



**SOUBOJ  
LEGEND**

---

**PRAVIDLA HRY**

---



---

LEGENDA ◀ VS. ▶ LEGENDA

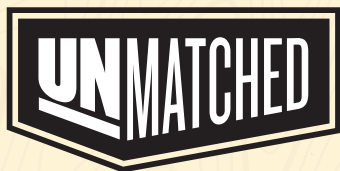
---



# SYSTÉM UNMATCHED

Unmatched je figurkovou hrou o soubojích nejrůznějších bojovníků – od knižních postav přes hrdiny stříbrného plátna až po bytosti z mýtů. Každý hrdina má svůj unikátní balíček karet, který utváří způsob jeho boje.

Navzájem se mohou utkat bojovníci z jakékoli hry systému Unmatched. Jen pamatujte na to, že vítěz může být vždy jen jeden!



# OBSAH HRY

4 FIGURKY HRDINŮ



120 AKČNÍCH KARET



7 UKAZATELŮ ZDRAVÍ



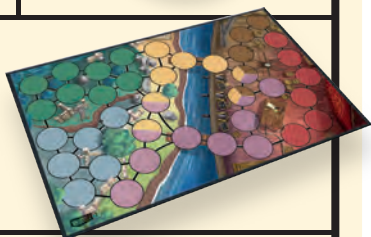
4 KARTY POSTAV



6 ŽETONŮ POMOCNÍKŮ



1 OBOUSTRANNÝ  
HERNÍ PLÁN



## 4 SINDIBÁD

- ▷ 30 akčních karet
- ▷ 1 figurka Sindibáda
- ▷ 1 karta postavy Sindibáda
- ▷ 1 žeton pomocníka – Nosiče
- ▷ 2 ukazatele zdraví

## MEDŮZA

- ▷ akčních karet
- ▷ 1 figurka Medúzy
- ▷ 1 karta postavy Medúzy
- ▷ 3 žetony pomocníků – Harpyjí
- ▷ 1 ukazatel zdraví

## KRÁL ARTUŠ

- ▷ 30 akčních karet
- ▷ 1 figurka krále Artuše
- ▷ 1 karta postavy krále Artuše
- ▷ 1 žeton pomocníka – Merlina
- ▷ 2 ukazatele zdraví

## ALENKA

- ▷ 30 akčních karet
- ▷ 1 figurka Alenky
- ▷ 1 karta postavy Alenky
- ▷ 1 žeton velikosti Alenky
- ▷ 1 žeton pomocníka – Tlachapouda
- ▷ 2 ukazatele zdraví

Než poprvé zahájíte hru, sestavte ukazatele zdraví – vyplokejte pro každou postavu příslušné dva kruhy a spojte je plastovým nýtem.

## HRDINOVÉ & POMOCNÍCI

Všechny vaše postavy v boji označujeme jako **bojovníky**. Primárnímu bojovníkovi se říká **hrdina**. Hrdiny představují figurky, kterými budete pohybovat po bojišti.

Vaše ostatní bojovníky označujeme za **pomocníky**. Většina hrdinů má jednoho pomocníka, někteří mají pomocníků více, a jiní dokonce nemají vůbec žádné. Pomocníky představují žetony, jimiž také budete pohybovat po bojišti.

Každý hrdina má **zvláštní schopnost**, kterou najdete na jeho kartě postavy. Tato karta zároveň udává **atributy** vašich bojovníků, včetně počáteční **úrovně zdraví** vašeho hrdiny a jeho pomocníků. Aktuální úroveň zdraví jednotlivých bojovníků budete zaznamenávat pomocí příslušných ukazatelů zdraví. Bojovník nikdy nemůže mít vyšší aktuální úroveň zdraví, než je maximum na jeho ukazateli zdraví.

Má-li váš hrdina více pomocníků, každý z těchto pomocníků disponuje pouze jedním bodem zdraví (není-li řečeno jinak). Karta postavy uvádí, kolik pomocníků má celkem daný hrdina k dispozici.



