

**JEDER
"KÄMPFT
AUF SEINE
WEISE™**

UNMATCHED®

ROBIN HOOD
VS
BIGFOOT

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 aufeinandertreffen lassen. Doch denkt daran, dass am Ende nur einer der Gewinner sein kann.



SPIELMATERIAL

2 HELDENFIGUREN



60 AKTIONSKARTEN



3 LEBENSRÄDER



2 CHARAKTERKARTEN



5 SIDEKICKPLÄTTCHEN



1 DOPPELSEITIGER
SPIELPLAN MIT **2**
SCHLACHTFELDERN



ROBIN HOOD

- ▷ 30 Aktionskarten
- ▷ 1 Robin Hood-Heldenfigur
- ▷ 1 Robin Hood-Charakterkarte
- ▷ 4 Gesetzloser-Sidekickplättchen
- ▷ 1 Lebensrad

BIGFOOT

- ▷ 30 Aktionskarten
- ▷ 1 Bigfoot-Heldenfigur
- ▷ 1 Bigfoot-Charakterkarte
- ▷ 1 Jackalope-Sidekickplättchen
- ▷ 2 Lebensräder

Vor dem ersten Spiel baut ihr die Lebensräder zusammen, indem ihr die beiden Scheiben jedes Charakters aus dem Stanzbogen drückt und mit einer Plastikniete verbindet.



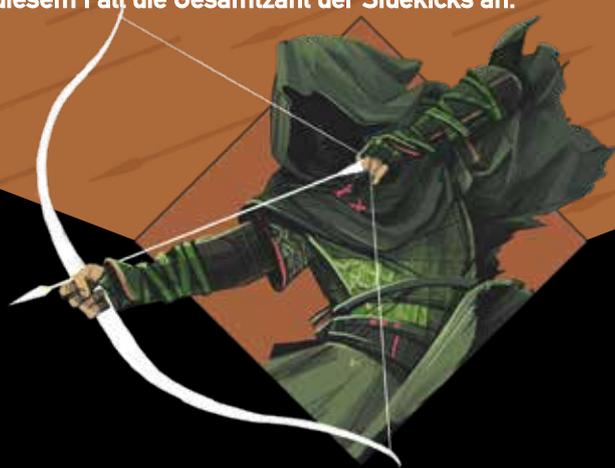
HELDEN & SIDEKICKS

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**. Die meisten Helden haben nur einen einzelnen Sidekick, andere haben mehrere und wieder andere haben gar keinen. Sidekicks werden durch Plättchen dargestellt, die du über das Schlachtfeld bewegst.

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 der 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.

Hat dein Held mehrere Sidekicks, besitzt jeder Sidekick genau 1 Lebenspunkt (wenn nicht anders angegeben). Die Charakterkarte zeigt in diesem Fall die Gesamtzahl der Sidekicks an.



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. 15.

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, Sidekickplättchen, Lebensräder und eventuell weiteres Material seines Helden.
3. Jeder Spieler stellt die Startlebenspunkte seines Helden und dessen Sidekick(s) auf den jeweiligen Lebensrädern ein. Auf den Charakterkarten sind die Startlebenspunkte angegeben. (Sidekicks ohne Lebensrad haben nur je 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. Danach stellt er seine Sidekicks auf jeweils 1 anderes Feld in der Zone des Helden. Sollte sich der Held auf einem Feld befinden, das Teil mehrerer Zonen ist, dürfen die Sidekicks in 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 nicht.)
6. Der ältere Spieler stellt seinen Helden auf Feld **2** des Schlachtfelds und setzt danach seine Sidekicks 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.

DAS SCHLACHTFELD

07



DEIN ZUG

In deinem Zug **musst du 2 Aktionen ausführen**; du darfst keine überspringen. 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**
(Angriff o. Verteidigung)

B (ggf.) Angriffs- oder Verteidigungswert

C Kämpfer, der die Karte nutzen darf

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 erst am Ende des Zugs auf **7** Karten abwerfen.

