

---

**V BITVĚ  
NENÍ ROVNÝCH  
PROTIVNÍKU!**

---

**UNMATCHED®**

**Souboj  
v mlze**

---

**PRAVIDLA HRY**

---

# SOUBOJ LEGEND



## KRÁL ARTUŠ ALENKA

V ruce třímá mocný Excalibur a záda mu kryje úskočný čaroděj Merlin. Jeho největší silou je však víra a odhodlání zajistit, že skutek bude dokonán.

Velké problémy v malém balení. Ze země za zrcadlem si přinesla vorpálový meč a Tlachapoudu na vodítku. Zastihnout ji ve špatné velikosti znamená váš konec!

### TYTO HRY SE DAJÍ KOMBINOVAT! OBJEVTE DALŠÍ BOJOVNÍKY!

©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.

Albi

  
RESTORATION  
GAMES

  
MONDO  
GAMES

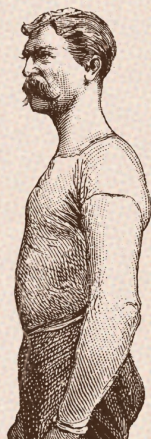
  
jello



SYSTEM  
UNMATCHED

ZVLÁŠTNÍ  
VYDÁNÍ

Souboj  
v mlze



U

NMATCHED...

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



5 UKAZATELŮ ZDRAVÍ



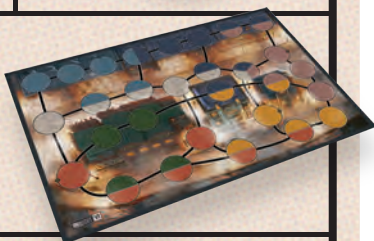
4 KARTY POSTAV



4 ŽETONY POMOCNÍKŮ



1 OBOUSTRANNÝ  
HERNÍ PLÁN



## 4 DRÁKULA

- ▷ 30 akčních karet
- ▷ 1 figurka Drákuly
- ▷ 1 karta postavy Drákuly
- ▷ 3 žetony pomocníka – Sestry
- ▷ 1 ukazatel zdraví

## JEKYLL & HYDE

- ▷ 30 akčních karet
- ▷ 1 figurka Jekylla & Hyda
- ▷ 1 karta postavy Jekylla & Hyda
- ▷ 1 žeton proměny
- ▷ 1 ukazatel zdraví

## SHERLOCK HOLMES

- ▷ 30 akčních karet
- ▷ 1 figurka Sherlocka Holmese
- ▷ 1 karta postavy Sherlocka Holmese
- ▷ 1 žeton pomocníka – Dr. Watsona
- ▷ 2 ukazatele zdraví

## NEVIDITELNÝ MUŽ

- ▷ 30 akčních karet
- ▷ 1 figurka Neviditelného muže
- ▷ 1 karta postavy Neviditelného muže
- ▷ 3 žetony mlhy
- ▷ 1 ukazatel zdraví

Než poprvé zahájíte hru, sestavte ukazatele zdraví – vypokejte pro každou postavu příslušné 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, spřádat 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 **18**.

# 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, učíňte jej nyní. (V této sadě taková potřeba není).
6. Starší z hráčů umístí svého hrdinu na pole **2** na bojišti a poté podle pravidel popsaných 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 kterými 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 nachází 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 Drákulova karta Dívej se mi do očí) 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.

## ODHAZOVACÍ BALÍČKY

Každý hráč má svůj vlastní odhazovací balíček. Na odhazovací balíček odkládejte všechny karty, jakmile je zahrajete a vyhodnotíte. Na odhazovací balíček odkládejte karty lícem vzhůru, abyste jej mohli snadno odlišit od dobíracího balíčku. Kdykoli v průběhu hry si 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.



# AKCE: ÚTOK (POKRAČOVÁNÍ)

## KROK 3: VYHODNOCENÍ SOUBOJE

Většina karet s sebou nese nějaké efekty s označením, kdy dané 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**.

Nyní vyhodnoťte výsledek souboje. Útočník ušetří tolik zranění, kolik určuje hodnota jeho útočné karty. Pokud obránce zahrál obrannou kartu, odečtěte její hodnotu od hodnoty útoku. Za každé zranění, které obránce utrpí, si jeho bojovník odečte příslušný počet bodů na svém ukazateli zdraví.

