

**UNMATCHED**  
**ADVENTURES**  
**INSTRUKCJA**

# Opowieści NIESAMOWITĘ



RESTORATION  
GAMES

Wyd. UMA01

POŁĄCZCIE SIŁY,  
BY UDAREMNIĆ ICH  
ZŁOWROGI PLAN!

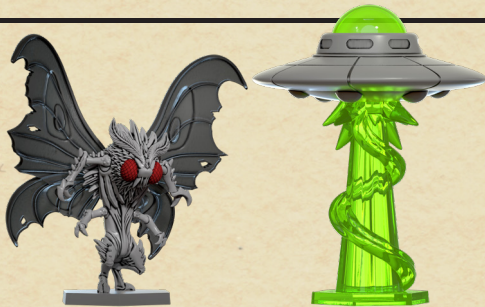
**DARREN RECKNER**  
**JASON HAGER**





# ZAWARTOŚĆ: UNMATCHED ADVENTURES OPowieści NIESAMOWITE

2 FIGURKI ZŁOCZYŃCÓW



8 ŻETONÓW ZAGŁADY/KOSMITÓW



19 KART AKCJI ZŁOCZYŃCÓW



2 DWUCYFROWE WSKAŹNIKI ZDROWIA ZŁOCZYŃCÓW



6 WSKAŹNIKÓW ZDROWIA SŁUG



45 KART AKCJI SŁUG



6 ŻETONÓW SŁUG



1 ZNACZNIK ZAGROŻENIA



6 ŻETONÓW PAJĘCZYNY



6 ŻETONÓW KWASU



4 ŻETONY MOSTU



4 ŻETONY INWAZJI



4 ZNACZNIKI KOLEJNOŚCI GRACZA



22 KARTY INICJATYWY



12 KART NIESAMOWITYCH ODKRYC



1 DWUSTRONNA PLANSZA



## 22 KARTY INICJATYWY

- ▷ 2 karty złoczyńców
- ▷ 6 kart sług
- ▷ 4 karty inwazji
- ▷ 4 karty gracza
- ▷ 3 karty Dziwnych feromonów
- ▷ 3 karty Żaba z Loveland kontratakuje

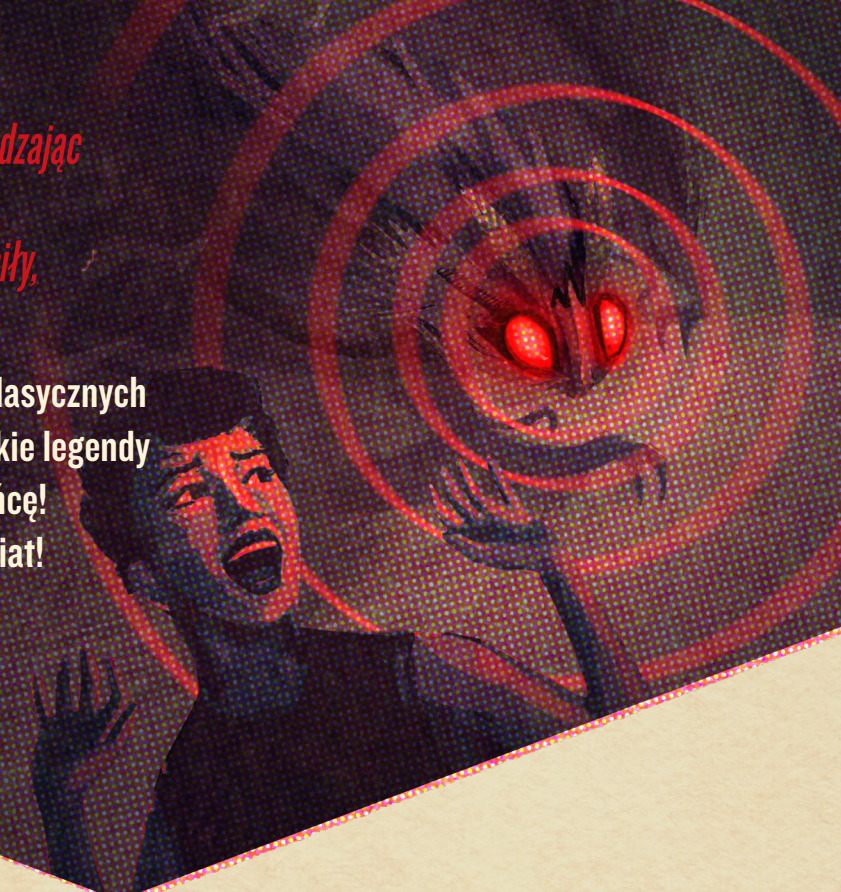
## 8 TALII KART AKCJI WROGÓW

- ▷ 10 kart Człowieka Cmy
- ▷ 9 kart Marsjańskiego Najezdźcy
- ▷ 8 kart Królowej Mrówek
- ▷ 8 kart Gluta
- ▷ 8 kart Diabła z Jersey
- ▷ 8 kart Żaby z Loveland
- ▷ 6 kart Małposkunksa
- ▷ 7 kart Tarantuli



*Złoczyńca terroryzuje miasto, sprowadzając swoje sługi, by siały spustoszenie. Grupa niezwykłych bohaterów łączy siły, aby ich powstrzymać. Kto zwycięży!?*

**OPOWIEŚCI NIESAMOWITE** łączą klasycznych złoczyńców z literatury pulp i miejskie legendy z połowy XX wieku. Wybierz złoczyńcę! Wybierz sługi! Uratuj przed nimi świat!



## JAK GRAĆ

Unmatched Adventures jest samodzielną grą, która wykorzystuje główne zasady i bohaterów z systemu Unmatched w zupełnie nowy sposób.

Korzystając z nowych zasad kooperacji, nawet czterech bohaterów może połączyć siły, by pokonać złoczyńcę kontrolowanego przez grę. Możesz użyć bohaterów z tego zestawu lub dowolnie mieszać i zestawiać bohaterów z innych zestawów Unmatched, a także używać bohaterów z tego zestawu w pojedynkach Unmatched!

