

UNMATCHED
ADVENTURES
SPIELREGEL

Tales to AMAZE

RESTORATION
GAMES
No. UMA01

NUR ZUSAMMEN HALTET IHR
DEN BÖSEWICHT AUF!

DARREN RECKNER
JASON HAGER



SPIELMATERIAL: UNMATCHED ADVENTURES TALES TO AMAZE

2 BÖSEWICHTFIGUREN



8 UNHEIL-/ALIENPLÄTTCHEN



19 BÖSEWICHT-AKTIONSKARTEN



2 BÖSEWICHT-LEBENSRÄDER



6 SCHERGEN-LEBENSRÄDER



45 SCHERGEN-AKTIONSKARTEN



6 SCHERGENPLÄTTCHEN



1 BEDROHUNGSMARKER



6 NETZPLÄTTCHEN



6 SÄUREPLÄTTCHEN



4 BRÜCKENPLÄTTCHEN



4 INVASIONSPLÄTTCHEN



4 REIHENFOLGEPLÄTTCHEN



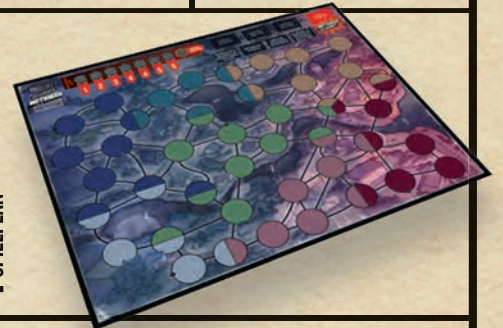
22 INITIATIVEKARTEN



12 EVENTKARTEN



1 SPIELPLAN



22 INITIATIVEKARTEN

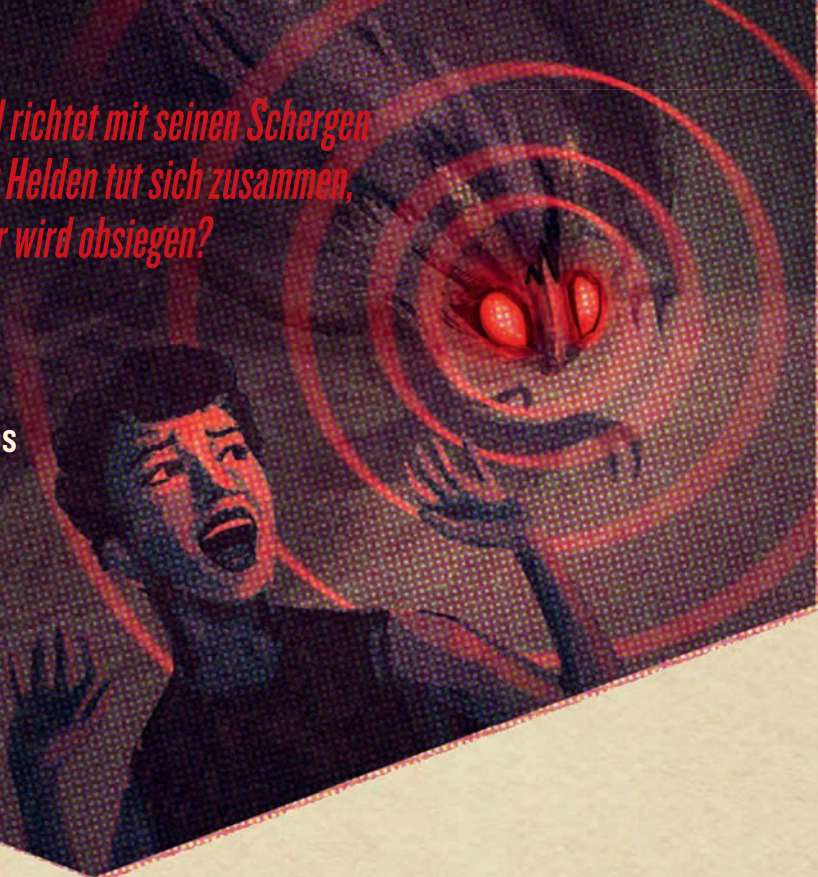
- ▷ 2x Bösewicht
- ▷ 6x Scherge
- ▷ 4x Invasion
- ▷ 4x Helden
- ▷ 3x Seltsame Pheromone
- ▷ 3x Loveland Frog schlägt wieder zu

8 BÖSEWICHT- / SCHERGENDECKS

- ▷ 10 Mothman-Karten
- ▷ 9 Marsinvasoren-Karten
- ▷ 8 Ameisenkönigin-Karten
- ▷ 8 Jersey-Devil-Karten
- ▷ 8 Loveland-Frog-Karten
- ▷ 6 Skunk-Ape-Karten
- ▷ 7 Tarantula-Karten

Ein Bösewicht terrorisiert die Stadt und richtet mit seinen Schergen Verwüstung an. Eine Gruppe ungleicher Helden tut sich zusammen, um diese Bedrohung zu bekämpfen. Wer wird obsiegen?

TALES TO AMAZE bringt klassische Widersacher aus den Pulp Comics und lokale Legenden aus der Mitte des 20. Jahrhunderts zusammen. Wählt einen Bösewicht und seine Schergen als Gegner und rettet die Welt!



ÜBERSICHT

Unmatched Adventures ist ein alleinstehendes Spiel, das die Helden und Regeln von Unmatched auf ganz neue Weise nutzt.

Mit diesen kooperativen Regeln können bis zu 4 Spieler zusammenarbeiten, um einen vom Spiel kontrollierten Bösewicht zu bekämpfen. Dabei können sowohl die Helden dieses Sets als auch Helden aus anderen Unmatched Sets verwendet werden. (Ihr könnt ebenso die Helden dieses Sets in den üblichen, kompetitiven Unmatched Partien benutzen!)

03

GRUND REGELN

Sofern nicht ausdrücklich erwähnt, **gelten alle normalen Unmatched Regeln weiterhin**. Sind euch diese nicht geläufig, lest zunächst das beiliegende Grundregelwerk für die kompetitive Version von Unmatched.

