



BATTLE OF
LEGENDS
VOLUME DOIS

REGRAS



AQUILES (a.'qui.les)

O guerreiro mais letal que já existiu. Quando seu camarada de guerra Pátroclo foi derrotado, Aquiles ficou tão enfurecido que dizimou a cidade de Troia com as próprias mãos.



MARIA SANGRENTA (ma.'ri.a san.'gren.ta)

Fique na frente de um espelho. Diga o nome dela três vezes. **ATRÁS DE VOCÊ!**



SUN WUKONG (SOON wooh-KUNG)

Presunçoso e malicioso, seu estilo brincalhão contradiz com seu poder sobrenatural. Com apenas um fio de seu cabelo ele pode criar qualquer coisa que desejar — inclusive clones de si mesmo.



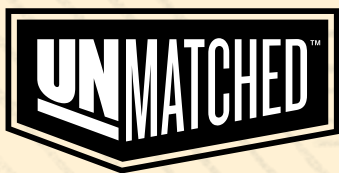
YENNENGA (yennenga)

Princesa, comandante e mãe do povo Mossi. Sua maestria com armas de longo alcance lhe permitiu liderar seus guerreiros com autoridade absoluta.

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

4 MINIATURAS DE HERÓI



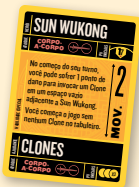
120 CARTAS DE AÇÃO



5 MARCADORES DE VIDA



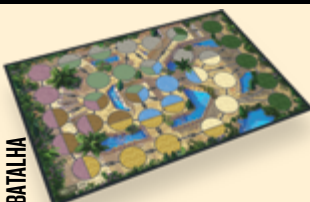
4 CARTAS DE PERSONAGEM



6 FICHAS DE AJUDANTE



1 TABULEIRO FRENTE E VERSO COM 2 CAMPOS DE BATALHA



SUN WUKONG

- ▷ 30 cartas de ação
- ▷ 1 miniatura de herói: Sun Wukong
- ▷ 1 carta de personagem: Sun Wukong
- ▷ 3 fichas de ajudante: Clone
- ▷ 1 marcador de vida

YENNENGA

- ▷ 30 cartas de ação
- ▷ 1 miniatura de herói: Yennenga
- ▷ 1 carta de personagem: Yennenga
- ▷ 2 fichas de ajudante: Arqueiro
- ▷ 1 marcador de vida

MARIA SANGRENTA

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

AQUILES

- ▷ 30 cartas de ação
- ▷ 1 miniatura de herói: Aquiles
- ▷ 1 carta de personagem: Aquiles
- ▷ 1 fichas de ajudante: Pátroclo
- ▷ 2 marcadores 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 (3 ou 4 jogadores), veja as páginas **18-19**.

PREPARAÇÃO

1. Escolha um campo de batalha e coloque-o na mesa.
2. Cada jogador escolhe um herói e pega as cartas de ação, carta de personagem, miniatura de herói, fichas de ajudante (caso tenha), marcadores de vida e quaisquer outros componentes do herói.
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 ajudantes, posicione-os em espaços separados na mesma zona onde o herói está. Se o herói estiver em um espaço que faz parte de múltiplas zonas, os ajudantes podem ficar em qualquer uma dessas zonas.
6. O jogador mais velho posiciona seu herói no espaço **2** do campo de batalha e coloca seus ajudantes, caso tenha algum, seguindo as regras descritas **no passo 5**.
7. O jogador mais novo inicia o primeiro turno.



