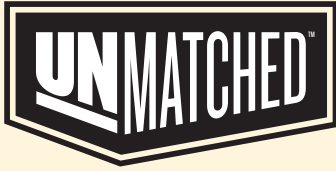

**JEDER
"KÄMPFT
AUF SEINE
WEISE™**

UNMATCHED™

GRUNDREGELN



DAS UNMATCHED SYSTEM

Unmatched ist ein Miniaturen-Duellspiel, in dem Kämpfer aller Arten aufeinandertreffen – sie stammen aus Literatur, Leinwand und Legenden. Jeder Held besitzt ein einzigartiges Kartendeck, das zu seinem Kampfstil passt.

Ihr könnt Kämpfer aus beliebigen Unmatched-Sets gegeneinander antreten lassen. Doch denkt daran, dass am Ende nur einer der Gewinner sein kann.

Dieses Regelheft beinhaltet die Grundregeln für Unmatched Spiele. Der Hauptteil der Regeln betrifft das 2-Spieler-Spiel, in dem ein Held gegen einen anderen Held antritt. Die Regeln für das Spiel mit mehr Personen als auch das Team-Spiel findet sich auf Seiten 18–19.

Jede Unmatched-Box hat dazu noch ein paar Sonderregeln, die nur für die entsprechende Box und seine Helden gelten. Wenn solche Regeln diesem Regelheft widersprechen, haben die Sonderregeln Vorrang.

02

HELDEN & SIDEKICKS

Alle deine Charaktere im Kampf nennen wir **Kämpfer**, dein Hauptkämpfer ist dein **Held**. Helden werden durch Miniaturen dargestellt, die sich über das Schlachtfeld bewegen.

Deine anderen Kämpfer sind die **Sidekicks**. Manche Helden besitzen mehrere Sidekicks, aber es gibt auch Helden ganz ohne Sidekick. Sidekicks werden durch Plättchen dargestellt, die über das Schlachtfeld bewegt werden.

Jeder Held besitzt eine **Spezialfähigkeit**, die auf seiner Charakterkarte steht. Diese Karte zeigt auch die **Werte** des Kämpfers an, inklusive der **Startlebenspunkte** deines Helden und seines Sidekicks. Die verbleibenden Lebenspunkte der Kämpfer werden auf ihren Lebensrädern angezeigt. Kämpfer können nie mehr Lebenspunkte dazu erhalten, als die höchste Zahl ihres Lebensrads anzeigen kann. Jeder Held verfügt zudem über ein eigenes Aktionskartendeck.



SPIELPRINZIP

Die Spieler sind abwechselnd am Zug, manövrieren ihre Kämpfer auf dem Schlachtfeld, spielen Pläne aus und greifen die gegnerischen Kämpfer an. Um zu gewinnen, musst du den gegnerischen Helden besiegen. Das passiert, sobald dieser keine Lebenspunkte mehr hat.

VORBEREITUNG

1. Wählt ein Schlachtfeld und legt es auf den Tisch.
2. Jeder Spieler wählt einen Helden und nimmt die zugehörigen 30 Aktionskarten, die Charakterkarte, die Heldenfigur, eventuelle Sidekickplättchen, Lebensräder und eventuell weiteres Material seines Helden.
3. Jeder Spieler stellt die Startlebenspunkte seines Helden und dessen Sidekicks auf den jeweiligen Lebensrädern ein. Auf den Charakterkarten sind die Startlebenspunkte angegeben. Sidekicks ohne Lebensräder haben stets 1 Lebenspunkt.
4. Jeder Spieler mischt seine Aktionskarten und legt sie verdeckt als sein Deck vor sich. Er zieht dann **5** Karten als Startkartenhand.
5. Der jüngere Spieler stellt seinen Helden auf Feld **1** des Schlachtfelds. Hat er einen Sidekick, stellt er diesen auf ein anderes Feld in der Zone des Helden. Sollte sich der Held auf einem Feld befinden, das Teil mehrerer Zonen ist, darf das Sidekickplättchen in einer beliebigen dieser Zonen aufgestellt werden. Solltest du zu Spielbeginn eine Entscheidung über deinen Kämpfer treffen müssen, triff sie jetzt.
(Ist für einen Sidekick kein Platz in deiner Zone, stelle ihn auf ein beliebiges Feld.)
6. Der ältere Spieler stellt seinen Helden auf Feld **2** des Schlachtfelds und setzt danach sein Sidekickplättchen nach denselben Regeln wie unter **Schritt 5** ein.
7. Der jüngere Spieler hat den ersten Zug.