Dieses Spiel beinhaltet 2 Bösewichte – **Mothman** und **Marsinvasoren** – jeder mit seinen eigenen bösen Plänen. Jedesmal, wenn ein Bösewicht einen seiner Pläne erfüllt, wird es schwieriger für die Helden. Zudem bedrohen die Schergen des Bösewichts die Helden durch ihre Angriffe. Gelingt es dem Bösewicht, alle seine Pläne umzusetzen, haben die Spieler verloren!

Unmatched Adventures wird kooperativ gespielt. Ihr solltet euch über eure Handkarten austauschen, Züge koordinieren und Pläne machen. Hierzu könnt ihr mit offenen Händen spielen, solltet ihr dies vorziehen.

GEWINNEN UND VERLIEREN

Ihr gewinnt das Spiel, wenn ihr den Bösewicht besiegt, d.h. seine Lebenspunkte auf 0 reduziert.

Ihr verliert das Spiel, wenn der Bösewicht viermal seinen Plan umsetzt **oder** wenn alle eure Kämpfer besiegt sind (sowohl Helden als auch Sidekicks).

VORBEREITUNG

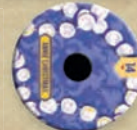
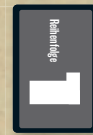
HINWEIS

Die Marsinvasoren stellen schwerere Bösewichte dar als der Mothman. Daher empfehlen wir den Mothman als Bösewicht für eure erste Partie.

1. Wählt einen Bösewicht und baut sein Material wie folgt auf:
 - Legt den Spielplan mit der passenden Seite aus.
 - Legt den Bedrohungsmarker auf das erste Feld der Bedrohungsleiste.
 - Mischt die Bösewicht-Aktionskarten und legt sie verdeckt als Deck bereit.
 - Stellt die Start-Lebenspunkte des Bösewichts auf dessen Lebensrad ein, basierend auf der Anzahl an Spielern (10 Lebenspunkte pro Spieler).
 - Stellt die Figur des Bösewichts auf Feld 5.
2. Wählt soviele Schergen, wie Spieler teilnehmen. Ihr könnt diese zufällig auswählen, indem ihr Initiativekarten zieht, oder gezielt aussuchen. Baut das Material jedes Schergen wie folgt auf:
 - Mischt die zugehörigen Schergen-Aktionskarten und legt sie verdeckt als Deck bereit.
 - Stellt 10 Start-Lebenspunkte auf dem Lebensrad des Schergen ein.
 - Stellt das Schergenplättchen auf ein freies Feld benachbart zum Bösewicht.
 - Spielt ihr mit dem Blob oder der Tarantula, legt die Säure- bzw. Netzplättchen bereit.
3. Jeder Spieler wählt einen Helden, stellt ihn auf ein freies Startfeld und führt dessen Vorbereitung nach den Unmatched-Grundregeln durch.
4. Jeder Spieler nimmt das Reihenfolgeplättchen, das zu seinem Feld gehört (1-4).
5. Nehmt die Initiativekarten, die dem verwendeten Bösewicht, den Schergen und Reihenfolgeplättchen entsprechen. Mischt diese zusammen und legt sie als verdecktes Initiativedeck bereit. (Für die Marsinvasoren beachtet die zusätzlichen Vorbereitungen auf der rechten Seite.)

HINWEIS

Spielt ihr mit den Schergen Loveland Frog oder Ameisenkönigin, werden die drei **Loveland-Frog-schlägt-wieder-zu-** bzw. **Seltsame-Pheromone**-Initiativekarten nicht mit eingemischt. Diese kommen später im Spielverlauf hinzu.



04

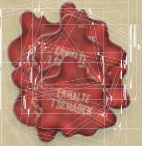
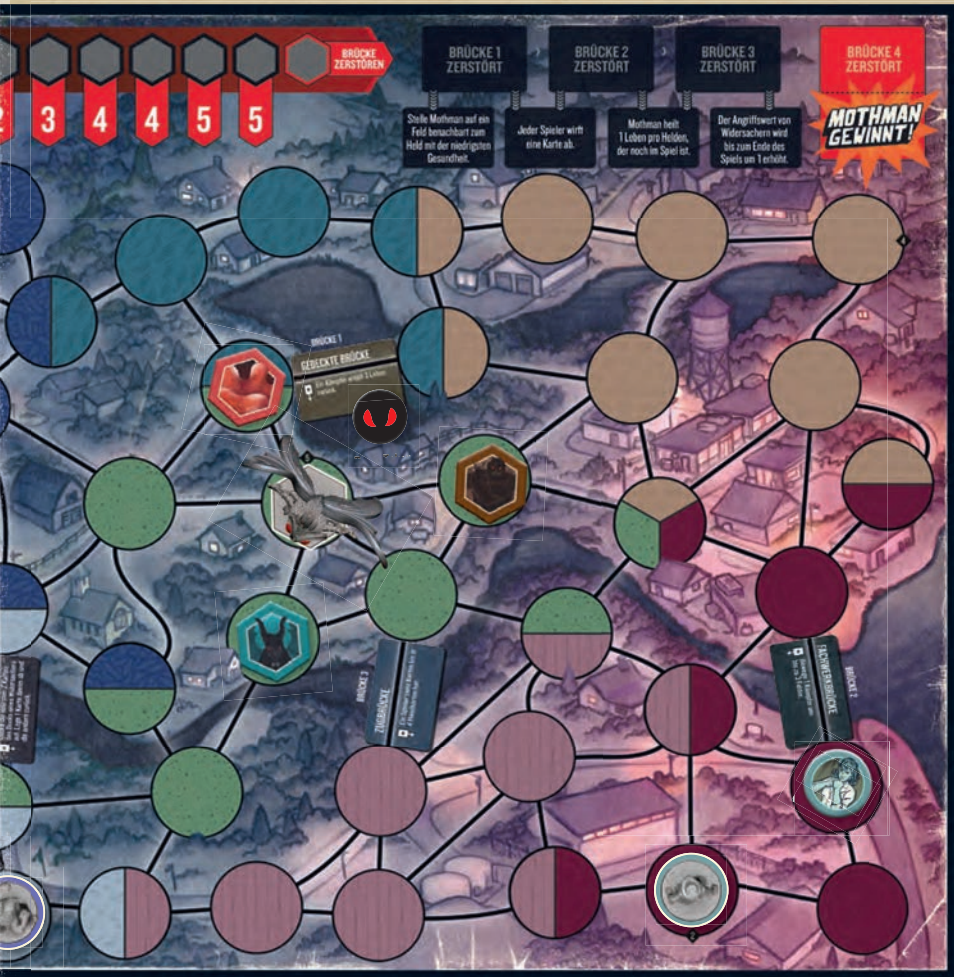
MOTHMAN

DER UNHEILSBINGER!

