

UNMATCHED
DOBRODRUŽSTVÍ
INSTRUKCE



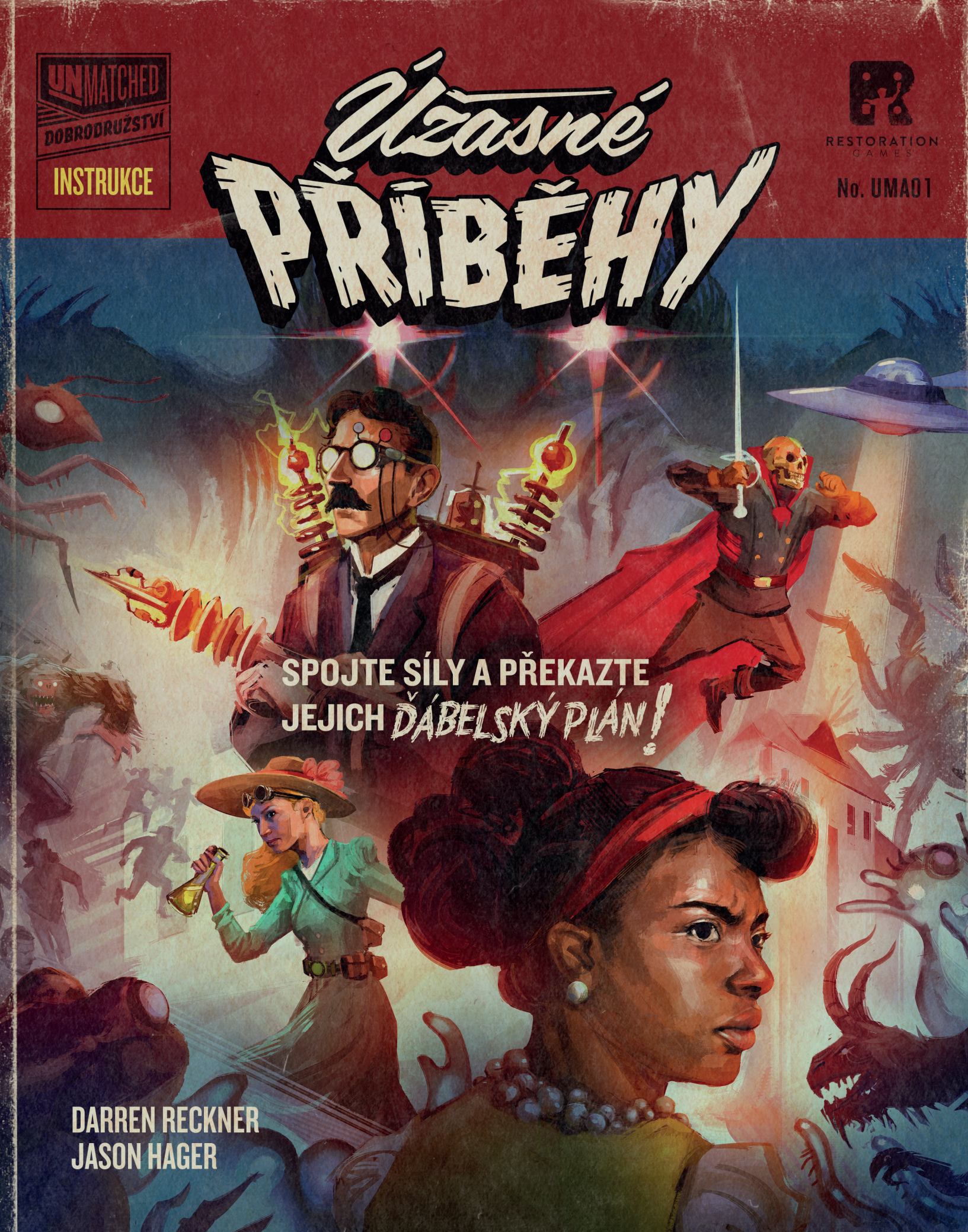
RESTORATION
GAMES

No. UMA01

Úžasné PŘÍBĚHY

SPOJTE SÍLY A PŘEKAZTE
JEJICH ĎÁBELSKÝ PLÁN!

DARREN RECKNER
JASON HAGER



OBSAH: UNMATCHED DOBRODRUŽSTVÍ ÚŽASNÉ PŘÍBĚHY

2 FIGURKY PADOUCHŮ



8 ŽETONŮ ZKÁZY/MARŤANŮ



19 AKČNÍCH KARET PADOUCHŮ



2 DVOUCIFERNÉ UKAZATELE ZDRAVÍ PADOUCHŮ



6 UKAZATELŮ ZDRAVÍ NOHSLEDŮ



45 AKČNÍCH KARET NOHSLEDŮ



6 ŽETONŮ NOHSLEDŮ



1 ŽETON HROZBY



6 ŽETONŮ PAVUČIN



6 ŽETONŮ KYSELINY



4 ŽETONY MOSTŮ



4 ŽETONY INVAZE



4 KARTY POŘADÍ HRÁČŮ



22 KARET INICIATIVY



12 KARET FANTASTICKÝCH UDÁLOSTÍ



1 OBOUSTRANNÝ HRNÍ PLÁN



22 KARET INICIATIVY

- ▷ 2 karty padouchů
- ▷ 6 karet nohsledů
- ▷ 4 karty invaze
- ▷ 4 karty hráčů
- ▷ 3 karty Podivné feromony Mravenčí královny
- ▷ 3 karty Další útok Lovelandské žáby

8 BALÍČKŮ AKČNÍCH KARET NEPŘÁTEL

- ▷ 10 karet Můřího muže
- ▷ 9 karet Vetřelce z Marsu
- ▷ 8 karet Mravenčí královny
- ▷ 8 karet Slizu
- ▷ 8 karet Ďábla z Jersey
- ▷ 8 karet Lovelandské žáby
- ▷ 6 karet Oposkunka
- ▷ 7 karet Tarantule

02

Chybí vám komponenta nebo máte některou poškozenou? Napište nám na info@albi.cz, rádi vám zdarma zašleme novou!