Poté, co jste určili výsledek souboje, vyhodnoťte všechny efekty karet, které nastávají **PO BOJI**. I pokud byl díky tomuto boji poražen 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.

## VÍTĚZSTVÍ 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).



## 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

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

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

13



# PŘÍKLAD SOBOJE

Anna hraje za Sherlocka Holmesa.

Karel hraje za Drákulu.

Anna chce ve svém tahu zaútočit na Drákulu.



1 Anna napadne Drákulu s pomocí Holmesa. Nechce zahrát **Studijní metody**, protože Karel má v ruce jen jednu kartu, a **Služební revolver** smí zahrát jen s Dr. Watsonem. Jako svou útočnou kartu tedy lícem dolů zahraje **Levý hák**.

Karel zahraje lícem dolů jako svou obrannou kartu **Jako vítr**.

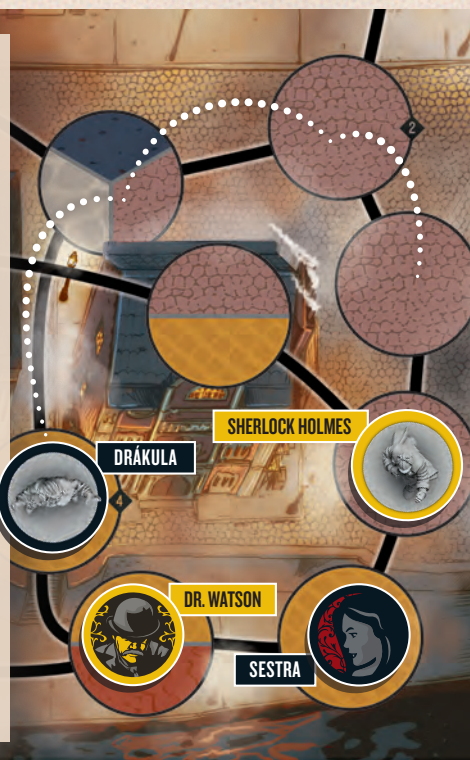




Ani jedna z karet neobsahuje **OKAMŽITÉ** efekty, ani efekty **BĚHEM BOJE**. **Levý hák** i **Jako vítr** mají obě hodnotu 3, takže útok neušetří žádné zranění.

Obě karty nesou efekty **PO BOJI**. Obránce (Drákula) vyhodnotí svůj efekt jako první. Karel přesune Drákulu o tři pole a postaví jej vedle Dr. Watsona (tím získá v příštím tahu možnost zahrát Drákulovu zvláštní schopnost).

Nyní Anna vyhodnotí efekt **Levého háku**. Musí ušetřit 2 zranění předem zvolenému bojovníkovi na sousedícím poli. V tuto chvíli však už Drákula s Holmesem nesousedí, takže efekt nelze vyhodnotit.



# SPECIÁLNÍ PRAVIDLA PRO SOBOJ V MLZE

## HERNÍ PLÁN: **TAJNÉ PRŮCHODY**

Mapa **V** představuje systém tajných průchodů, jejichž prostřednictvím se bojovníci smějí rychle pohybovat přes celý plánek. Tyto průchody jsou označeny symbolem **I** a bílou linií naznačující směr pohybu. Bojovník se mezi těmito dvěma poli pohybuje, jako by spolu sousedila. Takovýto pohyb stále stojí 1 krok.

Pole s tajnými průchody spolu však přímo **nesousedí**, a neslouží tak k dalším účelům. Nelze skrze ně útočit na blízko nebo využívat jiné efekty.

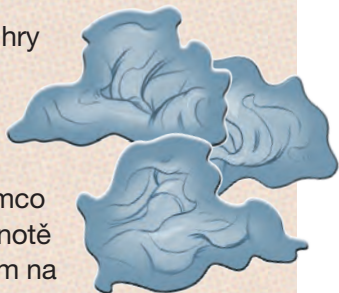
**POZOR** Velké figurky hrdinů tajnými průchody procházet **nedokážou**.  
(V této krabici žádné takové figurky nejsou.)