## PRŮBĚH HRY

Hráči se střídají v tazích, během nichž se snaží přesouvat své bojovníky na bitevním poli, sprádat léčky a napadat bojovníky svého protivníka. Abyste vyhráli, musíte pokořit protivníkovu hrdinu, čehož dosáhnete tím, že snížíte jeho úroveň zdraví na nulu.

Následující pokyny pro přípravu hry a navazující pravidla jsou určeny pro hru **2 hráčů**. Pro týmovou hru ve 3 či 4 hráčích vizte stranu **15**.

# PŘÍPRAVA HRY

1. Vyberte bojiště a umístěte herní plán příslušnou stranou nahoru doprostřed herní oblasti.
2. Každý hráč si vybere svého hrdinu a vezme si příslušných 30 akčních karet, kartu postavy, figurku hrdiny, žetony pomocníků, ukazatele zdraví a další případné komponenty příslušející danému hrdinovi.
3. Každý hráč nastaví na příslušných ukazatelích zdraví počáteční úroveň zdraví pro svého hrdinu a jeho pomocníka. (Pomocníci, kteří nemají svůj ukazatel zdraví, disponují pouze jedním bodem zdraví).
4. Každý hráč zamíchá své akční karty a vytvoří z nich jeden balíček, který umístí lícem dolů do své herní oblasti. Poté si vezme do ruky **5** vrchních karet z tohoto balíčku.
5. Mladší z hráčů umístí svého hrdinu na pole **1** na bojišti. Poté umístí své pomocníky na samostatná pole ve stejné oblasti. Nachází-li se hrdina na poli, které je součástí více oblastí, může hráč své pomocníky umístit do kterékoli z těchto oblastí. Musíte-li na začátku hry učinit nějaké rozhodnutí týkající se vašeho bojovníka (jako je například Alenčina velikost), učiňte jej nyní.
6. Starší z hráčů umístí svého hrdinu na pole **2** na bojišti a poté podle pravidel popsanych v **5. kroku** umístí také své pomocníky.
7. Mladší z hráčů zahájí svůj první tah.

06



## POLE A OBLASTI

Bojiště se skládá z kruhových **polí**, mezi nimiž se budou bojovníci pohybovat. Každé pole může najednou obsahovat pouze jednoho bojovníka.

Dvě pole spojená čarou se považují za **sousedící**. Řada útoků a efektů karet může mířit právě na sousedící pole.

Pole na bojišti se dělí do několika **oblastí**, které jsou od sebe navzájem odlišeny barevnými vzory svých polí. Všechna pole se stejným barevným vzorem se považují za součást jedné oblasti, a to i v případě, že se nacházejí v odlišných částech bojiště.

Obsahuje-li pole několik barevných vzorů, považujte jej za součást všech příslušných oblastí. Řada útoků na dálku a efektů karet míří právě na pole v jedné oblasti.

# BOJIŠTĚ

07



# TAH HRÁČE

Ve svém tahu **musíte vykonat 2 akce** – nelze jednu či více akcí vynechat. Můžete vykonat dvě různé akce, nebo stejnou akci dvakrát.

Akce, které máte k dispozici, jsou:

- ▷ **MANÉVR**
- ▷ **LÉČKA**
- ▷ **ÚTOK**

V ruce smíte mít **nejvýše 7 karet**. Pokud máte na konci svého tahu v ruce více než 7 karet, musíte nadbytečné karty odhodit na svůj odhazovací balíček.

Poté následuje tah vašeho protivníka.

## ROZBOR KARTY

### A Typ karty:

 Útok	 Obrana
 Léčka	 Univerzální (útok či obrana)

**B** Útočná či obranná hodnota (je-li nějaká)

**C** Bojovník, který smí kartu využít

**D** Název karty

**E** Efekt zahrání karty (je-li nějaký)

**F** Hodnota POSÍLENÍ

**G** Balíček, do kterého karta patří

**H** Počet kopií dané karty v balíčku



Balíček každého hrdiny je unikátní, některé karty se však mohou objevit v balíčcích více hrdinů.



