
W BITWIE

NIKT NIE JEST

RÓWNY™

UNMATCHED

ROBIN HOOD
VS
WIELKA STOPA

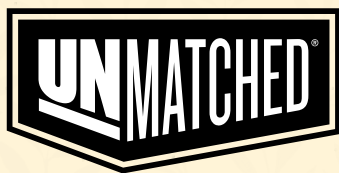
ZASADY



SYSTEM UNMATCHED

Unmatched to gra figurkowa o pojedynkach postaci z różnych krain i epok, od herosów znanych z mitów i legend, do bohaterów książek i filmów. Każdy z nich dysponuje własną talią kart, która wyraża jego wyjątkowy styl walki.

Możesz mieszać i zestawiać bohaterów z dowolnych zestawów Unmatched, ale pamiętaj: ostatecznie zwyciężyć może tylko jeden.



ZAWARTOŚĆ

2 FIGURKI BOHATERÓW



60 KART AKCJI



3 WSKAŹNIKI ZDROWIA



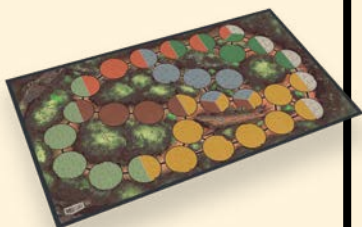
2 KARTY POSTACI



5 ŻETONÓW POMOCNIKÓW



1 DWUSTRONNA PŁANSZA



ROBIN HOOD

- ▷ 30 kart akcji
- ▷ 1 figurka bohatera
- ▷ 1 karta postaci
- ▷ 4 żetony pomocników (Banitów)
- ▷ 1 wskaźnik zdrowia

WIELKA STOPA

- ▷ 30 kart akcji
- ▷ 1 figurka bohatera
- ▷ 1 karta postaci
- ▷ 1 żeton pomocnika (Szakalopa)
- ▷ 2 wskaźniki zdrowia

Przed pierwszą rozgrywką złóż w całość wskaźniki zdrowia wyjmując dwa kółka z wyprasek i łącząc je nitem.



BOHATEROWIE I POMOCNICY

Wszystkie postacie biorące udział w bitwie nazywamy **walczącymi**. Najważniejszym z walczących jest twój **bohater**, reprezentowany na polu bitwy przez figurkę.

Twoi pozostali walczący to jego **pomocnicy**. Większość bohaterów ma jednego pomocnika, niektórzy kilku, a jeszcze inni nie mają ich wcale. Pomocników reprezentują na polu bitwy żetony.

Każdy bohater posiada **zdolność specjalną**, zapisaną na swojej karcie. Na karcie tej wymienione są także **statystyki**, włącznie z **początkowym zdrowiem** twojego bohatera i jego pomocników. Do śledzenia zdrowia walczących służą oddzielne wskaźniki zdrowia. Walczący nie mogą mieć więcej zdrowia, niż najwyższa liczba na ich wskaźnikach zdrowia.

Jeśli twój bohater ma kilku pomocników, każdy z nich posiada 1 punkt zdrowia (chyba, że napisano inaczej). Zamiast punktów zdrowia, karta postaci wskazuje całkowitą liczbę jego pomocników.



JAK GRAĆ

Gracze rozgrywają tury poruszając swoich walczących po polu bitwy, stosując fortele i atakując przeciwników. Aby zwyciężyć, musisz pokonać wrogiego bohatera co nastąpi, gdy jego zdrowie spadnie do zera.

Opisane poniżej zasady odnoszą się do rozgrywki dla **2 graczy**.
Zasady gry drużynowej (dla 3 lub 4 graczy) znajdziesz na stronie **15**.

