

---

**JEDER  
"KÄMPFT  
AUF SEINE  
WEISE™**

---

**UNMATCHED™**

**HOUDINI**  
VS  
**Der Dschinn**

---

**SPIELREGEL**

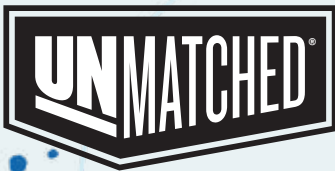
---



# 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.



# SPIELMATERIAL

**2** HELDENFIGUREN



**60** AKTIONSKARTEN



**3** LEBENSRÄDER



**2** CHARAKTERKARTEN



**1** SIDEKICKPLÄTTCHEN



**1** SPIELPLAN



## HOUDINI

- ▷ 30 Aktionskarten
- ▷ 1 Houdini-Heldenfigur
- ▷ 1 Houdini-Charakterkarte
- ▷ 1 Bess-Sidekickplättchen
- ▷ 2 Lebensräder

## DER DSCHINN

- ▷ 30 Aktionskarten
- ▷ 1 Dschinn-Heldenfigur
- ▷ 1 Dschinn-Charakterkarte
- ▷ 1 Lebensrad

Baut vor dem ersten Spiel die Lebensräder zusammen, indem ihr beide Scheiben jedes Charakters aus dem Stanzbogen drückt und mit einer Plastikniete verbindet.





# 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 in anderen Sets 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.



## 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.

Diese Aufbauanleitung und die folgenden Regeln gelten für Spiele mit **2 Spielern**. Regeln für das Teamspiel zu dritt oder viert stehen auf S. **18**.

# 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.
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. (In diesem Set gibt es einen solchen Kämpfer jedoch nicht.)
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.

06



## 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.

Dieses Set 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:



**B** (ggf.) Angriffs- oder Verteidigungswert

**C** Kämpfer, der die Karte nutzen darf

**D** Name der Karte

**E** (ggf.) Effekt beim Auspielen

**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.

KARTEN ZIEHEN

**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.**

09

## SCHRITT 2: BEWEGE DEINE KÄMPFER (OPTIONAL)

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.

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.

HINWEIS

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

# 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 (etwa Houdinis Karte Die grosse Enthüllung) 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.

## 10 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. Jede Karte in deinem Deck gibt an, welche Kämpfer sie ausspielen dürfen. Du darfst eine Planungskarte nicht spielen, wenn die darauf angegebenen Kämpfer bereits besiegt sind.

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.



# 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.

## 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 Spieleffekte immer sowohl als Angriffs- als auch als Verteidigungskarten.



# AKTION: ANGREIFEN (FORTSETZUNG)

## SCHRITT 3: KAMPF AUSFÜHREN

Die meisten Karten haben Effekte, deren Text sagt, wann sie eintreten: **SOFORT**, **WÄHREND KAMPF** oder **NACH KAMPF**. Wenn nicht anders angegeben, sind Karteneffekte zwingend (was dazu führen kann, dass du deinen eigenen Kämpfern Schaden zufügen oder andere negative Effekte anwenden musst).

Wenn es vorkommt, dass zwei Effekte zur gleichen Zeit ausgelöst werden sollen, ist der Verteidiger zuerst an der Reihe.

Nachdem die Karten aufgedeckt wurden, wendet ihr alle Effekte an, die **SOFORT** stattfinden. Danach die Effekte, die **WÄHREND KAMPF** stattfinden.

Danach wertet ihr den Kampf aus. Der Angreifer fügt dem Verteidiger so viel **Schaden** zu, wie der Wert der gespielten Angriffskarte besagt. Wenn der Verteidiger eine Verteidigungskarte gespielt haben sollte, wird deren Wert zuvor abgezogen. Für jeden Schaden, den der Verteidiger erleidet, reduzieren sich die Lebenspunkte des Kämpfers um 1, was auf dem Lebensrad entsprechend eingestellt wird.

Nachdem das Ergebnis des Kampfs feststeht, wendet ihr alle Karteneffekte an, die **NACH KAMPF** stattfinden. Sogar wenn ein Kämpfer während des Kampfs besiegt wird und dies nicht das Spielende auslöst, wird der Kampfschaden und eventuelle Effekte durch dessen Karte noch angewendet.

Nachdem alle Karteneffekte angewendet wurden, wendet ihr alle Spieleffekte an, die nach dem Kampf stattfinden (etwa eine Helden-Spezialfähigkeit).

Am Schluss kommen alle gespielten Karten auf ihre jeweiligen Abwurfstapel.

12

---

## 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 Schaden durch den eigentlichen Angriff zugefügt hat (d.h. nicht durch irgendeinen Effekt).**

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

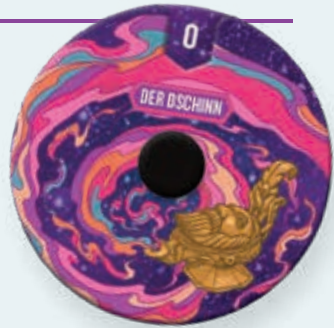


## KÄMPFER BESIEGEN

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!**

*(Im Teamspiel müssen beide gegnerischen Helden besiegt werden.)*

13



# KAMPFBEISPIEL

Gina spielt den **Dschinn**.

Harry spielt **Houdini**.