### ZASADY GŁÓWNE

O ile te zasady nie określają inaczej, **wszystkie zasady Unmatched działają normalnie**. Jeśli nie znasz podstawowych zasad Unmatched, zapoznaj się z dołączoną instrukcją, aby dowiedzieć się, jak grać w pojedynkową wersję Unmatched.



Ten zestaw zawiera dwóch złoczyńców - **Człowieka Ćmę** i **Marsjańskiego Najeźdźcę**, każdego z własnymi celami. Za każdym razem, gdy złoczyńca zrealizuje swój cel, bohaterom będzie trudniej go pokonać. W tym czasie sługi złoczyńcy będą dodatkowo zagrażać bohaterom własnymi atakami. Jeżeli złoczyńca zrealizuje wszystkie swoje cele, bohaterowie przegrają!

Unmatched Adventures to gra kooperacyjna. Gracze powinni informować się o tym, jakie karty mają na ręce, koordynować tury i wspólnie planować. Gracze mogą nawet grać z odkrytymi kartami, jeśli wolą.

### WYGRANA I PORAŻKA

Gracze wygrywają grę, jeśli pokonają złoczyńcę, zmniejszając jego punkty zdrowia do zera.

Gracze przegrywają grę, jeśli złoczyńca osiągnie swój cel cztery razy **lub** jeśli wszyscy walczący gracze zostaną pokonani (zarówno bohaterowie, jak i pomocnicy).



# PRZYGOTOWANIE

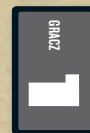
**UWAGA**

Marsjański Najeźdźca jest trudniejszy do pokonania niż Człowiek Ćma. Zalecamy wybranie Człowieka Ćmy jako złoczyńcy w pierwszej grze.

- Wybierz złoczyńcę i przygotuj go w następujący sposób:
  - Umieść planszę stronę z wybranym złoczyńcą do góry.
  - Umieść znacznik zagrożenia na pierwszym polu toru zagrożenia.
  - Przetasuj talię akcji złoczyńcy.
  - Ustaw początkową wartość wskaźnika zdrowia złoczyńcy na podstawie liczby graczy (**10** punktów zdrowia na gracza).
  - Umieść figurkę złoczyńcy na polu startowym, oznaczonym **5**.
- Wybierz sługi w liczbie równej liczbie graczy. Możesz wybrać je losowo, korzystając z kart inicjatywy, lub zdecydować, których użyć. Przygotuj każdego sługę w następujący sposób:
  - Przetasuj talię akcji sługi.
  - Ustaw wskaźnik zdrowia sługi na **10**.
  - Umieść żeton sługi na dowolnym pustym polu sąsiadującym ze złoczyńcą.
  - Jeśli grasz ze sługami: Tarantulą lub Glutem, przygotuj odpowiednio zasoby żetonów pajęczyny lub kwasu.
- Każdy gracz wybiera bohatera, umieszcza go na dowolnym pustym polu startowym i przygotowuje zgodnie z podstawowymi zasadami gry Unmatched.
- Każdy gracz bierze znacznik kolejności gracza odpowiadający polu, na którym zaczyna jego bohater (oznaczonym 1-4).
- Weź karty inicjatywy złoczyńcy, sług i graczy, a następnie potasuj je, aby utworzyć talię inicjatywy. Umieść ją w pobliżu planszy.

**UWAGA**

Jeśli grasz ze sługami: Żabą z Loveland lub Królową Mrówek, nie dołączaj do gry trzech kart inicjatywy *Żaba z Loveland kontratakuje* lub *Dziwne feromony Królowej Mrówek*. Karty te zostaną dodane do talii inicjatywy podczas gry.



## CZŁOWIEK ĆMA

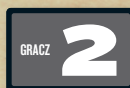
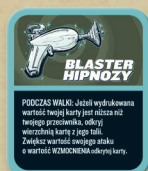
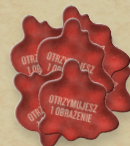
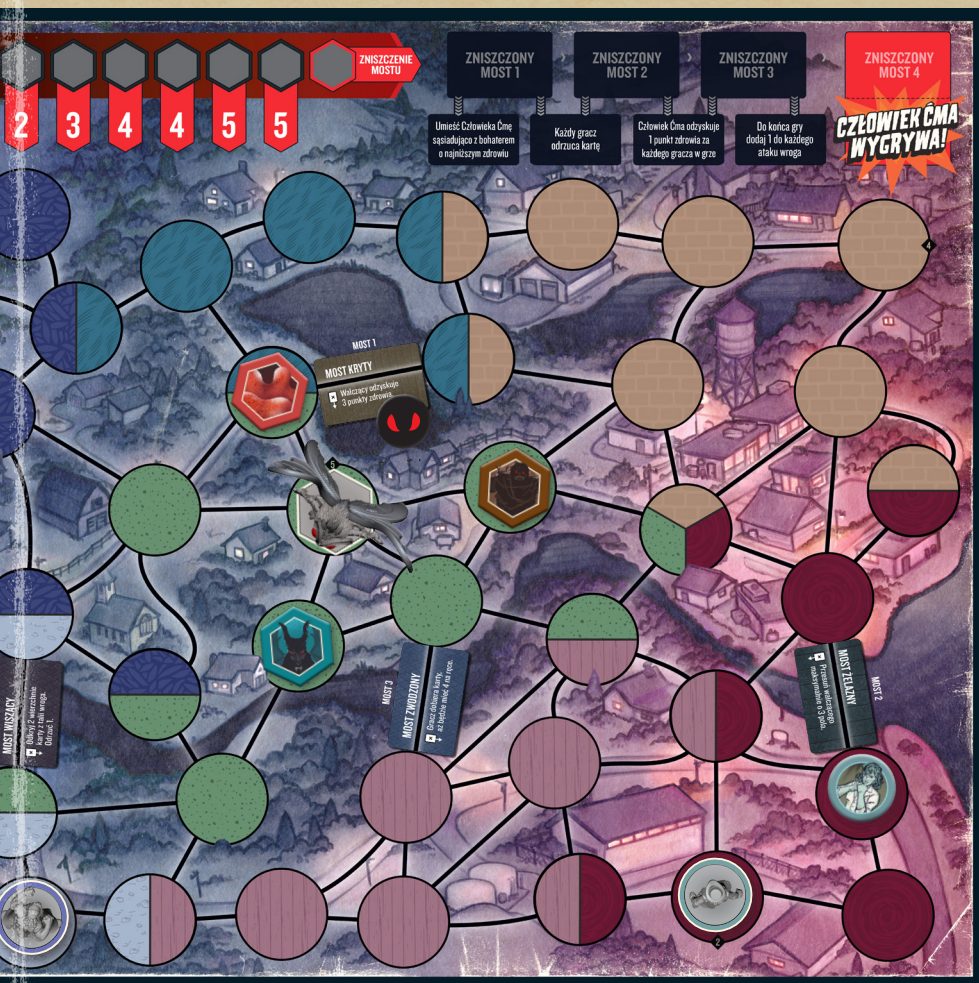
**ZWIASTUN ZAGŁADY!**