04



FELDER UND ZONEN

Das Schlachtfeld besteht aus runden **Feldern**, auf denen sich die Kämpfer bewegen. Auf jedem Feld darf immer nur 1 Kämpfer stehen.

Zwei mit einer Linie verbundene Felder sind **benachbart**. Der Begriff „benachbart“ dient dazu, Ziele von Angriffen und diversen Karteneffekten zu bestimmen.

Die Felder des Schlachtfelds sind in **Zonen** aufgeteilt, die man an unterschiedlich gefärbten Mustern erkennt. Alle Felder mit gleichem Farbmuster gehören zu einer einzigen Zone (sogar, wenn sie sich in unterschiedlichen Teilen des Schlachtfelds befinden).

Wenn ein Feld mehrere Farbmuster aufweist, gehört es zu mehreren Zonen. Zonen werden benötigt, um die Ziele von Fernangriffen und diversen Karteneffekten festzulegen.

Manche Boxen enthält das gleiche Schlachtfeld auf beiden Seiten des Spielplans. Auf einer Seite sind die farbigen Felder mit unterschiedlichen Mustern gefüllt, was für Spieler mit Farbfehlsichtigkeit hilfreich sein wird. Die andere Seite enthält ungefüllte Kreise, deren Zonen nur durch die Farbe der Kreisumrandung gekennzeichnet sind. Das Spiel läuft auf beiden Seiten gleich ab.



DEIN ZUG

In deinem Zug **musst du 2 Aktionen ausführen**; du darfst keine Aktion auslassen. Du kannst 2 unterschiedliche Aktionen oder 2x dieselbe Aktion wählen.

Die möglichen Aktionen sind:

- ▷ **MANÖVER**
- ▷ **PLANUNG**
- ▷ **ANGRIFF**

Du hast ein **Handkartenlimit** von **7** Karten. Solltest du am Ende deines Zugs mehr als **7** Karten auf der Hand haben, wirf so viele Karten ab, bis du nur noch **7** hast. Abgeworfene Karten legst du auf deinen Abwurfstapel.

Danach ist dein Gegner am Zug.



AUFBAU DER KARTEN

A Grundsätzlicher Kartentyp:

-  **Angriff**  **Verteidigung**
-  **Planung**  **Vielseitig**
(Angr. o. Verteidig.)

B (ggf.) Angriffs- oder Verteidigungswert

C Namensbanner

D Name der Karte

E (ggf.) Effekt beim Ausspielen

F BOOST-Wert

G Deck, zu dem die Karte gehört

H Anzahl der Exemplare im Deck



Jedes Heldendeck ist anders aufgebaut, bestimmte Karten kommen jedoch in mehreren Decks vor.



AKTION: MANÖVRIEREN

Wenn du die **Manöver**-Aktion wählst, ziehst du zunächst die oberste Karte deines Decks, danach darfst du deine Kämpfer bewegen.

SCHRITT 1: KARTE ZIEHEN (ZWINGEND)

Ziehe die oberste Karte deines Decks und nimm sie auf die Hand.

Während deines Zugs darfst du auch mehr als **7** Karten auf der Hand haben, du musst aber am Ende des Zugs auf **7** Karten abwerfen.

KARTENZIEHEN

Kartenziehen, egal ob durch die **Manöver**-Aktion oder durch einen Karteneffekt, ist immer zwingend, wenn nicht anders angegeben.

