

A MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKSZABÁLY A REFLEXSHOP KFT. TULAJDONÁT KÉPZI, ENGEDÉLY NÉLKÜL NEM MÁSOLHATÓ, SOKSZOROSÍTHATÓ ÉS TERJESZTHETŐ SEM ONLINE, SEM NYOMTATOTT FORMÁBAN.

**A CSATATÉREN
SENKI SEM
EGYENLŐ™**

UNMATCHED™

LEGENDÁK

LIGÁJA

HARMADIK FELVONÁS

A KÉSZLET SZABÁLYAI



FEKETESZAKÁLL

A színes becenév mögött Edward Teach, az Anna királynő bosszúja kapitánya áll, a Karib-térség és az amerikai gyarmatok egyik leghírhedtebb kalóza. Minden kétséget kizáróan képzett hajóskapitány és kíméletlen harcos, de legnagyobb fegyvere mégis félelmet keltő jelenléte és karizmája, amellyel megfélemlítette ellenségeit és elnyerte a legénysége hűségét.



LOKI

Az északi isten hőstettei, amelyeket a Prózai és a Verses Eddában elmesélnek, jóval sötétebbek, mint a filmvásznon nemrégiben bemutatottak, bár a csínytevései hasonlóak. Az egyik nevezetes történetben kancává változik, hogy elcsalja egy építőmester csődörét, és az ne tudja befejezni a Valhalla megerősítését, amiért fizetségként elnyerné Freyja kezét. Valamivel később Loki egy nyolclábú csikót szül, Sleipnirt, aki Odin paripája lesz.



PANDÓRA

Zeusz parancsára Héphaisztosz, a görög istenek kovácsa megteremtette az első nőt, akit az istenek számos ajándékkal halmoztak el. Zeusz egy szelencével küldte a földre, amelyben számtalan nyomorúságot helyezett el. Pandóra kinyitotta a szelencét, és a világra szabadította a csapásokat. Csak a remény maradt bezárva. Az ő mítosza a magyarázat a gonosz jelenlétére a világban, de magában foglalja a reményt is, hogy kitartsunk.



CHUPACABRA

Az 1970-es években Puerto Ricóban néhány kecske rejtélyes, kör alakú harapásnyomok által elszenvedett halála miatt alakult ki a vérszívó legendája, amelynek tüskés gerince van, ördögi gyűrűs agyari veszedelmesek, és állandó hullaszag lengi körül. Az ezt követő évtizedekben a furcsa észlelések és a hasonló esetekről szóló, széles körben elterjedt jelentések csak tovább táplálták a legendát.

JÁTÉKELEMEK

4 HŐSFIGURA



120 AKCIÓKÁRTYA



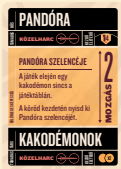
7 NYOMORÚSÁGKÁRTYA



4 ÉLETERŐTÁRCSA



4 KARAKTERKÁRTYA



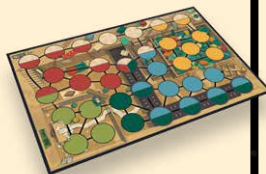
4 TÁRSJELŐ



4 HŐSKÉPESSÉG-JELŐ



1 KÉTOLDALAS JÁTÉKTÁBLA
2 CSATATÉRRREL



FEKETESZAKÁLL

- ▷ 30 akciókártya
- ▷ 1 Feketeszakáll hősfigura
- ▷ 1 Feketeszakáll karakterkártya
- ▷ 2 tengerész társjelölő
- ▷ 3 dublonjelölő
- ▷ 1 kincsesláda-jelölő
- ▷ 1 életerőtárcsa
- ▷ 1 segédletkártya

PANDÓRA

- ▷ 30 akciókártya
- ▷ 1 Pandóra hősfigura
- ▷ 1 Pandóra karakterkártya
- ▷ 2 kakodémon társjelölő
- ▷ 7 nyomorúságkártya
- ▷ 1 életerőtárcsa
- ▷ 1 segédletkártya

LOKI

- ▷ 30 akciókártya
- ▷ 1 Loki hősfigura
- ▷ 1 Loki karakterkártya
- ▷ 1 életerőtárcsa

CHUPACABRA

- ▷ 30 akciókártya
- ▷ 1 Chupacabra hősfigura
- ▷ 1 Chupacabra karakterkártya
- ▷ 1 életerőtárcsa

Az első játszmatók előtt nyomjátok ki a kinyomókeretből az életerőtárcsák részeit, és illesszétek egymáshoz az összetartozókat, majd a kapoccsal rögzítsétek a tárcsákat.



KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK EHHEZ A KÉSZLETHEZ


FEKETESZAKÁLL: ÖNTÖRVÉNYŰ KALÓZ



Feketeszakáll a kincsét követeli! 3 **dublont** használ a játék folyamán. A játék elején helyezd a kincsesládajelölőt az ellenfeled közelébe, és helyezz rá egy dublont. A másik két dublon a rendelkezésedre áll a játék elején, helyezd a karakterkártyád mellé őket.



Amikor dublonnal fizetsz, helyezd a **kincsesládára**. Amikor az ellenfeled fizet dublonnal, vagy lopsz tőle, a **kincsesládáról** vedd el a dublon(oka)t, és helyezd magad elé.

Feketeszakáll némely kártyájának arany szöveges hatása van, ami után 1 vagy 2  ikon szerepel. Ez annyit tesz, hogy ezt a hatást kizárólag akkor kell végrehajtani, ha az ellenfél **nem** fizet adott mennyiségű dublont. Az ellenfél dönthet, hogy kifizeti-e vagy sem ezt a váltságdíjat. (Amikor több ellenfeled is van, bármelyikük dönthet úgy, hogy fizet.) Ha az ellenfél kifizeti váltságdíjat, a hatást figyelmen kívül kell hagyni. Ha nem, akkor a hatást a megszokott módon kell végrehajtani.

A köröd kezdetén elkölthetsz 1 dublont, hogy kapj 1 akciót. Ezt körönként legfeljebb egyszer teheted meg.

Minden alkalommal, amikor harci sebzést szenvedsz el, fizess 1 dublont a kincsesládára. Amennyiben ilyenkor nincs dublonod, hagyd figyelmen kívül ezt a hatást. Ez a hatás nem érvényesül a tengerészek esetében.



ARANY SZÖVEGES HATÁS

PANDÓRA: PANDÓRA SZELENCÉJE



Pandóra egy olyan szelence őrzője, aminek a kinyitásának nem tud ellenállni. A szelence ugyan hatalmas erőt rejt, de a világra szabadított nyomorúság veszélyét is magában hordja, és ez folyamatosan nyomasztja Pandórát.

Pandóra szelencéje egy 7 különleges kártyából álló pakli, ezek a **nyomorúságkártyák**. A nyomorúságkártyákat tartsd az akciópakliddtól elkülönítve, és sohasem kerülhetnek a kézben tartott kártyáid közé. A játék előkészítése során keverd meg a nyomorúságkártyáidat és alkoss belőlük egy képpel lefelé fordított paklit.

Minden nyomorúságkártyán 0, 1 vagy 2 **tollszimbólum** található. A köröd kezdetén fedd fel a nyomorúságpakli felső kártyáját és hajtsd végre a hatását. Majd dönts el, hogy megállsz, vagy újabb kártyát fedsz fel. Egyesével egymás után több kártyát is felfedhetsz ilyen módon, amíg úgy nem döntesz, hogy megállsz, vagy a felfedett kártyákon összesen legalább 3 tollszimbólum látható. Amint legalább 3 tollszimbólum kerül felfedésre, azonnal meg kell állnod, nem fedhetsz fel további kártyákat. Pandóra annyit sebesül amennyi kártyát felfedtél (nem a szimbólumokat kell figyelembe venni, hanem a kártyák mennyiségét). Például, ha 4 nyomorúságkártyát fedtél fel, és azokon összesen 3 toll látható, Pandóra 4-et sebesül.