- Losowo umieść **4** żetony mostów na polach mostów stroną z ich efektem do góry.
- Umieść **1** żeton zagłady na moście 1. (Numery mostów są wydrukowane na planszy w pobliżu pól z żetonami).

## DODATKOWE PRZYGOTOWANIA







Grę można utrudnić, korzystając z kart Niesamowitych odkryć. Sprawdź to na stronie 15.

# MARSJAŃSKI NAJEZDZICA

## TERROR Z KOSMOSU!

### DODATKOWE PRZYGOTOWANIA

- ▶ Karty inwazji należy wstawić do talii inicjatywy zgodnie z liczbą graczy wskazaną na kartach. Na przykład w grze 1-osobowej użyta zostanie tylko karta oznaczona „Fala 1”. W grze 2-osobowej użyte zostaną karty „Fala 1” i „Fala 2”. W grze 4-osobowej użyte zostaną wszystkie cztery karty inwazji.
- ▶ Odwróć 4 żetony inwazji awersiem do dołu, wymieszaj je i umieść losowo na czterech polach inwazji u góry planszy.





# WROGOWIE

W Opowieściach Niesamowitych wrogowie są wrogimi walczącymi kontrolowanymi przez grę. Mają szereg specjalnych zasad.

## ZŁOCZYŃCY I SŁUGI

Główny **wróg** nazywany jest **złoczyńcą**, a pozostali wrogowie to **sługi**. Są podobni do bohaterów i pomocników, kontrolowanych przez graczy, ale efekty, które wyraźnie odnoszą się do „bohaterów” lub „pomocników”, nie wpływają na złoczyńców ani sługi. Efekty odnoszące się do „walczących” wpływają na wrogów w normalny sposób.



## KARTY AKCJI

Każdy wróg ma własną talię kart akcji. Wszystkie karty wrogów są uniwersalne i mogą być używane do ataku lub obrony. W przeciwieństwie do zwykłych kart uniwersalnych, karty te mają osobne wartości ataku i obrony.

Większość kart akcji wroga posiada również efekty. Czasami efekty będą działać niezależnie od tego, czy karta zostanie użyta do ataku, czy obrony (oznaczone w pojedynczym, szarym polu). Innym razem efekt zadziała tylko wtedy, gdy karta zostanie użyta do ataku (oznaczone dwoma oddzielnymi szarymi polami).

## RUCH

Wrogowie mogą poruszać się przez innych wrogów, ale nie przez bohaterów lub pomocników. Niektóre efekty umieszczają wroga na „najbliższym pustym polu startowym”. Umieść go na najbliższym polu startowym bez walczącego. Jeśli wróg znajduje się już na polu startowym, umieść go na innym polu startowym.

## RĘKA WROGA I ODRZUCANIE

Wrogowie nie mają kart na ręce. Jeśli efekt ujawnia lub pozwala graczowi spojrzeć na rękę wroga lub dowolną liczbę kart na jego ręce, zamiast tego należy spojrzeć na wierzchnią kartę jego talii. Jeśli wróg zostanie zmuszony do odrzucenia dowolnej liczby kart, losowych lub nie, odłóż taką liczbę kart z wierzchu jego talii na stos jego kart odrzuconych.

## BUDOWA KARTY WROGA

**A** nazwa złoczyńcy lub sługi

**B** nazwa karty

**C** wartość ataku i obrony

 Atak	 Obrona
--	--

**D** wartość WZMOCNIENIA

**E** efekt po zagranie (jeżeli jest)

**F** liczba kopii tej karty w talii

W walce, wydrukowana wartość karty przeciwnika jest wartością ataku, jeśli atakuje, a wartością obrony, jeśli się broni.

Jeśli karta znajduje się na ręce lub w talii wroga, użyj jej wartości ataku.