PRZYGOTOWANIE

1. Wybierzcie wspólnie pole bitwy i umieśćcie planszę na stole.
2. Każdy z graczy wybiera swojego bohatera. Bierze jego figurkę, kartę postaci, wskaźnik zdrowia, żetony pomocników, talię 30 kart akcji i ewentualne inne elementy wymienione w jego opisie (w punkcie Zawartość).
3. Gracze ustawiają początkowe zdrowie swoich walczących (bohatera i jego pomocników) na odpowiednich wskaźnikach zdrowia. Początkowe zdrowie znajduje się na kartach postaci (pomocnicy, którzy nie mają własnego znacznika zdrowia, mają 1 punkt zdrowia).
4. Każdy z graczy tasuje swoje karty akcji i tworzy z nich zakrytą talię, a następnie dobiera **5** kart jako swoją startową rękę.
5. Młodszy z graczy umieszcza swojego bohatera na planszy na polu oznaczonym **1**. Następnie umieszcza pomocników na oddzielnych polach w strefie swojego bohatera (opis pól i stref - patrz następna strona). Jeśli bohater znajduje się na polu będącym częścią kilku stref, jego pomocników można ustawić w dowolnej z tych stref. Jeśli zasady określają, że gracz musi podjąć na początku gry jakąś decyzję o swoich walczących, musi zrobić to teraz (w tym zestawie nie ma takich walczących).
6. Starszy gracz umieszcza swojego bohatera na polu bitwy w miejscu oznaczonym **2**. Następnie umieszcza jego pomocników według zasad opisanych w **kroku 5**.
7. Młodszy gracz rozpoczyna pierwszą turę.

06



POLA I STREFY

Pole bitwy składa się z okrągłych **pól**, między którymi mogą poruszać się walczący. W danym momencie na każdym z pól może znajdować się tylko jeden walczący.

Dwa pola połączone linią uważa się za **sąsiedujące**. Sąsiedztwo istotne jest przy wybieraniu celu ataku oraz rozpatrywaniu efektów niektórych kart.

Pole bitwy zostało podzielone na **strefy**, które oznaczono różnymi kolorami wypełnienia. Wszystkie pola o takim samym kolorze wypełnienia są częścią tej samej strefy (nawet jeżeli są rozdzielone i znajdują się w innych częściach pola bitwy).

Jeśli pole posiada wielokolorowe wypełnienie, jest uważane za część kilku stref. Strefy są używane do wybierania celu ataków dystansowych oraz rozpatrywania efektów niektórych kart.



TWOJA TURA

W swojej turze **musisz wykonać 2 akcje**. Możesz wybrać dwie różne akcje lub tę samą akcję dwukrotnie, ale nie możesz pominąć akcji.

Akcje, które możesz wykonać to:

- ▷ **MANEWR**
- ▷ **FORTEL**
- ▷ **ATAK**

Liczba kart na ręce na koniec tury **nie może być większa niż 7**. Jeżeli na koniec tury posiadasz więcej niż **7** kart na ręce, musisz odrzucić nadmiar powyżej **7** kart na swój stos kart odrzuconych.

Następnie zaczyna się tura twojego przeciwnika.



BUDOWA KARTY

A typ karty:

 Atak	 Obrona
 Fortel	 Uniwersalna (atak lub obrona)

B wartość ataku lub obrony (jeżeli dotyczy)

C walczący zdolny używać tej karty

D nazwa karty

E efekt po zagranieniu (jeżeli jest)

F wartość WZMOCNIENIA

G talia, do której należy karta

H liczba kopii tej karty w talii



Talia każdego bohatera jest inna, choć niektóre karty mogą się powtarzać w taliach innych bohaterów.

AKCJA: MANEWR

Kiedy wykonujesz **manewr**, dobierasz najpierw kartę z wierzchu swojej talii, a następnie możesz przesuwać swoich walczących.

KROK 1: DOBIERZ KARTĘ (OBOWIĄZKOWO)

Dobierz kartę z wierzchu swojej talii i dodaj ją do swojej ręki.

Podczas swojej tury możesz mieć więcej niż **7** kart na ręce, ale musisz odrzucić nadmiar powyżej **7** kart na koniec swojej tury.

DOBIERANIE KART

Dobranie kart - czy to poprzez akcję manewru, czy w wyniku efektu karty - jest obowiązkowe, chyba że określono inaczej.

