
**EM BATALHA,
NÃO HÁ
IGUAIS** TM

UNMATCHED [®]

**Becos
& Brumas**

REGRAS

CLASSIFICADOS

NÃO SE SEPARA!

Doutor Jekyll
especialista em

TERAPIA DE CASAIS

Dr.
ÁCULA
banco de sangue

DOE HOJE!

Estamos loucos para ajudar os vivos com o seu sangue. Não importa o tipo, temos a certeza de que podemos usar sua doação. Venha correndo, pois pode ser que alguém esteja morrendo!

CHAPELARIA DO HOMEM INVISÍVEL

CHAPEAUX pour HOMMES

Nº 1241. SOUPLES toutes nuances. En feutre 21. » et 19.50 Feutre extra. 35. » et 34. »	Nº 1243. SOUPLES mérinos unis. Nuances noies. Prix. 14.50 et 12.50 Feutre véritable. 38. » 34. » 25. » 21. »	Nº 12413. SOIE dernière forme brillant superbe. Prix. 55. » et 50. »
Nº 1242. CAPE anglaise. Mérinos. 19.50 16.50 et 12.50 Feutre. 34. » 30. » et 27. » Extra plume... 37. »	Nº 12417. CASQUETTE anglaise. 8 côtes, tissu rayé. 12.50 10.50 8.90 7.50 6.50 5.90 et 4.90	Nº 12419. CASQUETTE drap bleu, visière cuir. 12.50 et 9.90 Drap bleu extra. 24. » et 18. »

SHERLOCK HOLMES

DETETIVE PARTICULAR

RUA BAKER 221B



O  UNMATCHED
SISTEMA

EDIÇÃO
ESPECIAL

Becos & Brumas



U

NMATCHED...

é um jogo de duelos entre 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



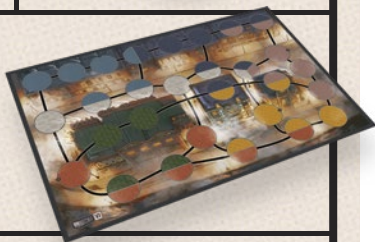
4 CARTAS DE PERSONAGEM



4 FICHAS DE AJUDANTE



1 TABULEIRO FRENTE E VERSO
COM 2 CAMPOS DE BATALHA



DRÁCULA

- ▷ 30 cartas de ação
- ▷ 1 miniatura de herói: Drácula
- ▷ 1 carta de personagem: Drácula
- ▷ 3 fichas de ajudante: Irmãs
- ▷ 1 marcador de vida

JEKYLL & HYDE

- ▷ 30 cartas de ação
- ▷ 1 miniatura de herói: Jekyll & Hyde
- ▷ 1 carta de personagem: Jekyll & Hyde
- ▷ 1 ficha de transformação
- ▷ 1 marcador de vida

SHERLOCK HOLMES

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

HOMEM INVISÍVEL

- ▷ 30 cartas de ação
- ▷ 1 miniatura de herói: Homem Invisível
- ▷ 1 carta de personagem: Homem Invisível
- ▷ 3 fichas de névoa
- ▷ 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 seus **combatentes**, mas o 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**. A maioria dos heróis tem um único ajudante; alguns heróis têm múltiplos ajudantes e 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. Essa carta também lista as **estatísticas** dos combatentes, incluindo os **pontos de vida (PV) 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.

Se o seu herói tem vários ajudantes, cada ajudante tem somente um ponto de vida (a menos que as regras especifiquem o contrário). A carta de personagem apresenta o número total de ajudantes.

05

COMO JOGAR

Os jogadores, alternadamente, movimentam 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 página **18**.

PREPARAÇÃO

1. Escolha um campo de batalha e coloque-o na mesa.
2. Cada jogador escolhe um herói e pega suas respectivas 30 cartas de ação, a carta do personagem, a miniatura do herói, as fichas de ajudante, os marcadores de vida e quaisquer outros componentes do herói.
3. Cada jogador ajusta os pontos de vida iniciais do seu herói e dos ajudantes nos respectivos marcadores de vida. Os valores iniciais de vida estão nas cartas dos personagens. (Ajudantes sem um marcador de vida têm somente um ponto de vida cada.)
4. Cada jogador embaralha suas cartas de ação para formar um baralho único e o coloca virado para baixo. Em seguida, compra **5** cartas para formar sua mão inicial.
5. O jogador mais novo posiciona seu herói no espaço **1** do campo de batalha. Em seguida, deve posicionar os ajudantes em espaços separados, na mesma zona onde o herói está. Se o seu herói estiver em um espaço que faz parte de múltiplas zonas, os ajudantes podem estar em qualquer uma dessas zonas. Se você tiver que decidir algo sobre o seu combatente no início do jogo, faça isso agora (não se aplica a nenhum dos personagens desta caixa).
6. O jogador mais velho posiciona seu herói no espaço **2** do campo de batalha. Em seguida, coloca os ajudantes 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.

O CAMPO DE BATALHA

07



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, deve descartar o excedente até restarem somente **7** cartas, colocando as cartas descartadas em sua pilha de descartes.

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: COMPRE 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 o seu turno, mas deve descartar o excedente até restarem somente **7** no fim do seu turno.