# TOR ZAGROŻENIA

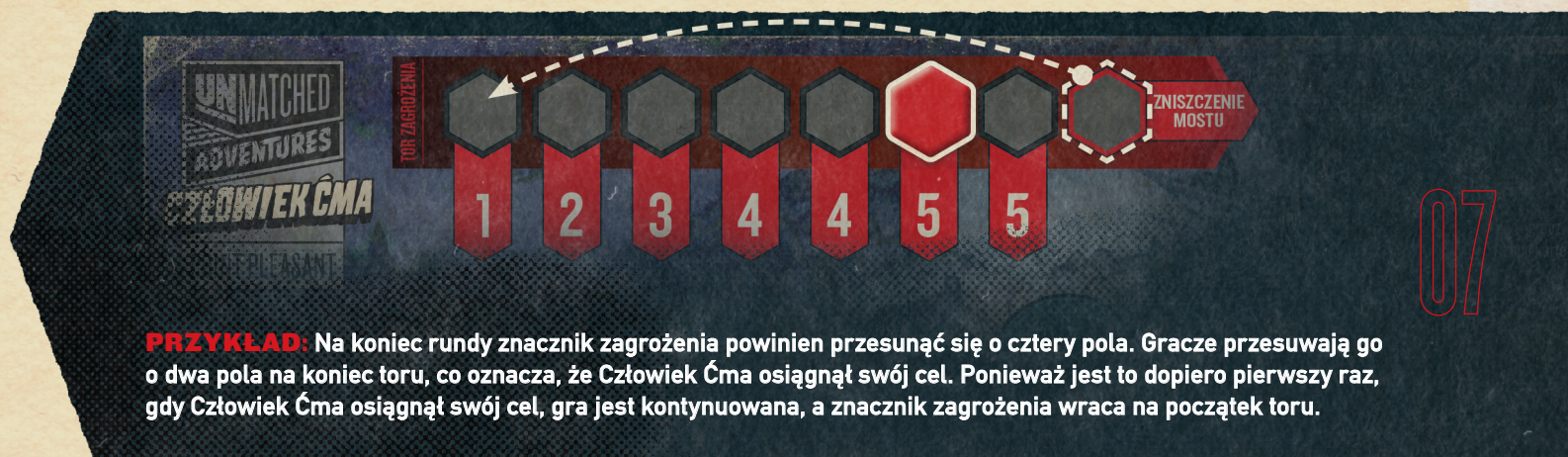
Każdy złoczyńca ma na swojej planszy tor zagrożenia, który pokazuje, jak blisko jest osiągnięcia swojego celu. Znacznik zagrożenia wskazuje postęp złoczyńcy w realizacji jego celu, a także aktualny poziom zagrożenia. Karty wrogów i efekty określają, kiedy i o ile należy przesunąć znacznik zagrożenia na torze. Podczas przesuwania znacznika na torze, należy liczyć pola jedno po drugim, ignorując wydrukowane liczby poniżej toru.

## POZIOM ZAGROŻENIA

Poziom zagrożenia to wartość wskazywana przez wydrukowaną liczbę bezpośrednio pod aktualną pozycją znacznika zagrożenia. Czasami efekt zażąda od graczy odniesienia się do poziomu zagrożenia, czyli jego aktualnej wartości.

## KONIEC TORU

Kiedy znacznik zagrożenia dotrze do końca toru zagrożenia, złoczyńca osiąga swój cel (opisany w zasadach specjalnych złoczyńcy na stronach 12-14). Zignoruj wszelkie dodatkowe pola, o które przesunąłby się znacznik. Natychmiast rozpatrz cel. Następnie, o ile nie zakończy to gry, znacznik zagrożenia wraca na pierwsze pole na torze.



**PRZYKŁAD:** Na koniec rundy znacznik zagrożenia powinien przesunąć się o cztery pola. Gracze przesuwają go o dwa pola na koniec toru, co oznacza, że Człowiek Ćma osiągnął swój cel. Ponieważ jest to dopiero pierwszy raz, gdy Człowiek Ćma osiągnął swój cel, gra jest kontynuowana, a znacznik zagrożenia wraca na początek toru.

# ŻETONY

Sługi: Tarantula i Glut dodają żetony do swoich pól. Tarantula dodaje pajęczyny, a Glut dodaje kwas. Na polu może znajdować się tylko **jeden żeton każdego typu**. Gdy żeton pajęczyny lub kwasu zostanie umieszczony na polu, nie można go przesunąć ani usunąć. Jeżeli efekt każe umieścić jeden z tych żetonów, a w zasobach nie ma żadnego żetonu tego typu, nic się nie dzieje. Wrogowie ignorują żetony, wpływają one tylko na bohaterów i pomocników.



**Pajęczyna:** Bohater lub pomocnik, który wejdzie na puste pole z żetonem pajęczyny, musi zakończyć swój ruch. Może poruszyć się ponownie nową akcją lub efektem. Bohater lub pomocnik ignoruje efekt pajęczyny, jeśli na polu znajduje się przyjazny walczący.



**Kwas:** Bohater lub pomocnik, który wejdzie na puste pole z żetonem kwasu, otrzymuje 1 obrażenie. Żetony kwasu nie zatrzymują ruchu. Bohater lub pomocnik ignoruje efekt kwasu, jeśli na polu znajduje się przyjazny walczący.



# ROZGRYWKA

Opowieści Niesamowite rozgrywają się w serii rund, w których gracze i wrogowie wykonują tury zgodnie z talią inicjatywy.

Na początku każdej tury odkryj wierzchnią kartę z talii inicjatywy i określ, do którego gracza lub wroga należy. Niektóre karty inicjatywy mają efekty, które uruchamiają się po ich odkryciu, a inne dopiero na koniec rundy. Zawsze natychmiast odnieś się do tekstu **WTEM!**, jeżeli jest. Zazwyczaj wiąże się to z wykonaniem tury przez gracza lub wroga. Po rozpatrzeniu dobierz następną kartę inicjatywy.

Zawsze, gdy odkrywana jest nowa karta inicjatywy, należy umieścić ją po prawej stronie poprzedniej karty. W miarę postępów rundy będzie to tworzyć rząd odkrytych kart.



08



**UWAGA** Za każdym razem, gdy sługa lub gracz zostanie pokonany, usuń z gry odpowiadającą mu kartę inicjatywy. Jeżeli jest już odkryta, po prostu usuń ją z rzędu kart inicjatywy. W przeciwnym razie usuń ją z gry w momencie, gdy zostanie odkryta, a następnie natychmiast odkryj kolejną kartę.

## DODATKOWE TURY WROGÓW

Niektóre efekty mogą spowodować umieszczenie karty inicjatywy wroga na spodzie talii inicjatywy. W rezultacie wróg otrzyma kolejną turę w tej rundzie. Jeśli jest to ostatnia tura rundy, natychmiast otrzymuje kolejną turę.





# TURY GRACZY

Gdy karta inicjatywy gracza zostanie odkryta, rozpoczyna się jego tura. Wykonuje on swoją turę w normalny sposób, wybierając dwie akcje spośród **Manewru**, **Fortelu** i **Ataku**.

