
**JEDER
"KÄMPFT
AUF SEINE
WEISE™**

UNMATCHED®

**Cobble
& Fog**

SPIELREGEL

**NIEIMALS
GETRENNT!**

Doktor Jekylls

**PAAR-
THERAPIE**

**Dr.
ACULAS**
Blutbank

SPENDEN SIE JETZT!

Wir dürsten nach dem kostbaren Lebenssaft.
Ganz gleich, welcher Typ Sie sind: Wir sehen
Ihre Spende immer positiv. Schauen Sie noch
heute vorbei, denn Ihr Blut kann Leben retten!

HUT'MODEN für UNSICHTBARE

HERREN-KOPFBEDECKUNGEN

 N ^o 1241. SOUPLES toutes nuances. Ils font: 21. * et 19.50 Fourre extra. 35. * et 34. *	 N ^o 1242. SOUPLES mérinos sans. Nuances méde. Prix. 14.50 et 12.50 Fourre visible. 38. * 34. * 25. * 21. *	 N ^o 1243. SOLE dernière forme brillant superio. Prix. 55. * et 50. *
 N ^o 1244. CAPE anglaise. Mérinos. 19.50 16.50 et 12.50 Fourre. 34. * 30. * et 27. * Extra juteux... 37. *	 N ^o 1245. CASQUETTE anglaise, à côtes, avec ou sans 7.50 6.50 5.90 et 4.90	 N ^o 1246. CASQUETTE drap bleu, visière extra. 12.50 et 9.90 Drap bleu extra, 24. * et 18. *

SHERLOCK HOLMES BERATENDER DETEKTIV

221B BAKER STREET



DAS UNMATCHED SYSTEM

SPECIAL
ISSUE

Cobble & Fog



U N M A T C H E D . . .

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

4 HELDENFIGUREN



120 AKTIONSKARTEN



5 LEBENSRÄDER



4 CHARAKTERKARTEN



4 SIDEKICKPLÄTTCHEN



1 DOPPELSEITIGER SPIELPLAN
MIT **2** SCHLACHTFELDERN



4 DRACULA

- ▷ 30 Aktionskarten
- ▷ 1 Dracula-Heldenfigur
- ▷ 1 Dracula-Charakterkarte
- ▷ 3 Schwestern-Sidekickplättchen
- ▷ 1 Lebensrad

JEKYLL & HYDE

- ▷ 30 Aktionskarten
- ▷ 1 Jekyll & Hyde-Heldenfigur
- ▷ 1 Jekyll & Hyde-Charakterkarte
- ▷ 1 Verwandlungsplättchen
- ▷ 1 Lebensrad

SHERLOCK HOLMES

- ▷ 30 Aktionskarten
- ▷ 1 Holmes-Heldenfigur
- ▷ 1 Holmes-Charakterkarte
- ▷ 1 Watson-Sidekickplättchen
- ▷ 2 Lebensräder

DER UNSICHTBARE

- ▷ 30 Aktionskarten
- ▷ 1 Der Unsichtbare-Heldenfigur
- ▷ 1 Der Unsichtbare-Charakterkarte
- ▷ 3 Nebelplättchen
- ▷ 1 Lebensrad

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). Stattdessen zeigt die Charakterkarte die **Gesamtzahl der Sidekicks an**.

05

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, 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



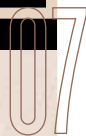
FELDER UND ZONEN

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.



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 (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 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.

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, als 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 weit 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 die genannten 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 (wie Draculas Karte *Sieh in meine Augen*) 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 wurde/n — 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 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 immer 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 wendet ihr Effekte an, 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, reduziert 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, wie etwa eine Spezialfähigkeit des Helden.

Am Schluss kommen alle gespielten Karten auf ihre jeweiligen Abwurfstapel.

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. (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

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

Silvia spielt **Sherlock Holmes**.

Daniel spielt **Dracula**.

