
EM BATALHA,
NÃO HÁ
IGUAIS™

UNMATCHED™

HOUDINI
VS
O GENIO

REGRAS



O SISTEMA UNMATCHED

Unmatched é um jogo de duelos entre miniaturas com combatentes de todos os tipos — das páginas, das telas e os que se tornaram lendas. Cada herói tem um baralho único que combina com seu estilo de luta.

Você pode misturar e recombina os combatentes de quaisquer caixas do sistema Unmatched. Mas lembre-se: no fim, só pode haver um vencedor.



CONTEÚDO

2 MINIATURAS DE HERÓI



60 CARTAS DE AÇÃO



3 MARCADORES DE VIDA



2 CARTAS DE PERSONAGEM



1 FICHA DE AJUDANTE



1 TABULEIRO FRENTE E VERSO COM 2 CAMPOS DE BATALHA



HOUDINI

- ▷ 30 cartas de ação
- ▷ 1 miniatura de herói: Houdini
- ▷ 1 carta de personagem: Houdini
- ▷ 1 ficha de ajudante: Bess
- ▷ 2 marcadores de vida

O GÊNIO

- ▷ 30 cartas de ação
- ▷ 1 miniatura de herói: Gênio
- ▷ 1 carta de personagem: Gênio
- ▷ 1 marcador de vida

Antes de jogar pela primeira vez, monte os marcadores de vida, separando os dois círculos da cartela para cada personagem e conectando-os com um rebite.



HERÓIS & AJUDANTES

Todos os seus personagens na batalha são chamados de **combatentes**, mas seu combatente principal é o seu **herói**. Heróis são representados por miniaturas que se movem pelo campo de batalha.

Seus outros combatentes são chamados de **ajudantes**. Alguns heróis têm vários ajudantes, outros apenas um e alguns outros não têm ajudante nenhum. Ajudantes são representados por fichas que se movem pelo campo de batalha.

Cada herói tem uma **habilidade especial** descrita em sua carta de personagem. Esta carta também lista as **estatísticas** dos combatentes, incluindo os **pontos de vida iniciais** do seu herói e do ajudante. Os pontos de vida dos combatentes são registrados em marcadores de vida separados. Combatentes não podem recuperar pontos de vida que ultrapassem o maior número exibido em seu marcador de vida.



COMO JOGAR

Os jogadores se alternam movimentando seus combatentes no campo de batalha, jogando cartas de tática e atacando seus oponentes. Para vencer, você deve ser o primeiro a derrotar o herói do seu oponente. Isso acontece quando os pontos de vida desse personagem forem reduzidos a zero.

Estas instruções de preparação e as regras a seguir são para partidas com **2 jogadores**. Para partidas em equipes com 3 ou 4 jogadores, veja a pág. **18**.

PREPARAÇÃO

1. Escolha um campo de batalha e coloque-o na mesa.
2. Cada jogador escolhe um herói e pega as respectivas cartas de ação, carta de personagem, miniatura de herói, fichas de ajudante (caso tenha), e marcadores de vida.
3. Cada jogador ajusta os pontos de vida iniciais dos seus combatentes nos marcadores de vida correspondentes. O valor de pontos de vida inicial está nas cartas de personagem.
4. Cada jogador embaralha suas cartas de ação para formar um baralho único e o coloca virado para baixo. Depois, compra **5** cartas para formar sua mão inicial.
5. O jogador mais novo posiciona seu herói no espaço **1** do campo de batalha. Se esse herói tiver um ajudante, posicione-o em um outro espaço na mesma zona onde o herói está. Se o herói estiver em um espaço que faz parte de múltiplas zonas, seu ajudante pode ficar em qualquer uma dessas zonas.
6. O jogador mais velho posiciona seu herói no espaço **2** do campo de batalha e coloca seu ajudante, caso tenha algum, seguindo as regras descritas **no passo 5**.
7. O jogador mais novo inicia o primeiro turno.