## ATAKOWANIE WROGA

Kiedy atakujesz przeciwnika, zagraj zakrytą kartę ataku przed siebie. Następnie zagraj wierzchnią kartę z talii tego przeciwnika jako zakrytą kartę obrony. Odkryj obie karty jednocześnie i rozpatrz walkę w normalny sposób. Karta przeciwnika wskazuje jego wartość obrony. Jeśli w polu z wartością obrony znajduje się efekt, rozpatrz go (jeśli efekt znajduje się tylko w polu z wartością ataku, nie należy go rozpatrywać).

Jeżeli atak gracza zadaje obrażenia z walki, zmniejsz zdrowie przeciwnika na jego wskaźniku zdrowia. Rozpatrz wszystkie efekty **PO WALCE**. Następnie odtóż obie zagrane karty na odpowiednie stosy kart odrzuconych.

Kiedy wróg zostanie pokonany, należy usunąć z gry jego figurkę lub żeton, wskaźnik zdrowia i wszystkie jego karty. Jeżeli karta inicjatywy wroga jest już odkryta, usuń ją teraz, a jeśli nie, usuń ją, gdy zostanie odkryta.



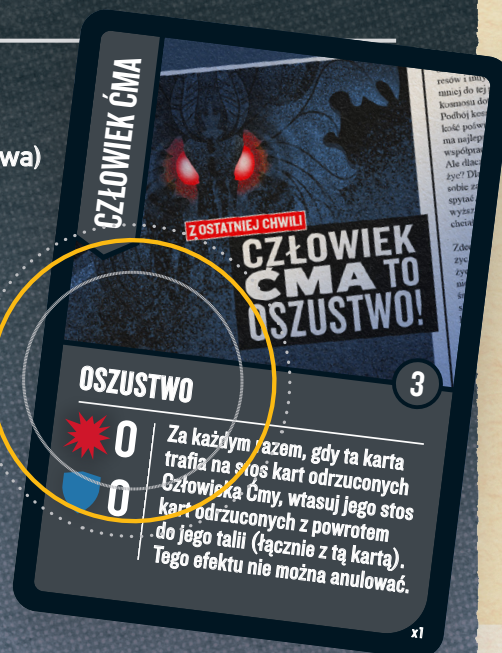
09

## KARTY OSZUSTWA

Każdy wróg posiada w swojej talii kart akcji kartę oszustwa. Za każdym razem, gdy ta karta trafia na stos kart odrzuconych wroga, wtasuj jego stos kart odrzuconych (wraz z kartą oszustwa) z powrotem do talii.

Efekt przetasowania na karcie oszustwa wroga zawsze działa, nawet jeśli zostanie ona umieszczona na stosie kart odrzuconych wroga w trakcie działania innego efektu. Nie można anulować tego efektu ani zapobiec mu w inny sposób.

Jeżeli zdarzy się to w trakcie walki, natychmiast przetasuj talię wroga, ale nie tasuj karty, której wróg używa w walce. Po zakończeniu walki karta ta zostanie odrzucona, tworząc nowy stos kart odrzuconych.





# TURY WROGA

W przeciwieństwie do graczy, wrogowie nie wykonują dwóch akcji. W swojej turze wróg spróbuje raz zaatakować, poruszając się w razie potrzeby (wróg nigdy nie atakuje dwa razy w tej samej turze, nawet jeśli zaczyna sąsiadując z celem).

## OKREŚLANIE CELU

Określ, który bohater lub pomocnik będzie celem wroga, wykonując następujące czynności:

- 1. SĄSIADUJĄCY CEL:** Jeżeli wróg sąsiaduje z jednym bohaterem lub pomocnikiem, atakuje tego bohatera lub pomocnika. Jeżeli wróg sąsiaduje z więcej niż jednym bohaterem lub pomocnikiem, gracze decydują, kogo zaatakuje.
- 2. NAJBLIŻSZY CEL:** Jeżeli żaden cel nie sąsiaduje z wrogiem, ten poruszy się, aby zaatakować najbliższy cel w zasięgu swojej wartości ruchu. Jeśli może dotrzeć do najbliższego celu kilkoma drogami, wybiera najkrótszą z nich. W przypadku remisu gracze wybierają najbliższy cel. Jeżeli istnieje kilka dróg, gracze wybierają jedną z nich.
- 3. BRAK CELU:** Jeżeli żaden cel nie znajduje się w zasięgu jego ruchu, wróg nie porusza się, ani nie atakuje. Zamiast tego przesunąć znacznik zagrożenia o 1.

10

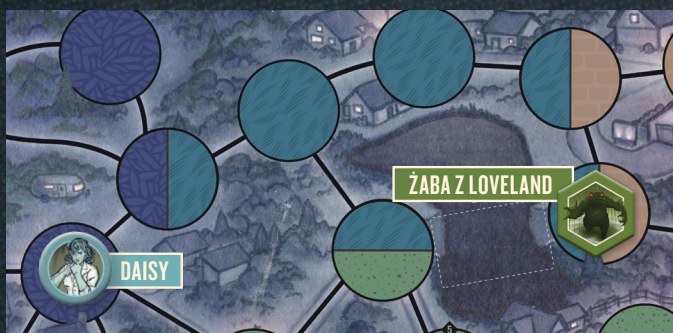


### PRZYKŁADY CELU

**PRZYKŁAD 1:** Na początku swojej tury, Człowiek Ćma sąsiaduje z Testą i Daisy. Ponieważ oboje sąsiadują z Człowiekiem Ćmą, bohaterowie decydują, kogo zaatakuje Człowiek Ćma.



**PRZYKŁAD 2:** Człowiek Ćma nie sąsiaduje z żadnym wrogim walczącym, więc poruszy się i zaatakuje. Jego wartość ruchu wynosi 3. Żółty Nietoperz znajduje się 2 pola, a Daisy 3 pola od niego. Ponieważ Żółty Nietoperz jest bliżej, Człowiek Ćma poruszy się o 2 pola, aby zbliżyć się do Żółtego Nietoperza i zaatakuje.