Obávaný padouch terorizuje městečko a povolává své nohsledy, aby nastolil chaos. Neočekávaní hrdinové se staví bok po boku s cílem hrozbu zneškodnit. Kdo zvítězí?!

ÚŽASNÉ PŘÍBĚHY představují kombinaci klasických nepřátel z pulповé literatury a legend z půlky 20. století. Zvolte si padoucha! Vyberte mu nohsledy! Zachraňte svět!



PŘEHLED

Unmatched Dobrodružství je samostatně hratelnou hrou, která využívá základních pravidel a hrdinů Unmatched ve zbrusu novém stylu.

V této kooperativní verzi se až čtyři hrdinové společně postaví obávanému padouchovi, který je řízen hrou. Můžete buď hrát za použití hrdinů z této sady, nebo si zvolit hrdiny z jiných her ze série Unmatched. (Stejně tak se můžete s hrdiny z této sady utkat s jinými hrdiny v kompetitivních hrách ze série Unmatched!)

ZÁKLADNÍ PRAVIDLA Pokud není stanoveno jinak, všechna základní pravidla Unmatched platí. Pokud jste se se základními pravidly hry dosud neseznámili, přečtěte si prosím přiložená pravidla a naučte se, jak hrát klasickou kompetitivní verzi hry Unmatched.



Tato sada obsahuje dva padouchy – **Můřího muže** a **Vetřelce z Marsu** – přičemž každý z nich bojuje za dosažení svého vlastního cíle. Pokaždé když padouch dosáhne jednoho ze svých cílů, se hra pro hrdiny stává obtížnější. Mezitím hrdinům hrozí útoky padouchových nohsledů! Pokud padouch dosáhne svého hlavního cíle, hrdinové prohrávají! Unmatched Dobrodružství je kooperativní hrou. Hráči by proto měli komunikovat, plánovat, radit se a koordinovat své útoky. Pokud chtějí, smí hrát s odhalenými kartami na ruce.

VÍTĚZSTVÍ A PROHRA

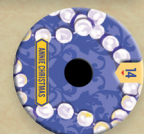
Hráči vítězí, pokud porazili padoucha – tedy stáhli jeho zdraví na hodnotu 0. Hráči prohrávají v případě, že padouch čtyřikrát dosáhne svého cíle, nebo pokud byli pokořeni (všichni hrdinové i pomocníci).

PŘÍPRAVA HRY

POZOR Porazit Vetřelce z Marsu je o něco těžší než se postavit Můřímu muži. Proto pro vaši první hru doporučujeme začít hrát právě proti Můřímu muži.

1. Vyberte si svého padoucha a připravte jej následovně:
 - ▷ Zvolte takový herní plán, který náleží padouchovi, a otočte jej příslušnou stranou nahoru.
 - ▷ Položte žeton hrozby na první pole škály hrozby.
 - ▷ Padouchův balíček akčních karet pořádně zamíchejte.
 - ▷ Nastavte hodnotu padouchova ukazatele zdraví podle počtu hráčů – co hráč, to **10** zdraví.
 - ▷ Postavte figurku padoucha na startovní pole s **5**.
2. Množství nohsledů ve hře je rovno počtu hráčů. Nohsledy si buď můžete zvolit, vybrat je náhodně, nebo za použití karet iniciativy. Nohsledy lze připravit následovně:
 - ▷ Zamíchejte balíček akčních karet nohsleda.
 - ▷ Nastavte jeho ukazatel zdraví na hodnotu **10**.
 - ▷ Žeton nohsleda umístěte na jakékoliv pole sousedící s padouchovým.
 - ▷ Pokud se chystáte hrát proti Tarantuli nebo Slizu, připravte též zásobu žetonů pavučin nebo kyseliny.
3. Každý hráč si vybere jednoho hrdinu, jeho figurku postaví na jakékoliv volné startovní pole a připraví jej podle základních pravidel Unmatched.
4. Každý hráč si vezme jednu kartu pořadí hráče, číslo musí odpovídat startovnímu poli, na které postavil figurku svého hrdiny (1–4).
5. Vezměte do ruky karty iniciativy všech postav ve hře včetně padoucha, nohsledů a hrdinů a pořádně je zamíchejte – utvoříte tak balíček iniciativy. Balíček umístěte vedle herního plánu.

POZOR Pokud je ve hře Lovelandská žába nebo Mravenčí královna, umístěte jejich karty *Další útok Lovelandské žáby* nebo *Podivné feromony Mravenčí královny* mimo balíček. Přijdou do hry později.