06



ESPAÇOS E ZONAS

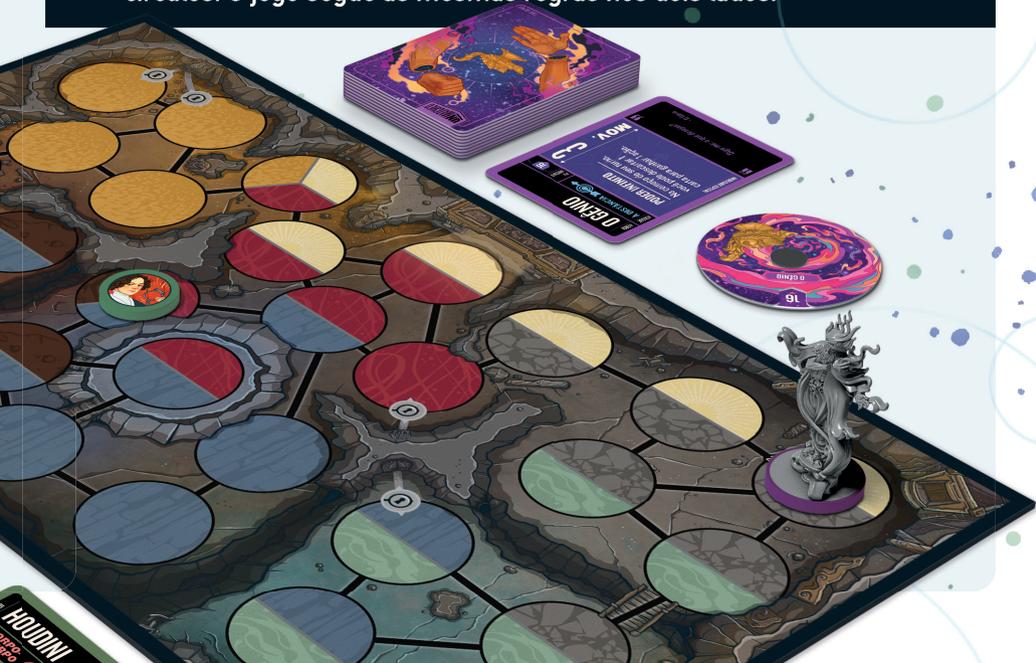
O campo de batalha é composto por **espaços** circulares pelos quais os combatentes se movem. Cada espaço pode conter somente um combatente de cada vez.

Dois espaços conectados por uma linha são **adjacentes**. A adjacência é usada para determinar os alvos de ataques e vários efeitos de cartas.

Os espaços do campo de batalha são divididos em **zonas**, indicadas por padrões de cores diferentes. Todos os espaços com o mesmo padrão colorido fazem parte da mesma zona (mesmo que estejam em partes diferentes do campo de batalha).

Se um espaço tiver vários padrões coloridos, considera-se que ele faz parte de várias zonas. Zonas são usadas para determinar os alvos de ataques à distância e vários efeitos de cartas.

Esta caixa possui o mesmo campo de batalha nos dois lados do tabuleiro. Em um lado, os espaços coloridos estão preenchidos com padrões diferentes, que pode ser especialmente útil para jogadores com alguma deficiência visual. No outro lado, os círculos estão vazios, fazendo com que as zonas sejam indicadas apenas pelas cores dos círculos. O jogo segue as mesmas regras nos dois lados.



SEU TURNO

No seu turno, você **deve executar 2 ações**; você não pode pular uma ação. Você pode escolher duas ações diferentes ou pode executar a mesma ação duas vezes.

As ações possíveis são:

- ▷ **MANOBRA**
- ▷ **TÁTICA**
- ▷ **ATAQUE**

Você pode ter, **no máximo**, **7** cartas na mão. No final do seu turno, se você tiver mais de **7** cartas na mão, você deve descartar o excedente até restarem somente **7** cartas, colocando as cartas descartadas em sua pilha de descarte.

Em seguida, o turno do seu oponente começa.

ANATOMIA DE UMA CARTA

A tipo de carta:



Ataque



Defesa



Tática



Versátil

(ataque ou defesa)

B valor de ataque ou defesa (se houver)

C combatente que pode usar a carta

D nome da carta

E efeito ao ser jogada (se houver)

F valor de REFORÇAR

G baralho em que a carta aparece

H número de cópias no baralho

O baralho de cada herói é diferente, embora possa ter algumas cartas em comum com os baralhos de outros heróis.



AÇÃO: MANOBRA

Ao usar a ação de **manobra**, primeiro você compra a carta do topo do seu baralho, depois você pode mover seus combatentes.

PASSO 1: COMPRAR UMA CARTA (OBRIGATÓRIO)

Compre a carta do topo do seu baralho e acrescente-a à sua mão.