05

Pandóra szelencéjének végrehajtása után hajtsd végre a köröd a megszokott módon. A nyomorúságkártyák a köröd végéig felfedve maradnak. A köröd végén keverd meg az összes nyomorúságkártyádat (a felfedetteket és a pakliban maradtakat egyaránt), és alkoss belőlük egy új paklit.

Feketeszakállnak és **Pandórának** olyan hatásai vannak, amik társat idéznek meg. Társjelölő megidézésénél kövesd az alábbi szabályokat:

- Ha van olyan rendelkezésedre álló társjelölőd, ami nincs a játéktáblán, helyezd le az egyiket a hatás által leírt módon.
- Ha minden társjelölőd a játéktáblán van, vedd el az egyiket, és helyezd le a hatás által leírt módon.



LOKI: A CSÍNYTEVÉS ISTENE

Loki csellel zavarja meg ellenfeleit. Loki minden olyan akciókártyájának, aminek a nevében szerepel a **CSEL**, különböző hatása van attól függően, hogy te játszod ki a kártyát vagy az ellenfeled. (Loki minden CSEL kártyáját bármelyik harcos kijátszhatja.)

Amikor kijátszod az egyik CSEL kártyádat, azt a kártyát ahelyett, hogy a dobópakliba helyeznéd, az ellenfeled kézbe kell, hogy vegye a takarítás lépés során (lásd Unmatched alapszabályok). Az ellenfeled kijátszhatja CSEL kártyát a kezéből, mintha az a saját kártyája lenne. Amikor az ellenfeled kijátssza az egyik CSEL kártyádat, az a te dobópakliba kerül a takarítás lépés során.

Ha az ellenfeled bármikor eldob a kezéből egy CSEL kártyát (egy hatás vagy a kézben tartott kártyák limitje miatt), eldöntheted, hogy azt a CSEL kártyát kézbe veszed vagy a paklid tetejére helyezed ahelyett, hogy a dobópakliba kerülne.

Lokinak +1-gyel nagyobb a mozgásértéke minden egyes olyan CSEL kártya után, ami összesítve az ellenfeleid kezében vannak.

A CSEL kártyáknak nincsen TURBÓ értéke, és nem használhatók turbózásra. Ha egy hatás miatt egy CSEL kártya TURBÓ értékét kellene figyelembe venni, az 0-nak számít.



06

Loki Sindri fogadása kártyája 3-mal csökkenti az ellenfeled kártyájának értékét. Ha a kártya értéke így 0 alá csökkenne, 0 lesz az értéke.

Loki Svadifari elcsábítása és Lævateinn kártyája lehetővé teszi, hogy felfedj az ellenfeled kézben tartott kártyái közül egyet. Mivel a kártyák hátlapját láthatod, így meg tudod állapítani, hogy melyik CSEL kártya, így ezt az információt figyelembe véve választhatsz.

CHUPACABRA: ÉHSÉG

Miután támadsz, húzhatsz egy kártyát. Ezt a hatást a csata végén, minden **CSATA UTÁN** hatás végrehajtását követően lehet végrehajtani.

Chupacabra Minél jobban küzdenek...

támadáskártyája az ellenfeled által kijátszott kártyán szereplő (nyomatotott) értékre hivatkozik. Ha az ellenfeled nem játszik ki kártyát, 0-s értéket kell figyelembe venni.



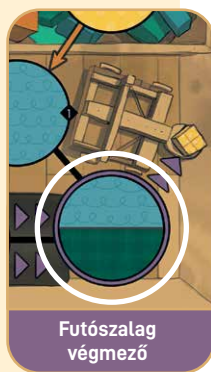
CSATATÉR: A MIKULÁS MŰHELYE

A **XVII** csatatér, a Mikulás műhelye két táblahatást tartalmaz: a futószalagot és az egyirányú utakat.