ZUSÄTZLICHE VORBEREITUNG

- Verteilt die 4 Brückenplättchen zufällig auf die 4 Brückenfelder, jeweils mit der Effektseite nach oben.
- Legt 1 Unheilsplättchen auf Brücke 1. (Die Brückennummern sind auf dem Spielbrett neben den Brückenfeldern abgebildet.)





05



Reihenfolge **2**



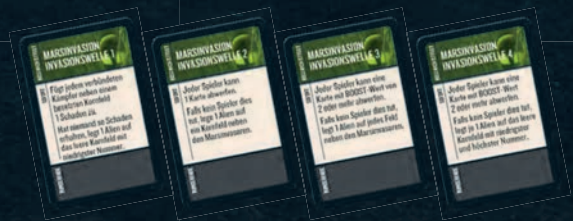
Ihr könnt das Spiel schwieriger gestalten, indem ihr die Eventkarten verwendet. Mehr dazu auf Seite 15.

MARSINVASOREN

GEFAHR VON OBEN!

- Mischt so viele Invasionswellen-Karten in das Initiativedeck, wie Spieler teilnehmen. Zum Beispiel, in einem 3-Spieler-Spiel, mischt die Wellen 1, 2, 3 in das Deck. In einem Solospiel nur die Welle 1.
- Mischt die 4 Invasionsplättchen verdeckt und legt diese auf die 4 zugehörigen Felder oben auf dem Spielplan.

ZUSÄTZLICHE VORBEREITUNG



WIDERSACHER

In Tales To Amaze bezeichnet **Widersacher** stets einen vom Spiel kontrollierten, gegnerischen Kämpfer. Dem gegenüber bezeichnet **verbündeter Kämpfer** stets einen von einem Spieler kontrollierten Kämpfer. **Widersacher** haben ein paar Sonderregeln.

BÖSEWICHT UND SCHERGEN

Euer **Hauptwidersacher** wird Bösewicht genannt, alle anderen **Widersacher** Schergen. Diese verhalten sich zueinander ähnlich wie Helden und Sidekicks der Spieler, jedoch können Effekte, die auf „Helden“ oder „Sidekicks“ verweisen, nicht dafür genutzt werden, Bösewichte und Schergen zu beeinflussen. Karten, die auf „Kämpfer“ verweisen, können auch Widersacher betreffen.



AKTIONSKARTEN

Jeder Widersacher hat sein eigenes Aktionskartendeck. Alle Karten darin sind vielseitig und können sowohl zum Angriff als auch zur Verteidigung genutzt werden. Jedoch im Gegensatz zu üblichen vielseitigen Karten haben diese unterschiedliche Angriffs- und Verteidigungswerte.

Die meisten Aktionskarten der Widersacher haben zusätzliche Effekte. Manche dieser Effekte lösen sowohl beim Angriff als auch bei Verteidigung aus (angezeigt durch eine einzelne, graue Box), andere wiederum nur beim Angriff (angezeigt durch zwei separate graue Boxen).

BEWEGUNG

Widersacher können sich durch andere Widersacher hindurch bewegen, jedoch nicht durch Helden oder Sidekicks. Manche Effekte stellen Widersacher auf das „nahegelegenste Startfeld“: Stelle sie in diesem Fall auf das nahegelegenste Startfeld ohne Kämpfer darauf. Befinden sie sich bereits auf einem Startfeld, stelle sie auf ein anderes.

HANDKARTEN DER WIDERSACHER UND ABWERFEN

Widersacher haben keine Handkarten. Wenn ein Effekt eine Karte daraus vorzeigen würde oder ein Spieler eine beliebige Anzahl davon sehen dürfte, wird stattdessen die oberste Karte des Decks vorgezeigt oder angesehen. Muss ein Widersacher Karten aus seiner Hand abwerfen (egal ob zufällig oder nicht), werden stattdessen so viele Karten von dessen Deck abgeworfen.

AUFBAU EINER WIDERSACHERKARTE

- A** Bösewicht- oder Schergenname
- B** Name der Karte
- C** Angriffs- und Verteidigungswert
- D** BOOST-Wert
- E** (ggf.) Effekt beim Ausspielen
- F** Anzahl der Exemplare im Deck



Angriff



Verteidigung

Der „gedruckte Wert“ einer Widersacherkarte ist in den meisten Fällen der Angriffswert. Nur wenn der Widersacher sich im Kampf befindet und verteidigt ist es stattdessen der Verteidigungswert.