**PRZYKŁAD 3:** Żaba z Loveland nie sąsiaduje z żadnym wrogim walczącym, więc szuka najbliższego celu. Jej wartość ruchu wynosi 3. Nie wykonuje ruchu, ponieważ najbliższy wrogim walczącym znajduje się 4 pola od niej. Żeton na torze zagrożenia zostaje przesunięty o 1, a Żaba z Loveland kończy swoją turę.



# ATAKI WROGA

Kiedy wróg atakuje walczącego, umieść wierzchnią kartę z jego talii zakrytą na stole. Następnie obrońca może wybrać kartę obrony ze swojej ręki i zagrać ją zakrytą przed siebie (musi to być karta, której może użyć broniący się walczący). Na koniec odkryj obie karty jednocześnie i rozpatrz atak.

Karta wroga wskazuje jego wartość ataku. Jeżeli karta posiada efekt, rozpatrz go. Następnie rozpatrz walkę w normalny sposób. Odłóż zagrane karty na odpowiednie stosy kart odrzuconych.

## WYELIMINOWANIE GRACZA

Gracz zostaje wyeliminowany, jeżeli wszyscy jego walczący zostaną pokonani. W innym wypadku gracz rozpoczyna turę ze swoimi pozostałymi walczącymi. Gdy gracz zostanie wyeliminowany, usuń jego kartę inicjatywy. Zrób to od razu, jeżeli jest już odkryta, a jeżeli jest zakryta, zrób to zaraz po jej odkryciu. Następnie możecie kontynuować grę. Efekty wroga nie mają wpływu na wyeliminowanych graczy.

# KONIEC RUNDY

Po zagranie ostatniej karty z talii inicjatywy i wykonaniu tur przez wszystkich walczących, rozpatrz wszystkie efekty końca rundy (znajdujące się na dole kart inicjatywy), po kolei, od lewej do prawej. (Niektóre karty nie posiadają efektów). Po rozpatrzeniu wszystkich efektów końca rundy potasuj karty inicjatywy i rozpocznij następną rundę.

**UWAGA**

Sługi: Żaba z Loveland i Królowa Mrówek mogą dodawać nowe karty do talii inicjatywy. Nowe karty są dodawane, gdy karty inicjatywy są tasowane razem, po rozpatrzeniu wszystkich efektów końca rundy.



# KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy gracze zwyciężą (pokonując złoczyńcę) lub gdy gracze poniosą porażkę (ponieważ złoczyńca osiągnął swój cel cztery razy lub wszyscy walczący graczy zostali pokonani).





# ZASADY SPECJALNE CZŁOWIEK ĆMA

## MOSTY

Każdy most stanowi połączenie między dwoma sąsiadującymi z nim polami, zgodnie z linią na żetonie. Walczący mogą poruszać się lub atakować przez most pomiędzy dwoma polami w normalny sposób. Żeton mostu nie jest oddzielnym polem i walczący nie mogą zakończyć swojego ruchu na moście.

Człowiek Ćma zniszczy most o najniższym numerze za każdym razem, gdy znacznik zagrożenia dotrze do końca toru zagrożenia (numery mostów są wydrukowane na planszy, w pobliżu pól żetonów).

## ŻETONY ZAGŁADY

Na moście może znajdować się maksymalnie 8 żetonów zagłady. Jeśli jakiś efekt umieszcza żetony zagłady, a w zasobach nie ma wystarczającej liczby żetonów, gracze umieszczają tyle żetonów, ile mogą. Następnie należy przesunąć znacznik zagrożenia na torze zagrożenia o 1 pole za każdy żeton, którego nie udało się umieścić.



## AKTYWACJA MOSTU

Po wykonaniu akcji manewru gracz może odrzucić kartę, aby aktywować most, z którym sąsiaduje jeden z jego walczących. Gracz może aktywować tylko jeden most podczas jednej akcji. Jeśli jego walczący sąsiadują z więcej niż jednym mostem, może on wybrać, który most aktywować. Aktywacja mostu uruchamia jego efekt i usuwa z niego żetony zagłady (patrz poniżej). Użycie efektu mostu jest opcjonalne.



**Most zwodzony:** Wybierz gracza. Dobiera on karty, aż będzie mieć na ręce 4 karty. (Może dobrać mniejszą liczbę kart).



**Most kryty:** Wybierz walczącego. Odzyskuje on maksymalnie 3 punkty zdrowia. (Gracze nie mogą w ten sposób przywrócić pokonanego walczącego).



**Most żelazny:** Wybierz walczącego (wrogię lub przyjaznego). Przesuń tego walczącego o maksymalnie 3 pola.



**Most wiszący:** Wybierz wroga, który nadal jest w grze. Obejrzyj 2 wierzchnie karty z jego talii. Odrzuć jedną, a drugą umieść z powrotem, na wierzchu jego talii.

## USUWANIE ŻETONÓW ZAGŁADY

Niezależnie od tego, czy gracz użył efektu mostu, czy nie, może usunąć z tego mostu liczbę żetonów zagłady równą wartości WZMOCNIENIA odrzuconej karty. Pomoże to spowolnić realizację celu Człowieka Ćmy.



2 =





## CEL: ZNISZCZYĆ MOSTY

Celem Człowieka Ćmy jest niszczenie mostów. Na koniec każdej rundy rozpatrywana jest zdolność karty inicjatywy Człowieka Ćmy, która przesuwa znacznik zagrożenia. Znacznik zagrożenia przesuwa się o jedno pole plus jedno dodatkowe pole za każdy żeton zagłady na moście o najniższym numerze. Kiedy znacznik zagrożenia dotrze do ostatniego pola toru zagrożenia, Człowiek Ćma wypełnia swój cel, a most o najniższym numerze zostaje zniszczony. Człowiek Ćma nie musi sąsiadować z mostem. Należy zignorować dodatkowe pola, na które przesunąłby się znacznik zagrożenia.