# AKCE: MANÉVR

Kdykoli vykonáte akci „**manévr**“, musíte nejprve táhnout vrchní kartu ze svého balíčku a poté můžete přesunout své bojovníky.

## KROK 1: TAŽENÍ KARTY (POVINNÝ)

Vezměte si do ruky svrchní kartu ze svého balíčku.

V průběhu svého tahu smíte mít v ruce více než **7** karet, ale na jeho konci musíte všechny přebytečné karty odhodit.

### TAŽENÍ KARET

Tažení karet – bez ohledu na to, je-li důsledkem akce „manévr“, nebo efektu nějaké karty – je povinné, není-li řečeno jinak.

Ve chvíli, kdy je váš balíček prázdný, jsou vaši bojovníci vyčerpaní. Kdykoli musíte táhnout kartu ve chvíli, kdy jsou vaši bojovníci vyčerpaní, ztrácí každý váš bojovník okamžitě 2 body zdraví. Karty v odhazovacím balíčku nikdy nemíchejte a netvořte z nich nový dobírací balíček, není-li řečeno jinak.

## KROK 2: PŘESUŇTE SVÉ BOJOVNÍKY (VOLITELNÝ)

Vaše karta postavy udává hodnotu **pohybu**. V průběhu tohoto kroku může postupně jednoho po druhém přesunout každého ze svých bojovníků až o tolik polí, kolik činí hodnota pohybu na vaší kartě postavy. Můžete se také rozhodnout svůj pohyb **POSÍLIT** (viz další stranu).

Bojovníky smíte přesouvat pouze mezi sousedícími poli. Svého bojovníka **smíte** přesunout skrze pole obsazené spojeneckými bojovníky (např. vašimi vlastními), nesmí však na takovém poli svůj pohyb ukončit. Skrze pole obsazená bojovníky protivníka své bojovníky přesouvat **nesmíte**.

Přesun svých bojovníků můžete vyhodnotit v libovolném pořadí, vždy ale musíte nejprve dokončit celý přesun jednoho bojovníka, než začnete přesouvat bojovníka dalšího. Nemusíte přesunout všechny své bojovníky o stejný počet polí. Můžete se i rozhodnout nějakého bojovníka nepřesunout vůbec.

**POZOR!** Pokud vám nějaký efekt umožní přesunout bojovníky protivníka, musíte přitom respektovat všechna výše uvedená pravidla, ale z perspektivy svého protivníka.



# POSÍLENÍ

Při vyhodnocování akce „**manévr**“ můžete pohyb vašich bojovníků **posílit**. Abyste tak učinili, odhodte kartu ze své ruky a přičtete její hodnotu POSÍLENÍ ke své hodnotě pohybu. Ignorujte všechny další efekty odhozené karty.

Některé efekty (jako například zvláštní schopnost krále Artuše) vám dovolí posílit i jiné hodnoty – například hodnotu vašeho útoku.

Karty, které již nemůžete plnohodnotně zahrát, protože příslušný bojovník již byl pokořen, je stále možné odhazovat k posilování pohybu (a případně dalších efektů).

## 10 AKCE: LÉČKA

Chcete-li vykonat akci „**léčka**“, zahrajte z ruky kartu léčky (označenou symbolem ⚡ lícem nahoru před sebe).

Musíte vyhlásit, který z vašich bojovníků léčku vyhodnocuje – označujeme ho za **aktivního** bojovníka. Každá karta ve vašem balíčku obsahuje označení, který bojovník ji smí vyhodnocovat. Je-li daný bojovník už pokořen, nemůžete takovou kartu zahrát.