BEDROHUNGSLEISTE

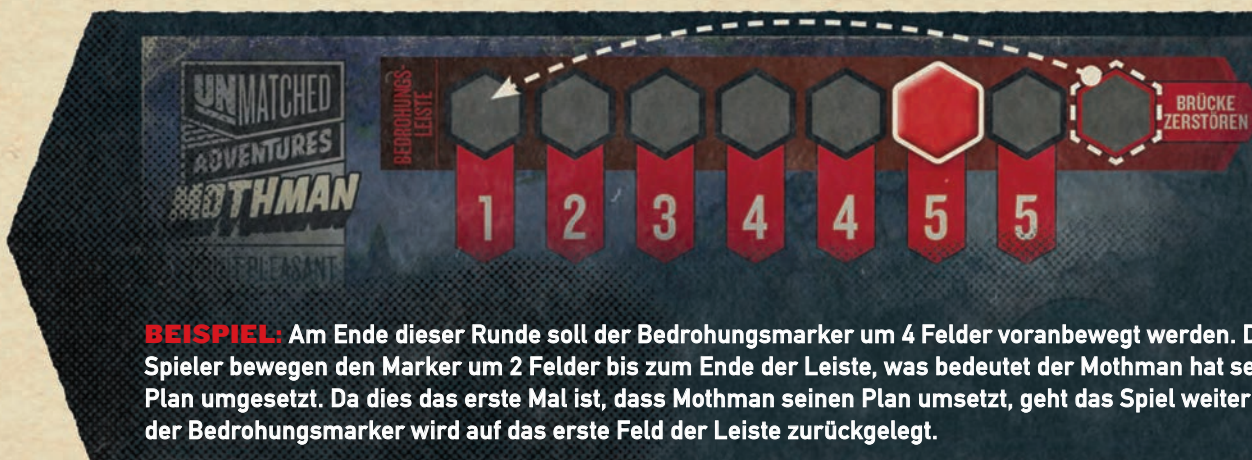
Jeder Bösewicht besitzt eine Bedrohungsleiste auf seiner Seite des Spielplans, die anzeigt wie nah er daran ist, seinen Plan umzusetzen. Der Bedrohungsmarker zeigt den Fortschritt des Bösewichts bezüglich seines Plans an, sowie die aktuelle Bedrohungsstufe. Widersacherkarten und -effekte geben an, wann und wie weit sich der Bedrohungsmarker bewegt. Ignoriert beim Bewegen die Zahlen unter der Leiste und bewegt ihn stets so viele Felder, wie auf der Karte oder dem Effekt angegeben.

BEDROHUNGSSTUFE

Die Bedrohungsstufe ist der Wert, der unter der aktuellen Position des Bedrohungsmarkers abgebildet ist. Wenn ein Effekt sich auf die Bedrohungsstufe bezieht, ist stets genau der aktuelle Wert gemeint.

ENDE DER LEISTE

Erreicht der Bedrohungsmarker das Ende der Leiste, hat der Bösewicht seinen Plan umgesetzt (siehe Seiten 12-14). Würde der Bedrohungsmarker sich noch weiter bewegen, ignoriert dies. Handelt sofort den Plan des Bösewichts ab. Habt ihr dann das Spiel noch nicht verloren, legt den Bedrohungsmarker wieder auf das erste Feld der Leiste.



BEISPIEL: Am Ende dieser Runde soll der Bedrohungsmarker um 4 Felder voranbewegt werden. Die Spieler bewegen den Marker um 2 Felder bis zum Ende der Leiste, was bedeutet, dass der Mothman seinen Plan umgesetzt hat. Da dies das erste Mal ist, dass Mothman seinen Plan umsetzt, geht das Spiel weiter und der Bedrohungsmarker wird auf das erste Feld der Leiste zurückgelegt.

PLÄTTCHEN

Die Schergen Tarantula und Blob können Plättchen auf Felder platzieren. Tarantula nutzt hierbei Netze, der Blob Säure. Von jedem dieser Plättchen kann auf jedem Feld **höchstens 1 Plättchen** liegen. Wurde ein Netz- oder Säureplättchen auf ein Feld gelegt, kann es für den Rest des Spiels nicht mehr bewegt oder entfernt werden. Soll ein weiteres dieser Plättchen platziert werden, obwohl keines mehr übrig ist, passiert stattdessen nichts. Gegner ignorieren diese Plättchen, sie haben nur Effekt auf Helden und Sidekicks.



Netz: Ein Held oder Sidekick, der ein freies Feld mit Netzplättchen betritt, muss darauf seine Bewegung beenden. Er kann jedoch durch eine weitere Aktion oder Effekt weiter bewegt werden. Steht bereits ein verbündeter Kämpfer auf dem Feld mit Netzplättchen, hat das Plättchen keinen Effekt auf die Bewegung.



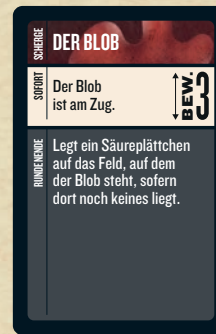
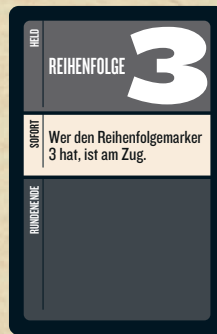
Säure: Ein Held oder Sidekick, der ein freies Feld mit einem Säureplättchen betritt, erhält **1 Schaden**. Säureplättchen beeinträchtigen die Bewegung nicht. Steht bereits ein verbündeter Kämpfer auf dem Feld mit Säureplättchen, fügt das Plättchen keinen Schaden zu.

SPIELABLAUF

Tales to Amaze wird in Runden gespielt, in welchen die Zugreihenfolge der Spieler und Widersacher vom Initiativedeck bestimmt wird.

Deckt zu Beginn jedes Zuges die oberste Karte des Initiativedecks auf und ermittelt, zu welchem Spieler oder Widersacher diese gehört. Manche Initiativekarten haben zudem Effekte, die auslösen, sobald diese aufgedeckt werden, während andere erst am Ende der Runde auslösen. Führt stets den **SOFORT**-Effekt sofort aus, falls vorhanden: Üblicherweise legt dieser fest, welcher Spieler oder Widersacher am Zug ist. Startet nach diesem Effekt einen neuen Zug indem ihr eine neue Initiativekarte aufdeckt.

Legt die neue, aufgedeckte Initiativekarte rechts der bereits aufgedeckten Initiativekarten aus. Während die Runde voranschreitet entsteht so eine Reihe offener Initiativekarten.



HINWEIS

Wenn ein Scherge oder Spieler besiegt wurde, legt die zugehörige Initiativekarte in die Schachtel zurück. Diese wird nicht länger verwendet. Liegt die Karte bereits aus, entfernt sie einfach aus der Reihe. Andernfalls, entfernt sie, sobald sie aufgedeckt wird, handelt sie nicht ab, und zieht eine neue Initiativekarte.