Kiedy Człowiek Ćma zniszczy jeden z trzech pierwszych mostów, rozpatrz zniszczony most w następujący sposób:

1. Przesuń wszystkie znaczniki zagłady ze zniszczonego mostu na następny most o najniższym numerze.
2. Usuń żeton zniszczonego mostu i umieść go na skrajnym lewym polu „zniszczonego mostu” obok toru zagrożenia.
3. Rozpatrz dwa efekty poniżej pola zniszczonego mostu, połączone z nim liniami.
4. Umieść znacznik zagrożenia na pierwszym polu toru zagrożenia.

Gdy most zostanie zniszczony, pola po obu jego stronach nie są już połączone i walczący nie mogą już poruszać się między nimi ani atakować przez nie walcząc wręcz. (Walczący na dystans mogą normalnie atakować pola w tej samej strefie).

Jeżeli Człowiek Ćma zniszczy **czwarty most**, bohaterowie przegrywają!



**PRZYKŁAD:** Na koniec rundy na moście 1 znajdują się 3 żetony zagłady. Zdolność Człowieka Ćmy jest rozpatrywana na torze inicjatywy, a znacznik zagrożenia przesuwa się o 4 pola (1 pole plus jedno za każdy żeton zagłady na moście). Przesuwa to znacznik zagrożenia na koniec toru zagrożenia. Trzy żetony zagłady zostają przeniesione na most 2. Most 1 zostaje umieszczony na pierwszym polu zniszczonego mostu na górze planszy, a oba efekty zostają rozpatrzone. Na koniec znacznik zagrożenia jest umieszczany na pierwszym polu toru.

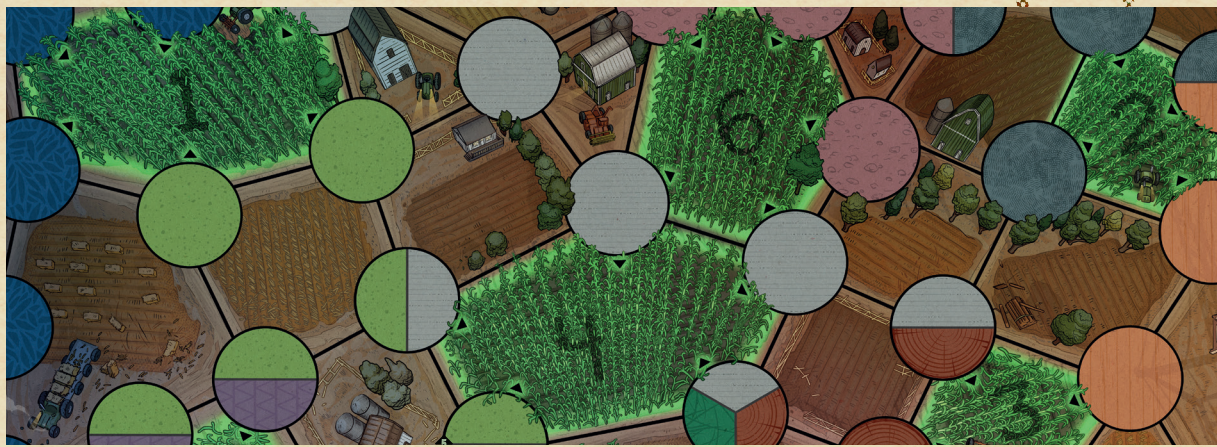


# ZASADY SPECJALNE

## MARSJAŃSKI NAJEŹDZCA

### FARMY

Mapa zawiera 8 farm (o numerach od 1 do 8). Farma graniczy ze wszystkimi polami na swoim obwodzie. Niektóre pola graniczą z dwiema farmami. Każda farma może zawierać maksymalnie 8 kosmitów. Farma bez żadnych żetonów kosmitów jest farmą **pusztą**. Farma z co najmniej jednym żetonem kosmitów jest farmą **zajętą**.



14

### KOSMICI

Marsjański Najeźdźca wysyła kosmitów na farmy, aby zaatakowali Ziemię. Nie są oni walczącymi, nie mogą być atakowani i nie mogą być celem żadnych efektów. Jeśli jakiś efekt umieszcza kosmitów, a w zasobach nie ma ich wystarczająco wielu, gracze umieszczają tyłu, ilu mogą. Następnie należy przesunąć znacznik na torze zagrożenia o 1 pole za każdego kosmitę, którego nie udało się umieścić.



### USUWANIE ŻETONÓW KOSMITÓW

Po wykonaniu akcji manewru gracz może usunąć jednego kosmitę z farmy graniczącej z polem, na którym znajduje się jeden z jego walczących. Gracz może usunąć kosmitę niezależnie od tego, czy poruszy swoich walczących, czy nie. Jeśli walczący gracza graniczą z więcej niż jedną farmą, może on nadal usunąć tylko jednego kosmitę z jednej farmy.

### CEL: INWAZJA

Gdy znacznik zagrożenia dotrze do końca toru zagrożenia, odwróć skrajny lewy żeton inwazji awerssem do góry. Pozostanie on odkryty do końca gry.

Karty Marsjańskiego Najeźdźcy mają efekty z jednym z czterech symboli inwazji. Jeśli pasujący żeton inwazji jest odkryty, rozpatrz efekt karty w normalny sposób. W przeciwnym razie zignoruj ten efekt.

Jeśli Marsjański Najeźdźca odkryje **czwarty żeton inwazji**, bohaterowie przegrywają!





# DODAJ INNYCH WALCZĄCYCH

W **Opowieści Niesamowite** możesz grać także bohaterami z innych zestawów systemu Unmatched. Karty z innych zestawów mogą mieć swoje własne zasady dodatkowe.

## WYBIERZ PRZECIWNIKA

Wrogowie są traktowani jako przeciwni grający. Na przykład Finta, która anuluje wszystkie efekty na karcie przeciwnika, anuluje efekty na karcie wroga. Wrogowie nie mogą jednak zostać wybrani przez żaden efekt. Zignoruj każdy efekt karty, który mówi „wybierz przeciwnika”.