04

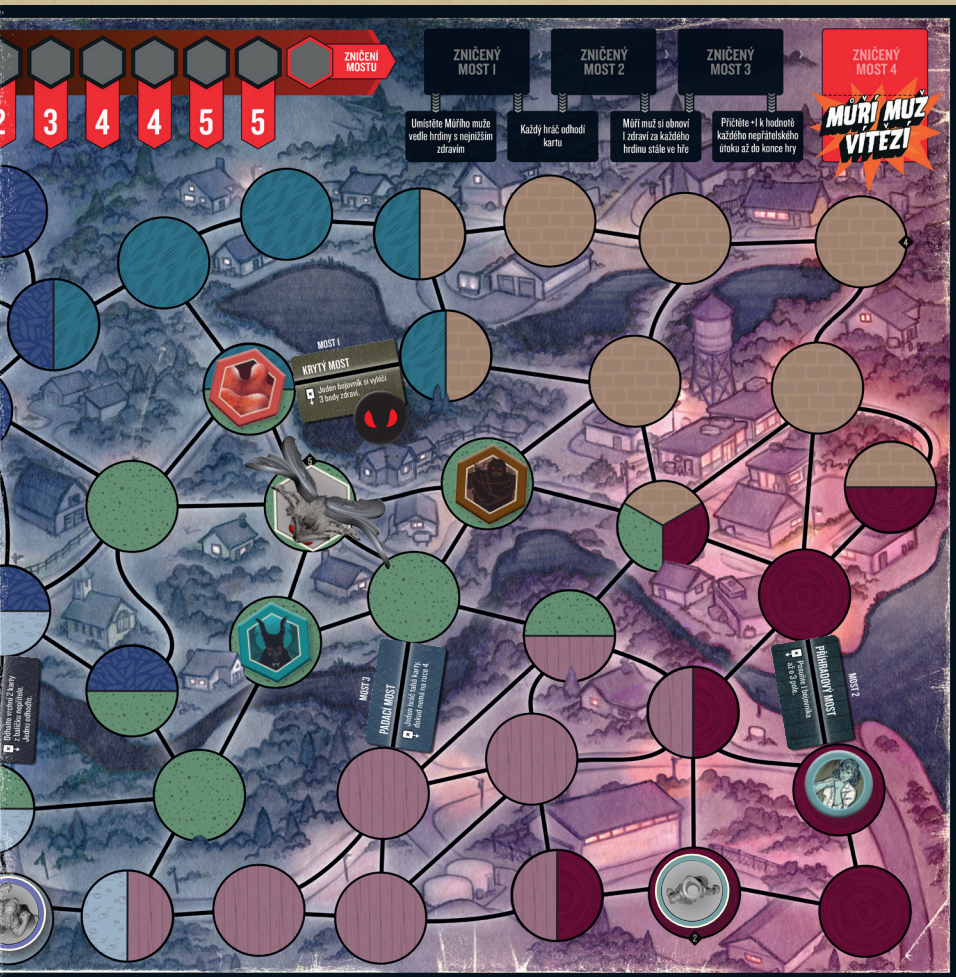
MŮŘÍ MUŽ

PŘEDZVĚST ZKÁZY!

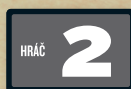
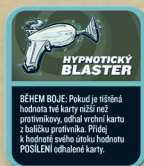
- ▷ Náhodně umístěte žetony 4 mostů na pole mostů efektem nahoru.
- ▷ Umístěte 1 žeton zkázy na most 1. (Číselná označení mostů jsou vytištěna přímo na herním plánu vedle žetonu mostu.)

DODATEČNÁ PŘÍPRAVA





05



Obtížnost můžete zvýšit přidáním karet fantastických událostí do hry. Více se dozvíte na str. 15.

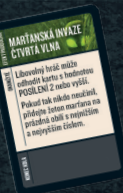
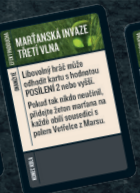
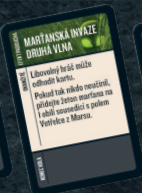
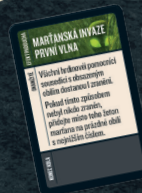
VETRELEC Z MARSU

TEROR Z VÝŠIN!

- Podle počtu hráčů a čísel na kartách zamíchejte karty invaze do balíčku iniciativy. Například: Pokud je ve hře 1 hráč, hrajete pouze s kartou První vlna; pokud jsou ve hře 2 hráči, hrajete s První i Druhou vlnou; ve hře 4 hráčů hrajete se všemi kartami.
- Otočte žetony invaze lícem dolů, zamíchejte je a náhodně umístěte na pole invaze v pravém horním rohu herního plánu.



DODATEČNÁ PŘÍPRAVA



NEPŘÁTELÉ

V Úžasných příbězích jsou vašimi protivníky nepřátelé, které ovládá hra. Nepřátelé mají několik speciálních pravidel.

PADOUCHOVÉ A NOHSLEDI

Hlavního nepřítele označujeme slovem „padouch“ a jeho následovníky slovem „nohsledi“. Hraje se s nimi podobně jako s hrdiny a pomocníky, ale efekty, které se vztahují na „hrdiny“ nebo „pomocníky“ pro nepřátele neplatí. Efekty vztahující se na „bojovníky“ platí pro všechny stejně.



AKČNÍ KARTY

Každý nepřítel má svůj vlastní balíček akčních karet. Všechny karty nepřátel jsou univerzální a lze je tak použít pro útok i obranu. Na rozdíl od běžných univerzálních karet mají karty nepřátel rozdílné hodnoty pro útok a obranu.

Většina akčních karet nepřátel rovněž obsahuje efekt. Někdy se efekty vyhodnotí v každém případě, tedy při útoku i obraně (jedno šedé pole s informací), jindy pouze při útoku (oddělená šedá pole s informacemi).

POHYB

Nepřátelé se smějí pohybovat skrz ostatní nepřátele, nikoliv však skrz hrdiny či pomocníky. Některé efekty mohou pobízet k přesunutí figurky nepřítel na nejbližší volné startovní pole. Takové pole musí být neobsazené. Pokud figurka již na startovním poli stojí, přesuňte ji na jiné startovní pole.