ZUSÄTZLICHE ZÜGE DER WIDERSACHER

Manche Effekte können dafür sorgen, dass die Initiativekarte eines Widersachers wieder unter das Initiativedeck gelegt wird. Dadurch wird dieser Widersacher diese Runde einen weiteren Zug bekommen. Geschieht dies im letzten Zug der Runde, ist der Widersacher dadurch sofort wieder am Zug.



SPIELERZÜGE

Wird die Initiativekarte eines Spielers aufgedeckt, ist dieser Spieler am Zug. Wie in Unmatched üblich besteht sein Zug aus zwei Aktionen, wobei er für jede Aktion die Wahl aus **Manöver**, **Planung** oder **Angriff** hat.

EINEN WIDERSACHER ANGREIFEN

Greifst du einen Widersacher an, spiele eine Angriffskarte verdeckt vor dir aus. Lege dann die oberste Karte des Widersacherdecks verdeckt als Verteidigung aus. Decke beide Karten auf und handle den Kampf wie üblich ab. Die Widersacherkarte gibt dabei den Verteidigungswert an. Ist zusätzlich ein Effekt in der Box beim Verteidigungswert, führt ihn aus. (Ist nur ein Effekt in der Box mit dem Angriffswert, ignoriert ihn.)

Fügt der Angriff einem Widersacher Schaden zu, reduziert das Leben auf dem Lebensrad des Widersachers entsprechend. Handelt etwaige **NACH KAMPF** Effekte ab. Legt anschließend die ausgespielten Karten auf ihre Abwurfstapel.

Wurde ein Widersacher besiegt, lege seine Figur oder sein Plättchen, Lebensrad und alle seine Karten zurück in die Schachtel. Wurde die Initiativekarte dieses Widersachers noch nicht aufgedeckt, lege sie in die Schachtel, sobald sie aufgedeckt wird (handle sie nicht ab) und ziehe eine neue Initiativekarte.



TÄUSCHUNGSKARTEN

Jeder Widersacher hat eine Täuschungskarte in seinem Deck. Sobald diese Karte auf den Abwurfstapel des Widersachers gelegt wird, mische dessen Abwurfstapel (inkl. Täuschungskarte) zurück in sein Deck.

Der Zurückmischen-Effekt einer Täuschungskarte wird stets ausgelöst, selbst wenn die Karte inmitten eines anderen Effekts im Abwurfstapel landet. Ihr Effekt kann weder annulliert noch anderweitig verhindert werden.

Löst die Täuschungskarte mitten im Kampf aus, mische den Abwurfstapel sofort zurück ins Deck, jedoch ohne die Karte, die der Widersacher im Kampf nutzt. Nach dem Kampf wird diese Karte dann wie üblich abgeworfen und bildet den neuen Abwurfstapel.



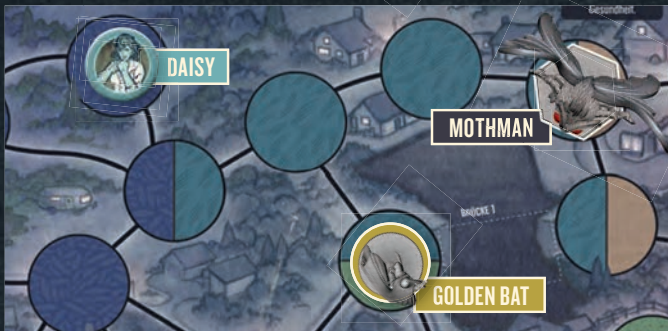
ZÜGE DER WIDERSACHER

Im Gegensatz zu Spielern haben Widersacher keine zwei Aktionen in ihrem Zug. Im Zug eines Widersachers wird dieser versuchen, einen Angriff durchzuführen und sich dafür – sofern nötig – bewegen. (Ein Widersacher wird nie zweimal in seinem Zug angreifen, selbst dann nicht, wenn er sich dafür nicht bewegen muss.)

DAS ZIEL BESTIMMEN

Bestimmt mit den folgenden Schritten, welchen Held oder Sidekick der Widersacher zum Ziel hat:

- 1. BENACHBARTES ZIEL:** Steht der Widersacher bereits benachbart zu einem Helden oder Sidekick, greift er diesen an. Steht er benachbart zu mehreren Helden und/oder Sidekicks, entscheiden die Spieler, wen der Widersacher angreift.
- 2. NAHEGELEGENSTES ZIEL:** Befindet sich kein Ziel direkt neben dem Widersacher, bewegt sich dieser zum nahegelegensten Ziel, das er erreichen kann. Kann er mehrere Ziele so erreichen, wählt er das mit der kürzesten Strecke. Herrscht hierbei Gleichheit, wählen die Spieler darunter das Ziel. Gibt es für die Bewegung gleichlange Strecken, wählen auch hier die Spieler.
- 3. KEIN ZIEL:** Befindet sich kein Ziel in der Bewegungsreichweite des Widersachers, bewegt er sich nicht und greift auch nicht an. Stattdessen wird der Bedrohungsmarker um **1** voran bewegt.



ZIEL-BEISPIELE

BEISPIEL 1: Am Beginn seines Zuges steht der Mothman neben Tesla und Daisy. Da Mothman 2 benachbarte Ziele hat, wählen die Spieler, wen Mothman angreift.

BEISPIEL 2: Mothman steht nicht neben einem Helden oder Sidekick, daher bewegt er sich vor dem Angriff. Sein Bewegungswert ist 3. Er benötigt 2 Felder, um benachbart zu Golden Bat zu stehen und 3 Felder, um benachbart zu Daisy zu stehen. Daher wählt er Golden Bat als Ziel, bewegt sich 2 Felder weit und greift an.

BEISPIEL 3: Der Loveland Frog steht nicht neben einem Helden oder Sidekick, daher wird das nahegelegenste Ziel gesucht. Sein Bewegungswert ist 3, aber erst in 4 Feldern steht er neben dem nahegelegensten Ziel. Daher bewegt er sich nicht. Der Bedrohungsmarker rückt um 1 voran und der Zug des Loveland Frog endet.

