
**A CSATATÉREN
SENKI SEM
EGYENLŐ.** TM

UNMATCHED

LEGENDÁK

LIGA

ELSŐ MENET

JÁTÉKSZABÁLY



LEGENDA ◀ VS ▶ LEGENDA



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.



JÁTÉKELEMEK

4 HŐSFIGURA



120 AKCIÓKÁRTYA



7 ÉLETERŐTÁRCSA



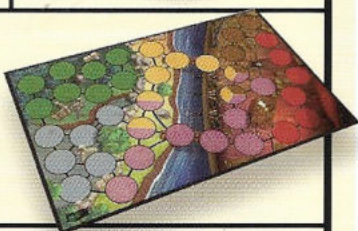
4 KARAKTERKÁRTYA



6 TÁRSJELŐLŐ



1 KÉTFOLDALAS JÁTÉKTÁBLA
2 CSATATÉRREL



4 SZINDBÁD

- ▷ 30 akciókártya
- ▷ 1 Szindbád hősfigura
- ▷ 1 Szindbád karakterkártya
- ▷ 1 hordár társjelölő
- ▷ 2 életerőtárcsa

MEDÚZA

- ▷ 30 akciókártya
- ▷ 1 Medúza hősfigura
- ▷ 1 Medúza karakterkártya
- ▷ 3 Hárpia társjelölő
- ▷ 1 életerőtárcsa

ARTÚR KIRÁLY

- ▷ 30 akciókártya
- ▷ 1 Artúr király hősfigura
- ▷ 1 Artúr király karakterkártya
- ▷ 1 Merlin társjelölő
- ▷ 2 életerőtárcsa

ALICE

- ▷ 30 akciókártya
- ▷ 1 Alice hősfigura
- ▷ 1 Alice karakterkártya
- ▷ 1 Alice méretjelölő
- ▷ 1 Gruffacsór 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, vele 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 még 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 kerültek, a hősötökkel mozogtok a csatatéren, végrehajjátok 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 hőst a csatater **1**-es jelölésű mezőjére! Ezt követően helyezze a társait a hőssel megegyező zónába külön-külön mezőkre! Ha a hősed 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 (mint pl. Alice esetében a méretről), azt tedd meg most!
6. Az idősebb játékos helyezze a hőst 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.



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

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-febukkan 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 kezedben több mint **7** kártya, de a köröd végén el kell dobnod annyit, hogy végül legfeljebb **7** kártya maradjon a kezedben.

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 mozgathatod, 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 mozgathatod 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 dobod el 1 kézből tartott kártyádat, és add hozzá ennek a kártyának a **turbó** értékét a mozgásértékedhez! Hagyj figyelmen kívül minden hatást az eldobott kártyán!

Bizonyos hatások (mint Artúr király különleges képessége) 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 kézből 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 paklidban 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 dobod a kártyát a dobópaklidba!

DOBÓPAKLIK

Tartsd külön a dobópaklidat! Minden kártyád a kijátszása és végrehajtása után a dobópaklidba kerül. A dobópaklidba kerülő kártyákat helyezd képpel felfelé, hogy jól elkülönüljön a húzópaklítottól! 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 kezében lévő kártyák között támadáskártya, vagy egyik harcosod számára sincs elérhető célpont.

1. LÉPÉS: CÉLPONT KIJELÖLÉSE

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

A **közelharci** 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 kezében lévő kártyák közül ki kell választanod egy támadáskártyát, és képpel lefelé magad elé kell helyezned 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 védekezőkártyát, és képpel lefelé maga elé helyezheti azt. Ez mindenféleképpen olyan kártya kell, hogy legyen, amit védekező harcos használhat. Miután mindketten választottak kártyát, fordítsátok meg őket egyszerre!

UNIVERZÁLIS KÁRTYÁK

A  ikonos kártyák **univerzálisak**, azaz támadás- és védekezőkártyaként is használhatók. Emellett pedig az egyéb játékbeli hatások tekintetében mind támadás-, mind védekezőkártyának 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 védekezőskártyát játszott ki, akkor a támadáskártya értékéből ki kell vonni a védekezőskártya értékét. Minden sebesülésért, amit a védő elszenved, csökkentsetek az életerőtárcsán az életerejét eggyel!

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**.

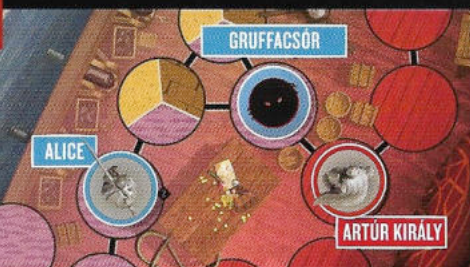
A támadó akkor nyeri meg a csatát, ha maga a támadás (tehát nem bármilyen hatás) miatt legalább egy sebesülést oszt ki a védőnek.

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

PÉLDA A CSATÁRA

Boglárka Alice-szal van.

Kende Artúr királlyal játszik.
Boglárkán a sor, és arra készül,
hogy megtámadja Artúr királyt.



Boglárka Gruffacsórral támadja meg Artúr királyt. Nem játszhatja ki a Nyísz-nyasz kártyát, hiszen ez kizárólag Alice által használható kártya.

ő pedig nem szomszédos Artúr királlyal, a Tükör viszont védekezőkártya. Így tehát a Foga tép... kártyát játssza ki maga elé támadáskártyaként képpel lefelé.



Kende a Harc kártyát játssza ki védekezőkártyaként képpel lefelé.



Nincs AZONNAL és CSATA SORÁN aktiválódó kártyahatás. Mind a Foga tép... mind pedig a Harc kártya 4-es értékkel bír, így a támadás során nem történik sebzés. Ezzel Artúr király nyeri meg a csatát (ugyanis nem sebesült).

Mindkét kártya CSATA UTÁN hatással bír. A védő (Artúr király) hajtja végre ezt először, és Kende 2 mezővel tovább mozgatja Gruffacsórt.

Most a Foga tép... hatása érvényesül. Boglárkának muszáj 2 sebesülést kiosztania egy Gruffacsórral szomszédos harcosnak. Azonban mivel nincs egy szomszédos harcos sem, a hatás nem jár sebesüléssel.



EGY HARCOS LEGYŐZÉSE

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

Ha a hősöd társát győzik le, azonnal távolítsd el a társjelölőjét a csatatérről! Az életerőtárcsa nélküli társak életerejé 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 életerejé nullára csökken, legyőzötté válik**, te pedig azonnal megnyered a játékot.

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



CSAPATJÁTÉK

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

A hősök felhelyezésekor a játékosok a megszokott módon, a hőssel megegyező zónába helyezzék 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 hősét legyőzik, azonnal távolítsátok el a hősfürat a csataterről! 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 hősét 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 harcos távolsági vagy közelharcos támadást hajthat végre.



Ez a harcos kizárólag közelharcos támadást hajthat végre.

IMPRESSZUM

Unmatched a Restoration Games és a Mondo Games "csodaiker" terméke, ami Craig Van Ness és Rob Daviau *Star Wars: Epic Duels* játékaának felújítása (kiadó: Milton Bradley). A zónák szabályrendszerét a *Tannhäuser*, társasjáték telderítő 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: Alexander Wells

Szerkesztő: Dustin Schwartz

Köszönet minden játékesztelőnek, csodálatosak vagytok, tényleg!

Külön köszönet Drew Dougherty-nek a szabálykönyv megalkotásáért, Matt Taylornak Alice méretjelölő illusztrációjaért és Kyle Rossnak, valamint Senshistocknak az illusztrációkhoz való modellkedésért.

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



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