## DECYZJE WROGA

Wrogowie nie mogą i nie podejmują decyzji. Jeżeli efekt mówi, że **może** coś zrobić, to tego nie robi. Jeżeli efekt pozwala mu zrobić coś **maksymalną** liczbę razy, robi to **0** razy. Jeśli efekt pozwala wrogowi umieścić się na jednym z kilku możliwych pól, gracze decydują, gdzie go umieścić. Jeżeli efekt wymagałby od niego wyboru między dwiema lub więcej opcjami, odrzuca tę możliwość, a efekt jest ignorowany.

## WYDRUKOWANA WARTOŚĆ

Wydrukowana wartość karty w talii lub na ręce wroga to jej wartość ataku. W walce należy użyć wartości ataku, jeżeli atakuje oraz wartości obrony, jeśli się broni.

## MALI WALCZĄCY

Wrogowie ignorują małych walczących podczas określania celów, w kierunku których będą się poruszać i które będą atakować.

## DOBIERANIE KART

Jeżeli efekt powoduje dobranie kart przez wroga, wtasuj tyle kart z wierzchu jego stosu kart odrzuconych z powrotem do jego talii. Jeśli jest ich za mało, wtasuj całą stos kart odrzuconych z powrotem do jego talii. Wrogowie nie mogą zostać wyczerpani.

## COFNIJ NA RĘKĘ

Jeżeli efekt cofa kartę na rękę przeciwnika, umieść ją na wierzchu jego talii.

## ZASADY ZESTAWU

Aby dowiedzieć się więcej o bohaterach z tego zestawu, przeczytaj dołączone zasady zestawu.



15



## GRA ZAAWANSOWANA

Grę można utrudnić za pomocą kart Niesamowitych odkryć. Po normalnym przygotowaniu gry wybierz od 1 do 3 kart (lub potasuj je i dobierz losowo). Im więcej kart użyjesz, tym trudniejsza będzie gra. Umieść je odkryte w pobliżu planszy. Będą one obowiązywać przez całą grę. Uwaga: Niektóre kombinacje bohaterów i Niesamowitych odkryć mogą sprawić, że gra będzie bardzo trudna. Powodzenia!



# CZUJESZ RYWALIZACJĘ?

Bohaterów z tego zestawu możesz też używać do gry w standardową, pojedynkową wersję Unmatched. Możesz nawet grać w nią na polach bitew z tego zestawu. Jeśli zdecydujesz się grać na polu bitwy Point Pleasant, nie umieszczaj na planszy żetonów mostów.



## SŁUGI



### KRÓLOWA MRÓWEK

Królowa mrówek to mini boss, który przyspiesza tor zagrożenia. Umieszcza w talii inicjatywy karty Dziwnych feromonów, uruchamiając więcej efektów na koniec rundy.



### GLUT

Glut umieszcza na planszy żetony kwasu, zadając obrażenia bohaterom i pomocnikom, którzy na nie wejdą. Glut potrafi się leczyć i szkodzi sąsiadującym bohaterom i pomocnikom.



### DIABEŁ Z JERSEY

Diabeł z Jersey zmusza graczy do odrzucania kart z ręki oraz talii. Może anulować karty z tą samą nazwą, co karty na stosie kart odrzuconych gracza.



### MAŁPOSKUNKS

Małposkunks uderza mocno. Naprawdę mocno. Wykonuje dodatkowe tury, gdy przegrywa walkę i może terroryzować pomocników.



### TARANTULA

Tarantula pozostawia na planszy żetony pajęczyny, zatrzymując bohaterów i pomocników, którzy na nie wejdą. Jest znacznie potężniejsza, gdy sama znajduje się na żetonie pajęczyny.



### ŻABA Z LOVELAND

Żaba z Loveland umieszcza dodatkowe karty inicjatywy w talii i może zaatakować nawet cztery razy na rundę. Zadaje też obrażenia przeciwnikom znajdującym się w pobliżu.

## AUTORZY

*Unmatched* to beztroska gierka od zwiastunów zagłady z Restoration Games, wskrzeszona ze *Star Wars: Epic Duels*, której autorami są Craig Van Ness i Rob Daviau, opublikowanej przez Milton Bradley. Zasady strefowe inspirowane przez Pathfinding System z gry *Tannhäuser*, której autorami są William Grossell i Didier Poli, opublikowanej przez Fantasy Flight Games.

**Autorzy gry Unmatched Adventures:** Darren Reckner i Jason Hager z Durdle Games

**Modernizacja gry:** Brian Neff, Noah Cohen, Rob Daviau i Justin D. Jacobson

**Projekt graficzny:**

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

**Ilustracja na pudełku:** Kwanchai Moriya

**Ilustracje na kartach wrogów:** Kwanchai Moriya

**Ilustracja pola bitwy McMinnville:** Nastya Lehn

**Ilustracja pola bitwy Point Pleasant:** JJ Ariosa

**Redakcja zasad:** Jason D. Kingsley

**Zarządzanie projektem:** Brian Neff

**Marketing:** Suzanne Sheldon

**Edycja polska:** Ogry Games

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

Specjalne podziękowania dla Artura Sobali!



**Podziękowania dla wszystkich, którzy pomogli testować grę!**  
Jesteście super, naprawdę.

©2023 Restoration Games, LLC. Restoration Games, Restoration Games logo, Unmatched, Unmatched logo, „In Battle, There Are No Equals” są zastrzeżonymi znakami towarowymi należącymi do Restoration Games, LLC, 12717 W SUNRISE BLVD, #244, Sunrise, FL 33323. [www.restorationgames.com](http://www.restorationgames.com)

©2023 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. [www.iello.com](http://www.iello.com)

Wyprodukowano w Jiaying, 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.



W razie pytań lub wątpliwości dotyczących zasad gry zapraszamy do kontaktu na [facebook.com/ogrygames](https://facebook.com/ogrygames)