ANGRIFFE DURCH WIDERSACHER

Greift ein Widersacher einen Kämpfer an, lege die oberste Karte des Widersacherdecks verdeckt aus. Dann darf der Verteidiger (nur wenn er will) eine Karte zu seiner Verteidigung von seiner Hand verdeckt auslegen (dies muss eine Karte sein, die sein Kämpfer zur Verteidigung nutzen kann). Deckt nun beide Karten auf und handelt den Kampf ab.

Die Karte des Widersachers gibt dessen Angriffswert an. Hat die Karte zudem einen Effekt, handelt diesen vor dem Kampf ab und führt den Kampf wie üblich aus. Legt dann die Karten auf ihre entsprechenden Abwurfstapel.

AUSSCHEIDEN

Ein Spieler scheidet erst dann aus dem Spiel aus, wenn alle seine Kämpfer besiegt sind. Ansonsten führt er weiter Züge mit seinen verbleibenden Kämpfern aus. Scheidet ein Spieler aus, legt dessen Initiativekarte in die Schachtel zurück. Liegt sie bereits aus, legt sie sofort zurück; andernfalls sobald die Karte aufgedeckt wird und zieht eine neue Initiativekarte. Das Spiel geht danach normal weiter. Ausgeschiedene Spieler können nicht das Ziel von Widersachereffekten sein.

RUNDENENDE

Wurde die letzte Karte des Initiativedecks ausgelegt und der zugehörige Kämpfer oder Widersacher war am Zug, führt ihr alle Rundenende-Effekte (unten auf den Initiativekarten) aus. Hierbei geht ihr von links nach rechts vor und handelt eine Karte nach der anderen ab. (Manche Karten haben keine Effekte.) Nachdem ihr alle Rundenende-Effekte durchgeführt habt, mischt ihr die Initiativekarten wieder zu einem verdeckten Deck zusammen und legt es bereit.

HINWEIS

Der Loveland Frog und die Ameisenkönigin können dem Initiativedeck neue Karten hinzufügen. Diese Karten werden erst dann hinzugefügt, wenn am Ende der Runde das Initiativedeck neu zusammengemischt wird.



ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, wenn:

- Die Spieler gewinnen indem sie den Bösewicht besiegen.
- Der Bösewicht gewinnt, indem er viermal seinen Plan umgesetzt hat oder alle Kämpfer der Spieler besiegt wurden.



ZUSATZREGELN MOTHMAN

BRÜCKEN

Jede Brücke verbindet die zwei Felder daneben miteinander, wie durch die Linie auf dem Plättchen dargestellt. Kämpfer können sich über die Brücke bewegen oder über sie hinweg angreifen, wie üblich für benachbarte Felder. Das Brückenplättchen ist kein eigenes Feld und Kämpfer können darauf nicht stehen bleiben.

Jedes Mal, wenn der Bedrohungsmarker das Ende der Bedrohungsleiste erreicht, zerstört Mothman die Brücke mit kleinster Nummer, an welcher noch ein Brückenplättchen liegt. (Die Nummern der Brücken sind auf dem Spielplan neben den Plätzen für die Plättchen abgebildet.)

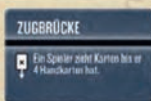
UNHEILPLÄTTCHEN

Auf einer Brücke können bis zu 8 Unheilplättchen liegen. Wenn ein Effekt mehr Unheilplättchen platzieren würde, als noch zur Verfügung stehen, platziert so viele, wie möglich. Bewegt anschließend den Bedrohungsmarker um **1** Feld voran für jedes Unheilplättchen, das ihr nicht legen konntet.

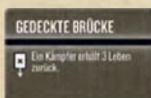


EINE BRÜCKE AKTIVIEREN

Nachdem ein Spieler eine Manöveraktion durchgeführt hat, kann er eine Karte abwerfen, um eine Brücke zu aktivieren, neben der einer seiner Kämpfer steht. Hierdurch kann pro Aktion nur eine Brücke aktiviert werden. Das Aktivieren einer Brücke löst deren Effekt aus **und** entfernt Unheilsplättchen von ihr (siehe unten). Den Effekt der Brücke zu nutzen ist optional.



Zugbrücke: Wähle einen Spieler. Dieser zieht Karten, bis er 4 Karten auf der Hand hat. (Oder kann wählen, weniger zu ziehen.)



Gedeckte Brücke: Wähle einen Kämpfer, der 3 Leben zurückerhält. (Besiegte Kämpfer können so nicht belebt werden.)



Fachwerkbrücke: Wähle einen verbündeten oder gegnerischen Kämpfer und bewege ihn bis zu 3 Felder.



Hängebrücke: Wähle einen Gegner, der sich noch im Spiel befindet. Sieh dir die obersten 2 Karten seines Decks an, wirf eine davon ab und lege die andere zurück auf das Deck.

UNHEILPLÄTTCHEN ENTFERNEN

Egal, ob der Spieler den Effekt der Brücke nutzt oder nicht, kann er im Anschluss Unheilplättchen von dieser Brücke in Höhe des BOOST-Wertes der abgeworfenen Karte entfernen. Das wird das Voranschreiten von Mothman etwas verlangsamen.



BÖSER PLAN: BRÜCKEN ZERSTÖREN

Mothmans Plan ist es, alle Brücken zu zerstören. Am Ende jeder Runde löst Mothmans Initiativekarte aus und bewegt den Bedrohungsmarker voran. Dies bewegt den Marker immer um 1 Feld, sowie um 1 weiteres Feld je Unheilsplättchen auf der niedrigsten, noch vorhandenen, Brücke. Erreicht der Bedrohungsmarker das Ende der Bedrohungsleiste, setzt Mothman seinen Plan um und die Brücke mit der niedrigsten Nummer wird zerstört. Mothman muss hierzu nicht neben dieser Brücke sein. Würde sich der Bedrohungsmarker noch weiter bewegen, ignoriert dies.

Zerstört der Mothman eine der ersten drei Brücken, passiert zudem folgendes:

1. Legt alle Unheilplättchen der zerstörten Brücke auf die nächste Brücke mit niedrigster Nummer.
2. Legt das Plättchen der zerstörten Brücke mit der „Zerstörte Brücke“-Seite auf das erste leere „Zerstörte Brücke“-Feld auf dem Spielplan.
3. Führt beide Effekte unterhalb des „Zerstörte Brücke“-Feldes aus, zu dem die Linien zeigen.
4. Legt den Bedrohungsmarker auf das erste Feld der Bedrohungsleiste.