Wenn dein Deck aufgebraucht ist, sind deine Kämpfer **erschöpft**. Wenn du eine Karte ziehen müsstest, während deine Kämpfer erschöpft sind, erleidet jeder deiner Kämpfer stattdessen sofort **2** Schaden. Ziehe keine Karte und mische deinen Abwurfstapel nicht.

07

NAMENSBANNER

Jede eurer Aktionskarten hat ein **Namensbanner**, das anzeigt, welcher Kämpfer diese Karte ausspielen kann. Sollte der zugehörige Kämpfer bereits besiegt worden sein, kann die Karte nicht länger ausgespielt werden. Karten mit Namensbanner "BELIEBIG" können von jedem deiner Kämpfer verwendet werden.

Sind mehrere Sidekicks im Spiel, zu denen das Namensbanner passt (z.B. Medusas Harpien), wähle zuerst aus, welches Plättchen die Karte nutzt. (Die Karte darf verwendet werden, selbst wenn andere Sidekicks desselben Namens bereits besiegt sind.)



SCHRITT 2: BEWEGE DEINE KÄMPFER (OPTIONAL)

Nachdem du eine Karte für deine Manöver-Aktion gezogen hast, **darfst** du deine Kämpfer bewegen.

Deine Charakterkarte gibt deinen **Bewegungswert** (Bew.) an. Während dieses Schritts darfst du nacheinander jeden deiner Kämpfer bewegen, um so viele oder weniger Felder, wie dein Bewegungswert angibt. Du darfst auch wählen, deine Bewegung mit einem BOOST zu verstärken (nächste Seite).

Wenn du einen Kämpfer bewegst, muss jedes Feld, auf das er sich bewegt, benachbart zu seinem vorigen Feld sein. Du **darfst** einen Kämpfer durch Felder bewegen, auf denen andere befreundete Kämpfer stehen (d.h., deine eigenen Kämpfer), aber sie dürfen ihre Bewegung nie auf einem besetzten Feld beenden. Du darfst einen Kämpfer **nicht** durch Felder bewegen, auf denen gegnerische Kämpfer stehen.

08

Du darfst deine Kämpfer in beliebiger Reihenfolge bewegen, jedoch muss die Bewegung jedes Kämpfers vollständig abgeschlossen sein, bevor sich der nächste bewegt. Du musst nicht zwingend alle deine Kämpfer um dieselbe Entfernung bewegen; du hast bei jedem die Wahl. Du darfst einen Kämpfer auch um 0 Felder bewegen.

BEWEGUNGSEFFEKTE

Wenn dir ein Effekt ermöglicht, die Kämpfer eines Gegners zu bewegen, gelten die obigen Bewegungsregeln nach wie vor, jedoch aus der Sicht des Gegners.

Erlaubt dir ein Effekt, einen Kämpfer auf ein Feld zu stellen, wird er nicht bewegt, sondern einfach auf das neue Feld gestellt. Hierbei darf ein Kämpfer nur auf ein leeres Feld gestellt werden.



BOOST

Wenn du die **Manöver**-Aktion wählst, darfst du deine Bewegung mit einem **Boost** verstärken. Dazu wirfst du 1 Karte aus deiner Hand ab und zählst den BOOST-Wert dieser Karte zu deinem Bewegungswert. Die Effekte auf der abgeworfenen Karte gelten nicht.

Bestimmte Effekte (wie Medusas **Zweiter-Schuss**-Karte) erlauben dir, andere Dinge mit Boost zu verstärken, etwa den Angriffs- oder Verteidigungswert.

Karten, die du nicht weiter ausspielen darfst, weil der oder die zugehörige/n Kämpfer besiegt wurden — kannst du trotzdem aus deiner Hand für den Boost abwerfen.



09

AKTION: PLANUNG

Wenn du die **Planungs**-Aktion wählst, suchst du dir eine Planungskarte aus deiner Hand aus (sie hat das ⚡-Symbol) und spielst sie offen aus.

Du musst ansagen, welcher deiner Kämpfer diese Planungskarte spielt; dieser ist der **aktive** Kämpfer.