Kiedy w talii skończą się karty, twoi walczący są **wyczerpani**. Jeżeli musisz dobrać kartę, gdy twoi walczący są wyczerpani, nie tasujesz stosu kart odrzuconych. Zamiast tego, każdy z twoich walczących natychmiast otrzymuje **2** obrażenia.

09

KROK 2: PRZESUŃ WALCZĄCYCH (OPCJONALNIE)

Twoja karta postaci określa wartość **ruchu** twoich walczących. Podczas tego kroku możesz przesunąć każdego ze swoich walczących, po kolei, o liczbę pól równą lub mniejszą od wartości ich ruchu. Możesz również zdecydować, aby WZMOCNIĆ swój ruch (patrz następna strona).

Kiedy poruszasz walczącego, każde pole, na które wchodzi, musi sąsiadować z poprzednim. **Możesz** poruszyć walczącego przez pola zajęte przez przyjaznych walczących (np. twoich własnych), ale nie możesz zakończyć ruchu na zajętych polu. **Nie możesz** przesuwać walczących przez pola zajęte przez wrogich walczących.

Możesz przesuwać swoich walczących w dowolnej kolejności, ale każdym musisz zakończyć ruch, zanim poruszysz kolejnego. Nie musisz przesuwać każdego walczącego na taką samą odległość, jak innych. Możesz także nie przesuwać walczącego o żadne pole.

UWAGA

Jeśli jakiś efekt pozwoli ci poruszyć wrogich walczących, musisz przestrzegać wszystkich zasad ruchu, ale z perspektywy przeciwnika.

WZMOCNIENIE

Kiedy wykonujesz **manewr**, możesz **wzmocnić** swój ruch.

Aby to zrobić, odrzuć 1 dowolną kartę z ręki i dodaj wartość WZMOCNIENIA tej karty do swojej wartości ruchu. Zignoruj jakikolwiek efekt znajdujący się na odrzucanej karcie.

Niektóre efekty (jak na karcie Zasadzka Robin Hooda) pozwalają ci wzmocnić inne rzeczy, takie jak wartość ataku.

Karty, których nie można już prawidłowo zagrać - ponieważ walczący mogący ich użyć zostali pokonani - nadal mogą być odrzucane z ręki jako WZMOCNIENIE.

10 AKCJA: FORTEL

Aby wykonać **fortel**, wybierasz kartę fortelu (oznaczoną symbolem ⚡) ze swojej ręki i zagrywasz ją odkrytą na stół.

Musisz określić, który z twoich walczących zagrywa kartę fortelu - staje się on **aktywnym** walczącym. Każda karta w twojej talii wskazuje, którzy walczący mogą jej użyć. Nie możesz zagrać karty fortelu, jeżeli wymienieni na niej walczący zostali pokonani.

Rozpatrz efekt karty, a następnie odtóż ją odkrytą na stos kart odrzuconych.

STOSY KART ODRZUCONYCH

Wszystkie karty, zagrane i rozpatrzone, należy odłożyć na stos kart odrzuconych. Trzymaj stos kart odrzuconych awerssem do góry, aby odróżnić go od swojej talii. Zarówno ty, jak i twój przeciwnik możecie w dowolnym momencie przeglądać oba stosy.




AKCJA: ATAK


Zanim wykonasz **atak** musisz określić, który z twoich walczących ten atak wykona. Staje się on **aktywnym** walczącym.

Nie możesz wykonać akcji ataku, jeśli nie masz karty ataku na ręce lub żaden z twoich walczących nie ma dostępnych celów ataku.

KROK 1: OKREŚL CEL

Każdy walczący może wziąć na cel wrogiego walczącego znajdującego się na sąsiednim polu, bez względu na strefę, w której się znajduje.


Walczący dysponujący atakiem **wręcz**, określonym symbolem , mogą wziąć na cel tylko walczących znajdujących się na sąsiednim polu.