Sobald eine Brücke zerstört ist, sind die beiden Felder neben dem Brückenplatz nicht länger verbunden, also nicht länger nebeneinander. Kämpfer können sich nicht mehr von einem dieser Felder zum anderen bewegen oder einen Nahkampf-Angriff ausführen. (Fernkämpfer können nach wie vor Felder derselben Zone angreifen, wie üblich.)

Zerstört Mothman die **vierte Brücke**, haben die Helden verloren!

13

Das Diagramm zeigt den Ablauf der Brückenzerstörung auf dem Spielplan. Von links nach rechts sind vier Brücken dargestellt, die als rote Pfeile mit den Nummern 4, 4, 5 und 5 beschriftet sind. Die erste Brücke ist als 'BRÜCKE 1' und 'GEDECKTE BRÜCKE' beschriftet und hat drei Unheilplättchen (rote Augen) auf sich. Ein gestrichelter Pfeil zeigt den Bedrohungsmarker von links nach rechts über die Brücken hinweg. Ein roter Pfeil mit der Aufschrift 'BRÜCKE ZERSTÖREN' zeigt auf die erste Brücke. Rechts davon ist ein Feld mit der Aufschrift 'BRÜCKE ZERSTÖRT' zu sehen, das mit einem roten Pfeil verbunden ist. Ein weiterer Pfeil zeigt auf ein Feld mit der Aufschrift 'BRÜCKE 2 ZERSTÖRT'. Unter dem 'BRÜCKE ZERSTÖRT'-Feld sind zwei Textboxen: 'Stelle Mothman auf ein Feld benachbart zum Held mit der niedrigsten Gesundheit.' und 'Jeder Spieler wirft eine Karte ab.' Unter dem 'BRÜCKE 2 ZERSTÖRT'-Feld ist eine Textbox: 'Mothman heilt 1 Leben pro Helden, der noch im Spiel ist.'

BEISPIEL: Am Ende der Runde sind 3 Unheilsmarker auf Brücke 1. Mothmans Rundenende-Effekt wird abgehandelt und der Bedrohungsmarker bewegt sich 4 Felder voran (1 Feld + 1 Feld pro Unheilsmarker auf der Brücke). Dadurch erreicht der Bedrohungsmarker das Ende der Bedrohungsleiste. Die 3 Unheilsmarker werden von Brücke 1 auf Brücke 2 gelegt. Brücke 1 wird als erste zerstörte Brücke auf den „Zerstörte Brücke 1“-Platz des Spielplans gelegt und beide Effekte darunter werden ausgelöst. Zuletzt wird der Bedrohungsmarker noch auf das erste Feld der Bedrohungsleiste gelegt.

ZUSATZREGELN MARSINVASOREN

KORNFELDER

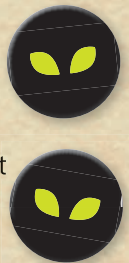
Auf dem Spielplan sind 8 Kornfelder (nummeriert von 1-8) abgebildet. Ein Kornfeld grenzt an alle Felder an ihrem Rand. Manche Felder grenzen an 2 Kornfelder. Auf jedem Kornfeld können bis zu 8 Aliens liegen. Ein Kornfeld ohne Aliens ist ein **leeres** Kornfeld. Ein Kornfeld mit mindestens 1 Alien ist ein **besetztes** Kornfeld.



14

ALIENS

Die Marsinvasoren senden Aliens auf die Kornfelder, um die Erde einzunehmen. Aliens sind keine Kämpfer, können nicht angegriffen werden und können auch nicht das Ziel von anderen Effekten sein. Wenn ein Effekt mehr Aliens platzieren würde, als noch zur Verfügung stehen, platziert soviele, wie möglich. Bewegt anschließend den Bedrohungsmarker um **1** Feld voran für jedes Alien, das ihr nicht legen konntet.



ALIENPLÄTTCHEN ENTFERNEN

Nachdem ein Spieler eine Manöveraktion durchgeführt hat, kann er einen Alien von einem Kornfeld entfernen, das an ein Feld eines seiner Kämpfer grenzt. Der Alien darf auch entfernt werden, wenn sich keiner seiner Kämpfer bewegt hat. Grenzt das Feld an mehr als 1 Kornfeld, darf trotzdem nur insgesamt 1 Alien entfernt werden.

BÖSER PLAN: INVASION

Erreicht der Bedrohungsmarker das Ende der Bedrohungsleiste, deckt den am weitesten links liegenden, verdeckten Invasionsmarker auf. Er bleibt für den Rest des Spiels aufgedeckt.

Die Karten der Marsinvasoren haben Effekte mit einem der 4 Invasionsymbole. Ist der zugehörige Invasionsmarker aufgedeckt, werden diese Effekte ausgelöst. Ist der zugehörige Marker nicht aufgedeckt, ignoriert den Effekt.

Wird der **vierte Invasionsmarker aufgedeckt**, haben die Helden verloren!



ANDERE KÄMPFER VERWENDEN

Tales to Amaze ist kompatibel mit Helden aus anderen Unmatched-Sets. Manche Effekte aus anderen Sets müssen für Tales to Amaze anders verwendet werden:

EINEN GEGNER WÄHLEN

Widersacher werden behandelt, als würden sie von einem Gegner kontrolliert. Zum Beispiel bei der Karte Finte, die die Effekte einer **gegnerischen** Karte annulliert, annulliert sie damit die Effekte der **Widersacherkarte**. Jedoch: Widersacher können **nicht** als Gegner **gewählt** werden. Ignoriert daher jeden Effekt, der besagt „Wähle einen Gegner“.