Wende den Effekt der Karte an, dann lege sie auf deinen Abwurfstapel.



ABWURFSTAPEL

Vor jedem Spieler entsteht während des Spiels ein eigener Abwurfstapel. Sobald du eine Karte ausgespielt und ihren Effekt genutzt hast, legst du sie auf deinen Abwurfstapel. Lege die Karten offen auf deinen Abwurfstapel, um den Stapel von deinem Deck zu unterscheiden. Du und dein Gegner dürfen deinen Abwurfstapel jederzeit durchsehen.

MANÖVER- & PLANUNGSBEISPIEL

Kevin spielt König Artus, Marie spielt Medusa. Kevin ist am Zug, er hat nur wenig Handkarten und Medusa und ihre Harpyen haben ihn nahezu umzingelt.

Als seine erste Aktion spielt er die Planungskarte **Weissagung**. Nachdem er ihren Effekt abgehandelt hat, hat Kevin 2 Karten mehr auf der Hand und entscheidet sich für den strategischen Rückzug.



Als seine zweite Aktion führt Kevin eine Manöver-Aktion aus. Er zieht eine Karte und entscheidet sich, seine Bewegung mit **Nobles Opfer** zu boosten, was Artus' ursprüngliche Bewegungsweite von 2 zu 5 erhöht. Er bewegt 4 Felder (wobei er durch das Feld mit seinem Sidekick Merlin hindurchläuft) auf eine sicherere Position. Merlin bewegt er anschließend nicht.





AKTION: ANGREIFEN

Wenn du die **Angriffs**-Aktion wählst, musst du ansagen, welcher deiner Kämpfer den Angriff ausführt; er ist der **aktive** Kämpfer. Du darfst die Angriffs-Aktion nicht wählen, wenn du keine Angriffskarte auf der Hand hast oder wenn keiner deiner Kämpfer ein gültiges Ziel hat.

SCHRITT 1: ZIEL FESTLEGEN

Jeder Kämpfer darf einen Kämpfer auf einem benachbarten Feld angreifen, egal in welcher Zone dieser ist.

Kämpfer mit **Nahkampf**-Angriffen (erkennbar am -Symbol) dürfen lediglich einen Kämpfer auf einem benachbarten Feld angreifen.


Kämpfer mit **Fernkampf**-Angriffen (erkennbar am -Symbol) dürfen einen benachbarten Kämpfer **oder** einen Kämpfer in derselben Zone angreifen, letzterer muss nicht benachbart sein.

SCHRITT 2: KARTEN WÄHLEN UND AUFDECKEN

Als Angreifer musst du eine Angriffskarte aus deiner Hand wählen und verdeckt vor dir ausspielen; es muss zudem eine Karte sein, die dein angreifender Kämpfer benutzen darf. Dann **darf** der Verteidiger (nur wenn er will) eine Verteidigungskarte von seiner Hand wählen und sie verdeckt vor sich ausspielen; auch hier muss es eine Karte sein, die der verteidigende Kämpfer benutzen darf. Sobald beide Spieler ihre Karten gewählt haben, decken sie sie gleichzeitig auf.

11

VIELSEITIGE KARTEN

Karten mit dem -Symbol sind **vielseitig** verwendbare Karten. Sie können als Angriffs- oder als Verteidigungskarten genutzt werden. Vielseitige Karten zählen im Hinblick auf andere Spiel-effekte immer sowohl als Angriffs- als auch als Verteidigungskarten.



KAMPFEFFEKTE

Die meisten Karten haben Effekte, deren Text sagt, wann sie eintreten: **SOFORT**, **WÄHREND KAMPF** oder **NACH KAMPF**. Solche Effekte können auf ausgespielten Angriffs- oder Verteidigungskarten oder anderen Karten, z. B. Charakterkarten vorkommen.

ZUSÄTZLICHE EFFEKTE: Manche Effekte passieren „nach dem Angriff“. Das unterscheidet sich von **NACH KAMPF-Effekten** und passiert als letzter Schritt, nachdem der Angriff komplett durchgeführt wurde.