KARTY „NA RUCI“, ODHAZOVÁNÍ KARET

Nepřátelé nemají karty „na ruce“. Pokud vás efekt pobízí k prohlédnutí karet na ruce nepřítele, podívejte se místo toho na vrchní kartu jeho dobíracího balíčku. Pokud by měl nepřítel odhodit karty „z ruky“, odhodte požadované množství karet z jeho dobíracího balíčku na odhazovací balíček.

PŘEHLED KARTY NEPŘÍTELE

- A** jméno padoucha či nohsleda
- B** název karty
- C** hodnota útoku a obrany
 - útok
 - obrana
- D** hodnota posílení
- E** efekt při zahrání karty (pokud nějaký má)
- F** počet totožných karet v balíčku

Pokud se efekt některé z karet v souboji odkazuje na „tištěnou hodnotu na kartě“, jedná se buď o hodnotu útoku při útoku, nebo hodnotu obrany při obraně.

Pokud je karta „na ruce“ nebo v balíčku nepřítele, použijte její hodnotu útoku.



STUPNICE HROZBY

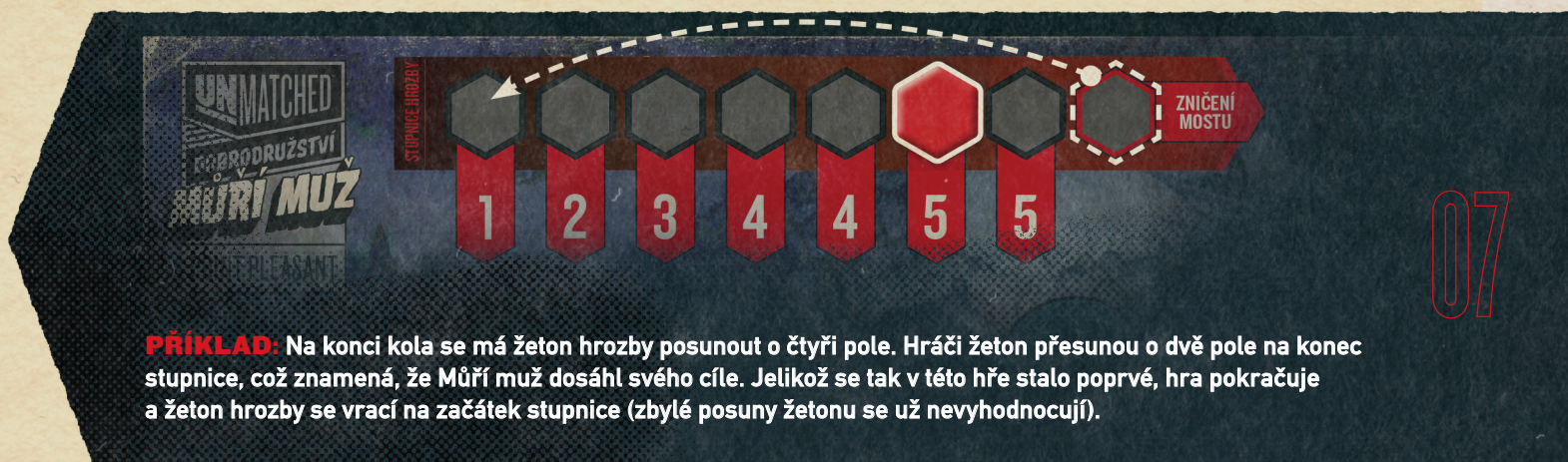
Každý nepřítel má na své herní desce stupnici hrozby, která ukazuje, jak blízko je ke splnění svého cíle. Žeton hrozby sleduje padouchův postup ke splnění cíle a zároveň aktuální stupeň hrozby. Karty nepřítele a jejich efekty určují, kdy a o kolik se žeton hrozby posouvá. Žeton posouváte pole po poli a tištěných čísel pod stupnicí si nevíšimete.

STUPEŇ HROZBY

Současný stupeň hrozby odpovídá tištěnému číslu přímo pod žetonem hrozby. Některé efekty mohou hráče odkazovat na současný stupeň hrozby, ten odpovídá hodnotě pod žetonem.

KONEC STUPNICE

Když žeton hrozby dospěje na konec stupnice hrozby, znamená to, že padouch dosáhl svého cíle (podrobnosti ve speciálních pravidlech padouchů na str. 12–14). Pokud by se měl žeton hrozby posunout dál, posun ignorujte a místo toho okamžitě vyhodnoťte dosažení cíle. Pokud nedošlo ke konci hry, žeton poté vraťte na první pole stupnice.



ŽETONY

Nohsledi Tarantule a Sliz přidávají do hry své vlastní žetony. Tarantule přidává pavučiny a Sliz kyselinu. Na poli smí být pouze jeden žeton od každého. Když je na pole přidána pavučina nebo kyselina, žetony nelze dál přesouvat ani je odstranit. Pokud vás efekt pobízí k přidání dalšího žetonu, ale v zásobě už žádný není, nic se neděje. Pro nepřátele tyto žetony neplatí, platí pouze pro hrdiny a pomocníky.



Pavučina: Hrdina nebo pomocník, který vstoupí na pole s pavučinou, ukončuje svůj pohyb. Znovu se smí posunout až pomocí další akce nebo efektu. Hrdina či pomocník efekt žetonu ignoruje v případě, že na poli už stojí jiný spojenec.



Kyselina: Hrdina nebo pomocník, který vstoupí na pole s kyselinou, utrží 1 zranění. Žetony kyseliny nebrání dalšímu pohybu. Hrdina či pomocník efekt žetonu ignoruje v případě, že na poli už stojí jiný spojenec.