Walczący posiadający atak **dystansowy**, określony symbolem , mogą wziąć na cel walczącego na sąsiednim polu **lub** znajdującego się w tej samej strefie, niezależnie od sąsiedztwa.

KROK 2: WYBIERZ I ODKRYJ

Jako atakujący musisz wybrać kartę ataku ze swojej ręki i zagrać ją zakrytą przed siebie. Musi to być karta, której twój walczący może użyć. Następnie obrońca **może** (ale nie musi) wybrać kartę obrony ze swojej ręki i umieścić ją zakrytą przed sobą. Musi to być karta, której jego walczący może użyć. Kiedy obaj gracze wybiorą karty, odkrywają je równocześnie.

KARTY UNIWERSALNE

Karty z symbolem  są **uniwersalne**. Mogą być użyte jako karty ataku lub karty obrony. Karty uniwersalne liczą się zarówno jako karty ataku i karty obrony również na potrzeby innych efektów gry.



AKCJA: **ATAK** (KONTYNUACJA)

KROK 3: ROZSTRZYGNIECIE WALKI

Większość kart posiada efekty z opisem wskazującym, kiedy dany efekt występuje: **NATYCHMIAST**, **PODCZAS WALKI** lub **PO WALCE**. Jeżeli nie określono inaczej, efekty kart są obowiązkowe (co może prowadzić do zadania obrażeń własnym walczącym lub do innych negatywnych efektów).

Jeśli dwa efekty mają być rozpatrzone w tym samym czasie, obrońca rozpatruje swój efekt jako pierwszy.

Po odkryciu wszystkich kart, rozpatrz każdy efekt oznaczony **NATYCHMIAST**. Następnie rozpatrz każdy efekt oznaczony **PODCZAS WALKI**.

Następnie określ wynik walki. Atakujący zadaje obrońcy **obrażenia** równe wartości zagranej karty ataku. Jeśli obrońca zagrał kartę obrony, odejmij wartość obrony zagranej karty. Każde obrażenie zadane obrońcy zmniejsza jego zdrowie o jeden. Uaktualnij jego wskaźnik zdrowia.

Po określeniu wyniku walki, rozpatrz efekty kart oznaczone **PO WALCE**. Wszystkie efekty **PO WALCE** są rozpatrywane - nawet jeżeli walczący został pokonany w walce, ale nie spowodowało to zakończenia gry.

Po rozpatrzeniu efektów kart, rozpatrz wszystkie pozostałe efekty w grze, które mają zastosowanie po walce, takie jak zdolność specjalna bohatera.

Na koniec odłóż wszystkie zagrane karty na odpowiednie stosy kart odrzuconych.

12

ZWYCIĘSTWO W WALCE

Niektóre efekty PO WALCE sprawdzają, kto wygrał walkę.

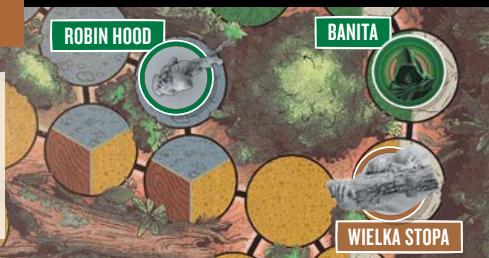
Atakujący wygrał walkę, jeżeli zadał obrońcy przynajmniej jedno obrażenie samym swoim atakiem (a nie z powodu efektów).

Obrońca wygrał walkę, jeżeli nie otrzymał żadnych obrażeń z samego ataku (nawet jeżeli otrzymał je wskutek efektów).

PRZYKŁAD WALKI

Magda gra Robin Hoodem, a Grzegorz Wielką Stopą.

Jest tura Magdy i chce ona zaatakować Wielką Stopę.



Magda atakuje Wielką Stopę jednym ze swoich Banitów. Nie może zagrać karty **Na wylot** (to karta ataku Robin Hooda, a ten nie znajduje się w strefie Wielkiej Stopy), a **Obrońcy Sherwood** to karta obrony. Zagrywa więc zakrytą kartę **Skryte pchnięcie**.