Selbst wenn der Kämpfer eines Spielers im Kampf besiegt wurde, wird der Effekt seiner Karte dennoch ausgeführt. Manche Effekte werden hierbei nicht auslösen (wenn der besiegte Kämpfer hierzu z.B. benachbart zu einem anderen Kämpfer stehen muss).

SCHRITT 3: KAMPF AUSFÜHREN

Der Kampf wird in den folgenden Schritten ausgeführt:

SOFORT: Nachdem die im Kampf gespielten Karten aufgedeckt wurden, handelt zunächst die **SOFORT**-Effekte ab. Diese Effekte annullieren oftmals andere Effekte.

WÄHREND KAMPF: Handelt nun alle Effekte **WÄHREND KAMPF** ab. Diese Effekte ändern oft die Angriffs- und Verteidigungswerte.

WERTET NUN DEN KAMPF AUS. Der Angreifer fügt dem Verteidiger so viel **Kampfschaden** zu, wie der Wert der gespielten Angriffskarte besagt. Wenn der Verteidiger eine Verteidigungskarte gespielt haben sollte, wird deren Wert zuvor davon abgezogen. Für jeden Schaden, den der Verteidiger erleidet, reduzieren sich die Lebenspunkte des Kämpfers um 1, was auf dem Lebensrad entsprechend eingestellt wird. (Der Verteidiger fügt dem Angreifer niemals Kampfschaden zu, selbst wenn dessen Verteidigungswert größer als der Angriffswert sein sollte.)

NACH KAMPF: Nachdem das Ergebnis des Kampfes feststeht, wendet ihr alle Karteneffekte an, die **NACH KAMPF** stattfinden. Diese Effekte bewegen meist Kämpfer, ziehen Karten oder ähnliches.

AUFRÄUMEN: Legt alle gespielten Aktionskarten auf ihre Abwurfstapel.

ZUSÄTZLICHE EFFEKTE: Manche Effekte passieren „nach dem Angriff“. Das unterscheidet sich von **NACH KAMPF**-Effekten und passiert als letzter Schritt, nachdem der Angriff komplett durchgeführt wurde.

13



EFFEKTE AUSFÜHREN

Wenn nicht anders angegeben, sind Karteneffekte zwingend. Besagt ein Effekt, dass du etwas tun **kannst**, so musst du dich beim Ausführen des Effekts entscheiden, ob du dies tun willst, oder nicht.

Erlaubt dir ein Effekt, etwas bis zu einer gewissen Anzahl zu tun, darfst du auch **"0"** wählen. Zum Beispiel: Sherlock Holmes' Karte **Die Jagd Beginnt**, erlaubt es, ihn **bis zu 3 Felder** zu bewegen. Hierbei kannst du auch 0 Felder wählen, damit er auf seinem Feld stehen bleibt.

Wenn sich ein Effekt auf den **abgedruckten Wert** einer Karte bezieht, meint dies **genau den Wert**, der auf der Karte sichtbar ist, ohne jegliche Veränderungen mittels anderer Effekte.

Andere Effekte können dir erlauben, den Wert einer Karte zu **ignorieren**. Ignorierte Werte werden für den Kampf so behandelt, als wären sie **0**, egal wie und ob sie verändert wurden.

Kann ein Teil eines Effekts nicht ausgeführt werden, führt so viel aus, wie möglich. Besagt ein Effekt, dass du 1 Karte ziehst und dein Gegner 1 Karte abwirft, so ziehst du diese Karte selbst wenn dein Gegner keine Karte abwerfen kann (bzw. dein Gegner muss auch dann eine Karte abwerfen, wenn du keine ziehen kannst).

Manche Effekte **annullieren** andere Effekte. Ein annullierter Effekt wird nicht mehr ausgeführt.

14

KAMPF GEWINNEN

Einige Effekte **NACH KAMPF** hängen davon ab, **wer den Kampf gewonnen hat**.

Der Angreifer hat den Kampf gewonnen, wenn er dem Verteidiger mindestens 1 Kampfschaden zugefügt hat (d.h. nicht durch irgendeinen Effekt).