Gina ist am Zug. Sie möchte Houdini angreifen, der nur noch 3 Lebenspunkte hat.



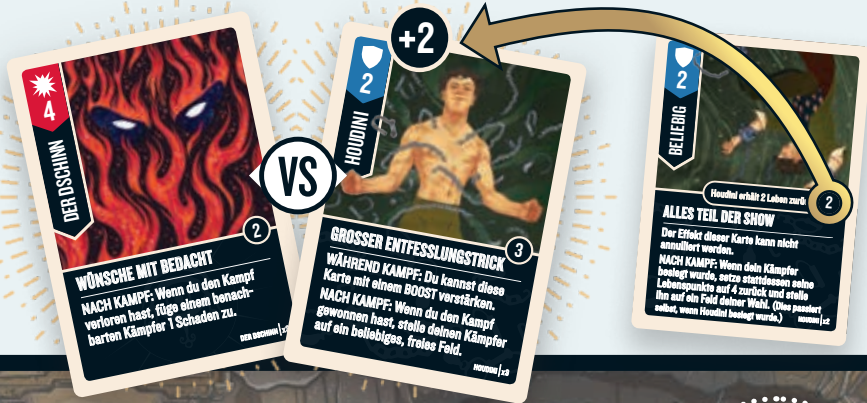
14

Gina hat ein paar Optionen: **Wünsche mit Bedacht**, **Endlich Frei**, und **Ich habe Sultane aus weniger geschaffen**. Da Houdini so wenig Lebenspunkte hat, wählt sie ihren stärksten Angriff und spielt **Wünsche mit Bedacht** verdeckt als ihre Angriffskarte.

Harry hat **Grosser Entfesselungstrick** und **Alles Teil der Show**, die er als Verteidigung spielen kann. Er spielt **Grosser Entfesselungstrick** verdeckt als Verteidigungskarte.



**Grosser Entfesselungstrick** hat einen Effekt **WÄHREND KAMPF**. Harry verwendet **Alles Teil der Show**, die einen BOOST-Wert von 2 hat, um seine Verteidigung zu boosten. Dieser kommt zum Verteidigungswert hinzu, der jetzt 4 beträgt. Außerdem hat **Alles Teil der Show** einen BOOST-Bonus, der Houdini um 2 auf 5 Lebenspunkte heilt. Durch den hohen Verteidigungswert nimmt Houdini keinen Schaden.



Beide Karten besitzen Effekte **NACH KAMPF**. Zuerst wendet der Verteidiger (Houdini) seine Karte an. Houdini hat den Kampf gewonnen und Harry platziert ihn auf einem Feld am anderen Ende des Schlachtfeldes. Dann wendet der Angreifer seine Karte an. Der Dschinn hat den Kampf verloren, also fügt **Wünsche mit Bedacht** jedem benachbarten Kämpfer 1 Schaden zu. Da niemand mehr neben dem Dschinn steht, passiert nichts. Es scheint als hätte der gerissene Magier den Dschinn dieses Mal überlistet.

# SPEZIALREGELN FÜR DIESES SET



## HOUDINI: BOOST TRICKS

Wenn Houdini eine Manöver-Aktion durchführt und boostet, kannst du ihn anstelle normal zu bewegen, frei auf einem beliebigen (leeren) Feld platzieren. Du kannst Bess nicht auf diese Weise umplatzieren, darfst sie aber wie üblich (d.h. mit BOOST) bewegen.

Außerdem haben einige von Houdinis Karten BOOST-Boni. Wenn du eine dieser Karten zum Boosten verwendest, egal ob bei einem Manöver oder durch einen anderen Karteneffekt, löst der BOOST-Bonus aus. Führe diesen Effekt sofort aus und lege die Karte anschließend auf deinen Abwurfstapel. Führe erst dann den Rest deiner Aktion weiter durch. Diese Boni lösen jedoch nicht aus, wenn deine Gegner deinen BOOST-Wert nutzen, zum Beispiel durch die **Das ist kein Taschenspielertrick** Karte des Dschinns.





16







# TEAM SPIEL





**HINWEIS:** Ihr könnt mit diesem Set allein nicht mit Teamspielregeln spielen. Dazu braucht ihr weitere Figuren und Schlachtfelder mit - und -Feldern.

Unmatched kann auch im **Zweier-Team** gespielt werden. 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 befreundete Kämpfer. Beim Teamspiel zu dritt muss 1 Spieler 2 Helden und deren Sidekicks als gemeinsames Team steuern.

Wählt ein Schlachtfeld mit 4 Startfeldern. (*Einige Schlachtfelder in älteren Unmatched-Ausgaben haben nur 2 Startfelder und sind für das Teamspiel nicht geeignet*).

18

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.

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.

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.

Sobald beide Helden eines Teams besiegt sind, gewinnt das gegnerische Team!



VS



# 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.

**Houdini Deck-Design:** Sam Crane

**Der Dschinn Deck-Design:** Adil M. Geresu

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

**Grafik-Design:** Jason Taylor, Lindsay Daviau, Ian Reed, und Jason D. Kingsley

**Cover- und Kartenillustrationen:** Peter Diamond

**Spielplanillustration:** Brian Patterson

**Projektleitung:** Suzanne Sheldon

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

©2022 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.

©2022 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](http://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](http://www.iello.com)