ESPAÇOS E ZONAS

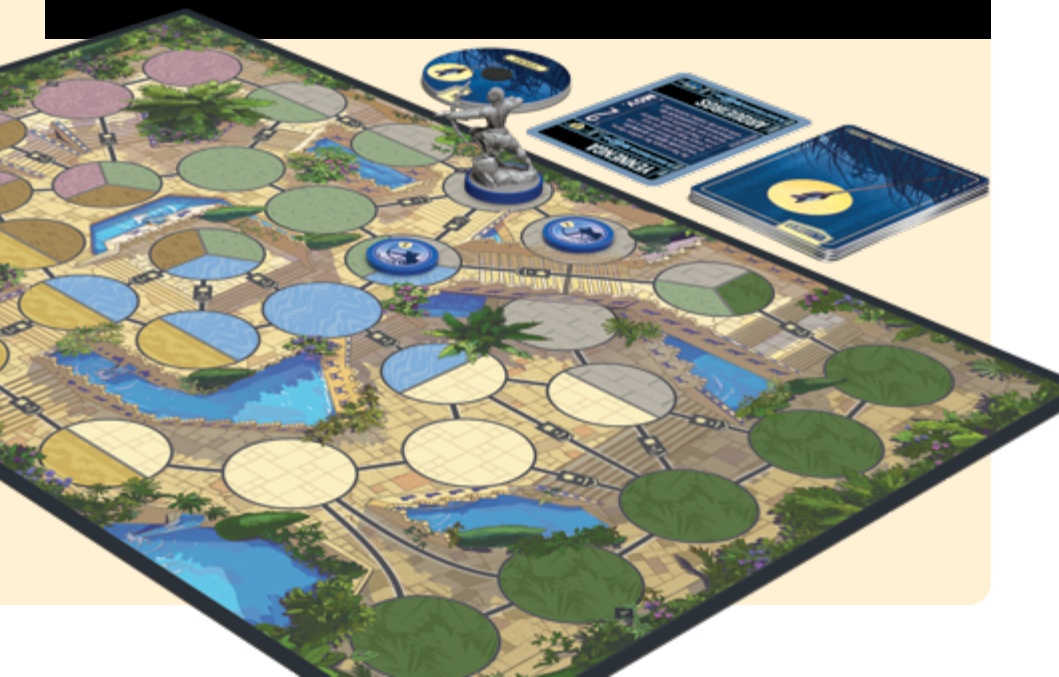
O campo de batalha é composto por **espaços** circulares pelos quais os combatentes se movem. Cada espaço pode conter somente um combatente de cada vez.

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 tem 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 você deve descartar o excedente até 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 embaralhe 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.

REFORÇAR₅

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 **Toque Fantasmagórico da Maria Sangrenta**) 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.

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).

EXEMPLO DE COMBATE

Antônia está jogando com Aquiles.

Bruno está jogando com Maria Sangrenta.

É o turno da Antônia e ela quer atacar a Maria Sangrenta com o Pátroclo, que atualmente tem 4 pontos de vida.



Antônia decide atacar com Frenesi da Batalha e a joga como sua carta de ataque, virada para baixo.



Bruno escolhe a carta Vidro Quebrado, torcendo para que possa ativar seu efeito e comprar uma carta. Ele a joga como sua carta de defesa, virada para baixo.



Vidro Quebrado tem um efeito DURANTE O COMBATE. Bruno poderia ajustar o valor de sua carta, mas ela já tem o mesmo valor que a carta de ataque, então Bruno resolve não ativar este efeito. O valor das duas cartas é 3, portanto o ataque não causa dano.

As duas cartas possuem um efeito APÓS O COMBATE. A carta do defensor, Vidro Quebrado, resolve primeiro. Os valores das cartas são iguais, então Bruno compra uma carta, fazendo com que sua mão tenha 3 cartas novamente. Isso ativará a habilidade especial da Maria Sangrenta e lhe dará uma terceira ação no começo de seu próximo turno. Isto também causa 2 pontos de dano ao Pátroclo, o deixando com 2 pontos de vida.

Depois, a carta Frenesi da Batalha é resolvida, causando 2 pontos de dano tanto à Maria Sangrenta quanto ao Pátroclo. Isso é o suficiente para derrotar Pátroclo, o que ativa a habilidade especial do Aquiles. Antônia descarta 2 cartas aleatórias de sua mão.



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. Um ajudante que não tiver um marcador de vida tem 1 ponto de vida (Clones do Sun Wukong) ou 2 pontos de vida (Arqueiros da Yennenga).

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



VENCENDO O JOGO

14

Quando o **herói do seu oponente for derrotado**, 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).