Você pode ter mais que **7** cartas na mão durante seu turno, mas deve descartar o excedente até restarem somente **7** no final do seu turno.

COMPRAR CARTAS

Comprar cartas — devido a uma ação de manobra ou a um efeito de carta — é obrigatório, a menos que seja explicitamente dito o contrário.

Se não houver mais cartas no seu baralho, seus combatentes estão **exaustos**. Se precisar comprar uma carta enquanto seus combatentes estiverem exaustos, cada um dos seus combatentes recebe **2** pontos de dano imediatamente. Não compre uma carta e não embarque novamente sua pilha de descarte.



PASSO 2: MOVA SEUS COMBATENTES (OPCIONAL)

Sua carta de personagem mostra seu valor de **movimento (mov)**. Durante esse passo, você pode mover cada um dos seus combatentes, um de cada vez, por um número de espaços igual ou menor que o seu valor de movimento. Você também pode escolher **REFORÇAR** seu movimento (veja a página seguinte).

Quando mover um combatente, cada espaço em que ele entra deve ser adjacente ao espaço anterior. Você **pode** mover um combatente através de espaços ocupados por combatentes aliados (ou seja, seus próprios combatentes), mas não pode terminar seu movimento em um espaço ocupado. Você **não pode** mover um combatente através de espaços ocupados por combatentes inimigos.

Você pode mover seus combatentes na ordem que desejar, mas deve terminar a movimentação de cada combatente antes de começar a do próximo. Você não é obrigado a mover todos os seus combatentes por um número igual de espaços entre si; você pode escolher o movimento para cada combatente. Você pode mover um combatente por zero espaços.

ATENÇÃO

Se um efeito lhe permitir mover os combatentes do seu oponente, você deve respeitar todas as regras de movimento pela perspectiva do seu oponente.

REFORÇAR

Quando fizer a ação de **manobra**, você pode **REFORÇAR** seu movimento. Para fazer isso, descarte **1** carta da sua mão e adicione o valor de **REFORÇAR** dessa carta ao seu valor de movimento. Ignore qualquer efeito na carta descartada.

Certos efeitos (como a carta Grande Revelação do Houdini) permitem que você reforce outras coisas como o valor de ataque, por exemplo.

Cartas que não possam mais ser jogadas legalmente — porque o(s) respectivo(s) combatente(s) foram derrotados — ainda podem ser descartadas da sua mão para reforçar.

10 AÇÃO: TÁTICA

Ao executar a ação **tática**, você escolhe uma carta de tática (indicada pelo ícone ⚡) da sua mão e a joga na mesa, virada para cima.

Você deve declarar qual dos seus combatentes está jogando a carta de tática; esse é o combatente **ativo**. Cada carta no seu baralho indica quais combatentes podem jogá-la. Você não pode jogar uma carta de tática se os combatentes listados estiverem derrotados.

Resolva o efeito da carta e, depois, coloque a carta em sua pilha de descarte.

PILHAS DE DESCARTES

Cuide da sua pilha de descartes. Todas as cartas, depois de jogadas e resolvidas, devem ser colocadas na pilha de descartes. Mantenha sua pilha de descartes virada para cima, a fim de diferenciá-la do seu baralho. Tanto você quanto o oponente podem olhar sua pilha de descartes a qualquer momento.



AÇÃO: ATAQUE

Ao fazer a ação de **ataque**, você deve declarar qual dos seus combatentes está executando o ataque; este é o combatente **ativo**. Você não pode fazer uma ação de ataque se não tiver uma carta de ataque na mão ou se nenhum dos seus combatentes tiver um alvo válido para atacar.

PASSO 1: DECLARE O ALVO

Qualquer combatente pode escolher como alvo um combatente em um espaço adjacente, independentemente da zona em que esteja.

Combatentes com ataque **corpo-a-corpo** (indicados pelo ícone ⊕⊖) só podem atacar um combatente que esteja em um espaço adjacente.

Combatentes com ataques **à distância** (indicados pelo ícone ➤🎯➤) podem atacar um combatente adjacente **ou** podem atacar um combatente em qualquer lugar da mesma zona, mesmo que não esteja adjacente.