Silvia ist am Zug und sie möchte Dracula angreifen.



14

Silvia greift Dracula mit Holmes an. **Methoden studieren** will sie nicht benutzen, weil Daniel nur noch 1 Karte auf der Hand hat, und **Dienstrevolver** ist eine Karte von Dr. Watson. Sie spielt **Konterschlag** verdeckt als Angriffskarte.

Daniel spielt **Losstürzen** verdeckt als seine Verteidigungskarte.

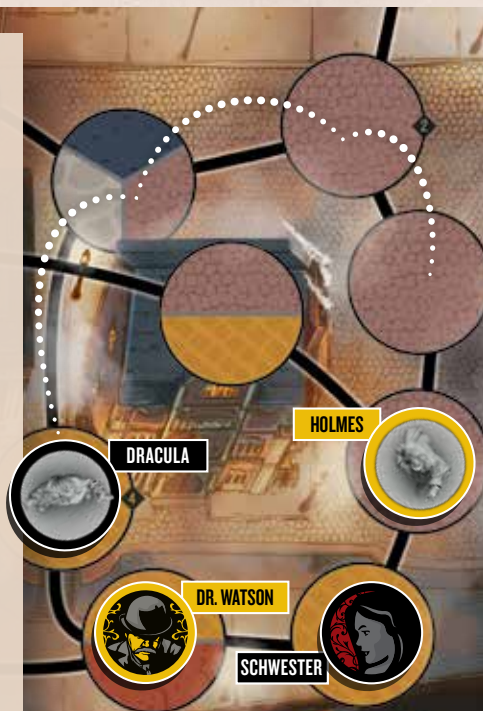




Es gibt keine Effekte **SOFORT** oder **WÄHREND KAMPF**. **Konterschlag** und **Losstürzen** haben denselben Wert, daher verursacht der Angriff keinen Schaden.

Beide Karten haben Effekte **NACH KAMPF**. Der Verteidiger (Dracula) spielt zuerst. Daniel bewegt Dracula 3 Felder weit weg, direkt neben Dr. Watson. (Auf diese Weise kann er zu Beginn seines Zugs Draculas Spezialfähigkeit nutzen.)

Jetzt wird **Konterschlag** ausgeführt. Dracula steht nicht länger benachbart zu Holmes, daher kann Silvia ihm keinen Schaden zufügen. Eine der Schwestern ist zu Holmes benachbart, Konterschlag betrifft aber lediglich den am Kampf beteiligten Kämpfer, daher hat die Karte keinerlei Effekt.



SPEZIALREGELN FÜR DIESES SET

SPIELPLAN: GEHEIMGÄNGE

Der **V**-Spielplan zeigt ein System aus Geheimgängen, mittels derer sich die Kämpfer schneller über das Schlachtfeld bewegen können. Diese Gänge erkennt ihr am **i**-Symbol auf bestimmten Feldern, von dem ein Pfeil wegzeigt. Ein Kämpfer darf sich von einem Feld mit Geheimgang zu einem beliebigen anderen Feld mit Geheimgang bewegen, als ob beide benachbart wären. Sich auf diese Art zu bewegen kostet nach wie vor 1 Feld Bewegung.

Felder mit Geheimgängen gelten in allen anderen Belangen **nicht** als benachbart, auch bei Nahkampfangriffen und anderen Effekten.

HINWEIS Große Figuren dürfen sich **nicht** durch einen Geheimgang bewegen. (In diesem Set gibt es keine großen Figuren.)



DER UNSICHTBARE: **NEBEL**

Der Unsichtbare besitzt 3 Nebelplättchen. Zu Spielbeginn legt er alle 3 Nebelplättchen auf unterschiedliche Felder, als ob es Sidekicks wären.



Wenn der Unsichtbare eine Verteidigungskarte spielt, während er sich auf einem Feld mit Nebelplättchen befindet, zählt er +1 zum Wert dieser Karte hinzu. Das gilt nicht als Karteneffekt und kann nicht durch Finte oder ähnliche Karten aufgehoben werden.