HERNÍ POSTUP

Úžasné příběhy se hrají na několik kol za použití karet iniciativy, které určují pořadí hráčů a nepřátel.

Na začátku každého tahu odhalte první kartu z balíčku iniciativy a určete tak, kdo je na řadě. Některé karty iniciativy mají efekty, které se vyhodnocují při odhalení, nebo na konci tahu. Pokud je na kartě efekt označený slovem „okamžitě“, ihned jej vyhodnoťte. Takový efekt většinou hráči či nepříteli umožní provést tah. Po vyhodnocení táhněte další kartu.

Pokaždé když odhalíte kartu iniciativy, umístěte ji vedle balíčku iniciativy směrem doprava od poslední odhalené karty. Tak vytvoříte řadu odhalených karet iniciativy.



08



POZOR Pokaždé když je hrdina či nepřítel pokořen, odhodte jeho karty iniciativy pryč ze hry. Pokud již byla jeho karta odhalena, jednoduše ji vyřadte nebo počkejte, až bude odhalena, a vyřadte ji následovně.

TAHY NEPŘÁTEL NAVÍC

Některé efekty vás pobídnou ke vložení karty nepřítel na spodek balíčku iniciativy. Nepřítel tak v tomto kole získává tah navíc. Pokud je taková karta poslední na řadě, rovnou ji vyhodnoťte.



TAHY HRÁČŮ

Když je odhalena karta hráče, daný hráč je na tahu. Svůj tah zahraje dle základních pravidel – provede tedy dvě akce (**Manévr**, **Léčka** nebo **Útok**).

ÚTOK NA NEPŘÍTELE

Pro útok na nepřítele zahrajte útočnou kartu na stůl lícem dolů. Poté zahrajte vrchní kartu z balíčku nepřítele lícem dolů na stůl – slouží jako jeho obranná karta. Obě karty naráz odhalte a vyhodnoťte dle běžných pravidel. Karta nepřítele má hodnotu obrany. Pokud má zároveň i obranný efekt, vyhodnoťte jej. (Pokud má karta pouze efekt vyhodnotitelný při útoku, ignorujte jej.)

Pokud hráč ušetří nepříteli zranění, odeberte příslušný počet životů z ukazatele zdraví nepřítele. Vyhodnoťte všechny efekty **POBOJI**. Poté položte všechny zahrané karty na příslušné odhazovací balíčky.

Je-li nepřítel pokořen, odstraňte jeho figurku či žeton, ukazatel zdraví a karty ze hry. Pokud byla nepřítelova karta iniciativy v tomto kole odhalena, odstraňte ji ze hry. V opačném případě ji odstraňte, až přijde na řadu.



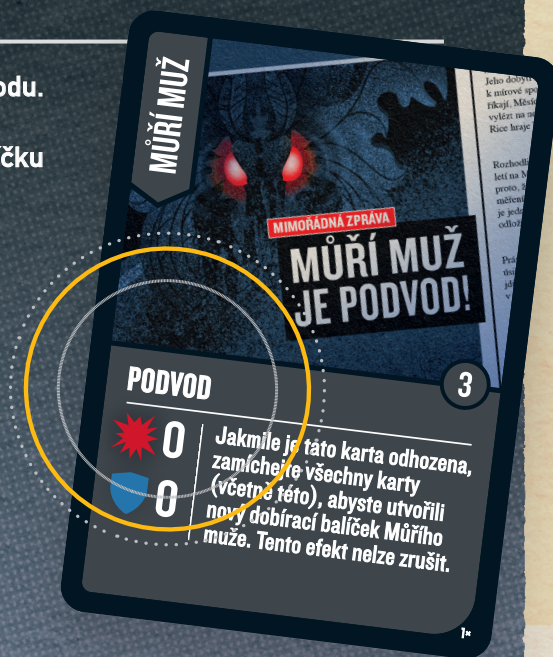
09

KARTY PODVODU

Každý nepřítel má ve svém balíčku karet jednu kartu podvodu. Kdykoli tato karta skončí na jeho odhazovacím balíčku, balíček zamíchejte (včetně karet podvodu) zpět do jeho balíčku akčních karet.

Efekt znovu zamíchání karet na kartě podvodu musíte vyhodnotit. To i v případě, že karta podvodu skončí na jeho odhazovacím balíčku během vyhodnocování jiného efektu.

Pokud jste kartu odhalili během souboje, okamžitě zamíchejte všechny nepřítelovy karty do balíčku (nikoliv však tu, kterou použil v souboji). Až souboj skončí, karta putuje na odhazovací balíček a vytvoří tak balíček nový.



TAHY NEPŘÍTEL

Na rozdíl od tahu hráče hraje nepřítel pouze jednu akci. Nepřítel během tahu jednou útočí a pohybuje se jen tolik, kolik potřebuje. (Nepřítel nikdy neútočí dvakrát, ani v případě, že na začátku tahu sousedí s hráčem.)

ZVOLENÍ TERČE ÚTOKU

Vyberte, na kterého hrdinu či pomocníka nepřítel v tomto kole zaútočí dle následujících instrukcí:

- 1. SOUSEDÍCÍ BOJOVNÍK:** Pokud nepřítel sousedí s jedním hrdinou či pomocníkem, zaútočí na něj. Pokud sousedí s více hrdiny či pomocníky, hráči vyberou, na kterého zaútočí.
- 2. NEJBLIŽŠÍ BOJOVNÍK:** Pokud nepřítel nesousedí s žádným hrdinou či pomocníkem, přesune se k nejbližšímu z nich v rámci hodnoty svého pohybu. Pokud má k nejbližšímu bojovníkovi dojít, zvolí nejkratší možnou cestu. Pokud je ve stejné vzdálenosti od nepřítele více bojovníků, hráči vyberou, na kterého zaútočí. Pokud má nepřítel možnost posunout se dvěma různými směry, hráči určí, kterým se vydá.
- 3. BEZ TERČE ÚTOKU:** Pokud se nepřítel nemůže v rámci hodnoty svého pohybu posunout, nehýbe se ani neútočí. Namísto toho se žeton hrozby posouvá o 1.