PASSO 2: ESCOLHA E REVELE

Se você for o atacante, você escolhe uma carta de ataque da sua mão e a joga, virada para baixo, na sua frente; essa carta tem que ser uma que seu combatente realizando o ataque possa utilizar. Em seguida, o defensor **pode** (embora não seja obrigado a fazê-lo) escolher uma carta de defesa de sua mão e colocá-la virada para baixo na frente dele; essa carta tem que ser uma que o combatente que está se defendendo possa utilizar. Quando os dois jogadores tiverem escolhido suas cartas, revelem-nas ao mesmo tempo.

CARTAS VERSÁTEIS

Cartas com o ícone  são cartas **versáteis**. Elas podem ser usadas como cartas de ataque ou cartas de defesa. Cartas versáteis também contam tanto como cartas de ataque quanto de defesa para a resolução de outros efeitos no jogo.



AÇÃO: ATAQUE (CONTINUAÇÃO)

PASSO 3: RESOLVA O COMBATE

A maioria das cartas tem efeitos, com rótulos indicando quando eles ocorrem: **INSTANTÂNEO**, **DURANTE O COMBATE** ou **APÓS O COMBATE**. Exceto se especificado de outra maneira, os efeitos das cartas são obrigatórios (o que pode resultar em causar dano aos seus próprios combatentes ou outros efeitos negativos).

Se houver alguma ocasião na qual dois efeitos possam ser resolvidos ao mesmo tempo, o efeito do defensor é resolvido primeiro.

Após as cartas serem reveladas, resolva as cartas que possuem um efeito **INSTANTÂNEO**. Depois, resolva as cartas que ocorrem **DURANTE O COMBATE**.

Em seguida, determine o resultado do combate. O atacante causa **dano** ao defensor igual ao valor da carta de ataque jogada. Se o defensor jogou uma carta de defesa, subtraia o valor da carta de defesa jogada antes de causar o dano. Para cada ponto de dano que o defensor sofrer, reduza um ponto de vida desse combatente, ajustando o marcador de vida adequadamente.

12

Depois que o resultado do combate for determinado, resolva quaisquer efeitos de carta que ocorram **APÓS O COMBATE**. Mesmo que o combatente de um dos jogadores for derrotado durante o combate, e desde que isso não leve ao fim do jogo, quaisquer efeitos **APÓS O COMBATE** da carta jogada ainda devem ser resolvidos.

Depois que os efeitos das cartas forem resolvidos, resolva quaisquer outros efeitos de jogo que ocorram após o combate, como a habilidade especial de um herói por exemplo.

Por fim, todas as cartas jogadas são colocadas em suas respectivas pilhas de descartes.

VENCENDO O COMBATE

Alguns efeitos **APÓS O COMBATE** são verificados para saber quem **venceu o combate**.

O atacante vence o combate se causar pelo menos um ponto de dano de combate (ou seja, dano ao defensor pelo ataque em si, não por algum outro efeito).

O defensor vence o ataque se ele não sofrer nenhum ponto de dano pelo ataque em si (mesmo que ele sofra dano por algum outro efeito).

DERROTANDO UM COMBATENTE

Quando os pontos de vida de um dos seus combatentes for reduzido a zero, por qualquer motivo, ele é **derrotado**.

Se o ajudante do seu herói for derrotado, remova imediatamente a ficha desse ajudante do campo de batalha.

Se seu herói for derrotado, você perde o jogo imediatamente.



VENCENDO O JOGO

Quando o **herói do seu oponente for derrotado**, o que acontece quando os pontos de vida dele são reduzidos a zero, o jogo termina imediatamente e você vence!

(Em um jogo com equipes, os dois heróis oponentes devem ser derrotados).

13

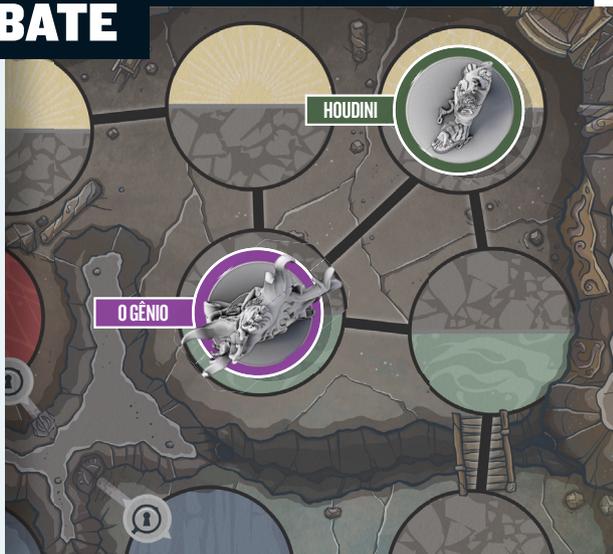


EXEMPLO DE COMBATE

Janaína está jogando com o Gênio.