Der Verteidiger hat den Kampf gewonnen, wenn er keinen Kampfschaden erlitten hat (selbst wenn er Schaden durch irgendwelche Effekte erlitten hat).

KÄMPFER BESIEGEN

Wenn einer deiner Kämpfer aus irgendeinem Grund auf null Lebenspunkte fällt, gilt er als **besiegt**.

Wenn der Sidekick deines Helden besiegt wird, entferne dessen Plättchen sofort vom Schlachtfeld.

Wenn dein Held besiegt ist, hast du das Spiel sofort verloren.



DAS SPIEL GEWINNEN

Wenn der **Held deines Gegners besiegt wurde**, was passiert, wenn er auf null Lebenspunkte fällt, ist das Spiel sofort vorbei und du gewinnst! Werden beide Helden im selben Zug besiegt, gewinnt der Spieler, der am Zug war.

15



KAMPFBEISPIEL

Anna spielt Alice, Kevin spielt König Artus. Anna ist am Zug; sie will König Artus angreifen.

Alice und der Jabberwock sind Nahkämpfer, also müssen diese benachbart zu Artus stehen, um diesen angreifen zu können. Alice hat eine Bewegungsreichweite von 2. Anna nutzt eine Manöver-Aktion und zieht eine Karte. Sie könnte einen BOOST anwenden, um Alice auf das benachbarte Feld zu Artus zu bewegen, aber hat auch eine gute Angriffskarte für den Jabberwock.

Anna bewegt den Jabberwock zum Nachbarfeld neben Artus, um als nächstes anzugreifen. Alice bewegt sie nicht.



16

Anna greift König Artus mit dem Jabberwock an. Sie darf **Spiegel**, eine Verteidigungskarte, und **Schnack und Schnick** nicht ausspielen (denn das ist eine Karte, die nur Alice spielen darf, die ohnehin nicht benachbart zu König Artus steht). Sie spielt **Kiefer, die beißen** verdeckt als ihre Angriffskarte.

Kevin hat **Der Heilige Graal**, möchte diesen aber, wegen seines Effekts, für später aufheben. Er spielt Scharmützel verdeckt als seine Verteidigungskarte.



Anna und Kevin decken gleichzeitig ihre Karten auf. Diese haben keine **SOFORT-** und **WÄHREND KAMPF-**Effekte. **Kiefer, die beißen** und **Scharmützel** haben beide den Wert 4, daher verursacht der Angriff keinen Schaden. König Artus gewinnt den Kampf (weil er als Verteidiger keinen Schaden erlitten hat).



Beide Karten haben **NACH KAMPF**-Effekte. Der Verteidiger (Artus) wendet seinen zuerst an. Kevin bewegt den Jabberwock 2 Felder weit weg.

Jetzt wird **Kiefer, die beißen** angewendet. Anna muss bei jedem Kämpfer, der benachbart zum Jabberwock steht, 2 Schaden verursachen. Alice nimmt daher 2 Schaden.

OFFENES GERANGEL

Ihr könnt Unmatched mit 3 oder 4 Spielern **gegeneinander** mit diesen Regeln spielen:





- 1.** Wählt ein Schlachtfeld mit 4 oder mehr Startfeldern. (*Einige Schlachtfelder in älteren Unmatched-Boxen haben nur 2 Startfelder und sind für das offene Gerangel nicht geeignet.*)
- 2.** Im ersten Zug jedes Spielers darf dieser nur denjenigen Spieler angreifen, der direkt als nächstes am Zug wäre, oder alle Spieler, die bereits am Zug waren. Im 4-Spieler-Spiel darf so Spieler 1 nur Spieler 2 und Spieler 2 nur Spieler 1 oder 3 angreifen. Nach der ersten Runde entfällt diese Einschränkung.
- 3.** Bezieht sich ein Effekt im Kampf auf "deinen Gegner", so ist dies stets der andere, am Kampf beteiligte Spieler.
- 4.** Ein Spieler, dessen Held besiegt ist, scheidet aus. Entferne seine Sidekicks vom Spielplan.
- 5.** Es gewinnt der Spieler, dessen Held als letztes übrig bleibt!