10



PŘÍKLADY ZVOLENÍ TERČE ÚTOKU

PŘÍKLAD 1: Na začátku svého tahu sousedí Můří muž s Teslou a s Daisy. Jelikož oba sousedí s Můřím mužem, hráči zvolí, na koho nepřítel zaútočí.



PŘÍKLAD 2: Můří muž nesousedí s žádným bojovníkem, posouvá se tedy a zaútočí. Hodnota jeho pohybu je 3. Zlatý netopír je ve vzdálenosti 2 polí. Daisy je ve vzdálenosti 3 polí. Zlatý netopír je blíže, Můří muž se tedy posouvá o 2 pole a útočí na Zlatého netopíra.



PŘÍKLAD 3: Lovelandská žába s žádným bojovníkem nesousedí, musí se tedy nejdříve pohnout. Hodnota jejího pohybu je 3, nejbližší bojovník je o 4 pole vzdálený. Lovelandská žába se tedy nehýbe, místo toho se posouvá žeton hrozby o 1 a žába končí svůj tah.

ÚTOKY NEPŘÁTEL

Pokud nepřítel útočí, sejměte vrchní kartu z jeho akčního balíčku a položte ji lícem dolů na stůl. Obrátce si poté volí kartu obrany (karta musí být použitelná pro danou postavu) a pokládá ji rovněž lícem dolů na stůl. Obě karty naráz odhalte a vyhodnoťte útok.

Na kartě nepřítele je uvedena hodnota útoku. Pokud je na kartě i efekt, vyhodnoťte jej. Poté vyhodnoťte zbytek souboje. Obě zahrané karty odložte na příslušné odhazovací balíčky.

VYŘAZENÍ HRÁČE

Hráč je vyřazen v momentě, kdy byli všichni jeho bojovníci pokořeni. Pokud má bojovníky stále ve hře, vyhodnocuje své tahy dál dle běžných pravidel. Je-li hráč vyřazen, vyřad'te i jeho kartu iniciativy. Pokud již byla odhalena, odstraňte ji z řady. Pokud ne, vyřad'te ji, až odhalena bude. Poté pokračujte ve hře. Na vyřazené hráče neplatí efekty karet nepřátel.

KONEC KOLA

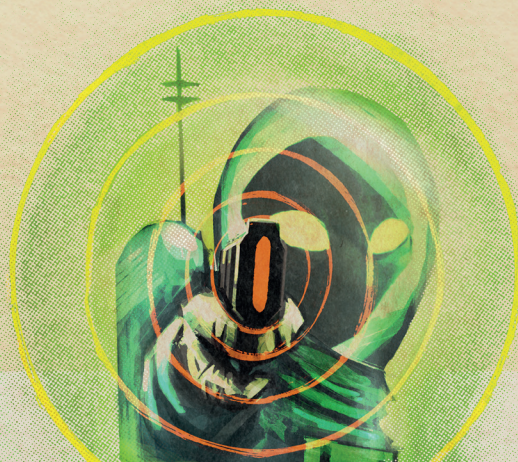
Po zahrání poslední karty z balíčku iniciativy a tazích všech bojovníků se vyhodnocují efekty konce kola (ve spodní části jednotlivých karet iniciativy), jeden po druhém, zleva doprava. (Některé karty tyto efekty nemají.) Po vyhodnocení všech efektů konce kola karty iniciativy znovu zamíchejte a utvořte nový balíček pro další kolo.

POZOR Lovelandská žába a Mravenčí královna mohou do balíčku iniciativy přidat nové karty. Tyto karty se přidají při zamíchání balíčku iniciativy, po vyhodnocení efektů konce kola.



KONEC HRY

Hra končí v momentě, když hráči pokoří nepřítele nebo když jsou poraženi. Poraženi jsou v momentě, když nepřítel čtyřikrát splní svůj cíl nebo když pokoří všechny bojovníky.



SPECIÁLNÍ PRAVIDLA MŮŘÍ MUŽ

MOSTY

Most slouží jako propojení mezi dvěma poli s ním sousedícími. Bojovníci se mohou přes most přesouvat stejným způsobem jako mezi dvěma běžnými poli. Žeton mostu neslouží jako pole, nelze na něm na konci pohybu zastavit.

Můří muž boří most s nejnižším číslem, když žeton hrozby dosáhne konce stupnice hrozby. (Číselná označení mostů jsou vytištěna přímo na herním plánu vedle žetonu mostu.)

ŽETONY ZKÁZY

Na mostě se může nacházet až 8 žetonů zkázy. Pokud máte vlivem efektu umístit více žetonů zkázy, než kolik je jich v zásobě, umístěte, kolik se dá, a za každý další posuňte žeton hrozby o 1.



AKTIVACE MOSTU

Po zahrání akce Manévr může hráč odhodit jednu kartu a aktivovat most sousedící s jedním z jeho bojovníků. Smí aktivovat pouze jeden most za akci. Pokud bojovníci sousedí s více než jedním mostem, hráč si zvolí, který chce aktivovat. Aktivace mostu spouští jeho efekt, a **NAVÍC** odstraňuje žetony zkázy na něm (viz níže). Hráč není povinen most použít.