Vyhodnoťte efekt dané karty a poté ji odhodte na svůj odhazovací balíček.

## ODHAZOVCÍ BALÍČKY

Každý hráč má svůj vlastní odhazovací balíček. Na odhazovací balíček odkládáte všechny karty, jakmile je zahrajete a vyhodnotíte. Na odhazovací balíček odkládáte karty lícem vzhůru, abyste je mohli snadno odlišit od dobíracího balíčku. V průběhu hry si kdykoli smíte prohlédnout karty ve svém odhazovacím balíčku a stejně tak může do vašeho odhazovacího balíčku nahlížet i váš protivník.



# AKCE: ÚTOK

Při vyhodnocování akce „útok“ musíte vyhlásit, který z vašich bojovníků je jeho vykonavatelem – označujeme ho za aktivního **bojovníka**. Nemáte-li v ruce žádnou útočnou kartu nebo nemá-li žádný z vašich bojovníků v dosahu platný cíl útoku, nemůžete akci „útok“ vykonat.

## KROK 1: ZACÍLENÍ

Každý bojovník smí zacílit na bojovníka na sousedícím poli, bez ohledu na to, v jakých oblastech se bojovníci nacházejí.


Bojovníci útočící **na blízko** (se symbolem ⊕⊖) mohou zacílit pouze na bojovníka na sousedícím poli.

Bojovníci útočící **na dálku** (se symbolem ➤⊕➤) mohou zacílit na bojovníka na sousedícím poli nebo na bojovníka, nacházejícího se kdekoli ve stejné oblasti jako aktivní bojovník.

## KROK 2: VÝBĚR A ODHALENÍ KARET

Útočník musí vybrat útočnou kartu ze své ruky a zahrát ji lícem dolů před sebe (musí se jednat o kartu, kterou smí útočící bojovník vyhodnotit). Poté **může** (ale nemusí) obránce vybrat ze své ruky obrannou kartu a zahrát ji lícem dolů před sebe (musí se jednat o kartu, kterou smí bránící se bojovník vyhodnotit). Jakmile oba hráči vybrali své karty, najednou je otočte.

### UNIVERZÁLNÍ KARTY

Karty se symbolem  jsou **univerzální**. Mohou být použity jak při útoku, tak při obraně. Pro účely dalších herních efektů se univerzální karty počítají jako útočné i jako obranné karty.



11

# AKCE: ÚTOK (POKRAČOVÁNÍ)

## KROK 3: VYHODNOCENÍ SOUBOJE

Většina karet s sebou nese nějaké efekty s označením, kdy tyto efekty nastávají: **OKAMŽITĚ**, **BĚHEM BOJE**, nebo **PO BOJI**. Není-li řečeno jinak, je vyhodnocení těchto efektů povinné (a může ústít i v zranění vlastních bojovníků či další negativní efekty).

V případě, že byste měli vyhodnotit dva efekty najednou, vyhodnoťte nejprve efekt obránce.

Po odhalení karet vyhodnoťte efekty, které nastávají **OKAMŽITĚ**. Poté vyhodnoťte efekty, které nastávají **BĚHEM BOJE**.

Poté vyhodnoťte výsledek souboje. Útočník ušetří obránci tolik **zranění**, kolik činí hodnota zahrané útočné karty. Zahrál-li však obránce obrannou kartu, odečtete nejprve její hodnotu od hodnoty zahrané útočné karty. Každé zranění, které obránce utržil, zaznamenejte na jeho ukazateli zdraví.

Poté, co jste určili výsledek souboje, vyhodnoťte všechny efekty karet, které nastávají **PO BOJI**. I pokud byl díky tomuto boji poškozen některý z bojovníků (a zároveň to neznamená konec hry), vyhodnoťte všechny efekty karet nastávající **PO BOJI** dle obvyklých pravidel.

Poté, co jste vyhodnotili efekty karet, vyhodnoťte všechny ostatní herní efekty nastávající po boji (například zvláštní schopnost hrdiny).

