezdőjátékosa hajtja végre a körét.
- ▷ A **B** csapat kezdőjátékosa hajtja végre a körét.
- ▷ Az **A** csapat másik játékosa hajtja végre a körét.
- ▷ A **B** csapat másik játékosa hajtja végre a körét.

Ez a sorrend ismétlődik a játék során.

Amikor egy játékos hőst legyőzik, azonnal távolítsátok el a hősfigurát a csatatérről! Ez a játékos a megszokott módon hajtja végre a körét egészen addig, amíg legalább egy társa marad a csatatéren. Amikor egy játékos összes harcosát legyőzik, akkor kiesik a játékból és többé nem kerül sorra.

Amikor egy csapat mindkét játékosát legyőzik, a másik csapat lesz a győztes.

IKONOK JELENTÉSE



Ezt a kártyát kizárólag támadásra használhatod.



Ezt a kártyát kizárólag támadás elleni védekezésre használhatod.



Ezt a kártyát támadásra vagy védekezésre használhatod.



Egy akcióért kijátszhatod ezt a kártyát, hogy érvényesítsd a hatását.



Ez a harcros távolsági vagy közelharcos támadást hajthat végre.



Ez a harcros kizárólag közelharcos támadást hajthat végre.

IMPRESSZUM

Az *Unmatched* a Restoration Games és a Mondo Games "csodaiker" terméke, ami Craig Van Ness és Rob Daviau *Star Wars: Epic Duels* játékának felújítása (kiadó: Milton Bradley). A zónák szabályrendszerét a *Tannhäuser* társasjáték felderítő rendszere inspirálta, ami William Grosselin és Didier Poli munkája, és a Fantasy Flight Games adta ki.

A játék frissítése: Rob Daviau és Justin D. Jacobson

Látványterv: Jay Shaw, Jason Taylor, és Lindsay Daviau

A borító és a kártyák illusztrációi: Oliver Barrett

Játéktábla illusztráció: Juan Esteban Rodríguez

Szerkesztő: Dustin Schwartz

Projektmenedzser: Suzanne Sheldon

Köszönet minden játékesztelőnek, csodálatosak vagytok, tényleg!

Külön köszönet Drew Dougherty-nek a szabálykönyv megalkotásáért, Kyle Rosznak, Senshistocknak, valamint a LyG-phonak az illusztrációkhoz való modellkedésért.

©2019 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.

©2020 IELLO for the Hungarian version. Rights for this territory and this language managed by IELLO.

 **reflexshop**

Importálja és forgalmazza:
Reflexshop Kft.
1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.
Tel.: +36 1 688 1858
Fax: +36 1 688 1859
E-mail: office@reflexshop.hu
www.reflexshop.hu



www.iello.com