KARTEN ZIEHEN

Kartenziehen, egal ob durch die Manöver-Aktion oder durch 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.



SCHRITT 2: BEWEGE DEINE KÄMPFER (OPTIONAL)

Deine Charakterkarte gibt deinen **Bewegungswert** (Bew.) an. Während dieses Schritts darfst du nacheinander jeden deiner Kämpfer bewegen, um maximal so viele 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 0 Felder bewegen.

Wenn dich ein Effekt Kämpfer des Gegners bewegen lässt, gelten diese Regeln nach wie vor, jedoch aus der Sicht des Gegners.

HINWEIS

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 Robin Hoods Hinterhalt-Karte) erlauben dir, andere Dinge mit Boost zu verstärken, etwa den Angriffswert.

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 eventuelle Effekt **NACH KAMPF** von 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).

KAMPFBEISPIEL

Rebecca spielt Robin Hood.
Bruno spielt Bigfoot.
Rebecca ist am Zug und sie will Bigfoot angreifen.



Rebecca greift Bigfoot mit einem ihrer Gesetzlosen an. Sie kann **Blattschuss** nicht spielen (denn die Karte gilt nur für Robin Hood und er ist nicht in Bigfoots Zone) und **Verteidiger von Sherwood** ist eine Verteidigungskarte. Sie spielt **Abgefeimter Kampf** verdeckt als ihre Angriffskarte.



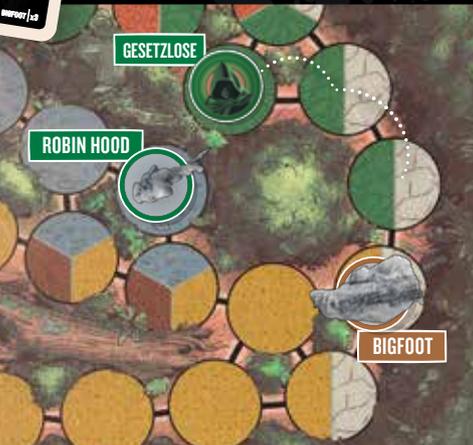
Bruno spielt **Gerangel** verdeckt als seine Verteidigungskarte.



Es gibt keine Effekte **SOFORT** oder **WÄHREND KAMPF**. **Abgefeimter Kampf** hat einen niedrigeren Wert als **Scharmützel**, daher fügt der Angriff keinen Schaden zu. Bigfoot gewinnt den Kampf (weil er keinen Schaden erlitten hat).

Beide Karten haben Effekte **NACH KAMPF**. Der Verteidiger (Bigfoot) wendet sie zuerst an. Bruno bewegt den Gesetzlosen 2 Felder weit weg.

Jetzt wird **Abgefeimter Kampf** angewendet. Rebecca muss bei jedem Kämpfer, der benachbart zum Gesetzlosen steht, 1 Schaden verursachen. Doch jetzt gerade steht niemand benachbart, daher verursacht der Effekt keinen Schaden.



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. (Ein Sidekick ohne Lebensrad hat nur 1 Lebenspunkt und ist besiegt, sobald er einen beliebigen Schaden erlitten hat.)