ENTSCHEIDUNG DES WIDERSACHERS

Widersacher in Tales to Amaze wählen nicht und entscheiden nicht. Sagt eine Karte, der Gegner **kann** oder **darf** etwas tun, tut ein Widersacher nichts davon. Lässt der Effekt ihn **etwas bis** zu einer gewissen Zahl tun, ist diese Zahl **0**. Führt ein Effekt dazu, dass ein Gegner einen seiner Kämpfer (und damit einen Widersacher) auf eines von mehreren möglichen Feldern stellen darf, wählen die Spieler. Lässt ein Effekt den Gegner zwischen 2 Optionen wählen, wählt ein Widersacher keine und der Effekt wird ignoriert.

ABGEDRUCKTER WERT

Der abgedruckte Wert einer Karte des Widersachers ist in den meisten Fällen der Angriffswert. Nur wenn er im Kampf verteidigt ist es der Verteidigungswert.

KLEINE KÄMPFER

Widersacher in Tales to Amaze ignorieren kleine Kämpfer beim Angriff. (Nur ein Kämpfer, der in den Regeln explizit als klein bezeichnet wurde, ist auch klein.)

KARTEN ZIEHEN

Bewirkt ein Effekt, dass der Widersacher Karten zieht, mischt ihr stattdessen entsprechend viele zufällig gewählte Karten vom Abwurfstapel des Widersachers in dessen Deck zurück. Sind nicht genug im Abwurfstapel, mischt ihr alle zurück. Widersacher in Tales to Amaze können nicht erschöpft werden.

AUF DIE HAND ZURÜCKNEHMEN

Lässt ein Effekt eine Karte auf die Hand eines Widersachers zurückkehren, legt diese Karte auf das Deck des Widersachers.

SET- REGELN

Nähere Infos zu den Helden in diesem Set findet ihr in den Setregeln.



FORTGESCHRITTENE VARIANTE

Ihr könnt das Spiel schwieriger machen, indem ihr die Eventkarten benutzt. Baut das Spiel wie üblich auf und wählt 1-3 Eventkarten (oder zieht diese zufällig). Je mehr Eventkarten ihr verwendet, desto schwieriger wird das Spiel. Legt diese Karten aufgedeckt neben den Spielplan, sie gelten für das gesamte Spiel. (Achtung: Manche Kombinationen aus Helden und Events machen das Spiel noch schwieriger. Viel Glück!)

FÜHLT IHR EUCH KAMPFLUSTIG?

Ihr könnt die Helden dieses Sets auch mit den Unmatched Grundregeln verwenden, um gegeneinander zu spielen. Ihr könnt hierzu sogar die Spielpläne dieses Sets verwenden. Spielt ihr dabei auf Point Pleasant, legt keine Brücken aus.



DIE SCHERGEN



AMEISENKÖNIGIN

Die Ameisenkönigin ist eine Art Mini-Bösewicht, sie treibt den Bedrohungsmarker voran. Sie bringt außerdem Seltsame Pheromone in das Initiativedeck, die zusätzliche Effekte auslösen bis die Ameisenkönigin besiegt ist.



BLOB

Der Blob legt Säureplättchen aus, die den Helden und Sidekicks schaden. Er kann sich zudem heilen und hat Effekte um benachbarten Helden und Sidekicks zu schaden.



JERSEY DEVIL

Der Jersey Devil sorgt dafür, dass Spieler Karten abwerfen müssen, sowohl von der Hand als auch deren Decks. Er kann Karten annullieren, von denen bereits eine Kopie im Abwurfstapel liegt.



SKUNK APE

Der Skunk Ape schlägt hart zu. Sehr hart. Er erhält Extrazüge wenn er einen Kampf verliert und macht mit Sidekicks kurzen Prozess.



TARANTULA

Tarantula hinterlässt ihre Netzplättchen auf dem Brett, die die Helden und Sidekicks in der Bewegung hindern. Zudem ist sie stärker, wenn sie in ihrem Netz ist.



DER LOVELAND FROG

Der Loveland Frog bringt zusätzliche Karten in das Initiativedeck, wodurch er bis zu viermal pro Runde angreifen kann. Er schadet zudem verbündeten Kämpfern in seiner Nähe.

IMPRESSUM

Unmatched ist eine Produktion von Restoration Games und eine Neuschöpfung von *Star Wars: Epic Duels* der Autoren Craig Van Ness und Rob Daviau, erschienen bei Milton Bradley. Die Zonenregeln sind inspiriert vom Pathfinding-System von *Tannhäuser*, einem Spiel der beiden Autoren William Grosselin und Didier Poli, herausgegeben von Fantasy Flight Games.

Unmatched Adventures Autoren: Darren Reckner und Jason Hager of Durdle Games
Restauration: Brian Neff, Noah Cohen, Rob Daviau, and Justin D. Jacobson
Grafik-Design: Jason Taylor, Lindsay Daviau, Ian Reed, and Jason D. Kingsley
Coverillustrationen: Kwanchai Moriya
Gegnerkartenillustrationen: Kwanchai Moriya
McMinnville Spielplanillustration: Nastya Lehn
Point Pleasant Spielplanillustration: JJ Ariosa
Redaktion: Jason D. Kingsley
Projektleitung: Brian Neff



LLC. ©2023 Restoration Games, LLC. Die folgenden Elemente sind Markenzeichen von Restoration Games, LLC: Restoration Games, das Logo von Restoration Games, Unmatched, das Unmatched-Logo, der Slogan „In Battle There Are No Equals“ und alle damit verbundenen Aufmachungen. Restoration Games, LLC hat ihren Sitz in 12717 W SUNRISE BLVD, #244, Sunrise, FL 33323. www.restorationgames.com

©2023 IELLO SAS für die übersetzte Version. Die Rechte für dieses Gebiet und diese Sprache werden von IELLO verwaltet. IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341 - 54180 Heillecourt, Frankreich www.iello.com

Hergestellt in Jiaxing, China durch Whatz Games

ACHTUNG! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Kleine Teile. Erstickenungsgefahr!
ATTENTION! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments.
Danger d'étouffement. AVVERTENZE! Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni.
Piccole parti. Rischio di soffocamento.

Danke an alle, die beim Testspielen geholfen haben!
Ihr seid alle ganz wunderbare Leute. Das meinen wir ehrlich.