# NEVIDITELNÝ MUŽ: ŽETONY MLHY

Neviditelný muž má 3 žetony mlhy. Na začátku hry rozmístí všechny své žetony na 3 různá pole ve své oblasti stejným způsobem, jako by to byli jeho pomocníci.



Zahraje-li Neviditelný muž obrannou kartu, zatímco stojí na poli s žetonem mlhy, přičítá si +1 k hodnotě této obranné karty. Tato schopnost není efektem na kartě, nelze ji tedy zrušit kartou Lest nebo podobně.

Neviditelný muž se může pohybovat z pole s žetonem mlhy na jiné pole s žetonem mlhy, jako by spolu tato pole sousedila. Tento pohyb podléhá stejným pravidlům, která má běžný pohyb. Neviditelný muž se například může přesunout z pole s žetonem mlhy přes jiné takové pole, na kterém stojí spojencův bojovník, a projít jím, jen tam nesmí zastavit. Nemohl by se však přesunout přes pole s žetonem mlhy, na kterém stojí protivníkův bojovník. Ostatní bojovníci procházejí přes pole s žetonem mlhy, jako by tam žádné nebyly.

17

Přesouvají-li se žetony mlhy, podléhají stejným pravidlům jako přesuny bojovníků, s tím rozdílem, že žeton mlhy může procházet přes bojovníky nebo jiné žetony již přítomné na polích. Žeton mlhy můžete zanechat na poli, na kterém se již někdo nebo něco nachází. Na jednom poli smí být pouze jeden žeton mlhy zároveň.



Pro boj na dálku a další efekty se žetony mlhy technicky vzato nacházejí v oblastech, ve kterých se nacházejí pole pod nimi.



# 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 umístí do stejné oblasti také 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!

**KONEC ROZVODŮM!**

## Párová terapie

DR. JEKYLLA

## Dr. AKULA

krevní banka

**S**TAŇTE SE DÁRCEM!

Zřizme po pomoci vašim bližním. Nezáleží na krevní skupině, váš příspěvek v každém případě využijeme. Připojte se ještě dnes, dřív než někdo vykrváčí k smrti!

## KLOBOUČNICTVÍ NEVIDITELNÉHO MUŽE

### CHAPEAUX pour HOMMES

 N° 1241. SOUPLES toutes nuances. En feutre. 21. » et 19.50 Feutre extra. 35. » et 34. »	 N° 1243. SOUPLES mérinos unis. Nuances noires. Prix. 14.50 et 12.50 Feutre véritable. 38. » 34. » 25. » 21. »	 N° 1243. SOIE dernière forme brillant supérieur. Prix. 55. » et 50. »
 N° 1242. CAPE anglaise. Méridos. 19.50 16.50 et 12.50 Feutre. 34. » 30. » et 27. » Extra prime... 37. »	 N° 12417. CASQUETTE anglaise, 8 côtes, tissu nouveauté. 12.50 10.50 8.90 7.50 6.50 5.90 et 4.90	 N° 12419. CASQUETTE drap bleu, visière cuir. 12.50 et 9.90 Drap bleu extra. 24. » et 18. »

## SHERLOCK HOLMES

### DETEKTIVNÍ PORADCE

**221B BAKER STREET**

# 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 Daviau, vydané Miltonem Bradleyem. Pravidla pro oblastí jsou inspirována navigačním systémem ze hry *Tannhäuser* Williama Grosselina a Didiera Poliho, vydané nakladatelstvím Fantasy Flight Games.

**Modernizace herního principu:** Rob Daviau a Justin D. Jacobson

**Zpracování Souboje v mlze:** Chris Leder

**Výtvarné zpracování:** Jason Taylor, Lindsay Daviau, Courtney Rhodes a Laura Durand

**Ilustrace obálky a karet:** Andrew Thompson

**Ilustrace herního plánu:** Ian O'Toole

**Děkujeme každému, kdo pomohl při testování této hry!** Jste všichni úžasní!

Myslíme to vážně! Dále děkujeme Drewu Doughertymu a Eriku Elovi za výtečně odvedenou práci.

**Český překlad a produkce české verze:** David Rozsíval a Tereza Pádecká

**DTP české verze:** Tereza Moravcová

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

©2020 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.

© 2021 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)