MAPA DE JOGO: TERRENO ELEVADO

Alguns caminhos no mapa Jardins Suspensos possuem este símbolo: . Ele representa um terreno elevado e concede uma vantagem no combate. Durante um ataque, quando o atacante estiver em um espaço onde a seta se inicia e o defensor estiver em um espaço para onde a seta aponta, o ataque ganha +1 ao seu valor. Não há efeito nenhum se o defensor estiver no espaço onde a seta se inicia ou se o atacante estiver no espaço para onde a seta aponta.

Como o bônus do ataque não é um efeito em uma carta, ele não pode ser cancelado por cartas como a **Finta**, que cancela efeitos nas cartas. As setas do terreno elevado não têm efeito na movimentação entre os espaços. (Outros mapas em *Unmatched* apresentam setas laranjas de mão única. As setas do terreno elevado são um efeito separado e não agem da mesma forma que as setas de mão única).



EXEMPLO: No turno do Aquiles, ele ataca a Maria Sangrenta e recebe +1 de ataque graças à vantagem do terreno elevado.

No turno de Yennenga, ela pode atacar Aquiles mas não receberá um bônus de ataque pois a seta não está apontando para o defensor. Também não há uma seta apontando do espaço da Yennenga para Maria Sangrenta, que também está adjacente, então Yennenga não tem a opção do terreno elevado para realizar seu ataque.

REGRAS ESPECIAIS PARA ESTA CAIXA



SUN WUKONG: CLONES

Os ajudantes do Sun Wukong são seus clones. Não coloque nenhum Clone no começo do jogo. No começo do seu turno, Sun Wukong pode sofrer 1 ponto de dano para invocar um Clone em um espaço vazio adjacente a ele. Para invocar uma ficha, siga as seguintes regras:

- Se você tiver uma ficha fora do tabuleiro, coloque uma dessas no espaço vazio.
- Se todas as suas fichas de Clone já estiverem no tabuleiro, pegue uma e coloque-a em um espaço vazio adjacente ao Sun Wukong.



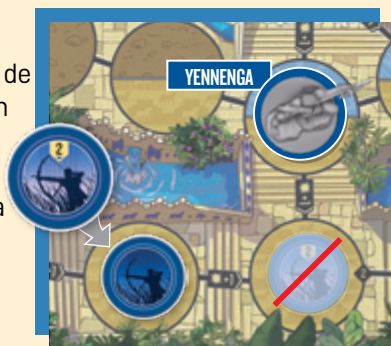
Todas as cartas do Sun Wukong podem ser jogadas por ele ou por seus Clones.

YENNENGA: ARQUEIROS

Os Arqueiros de Yennenga possuem 2 pontos de vida. Suas fichas têm um lado exibindo a vida cheia e outro lado com apenas 1 ponto de vida. Eles começam o jogo com a vida cheia.

Sempre que Yennenga sofre dano, você pode aplicar um pouco ou todo o dano sofrido para um ou mais dos seus Arqueiros na mesma zona que ela. Um Arqueiro não pode sofrer mais dano do que sua quantidade de vida atual.

EXEMPLO: Yennenga sofre 7 pontos de dano da carta **Forma de Touro** do Sun Wukong. Existem dois Arqueiros na mesma zona que ela e os dois possuem 2 pontos de vida. Yennenga aplica 2 pontos de dano a um Arqueiro, que acaba derrotado. Ela aplica 1 ponto de dano ao outro Arqueiro, reduzindo sua vida para 1 e virando a ficha para exibir o lado com 1 ponto de vida. Ela aplica os últimos 4 pontos de dano em si mesma.



ATAQUES EXTRAS

Todos os heróis nesta caixa possuem cartas com um ataque extra que permitem ao combatente fazer um segundo ataque com uma única ação de ataque. Ao jogar uma carta com um ataque extra, resolve o ataque principal normalmente. O ataque extra é ativado pelo efeito **APÓS O COMBATE** do primeiro ataque. Se esse efeito for cancelado — pela carta **Dissimulação**, por exemplo — o ataque extra não acontece.