A FUTÓSZALAG: A futószalagot a **lila nyilak** ►► jelképezik, amik bizonyos mezők között láthatók. Minden játékos körének végén minden harcos, aki futószalagon áll, egyidejűleg a futószalag következő mezőjére mozog a nyilakat követve. Ilyenkor minden harcos mozog, függetlenül attól, hogy kinek a köre ért véget. Ha egy harcos a futószalag **végén lévő üres mezőre** kerül, helyezze az őt irányító játékos az **ajándékosár** egyik tetszőlegesen választott üres mezőjére (a sárga zónába ●, beleértve a zóna kétszínű mezőit). Ha egy harcos egy érvényben lévő hatás miatt nem hagyhatja el a mezőjét, ne mozgassátok a harcost. Ha a futószalag miatt egy harcos olyan mezőre mozogna, ahol másik harcos tartózkodik, ne mozgassátok a harcost, ettől függetlenül a többi harcos, aki megteheti, mozog. A nagyméretű harcosokat nem mozgatja a futószalag. (Ebben a készletben nincsenek nagyméretű harcosok).

EGYIRÁNYÚ UTAK: A csatatér egyes útvonalai narancssárga jelölésűek és **egyirányú nyíl** ► látható rajtuk. A harcosok az ilyen jelölésű útvonalak által összekötött mezők között kizárólag a nyíl irányában mozoghatnak. Ezt akkor is be kell tartani, amikor kártyahatás miatt mozog egy harcos. Ugyanakkor az egyirányú utakkal összekötött mezők továbbra is szomszédosak, továbbá a nyilak nem befolyásolják azt, hogy a harcosok egy zónában tartózkodnak-e vagy sem. Emellett pedig azokat a hatásokat sem befolyásolják, amelyekkel harcost helyezhetsz egy mezőre.

07





IMPRESSZUM

Az *Unmatched* a mi szerencseszámunk, ami a *Star Wars: Epic Duels* felújítása, amit Craig Van Ness és Rob Daviau tervezett, illetve a Milton Bradley adott ki. A zónák szabályrendszerét a *Tannhäuser* társasjáték felderítőrendszere inspirálta, ami William Grosselin és Didier Poli munkája, és a Fantasy Flight Games adta ki.

Feketeszakáll pakliját tervezte: Brad Dille

Chupacabra pakliját tervezte: Charles Peters

Loki pakliját tervezte: Gary McCarthy

Pandóra pakliját tervezte: Noah Cohen, Rob Daviau és Justin D. Jacobson

A Game Restoration csapata: Noah Cohen, Rob Daviau, Justin D. Jacobson és Brian Neff

Látványterv: Jason Taylor, Lindsay Daviau, Ian Reed és Jason D. Kingsley

A dobozborító és Feketeszakáll kártyáinak illusztrátora: Alex Hovey

Chupacabra kártyáinak illusztrátora: Lenka Šimečková

Loki kártyáinak illusztrátora: Felix Abel Klaer

Pandóra kártyáinak illusztrátora: Danielle Weires

A játéktábla illusztrátora: Simon Prades

Projektmenedzser: Brian Neff

Marketing: Suzanne Sheldon

Köszönet minden játékesztelőnek, csodálatosak vagytok, tényleg!

©2025 Restoration Games, LLC. Az alábbiak a Restoration Games, LLC védjegyei: Restoration Games, a Restoration Games logó, az Unmatched, az Unmatched logó, az „In Battle, There Are No Equals” szlogen, illetve a felsoroltak minden vizuális megjelenése. A Restoration Games, LLC székhelye: 12717 W SUNRISE BLVD, #244, Sunrise, FL 33323.

©2025 IELLO SAS a magyar kiadáshoz. A terület és a nyelv jogait a IELLO kezeli.

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

Származási hely: Kína. Gyártja: Whatz Games. A játékelemek eltérhetnek az illusztrációktól.
FIGYELEM! A játék apró alkatrészeket tartalmaz. 3 éven aluli gyermekek számára nem ajánlott.



Importálja és forgalmazza: Reflexshop Kft.
1044 Budapest, Ezred u. 1-3. C1/8.
Tel.: +36 1 / 773 3600
E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu
www.reflexshop.hu