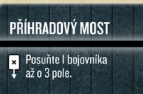
12



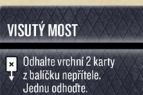
Padací most: Zvolte hráče. Hráč tahá karty, dokud na ruce nemá 4. (Chce-li, smí jich táhnout méně.)



Krytý most: Zvolte bojovníka. Bojovník si obnoví 3 zdraví. (Tímto způsobem nelze vracet do hry pokořené bojovníky.)



Příhradový most: Zvolte bojovníka (spojence či nepřítele). Posuňte jej až o 3 pole.



Visutý most: Zvolte nepřítele. Podívejte se na vrchní 2 karty z jeho balíčku akčních karet. Jednu odhodte a druhou vraťte na vrch balíčku.

ODSTRAŇOVÁNÍ ŽETONŮ ZKÁZY

Ať už hráč vyhodnotil efekt mostu, či nikoliv, smí z něj odhodit počet žetonů zkázy rovný hodnotě POSÍLENÍ odhozené karty. Tímto Můřího muže oddálí od dosažení cíle.



CÍL: ZNIČENÍ MOSTŮ

Cílem Můřího muže je destrukce mostů. Na konci každého kola se vyhodnotí jeho karta iniciativy, která posouvá žeton hrozby. Posuňte žeton hrozby o 1 pole navíc za každý žeton zkázy na mostě s nejnižším číslem. V momentě, kdy žeton hrozby dojde na konec stupnice hrozby, dosáhne Můří muž svého cíle a zničí most s nejnižším číslem. Můří muž nemusí sousedit s žetonem mostu. Ignorujte všechna další pole, o která by se žeton hrozby měl posunout.

V případě, že Můří muž zničí jeden ze tří mostů, vyhodnoťte zničení následovně:

1. Přesuňte všechny žetony zkázy ze zničeného mostu na most s nejnižším číslem.
2. Přesuňte žeton zničeného mostu na první volné pole „zničený most“ vedle stupnice hrozby.
3. Vyhodnoťte dva efekty pod tímto polem „zničeného mostu“.
4. Vraťte žeton hrozby na první pole stupnice hrozby.

Od chvíle, kdy je most zničen, jím bojovníci nesmí nadále procházet nebo přes něj útočit na blízko. (Útočit na dálku lze ve stejné oblasti beze změny.)

Pokud Můří muž zničil **čtvrtý most**, hrdinové prohráli!

13



PŘÍKLAD: Na konci kola jsou na Mostě 1 celkem tři žetony zkázy. Nyní se vyhodnocuje efekt iniciativy Můřího muže a žeton hrozby se posouvá o 4 pole (1 pole + 1 za každý žeton zkázy na mostě s nejnižším číslem). Efekt tak posouvá žeton hrozby na konec stupnice. Tři žetony zkázy se přesouvají na Most 2. Žeton Mostu 1 se přesouvá na první prázdné pole vedle stupnice hrozby, načež se vyhodnocují oba efekty pod ním. Poté se přesouvá žeton hrozby na začátek stupnice.

SPECIÁLNÍ PRAVIDLA

VETŘELEC Z MARSU

OBLASTI OBILÍ

Herní plán obsahuje 8 oblastí obilí (označených čísly 1–8). Každé obilí sousedí se všemi poli ležícími na délce jeho obvodu. Některá pole sousedí se dvěma obilími. V každém obilí se může nacházet až 8 Marťanů. Obilí bez Marťanů se považuje za **prázdné**. Obilí s alespoň jedním žetonem Marťana je **obsazené**.



14

MARŤANÉ

Vetřelec z Marsu vede invazi na planetu Zemi a posílá na ni Marťany. Nejedná se však o bojovníky – nelze na ně tedy útočit ani směřovat jiné efekty. Pokud máte vlivem efektu umístit více žetonů Marťanů, než kolik je jich v zásobě, umístěte, kolik se dá, a za každý další posuňte žeton hrozby o 1.

ODSTRAŇOVÁNÍ ŽETONŮ MARŤANŮ

Po dokončení akce Manévr smí hráč odstranit jednoho Marťana z obilí, které sousedí s polem jeho bojovníka. Marťana smí odstranit i v případě, že se bojovník nepohnul. I kdyby bojovník sousedil s více než jedním obilím, smí stále odstranit pouze jednoho Marťana.



CÍL: INVAZE NA ZEMI

Když se žeton hrozby dostane na konec stupnice hrozby, otočte žeton invaze nejméně nalevo lícem vzhůru. Zůstane tak otočený po zbytek hry.

Efekty na kartách Vetřelce z Marsu vždy obsahují jeden ze čtyř symbolů invaze. Pokud je odpovídající žeton invaze lícem vzhůru, efekt vyhodnotte. V opačném případě efekt ignorujte.

Pokud Vetřelec z Marsu otočil **čtvrtý žeton invaze**, hrdinové prohráli!



DALŠÍ UNMATCHED HRDINOVÉ

Úžasné příběhy lze hrát i za použití hrdinů z jiných sad Unmatched. Karty z jiných sad mohou dát za vznik jedinečným interakcím.

VÝBĚR PROTIVNÍKA

S nepřáteli se nakládá stejně jako s protivníky. Například pokud má karta Léčka zrušit efekt na kartě protivníka, ruší efekty na kartě nepřítel. Nepřítele však nelze v rámci žádného efektu vybrat. Efekt, který přikazuje „vybrat protivníka“, ignorujte.