Henrique está jogando com o Houdini.

É o turno da Janaína e ela quer atacar Houdini com seu Gênio. Houdini está com 3 pontos de vida.

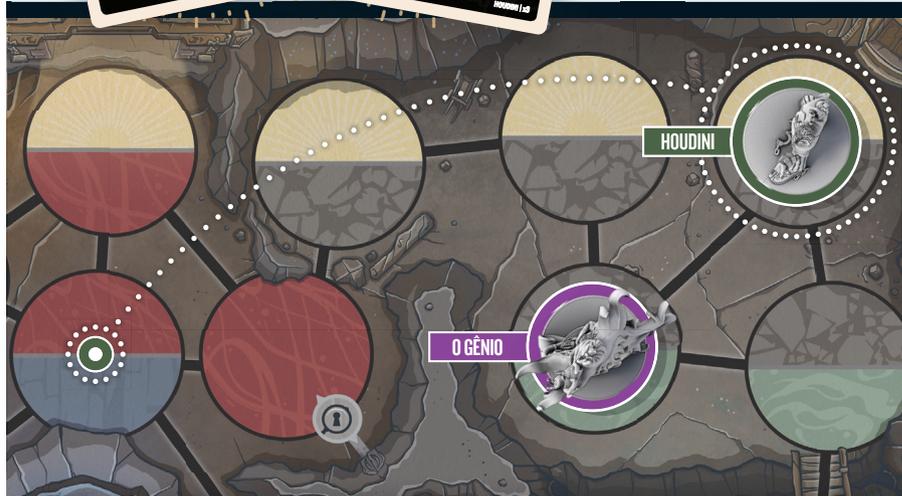


14 Janaína tem algumas opções: **Cuidado Com O Que Deseja**, **Estou Livre** e **Já Transformei Piores em Sultões**. Como Houdini está com pouca vida, ela decide usar seu maior ataque e joga a **Cuidado Com O Que Deseja** virada para baixo como sua carta de ataque.

Henrique tem **A Grande Fuga** e **Faz Parte do Show** que podem ser jogadas como sua defesa. Ele decide jogar **A Grande Fuga**. Ele a joga como sua carta de defesa, virada para baixo.



A Grande Fuga tem um **EFEITO DURANTE O COMBATE**. Henrique usa a **Faz Parte do Show** para **REFORÇAR** a defesa, adicionando o valor de **REFORÇAR** de 2, somando um total de 4 de defesa. **Faz Parte do Show** também tem um bônus ao **REFORÇAR** que é resolvido instantaneamente. Houdini ganha 2 pontos de vida, ficando agora com 5. O valor das duas cartas é 4, portanto o ataque não causa dano.



As duas cartas possuem um efeito **APÓS O COMBATE**. O defensor resolve sua carta primeiro. Como houve um empate, Houdini venceu o combate e Henrique coloca seu combatente no outro lado do tabuleiro. Depois disso, resolve-se a carta do atacante. O Gênio perdeu o combate, então a carta **Cuidado Com O Que Deseja** causa 1 ponto de dano a um combatente adjacente. Infelizmente, Houdini não está mais adjacente, então o efeito é perdido. Parece que, desta vez, o astuto ilusionista foi mais esperto que o Gênio.

REGRAS ESPECIAIS PARA ESTA CAIXA



HOUDINI: TRUQUES AO REFORÇAR

Quando Houdini executa a ação de Manobra e a reforça, em vez de movê-lo normalmente, você pode colocá-lo em qualquer espaço válido do tabuleiro (um espaço sem um combatente). Você não pode mover Bess, sua ajudante, desta maneira, mas você pode movê-la normalmente como parte da ação de manobra e ela poderá usar os movimentos extras que foram ganhos ao REFORÇAR.