Nakonec přesuňte všechny zahrané karty na příslušné odhazovací balíčky.

## VÍTĚZTVÍ V SOUBOJI

Některé efekty **PO BOJI** závisejí na tom, kdo v **souboji** zvítězil.

Útočník v souboji zvítězil v případě, že protivníkovi ušetřil alespoň 1 zranění přímo samotným útokem (nikoli dalšími efekty).

Obránce v souboji zvítězil v případě, že neutrpěl žádné zranění přímo ze samotného útoku (mohl jej tedy utrpět v důsledku dalších efektů).

# PŘÍKLAD SOUBOJE

Anna hraje za Alenku.

Karel hraje za krále Artuše.

Anna chce ve svém tahu zaútočit na krále Artuše.



Anna napadne krále Artuše s pomocí Tlachapouda. Nemůže zahrát **Šmik a let** (jedná se o kartu, kterou může využít jen Alenka, a ta s Artušem nesousedí) a **Zrcadlo** je obrannou kartou. Jako svou útočnou kartu tedy lícem dolů zahraje **Tlamu zubatou**.



Karel zahraje lícem dolů jako svou obrannou kartu **Šarvátku**.



Ani jedna z karet neobsahuje **OKAMŽITÉ** efekty ani efekty **BĚHEM BOJE**. Tlama zubatá i Šarvátku mají obě hodnotu 4, takže útok neušetří žádné zranění. Artuš je tedy vítězem souboje (neutrpěl žádné zranění).

Obě karty nesou efekty **PO BOJI**. Obránce (Artuš) vyhodnotí svůj jako první. Karel přesune Tlachapouda o dvě pole dál.

Nyní Anna vyhodnotí efekt **Tlamy zubaté**. Musí ušetřit 2 zranění libovolnému bojovníku na sousedícím poli. V tuto chvíli však už s Tlachapoudem žádný bojovník nesousedí, takže efekt žádný zranění nezpůsobí.



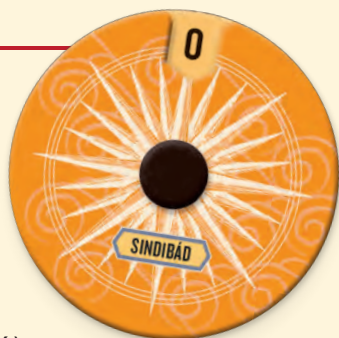
13

## POKOŘENÍ BOJOVNÍKA

Kdykoli klesne úroveň zdraví některého z vašich bojovníků z jakéhokoli důvodu na nulu, je daný bojovník **pokořen**.

Je-li pokořen pomocník vašeho hrdiny, okamžitě odstraňte žeton tohoto pomocníka z bojiště. (Pomocníci bez ukazatele zdraví mají pouze 1 bod zdraví a jsou pokořeni ve chvíli, kdy utrhá jakékoli zranění.)

Je-li pokořen váš hrdina, hru okamžitě prohráváte.



## VÍTĚZSTVÍ

14

V okamžiku, kdy je **pokořen hrdina vašeho protivníka** (jeho úroveň zdraví klesne na nulu), vyhráváte!

*(V týmové hře musíte pokořit oba hrdiny protivníků.)*



# TÝMOVÁ HRA

Unmatched můžete také hrát v **týmech po dvou hráčích**. Spoluhráči sedí vedle sebe na stejné straně bojiště a mohou spolu komunikovat ohledně svých karet a zvolené taktiky. Každý z hráčů však ovládá svého vlastního hrdinu a jeho pomocníky. Bojovníci vašeho spoluhráče jsou pokládáni za vaše spojence. Při hře tří hráčů ovládá jeden hráč oba hrdiny a všechny pomocníky daného týmu.