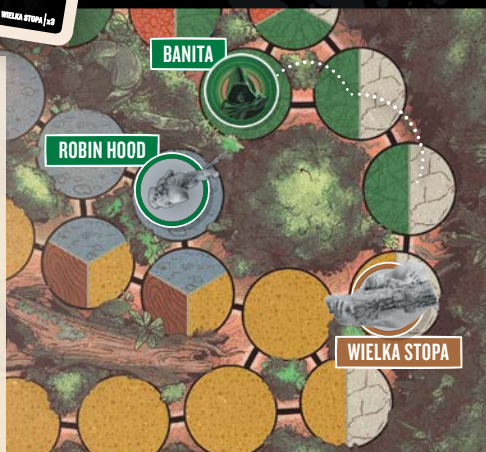
Grzegorz zagrywa zakrytą **Potyczkę** jako kartę obrony.



Karty nie posiadają efektów **NATYCHMIAST** ani **PODCZAS WALKI**. **Skryte pchnięcie** ma niższą wartość niż **Potyczka**, więc atak nie zadaje żadnych obrażeń. Wielka Stopa zwycięża walkę, ponieważ nie otrzymuje obrażeń.

Obie karty posiadają efekt **PO WALCE**. Obrońca (Wielka Stopa) rozpatruje go pierwszy. Grzegorz odsuwa Banitę o 2 pola.

Następnie rozpatrzone zostaje **Skryte pchnięcie**. Magda zadada 1 obrażenie wszystkim wrogim walczącym sąsiadującym z Banitą, jednak nie ma już żadnego sąsiadującego walczącego, więc efekt ten nie zadaje obrażeń.

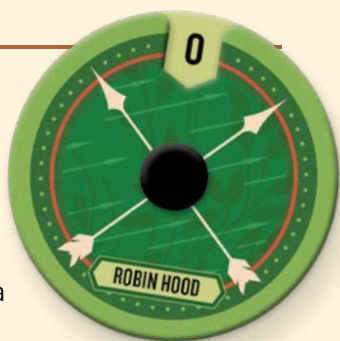


POKONANIE WALCZĄCEGO

Jeśli jeden z twoich walczących z jakiegokolwiek powodu straci całe swoje zdrowie (do zera), zostaje **pokonany**.

Jeśli pomocnik twojego bohatera zostanie pokonany, natychmiast usuń jego żeton z pola bitwy. Pomocnik bez wskaźnika zdrowia ma tylko 1 punkt zdrowia i zostaje pokonany, jeśli odniesie jakiegokolwiek obrażenie.

Jeśli twój bohater zostanie pokonany, natychmiast przegrywasz.



ZWYCIĘSTWO W GRZE

14

Jeśli **bohater twojego przeciwnika** straci całe zdrowie **zostaje pokonany**, gra natychmiast dobiega końca i zwyciężasz!

(W grze drużynowej pokonani muszą zostać obaj wrodzy bohaterowie.)



ROZGRYWKA DRUŻYNOWA

UWAGA: Aby zagrać w więcej niż 2 osoby, nie wystarczy sam zestaw Robin Hood vs. Wielka Stopa. Będziesz potrzebować więcej figurek i pole bitwy z polami 3 i 4.

Możesz grać w Unmatched w **drużynach po 2 osoby**. Współgracze zajmują miejsca obok siebie po tej samej stronie pola bitwy i mogą rozmawiać o swoich kartach i taktyce, ale każdy z nich kontroluje własnego bohatera i jego pomocników. Walczący twojego współgracza są uważani za przyjaznych walczących. Podczas gry w 3 osoby, jeden z graczy kontroluje obu bohaterów (i ich pomocników) jednej z drużyn.