ROZHODOVÁNÍ NEPŘÍTELE

Nepřátelé nemohou a nesmí činit rozhodnutí. Pokud efekt nabízí něco udělat, nepřítel to neudělá. Pokud efekt nabízí něco udělat několikrát, nepřítel to udělá **Okrát**. Pokud efekt po nepříteli požaduje výběr mezi dvěma nebo více možnostmi, nepřítel odmítá a efekt ignoruje. Pokud efekt nepřítel pobízí k přesunu na jedno z volitelných polí, pole vyberou hráči.

TIŠTĚNÁ HODNOTA

Tištěná hodnota karty v balíčku či „na ruce“ nepřítel odpovídá hodnotě jejího útoku. V souboji použijte hodnotu útoku, pokud nepřítel útočí, a hodnotu obrany, pokud se brání.

MENŠÍ BOJOVNÍCI

Když si nepřítel volí cíl k přesunu a útoku, ignoruje při tom menší bojovníky.

TAHÁNÍ KARET

Pokud některý z efektů nepříteli přikazuje tahat určitý počet karet, zamíchejte toto množství z vrchu jeho odhazovacího balíčku zpět do dobíracího. Pokud množství karet není dostatečné, zamíchejte jednoduše celý odhazovací balíček zpět do dobíracího. Nepřítele nelze vyčerpat.

NÁVRAT NA RUKU

Pokud má některý z efektů vrátit kartu na nepřítelovu ruku, položte ji na vrch jeho dobíracího balíčku.

SPECIÁLNÍ PRAVIDLA

Chcete-li se dozvědět více o hrdinech z této sady, přečtěte si příručku Speciální pravidla této sady.



POKROČILÁ HRA

Obtížnost hry můžete zvýšit přidáním karet fantastických událostí. Hru nejdříve připravte dle běžných instrukcí a poté vyberte 1–3 karty fantastických událostí (nebo je táhněte náhodně). Čím více karet zvolíte, tím obtížnější hra bude. Karty položte lícem vzhůru vedle herního plánu. Budou platit po dobu celé hry. (Pozor: Některé kombinace hrdinů a fantastických událostí mohou pekelně přidat na obtížnosti. Hodně štěstí!)

CHCETE SI ZASOUPERIT?

S hrdiny z této sady můžete hrát i běžnou kompetitivní verzi hry Unmatched. Můžete dokonce využít herních plánů z této sady. Pokud si pro kompetitivní verzi zvolíte bojiště Point Pleasant, nedávejte do hry žetony mostů.



NOHSLEDI



MRAVENČÍ KRÁLOVNA

Mravenčí královna ve hře působí jako mini-boss a posouvá žeton hrozby. Zároveň do balíčku iniciativy přidává karty Podivných feromonů, kterými ke konci každého kola spouští více efektů, dokud není pokořena.



SLIZ

Sliz na plán přidává žetony kyseliny, které ubírají hrdinům a pomocníkům, co na ně vstoupí, zdraví. Sliz se rovněž dokáže léčit a některými efekty škodit jak hrdinům, tak pomocníkům v jejich bezprostřední blízkosti.



JERSEY DEVIL

Đábel z Jersey nutí hráče k odhazování karet jak z ruky, tak z dobíracího balíčku. Dokáže zároveň rušit efekty na kartách se stejným názvem jako karty v hráčově odhazovacím balíčku.



OPOSKUNK

Oposkunk dokáže praštit. A to pořádně. Dostává tah navíc, kdykoli prohraje souboj, a může terorizovat pomocníky.



TARANTULE

Tarantule za sebou nechává žetony pavučiny, které brání hrdinům a pomocníkům v dalším pohybu. Stává se silnější, pokud sama stojí na pavučině.



LOVELANDSKÁ ŽÁBA

Lovelandská žába přidává do balíčku iniciativy karty navíc a může tak útočit až čtyřikrát za kolo. Zároveň může ubližovat protivníkům v její bezprostřední blízkosti.

AUTOŘI

Unmatched je veselou taškařicí z produkce poslušné zkázy Restoration Games. Vznikla modernizací Star Wars: Epic Duels Craiga Van Nesse a Roba Daviau, vydané Miltonem Bradleyem. Pravidla pro oblastí jsou inspirována navigačním systémem ze hry Tannhäuser Williama Grosselina a Didiera Poliho, vydané nakladatelstvím Fantasy Flight Games.

Herní zpracování Unmatched Úžasné příběhy:

Darren Reckner a Jason Hager of Durdle Games

Herní princip: Brian Neff, Noah Cohen, Rob Daviau a Justin D. Jacobson

Výtvarné zpracování:

Jason Taylor, Lindsay Daviau, Ian Reed a Jason D. Kingsley

Ilustrace obálky: Kwanchai Moriya

Ilustrace karet nepřítel: Kwanchai Moriya

Ilustrace bojiště McMinnville: Nastya Lehn

Ilustrace bojiště Point Pleasant: JJ Ariosa

Úprava pravidel: Jason D. Kingsley

Vedoucí projektu: Brian Neff

Marketing: Suzanne Sheldon

Preklad a produkce CZ verze: David Rozsival a Tereza Pádecká

DTP CZ verze: Marek Jaroš



Děkujeme každému, kdo pomohl při testování této hry!

Jste všichni úžasní! Myslíme to vážně!

©2023 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. Restoration Games, LLC je na adrese 12717 W SUNRISE BLVD, #244, Sunrise, FL 33323. www.restorationgames.com

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

©2023 IELLO.

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

Heillecourt, France

www.iello.com

Vyrobeno v Jiaying, Čína společností Whatz Games.

Albi