Vyberte si bojiště obsahující 4 startovní pole. *(Některá bojiště obsahují pouze dvě počáteční pole, a nemohou proto být pro týmovou hru použita.)*

V průběhu přípravy hry se hráči v umístování svých hrdinů střídají:

- ▷ První hráč z **týmu A** umístí svého hrdinu na pole **1**.
- ▷ První hráč z **týmu B** umístí svého hrdinu na pole **2**.
- ▷ Druhý hráč z **týmu A** umístí svého hrdinu na pole **3**.
- ▷ Druhý hráč z **týmu B** umístí svého hrdinu na pole **4**.

Po umístění svého hrdiny hráč také umístí do stejné oblasti své pomocníky tak, jako při hře dvou hráčů.

V průběhu hry se hráči střídají na tazích v následujícím pořadí:

- ▷ Tah prvního hráče z **týmu A**.
- ▷ Tah prvního hráče z **týmu B**.
- ▷ Tah druhého hráče z **týmu A**.
- ▷ Tah druhého hráče z **týmu B**.

V tomto pořadí se hráči poté střídají po zbytek hry.

Je-li některý z hrdinů pokořen, okamžitě odstraňte jeho figurku z bojiště. Dokud má hráč ve hře alespoň 1 figurku či žeton (hrdinu či pomocníka), nadále vyhodnocuje své tahy podle obvyklých pravidel. Jsou-li pokořeni všichni bojovníci daného hráče, tento hráč se už hry nadále neúčastní.

Ve chvíli, kdy jsou pokořeni oba hrdinové daného týmu, tým protivníků zvítězil!

# PŘEHLED SYMBOLŮ



Tuto kartu lze použít pouze k útoku.



Tuto kartu lze použít pouze k obraně před útokem.



Tuto kartu lze použít k útoku či obraně před útokem.



V rámci příslušné akce smí být vyhodnocen efekt této karty.



Tento bojovník smí provádět útoky na blízko i na dálku.



Tento bojovník smí provádět pouze útoky na blízko.

## AUTOŘI

*Unmatched* je výsledkem spolupráce Restoration Games a Mondo Games. Hra vznikla modernizací *Star Wars: Epic Duels* Craiga Van Nesse a Roba Daviaua, vydané Miltonem Bradleym. Pravidla pro oblastí jsou inspirována navigačním systémem ze hry *Tannhäuser* Williama Grosselina a Didiera Poliho, vydané nakladatelstvem Fantasy Flight Games.

**Modernizace herního principu:** JR Honeycutt

**Dodatečné úpravy:** Rob Daviau a Justin D. Jacobson

**Výtvarné zpracování:** Jay Shaw, Jason Taylor a Lindsay Daviau

**Ilustrace obálky a karet:** Oliver Barrett

**Ilustrace herního plánu:** Alexander Wells

**Editoři:** Dustin Schwartz a Andrew Wolf

Děkujeme každému, kdo pomohl při testování této hry! Jste všichni úžasní! Myslíme to vážně!

Dále děkujeme Drewu Doughertymu za návrh pravidel, Mattu Taylorovi za ilustraci žetonu velikosti Alenky a Kyleu Rossovi a Senhistocku za námět pozicování ilustrací.

**Český překlad a produkce české verze:** David Rozsival

**DTP české verze:** Jiří Trojánek

Správce práv pro tuto hru v Česku a na Slovensku je společnost IELLO.

© 2019 Restoration Games, LLC. Následující jsou ochrannými známkami Restoration Games, LLC: Restoration Games, logo Restoration Games, Unmatched, logo Unmatched, heslo „In Battle There Are No Equals“ a všechny další prvky vizuální podoby hry. Mondo a logo Mondo Games jsou ochrannými známkami Mondo Tees, LLC a jsou použity s jejich výhradním dovolením.

© 2020 IELLO

IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341 - 54180 Heillecourt, France

[www.iello.com](http://www.iello.com)

Albi



MONDO  
GAMES



[www.iello.com](http://www.iello.com)