Se o ataque extra for ativado, resolve esse ataque como um ataque normal entre o mesmo atacante e o mesmo defensor, como se o atacante tivesse jogado o ataque extra com uma nova carta de ataque. A carta extra tem um novo nome, valor e efeito. O valor de **REFORÇAR** é o mesmo. O ataque extra visa o mesmo defensor, mesmo se ele não for mais um alvo válido. Se o defensor for derrotado durante o primeiro ataque, o ataque extra não acontecerá.



EXEMPLO: José, jogando com Yennenga, ataca Aquiles com a carta **Chuva de Flechas**. Isabela, jogando com Aquiles, joga a carta **Conflito** como sua defesa. O primeiro ataque é resolvido. Aquiles não sofre dano e vence o combate. Como resultado do efeito da carta **Conflito**, ele se move em 2 espaços para longe, entrando em uma outra zona.

Agora, o efeito **APÓS O COMBATE** na carta **Chuva de Flechas** é resolvido, ativando o ataque extra **Saraivada**. Este ataque é resolvido, ainda que Aquiles esteja tecnicamente fora do alcance de Yennenga. Isabela joga a carta **Dissimulação** como sua defesa. Aquiles sofre 1 ponto de dano do ataque extra. A carta **Dissimulação** cancelaria quaisquer efeitos no ataque, mas **Saraivada** não tem nenhum efeito. (Se Isabela tivesse jogado a carta **Dissimulação** contra o ataque principal, Aquiles teria sofrido 1 ponto de dano e o ataque extra teria sido cancelado).



TODOS CONTRA TODOS

Você pode jogar Unmatched com três ou quatro jogadores usando as seguintes regras:

- 1.** No primeiro turno de um herói no jogo, ele só pode atacar o herói cujo turno seja imediatamente após o seu, ou um herói que já tenha realizado seu turno. Em uma partida com três heróis, isto significa que o herói que joga primeiro não poderá atacar quem for o terceiro. (Em uma partida com quatro heróis, o herói que joga primeiro não poderá atacar o herói que for terceiro ou quarto, e o que for em segundo não poderá atacar o quarto jogador).
- 2.** Quando um efeito em uma carta de combate se referir ao "seu oponente", ela quer dizer o outro jogador no combate.
- 3.** Um jogador é eliminado quando seu herói for derrotado. Remova imediatamente seus ajudantes do tabuleiro, se houver. O último jogador cujo herói não estiver derrotado é declarado vencedor.



JOGANDO EM EQUIPE

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 em outras caixas 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 .
- O primeiro jogador da Equipe **B** posiciona seu herói no espaço .
- O segundo jogador da Equipe **A** posiciona seu herói no espaço .
- O segundo jogador da Equipe **B** posiciona seu herói no espaço .

19

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!

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.

CONSULTORES CULTURAIS

Consultoria sobre o Sun Wukong por Calvin Wong Tze Loon 黃子倫: Calvin é um autor de jogos de tabuleiro e é aficionado pelo Unmatched, que você já deve ter visto como aquele cara do filme *Padres de Ricos*. Seus projetos recentes incluem o *Twilight Imperium* e o *Netrunner* do Projeto NISEI. Você pode entrar em contato com ele através do X pelo perfil @ithayla.

Consultoria sobre Yennenga por Lolita Koech: Lolita Koech é uma teórica cultural e historiadora Africana focada no estudo do estilo de vida dos indígenas Africanos. Atualmente ela se interessa em todos os campos da arte, cultura, mídia digital e das massas e na conceituação do eu Africano. Você pode entrar em contato com ela pelo site lollitakoech.com

CRÉDITOS

Unmatched é uma produção da Restoration Games, que foi restaurada 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.

Criação do Jogo: Noah Cohen, Rob Daviau, Justin D. Jacobson, Chris Leder, Brian Neff, e Kevin Rodgers

Design Gráfico: Jason Taylor, Lindsay Daviau, Jason D. Kingsley, Samantha Barlin, e Chris Bilheimer

Ilustrações da Capa e das Cartas: Zoë van Dijk

Ilustração do Tabuleiro: Garrett Kaida

Gerenciamento do Projeto: Suzanne Sheldon

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

©2021 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.

ATENÇÃO! Não recomendado para crianças menores de 3 anos por causa de 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