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

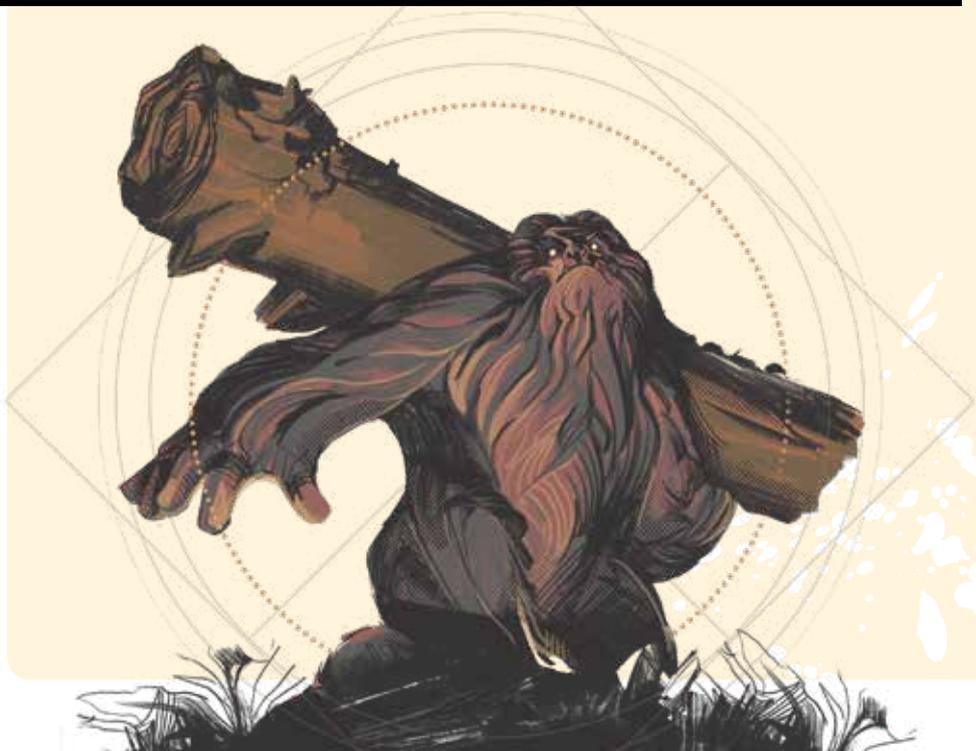


DAS SPIEL GEWINNEN

14

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.)



TEAM SPIEL

HINWEIS: Ihr könnt die Teamspiel-Regeln mit dem Set Robin Hood vs. Bigfoot allein nicht spielen. Dazu braucht ihr weitere Figuren und Schlachtfelder mit 6- und 4-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 Ausgaben des Spiels haben nur 2 Startfelder und sind für das Teamspiel nicht geeignet*).

Bei der Vorbereitung setzen die Spieler ihre Helden abwechselnd ein:

- ▷ Erster Spieler Team **A** setzt seinen Helden auf Feld **1**.
- ▷ Erster Spieler Team **B** setzt seinen Helden auf Feld **2**.
- ▷ Zweiter Spieler Team **A** setzt seinen Helden auf Feld **3**.
- ▷ Zweiter Spieler Team **B** setzt seinen Helden auf Feld **4**.

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!

SYMBOLÜBERSICHT

-  Die Karte kann nur für den Angriff genutzt werden.
 -  Die Karte kann nur für die Verteidigung genutzt werden.
 -  Die Karte kann für Angriff oder Verteidigung genutzt werden.
 -  Als 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 „Wonder Twins“-Produktion von Restoration Games und Mondo Games (wir sind Jayna, der weibliche der Wunderzwillinge; googelt das) 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 Pathfinder-System von *Tannhäuser*, einem Spiel der beiden Autoren William Grosselein und Didier Poli, herausgegeben von Fantasy Flight Games.

Spiel-Restauration: Rob Daviau und Justin D. Jacobson
Grafik-Design: Jay Shaw, Jason Taylor und Lindsay Daviau
Cover- und Kartenillustrationen: Oliver Barrett
Spielplanillustration: Juan Esteban Rodríguez
Redaktion: Dustin Schwartz
Projektleitung: Suzanne Sheldon

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

Weiterer Dank an Drew Dougherty für die Regelheftgestaltung, und an Kyle Ross, Senshistock, und LyG-photo, die die Referenz für die Posen der Illustrationen lieferten.

©2019 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. Mondo und das Logo von Mondo Games ist ein Markenzeichen von Mondo Tees, LLC und ist mit Genehmigung verwendet worden. Restoration Games, LLC hat ihren Sitz in 12717 W SUNRISE BLVD, #244, Sunrise, FL 33323.

©2021 IELLO 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.

VERTENZE! Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite.



www.iello.com