Além disso, algumas das cartas do Houdini possuem bônus ao REFORÇAR. Sempre que usar uma dessas cartas para REFORÇAR, seja como parte de uma ação de manobra ou se for permitido por outro efeito de carta, você ativa o efeito de bônus ao REFORÇAR. Resolva o efeito imediatamente e coloque a carta em sua pilha de descartes, depois resolva o resto da ação normalmente. Esses efeitos não ativam quando o efeito de um oponente usar seu valor de REFORÇAR, como a carta Isto Não é um Truque Barato do Gênio.

16



BÔNUS AO REFORÇAR

BÔNUS AO REFORÇAR

TABULEIRO DE JOGO: PASSAGENS SECRETAS

O mapa da Tumba do Rei Salomão apresenta um sistema de passagens secretas que podem ser utilizadas pelos combatentes para percorrer o mapa mais rapidamente. Essas passagens estão indicadas pelo símbolo  em alguns espaços com uma linha cinza levando para fora. Um combatente pode se mover de um espaço com uma passagem secreta para outro espaço com uma passagem secreta como se eles fossem adjacentes. Mover desta forma ainda custa 1 espaço de movimento.

ATENÇÃO

Espaços com passagens secretas **não** são considerados adjacentes para nenhum outro efeito, incluindo ataques corpo-a-corpo.

Miniaturas grandes **não podem** se mover por uma passagem secreta. (Esta caixa não tem uma miniatura grande).



17

EXEMPLO: No Turno do Gênio, ela move seu herói para um espaço com uma passagem secreta usando seu primeiro movimento, e depois atravessa o mapa para outro espaço com uma passagem secreta usando seu segundo movimento.

JOGANDO EM EQUIPE

ATENÇÃO Você não pode usar as regras de Jogo em Equipe com apenas a caixa Houdini vs. O Gênio. Você precisará de mais miniaturas e mapas que possuam os espaços 3 e 4.

Você também pode jogar Unmatched em **equipes de 2**. Os membros da mesma equipe sentam-se do mesmo lado do campo de batalha e podem falar sobre suas cartas e táticas, mas cada jogador controla seu próprio herói e seus próprios ajudantes. Os combatentes do outro membro da sua equipe são considerados combatentes aliados. Para um jogo em equipe com três jogadores, um jogador controlará os dois heróis e os respectivos ajudantes de uma equipe.

Escolha um campo de batalha com quatro espaços iniciais. (Alguns campos de batalha têm somente dois espaços iniciais e, desta forma, não podem ser usados para jogos em equipe).

Durante a preparação, os jogadores posicionam seus heróis em ordem alternada:

- ▷ O primeiro jogador da Equipe **A** posiciona seu herói no espaço 1.
- ▷ O primeiro jogador da Equipe **B** posiciona seu herói no espaço 2.
- ▷ O segundo jogador da Equipe **A** posiciona seu herói no espaço 3.
- ▷ O segundo jogador da Equipe **B** posiciona seu herói no espaço 4.

Ao posicionar seus heróis, cada jogador também posiciona os respectivos ajudantes na mesma zona, normalmente.

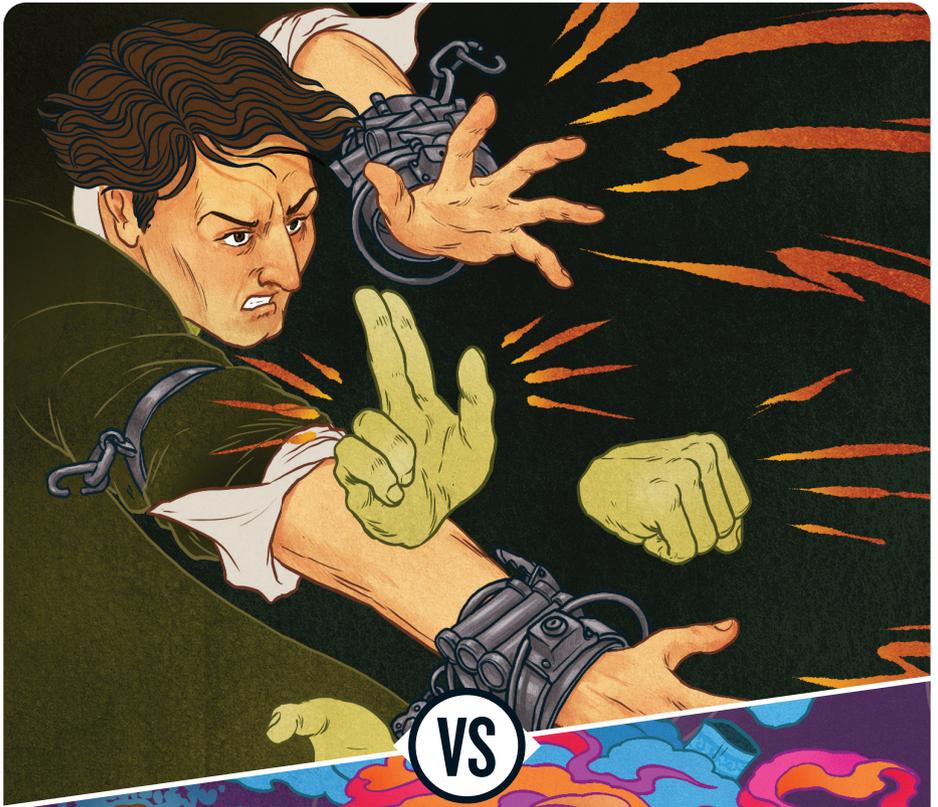
Durante a partida, os jogadores jogam seus turnos em ordem alternada:

- ▷ O primeiro jogador da Equipe **A** joga seu turno.
- ▷ O primeiro jogador da Equipe **B** joga seu turno.
- ▷ O segundo jogador da Equipe **A** joga seu turno.
- ▷ O segundo jogador da Equipe **B** joga seu turno.

Esta ordem se repete no decorrer do jogo.

Quando o herói de um jogador for derrotado, remova imediatamente a miniatura desse herói do campo de batalha. O jogador continua jogando seus turnos normalmente, desde que ainda tenha pelo menos um ajudante. Se todos os combatentes de um jogador forem derrotados, este jogador é eliminado e não joga mais nenhum turno.

Quando os dois heróis de uma equipe forem derrotados, a equipe oponente vence!



VS



REFERÊNCIA DOS ÍCONES



Esta carta só pode ser usada para atacar.



Esta carta só pode ser usada para se defender de um ataque.



Esta carta pode ser usada para atacar ou defender.



Como uma ação, esta carta pode ser jogada para ativar um efeito.



Este combatente pode fazer ataques corpo-a-corpo e à distância.



Este combatente pode fazer somente ataques corpo-a-corpo.

CRÉDITOS

Unmatched é um desejo nosso que se tornou realidade e foi restaurado a partir de *Star Wars: Epic Duels*, criado por Craig Van Ness e Rob Daviau e publicado por Milton Bradley. As regras de zonas foram inspiadas pelo sistema Pathfinding do jogo *Tannhäuser*, criado por William Grosselin e Didier Poli e publicado pela Fantasy Flight Games.

Design do Baralho do Houdini: Sam Crane

Design do Baralho do Gênio: Adil M. Geresu

Restauração do Jogo: Noah Cohen, Rob Daviau, Justin D. Jacobson e Brian Neff

Design Gráfico: Jason Taylor, Lindsay Daviau, Ian Reed e Jason D. Kingsley

Ilustrações da Capa e das Cartas: Peter Diamond

Ilustração do Tabuleiro: Brian Patterson

Gerenciamento do Projeto: Suzanne Sheldon

Obrigado a todos que ajudaram a fazer o playtest do jogo! Vocês são pessoas maravilhosas. Sério.

©2022 Restoration Games, LLC. São marcas registradas da Restoration Games, LLC: Restoration Games, o logo da Restoration Games, Unmatched, o logo do Unmatched, o slogan "In Battle There Are No Equals" e toda a identidade visual associada. Restoration Games, LLC fica localizada em 12717 W SUNRISE BLVD, #244, Sunrise, FL 33323.

Produzido em Jiaxing, China por Whatz Games

Imagens meramente ilustrativas.

AVISO! Não é adequado para crianças com menos de 3 por conter partes pequenas. Risco de sufocamento.



Edição brasileira: MeepleBR

Editor: Renato J. Lopes

Tradutor: João José Gois

Revisão: Romir G. E. Paulino

Diagramação: Daniel de Lucca

Glyp Games LTDA. Rua Manoel Pires de Moraes, 18 - Sala 03.

Jardim Brasil, Embu-Guaçu/SP.

CNPJ: 53.273.552/0001-30.

SAC: atendimento@meeplebr.com
meeplebr.com