Unmatched kann auch in **Zweier-Teams**, mit 3 oder 4 Spielern, gespielt werden. Hierbei gelten die folgenden Regeln:

1. Wählt ein Schlachtfeld mit 4 oder mehr Startfeldern. (*Einige Schlachtfelder in älteren Unmatched-Boxen haben nur 2 Startfelder und sind für das Teamspiel nicht geeignet*).
Teampartner sitzen nebeneinander auf derselben Seite des Schlachtfelds und dürfen sich über ihre Karten und Taktik unterhalten, jedoch steuert jeder Spieler seinen eigenen Helden und dessen Sidekicks. Die Kämpfer des Teampartners gelten als verbündete Kämpfer. Beim Teamspiel zu dritt muss 1 Spieler 2 Helden und deren Sidekicks als gemeinsames Team steuern.

2. Bei der Vorbereitung setzen die Spieler ihre Helden abwechselnd ein:

- ▷ Erster Spieler Team **A** setzt seinen Helden auf Feld .
- ▷ Erster Spieler Team **B** setzt seinen Helden auf Feld .
- ▷ Zweiter Spieler Team **A** setzt seinen Helden auf Feld .
- ▷ Zweiter Spieler Team **B** setzt seinen Helden auf Feld .

Beim Einsetzen des Helden setzt jeder Spieler außerdem wie gewohnt seine Sidekicks in dieselbe Zone.

3. Während des Spiels sind die Teams abwechselnd am Zug:

- ▷ Erster Spieler von Team **A** macht seinen Zug.
- ▷ Erster Spieler von Team **B** macht seinen Zug.
- ▷ Zweiter Spieler von Team **A** macht seinen Zug.
- ▷ Zweiter Spieler von Team **B** macht seinen Zug.

Diese Reihenfolge bleibt für das gesamte Spiel gleich.

4. Wenn der Held eines Spielers besiegt ist, entfernt ihr dessen Heldenfigur sofort vom Schlachtfeld. Der Spieler ist nach wie vor normal an der Reihe, so lange er noch mindestens einen Sidekick hat. Sobald alle Kämpfer eines Spielers besiegt sind, ist der Spieler eliminiert und hat keine weiteren Züge mehr.
5. Sobald beide Helden eines Teams besiegt sind, gewinnt das gegnerische Team!

SYMBOLÜBERSICHT



Diese Karte kann nur zum Angriff genutzt werden.



Diese Karte kann nur zur Verteidigung gegen einen Angriff genutzt werden.



Diese Karte kann zum Angriff oder zur Verteidigung genutzt werden.



Als eine Aktion kann diese Karte für ihren Effekt ausgespielt werden.



Dieser Kämpfer kann Fern- und Nahkämpfe ausführen.



Dieser Kämpfer kann nur Nahkämpfe ausführen.

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.

Grundspiel-Restauration: Noah Cohen, Rob Daviau, Justin D. Jacobson, and Brian Neff

Graphik-Design: Jason Taylor, Lindsay Daviau, Ian Reed, and Jason D. Kingsley

Illustrationen: Pöover Narrett, Alexander Wells, Marc Aspinall, Peter Diamond, Zoë Van Dijk and Andrew Thompson

Spielplanillustration: Alexander Wells

Projektleitung: Suzanne Sheldon and Brian Neff

Regelüberarbeitung: Julia Angotti, Ashleigh Edwards, Chad Edwards, Jason Hager, Alfie Harris, Frank Klensch, John Leveille, Zack Lovaas, Jacob Marks, Gary McCarthy, Peter Osterweil, Ethan Ottoy, Taylor Pochetti, Ben Stapleton, Joshua Tan Jer Yi, Michael Topjian, and Jason Viddal

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

©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.

©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. Erstickungsgefahr! **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.



RESTORATION
GAMES™



www.iello.com