Wybierz pole bitwy posiadające cztery pola startowe. (*Niektóre pola bitwy posiadają tylko dwa pola startowe i dlatego nie mogą być używane do gry drużynowej.*)

Podczas przygotowania do gry, gracze umieszczają swoich bohaterów na przemian:

- ▷ Pierwszy gracz Drużyny **A** umieszcza bohatera na polu 1.
- ▷ Pierwszy gracz Drużyny **B** umieszcza bohatera na polu 2.
- ▷ Drugi gracz Drużyny **A** umieszcza bohatera na polu 3.
- ▷ Drugi gracz Drużyny **B** umieszcza bohatera na polu 4.

Po umieszczeniu swojego bohatera, każdy gracz umieszcza również jego pomocników w tej samej strefie, zgodnie z zasadami.

Podczas gry, gracze wykonują swoje tury na przemian:

- ▷ Pierwszy gracz Drużyny **A** wykonuje swoją turę.
- ▷ Pierwszy gracz Drużyny **B** wykonuje swoją turę.
- ▷ Drugi gracz Drużyny **A** wykonuje swoją turę.
- ▷ Drugi gracz Drużyny **B** wykonuje swoją turę.

Kolejność ta jest powtarzana przez całą grę.

Jeśli bohater gracza zostanie pokonany, natychmiast usuń figurkę tego bohatera z pola bitwy. Ten gracz nadal wykonuje swoje tury, dopóki pozostał przynajmniej jeden z jego pomocników. Jeśli wszyscy walczący gracza zostaną pokonani, zostaje on wyeliminowany i nie wykonuje więcej kolejnych tur.

Jeśli obaj bohaterowie z jednej drużyny zostaną pokonani, przeciwna drużyna zwycięża!

OBJAŚNIENIE SYMBOLI



Karta może być użyta tylko do ataku.



Karta może być użyta tylko do obrony przed atakiem.



Karta może być użyta do ataku lub obrony.



Można zagrać efekt karty jako akcję.



Walczący może wykonywać ataki dystansowe oraz wręcz.



Walczący może wykonywać tylko ataki wręcz.

AUTORZY

Unmatched jest owocem współpracy pomiędzy Restoration Games i Mondo Games. System powstał jako modernizacja gry *Star Wars: Epic Duels*, której autorem jest Craig Van Ness i Rob Daviau, opublikowanej przez Milton Bradley. Zasady strefowe inspirowane przez Pathfinding System z gry *Tannhäuser*, której autorem jest William Grosselin i Didier Poli, opublikowanej przez Fantasy Flight Games.

Modernizacja gry: Rob Daviau i Justin D. Jacobson

Projekt graficzny: Jay Shaw, Jason Taylor i Lindsay Daviau

Ilustracje na okładce i kartach: Oliver Barrett

Ilustracja na planszy: Juan Esteban Rodríguez

Redakcja: Dustin Schwartz

Zarządzanie projektem: Suzanne Sheldon

Edycja polska: Ogry Games

Jacek *Chlebak* Chlebowski, Michał *Leżak* Leżański, Antoni *Monka* Mączyński

©2019 Restoration Games, LLC. Restoration Games, Restoration Games logo, Unmatched, Unmatched logo, hasło „In Battle There Are No Equals” są zastrzeżonymi znakami towarowymi Restoration Games, LLC. Mondo oraz Mondo Games logo są zastrzeżonymi znakami towarowymi Mondo Tees, LLC. Restoration Games, LLC: 12717 W SUNRISE BLVD, #244, Sunrise, FL 33323.

©2020 IELLO. Wszystkie prawa do edycji polskiej zastrzeżone i zarządzane przez IELLO. Hasło „W bitwie nikt nie jest równy” użyte za zgodą. IELLO: 9, avenue des Érables, lot 341 - 54180 Heillecourt, France. Wyprodukowano w Jiaxing, Chiny przez Whatz Games.

Elementy gry mogą różnić się od tych pokazanych na ilustracjach.

UWAGA! Drobne elementy. Nie nadaje się dla dzieci poniżej 3 lat ze względu na ryzyko udławienia.

OGRY
GAMES

W razie pytań lub wątpliwości dotyczących zasad gry zapraszamy do kontaktu na facebook.com/ogrygames