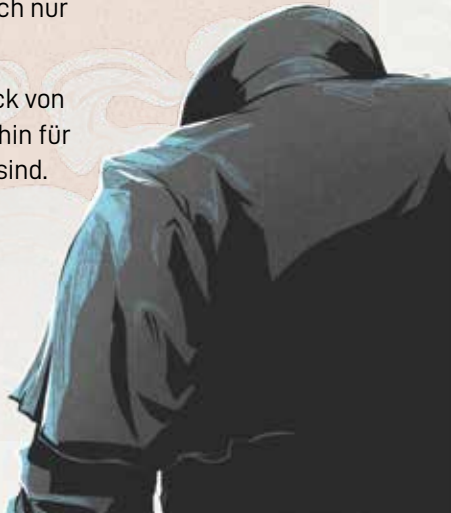
Der Unsichtbare darf sich von einem Feld mit Nebelplättchen zu einem anderen Feld mit Nebelplättchen bewegen, als ob beide benachbart wären. Diese Bewegung folgt ansonsten den üblichen Bewegungsregeln. Beispielsweise kann sich der Unsichtbare von einem Feld mit Nebelplättchen zu einem anderen Feld mit Nebelplättchen bewegen, auf dem ein befreundeter Kämpfer ist, so lange er seinen Zug dort nicht beendet. Er dürfte jedoch nicht auf oder durch ein Feld mit einem Nebelplättchen ziehen, auf dem ein gegnerischer Kämpfer ist. Andere Kämpfer dürfen sich durch Felder mit Nebelplättchen bewegen, als ob die Plättchen nicht vorhanden wären.

17

Bei der Bewegung von Nebelplättchen zählst du die Felder wie bei der Bewegung von Kämpfern. Allerdings darfst du ein Nebelplättchen durch beliebige Kämpfer oder andere Plättchen bewegen und du darfst ein Nebelplättchen auf besetzte Felder legen (auch solche mit gegnerischen Kämpfern oder anderen Plättchenarten). Maximal darf jedoch nur 1 Nebelplättchen pro Feld liegen.



Felder mit Nebelplättchen gelten zum Zweck von Fernangriffen oder anderen Effekten weiterhin für die Zonen, die auf ihren Feldern angegeben sind.



TEAMSPIEL

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!

KOMMEN SIE, STAUNEN SIE!

MONSTRÖSER SCHLUSSKAMPF

**BIG
FOOT**

VS

MEDUSA



ZU ERWERBEN IN
IHREM GUTSORTIERTEN
LADENGESCHÄFT FÜR
GESELLSCHAFTSSPIELE







**MONITO
GAMES**




**RESTORATION
GAMES**

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 Produktion von Restoration Games und Mondo Games (zwei Seiten derselben Medaille) und eine Neuschöpfung von *Star Wars: Epic Duels* der Autoren Craig Van Ness und Rob Daviau, erschienen bei Milton Bradley. Die Zonenregeln wurden vom Pathfinding-System aus *Tannhäuser* inspiriert, das von William Grosselin und Didier Poli stammt und bei Fantasy Flight Games erschienen ist.

Grundspiel-Restauration: Rob Daviau und Justin D. Jacobson

Spielautor Cobble & Fog: Chris Leder

Grafik-Design: Jason Taylor, Lindsay Daviau, Courtney Rhodes und Laura Durand

Cover- und Kartenillustrationen: Andrew Thompson

Spielplanillustration: Ian O'Toole

Danke an alle, die beim Testspielen geholfen haben! Ihr seid alle ganz wunderbare Leute. Das meinen wir ehrlich. Weiterer Dank an Erik Ela und Drew Dougherty für ihre exzellente Arbeit.

©2020 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 Hellecourt, 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.

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



www.iello.com