COMPRAR CARTAS

Comprar cartas — devido a uma ação de manobra ou a um efeito de carta — é obrigatório, a menos que as regras especifiquem o contrário.

Se não houver mais cartas no seu baralho, seus combatentes estão *exaustos*. Se precisar comprar uma carta enquanto seus combatentes estiverem exaustos, não embarque novamente a sua pilha de descartes. Em vez disso, cada um dos seus combatentes recebe **2 pontos de dano imediatamente.**

09

PASSO 2: MOVA SEUS COMBATENTES (OPCIONAL)

Sua carta de personagem mostra o 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 ao seu valor de movimento. Você também pode escolher REFORÇAR o 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 eles não podem 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 mesmas regras de movimento, conforme a perspectiva do seu oponente.

REFORÇAR₃

Quando fizer a ação de **manobra**, você pode **reforçar** o 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 Olhe nos Meus Olhos de Drácula) permitem que você reforce outras coisas, tais como o valor de um ataque.

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 de **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 nela estiverem derrotados.

Resolva o efeito da carta. Em seguida, coloque-a na sua pilha de descartes.

PILHAS DE DESCARTES

Preste atenção à sua pilha de descartes. Todas as cartas, após jogadas e resolvidas, devem ser colocadas na pilha de descartes. Mantenha a sua pilha de descartes virada para cima para diferenciá-la do seu baralho. Tanto você quanto o oponente podem olhar a 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. Esse é o combatente **ativo**. Você pode decidir não fazer uma ação de ataque se não tiver uma carta de ataque na mão ou se nenhum dos seus combatentes tiver alvos válidos 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 ataques **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, deve escolher uma carta de ataque da sua mão e jogá-la, virada para baixo, à sua frente; deve ser uma carta que o seu combatente que ataca possa usar. Em seguida, o defensor **pode** (embora não seja obrigado a fazê-lo) escolher uma carta de defesa de sua respectiva mão e colocá-la, virada para baixo, diante de si. Deve ser uma carta que o combatente que defende possa usar. 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 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 imediatamente as cartas de efeito **INSTANTÂNEO**. Depois, resolva quaisquer efeitos que ocorrerem **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. Para cada ponto de dano que o defensor sofrer, reduza um de seus pontos de vida, ajustando o marcador de vida da maneira correspondente.

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 seja 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 do jogo que ocorrem após o combate, como a habilidade especial de um herói.

Finalmente, 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 ao defensor devido ao ataque (e não devido a quaisquer efeitos).

O defensor vence o combate se não recebeu dano devido ao ataque (mesmo que tenha recebido danos causados por efeitos).

DERROTANDO UM COMBATENTE

Quando um dos seus combatentes é reduzido a zero de vida, por qualquer razão, 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 tenha um marcador de vida tem somente 1 ponto de vida, e é derrotado se sofrer qualquer dano.)

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



VENCENDO O JOGO

Quando o **herói do seu oponente é derrotado**, o que acontece quando ele é reduzido a zero pontos de vida, o jogo termina imediatamente e você vence!

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

13



EXEMPLO DE COMBATE

Harley está jogando com **Sherlock Holmes**.

Deshaun está jogando com **Drácula**.

Este é o turno de Harley, e ela quer atacar Drácula.



Harley ataca Drácula com Holmes. Ela não quer usar **Métodos de Estudo** porque Deshaun só tem uma carta na mão, e o **Revólver do Exército** é uma carta do Dr. Watson. Ela joga **Contragolpe** como carta de ataque, virada para baixo.

Deshaun joga **Debandida** como carta de defesa, virada para baixo.

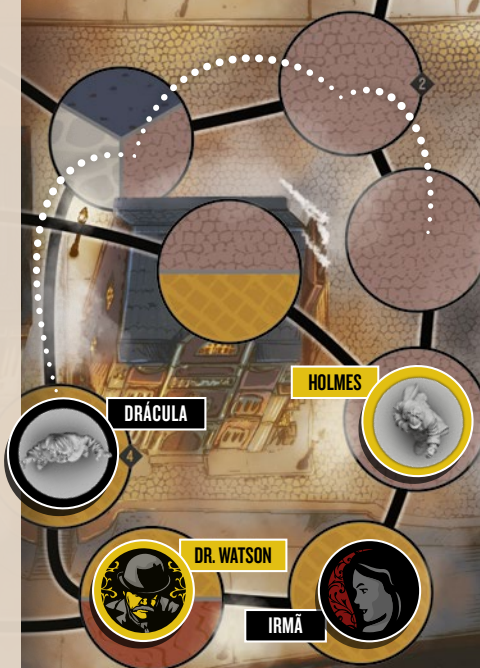




Não há efeitos **INSTANTÂNEOS** ou **DURANTE O COMBATE**. **Contragolpe** e **Debandada** têm o mesmo valor. Por isso, o ataque não causa danos.

As duas cartas têm efeitos **APÓS O COMBATE**. O defensor (Drácula) é quem resolve primeiro. Deshaun move Drácula por 3 espaços, colocando-o ao lado do Dr. Watson. (Assim, no começo do seu turno, ele vai poder usar a habilidade especial de Drácula).

Agora é a vez de resolver **Contragolpe**. Drácula não está mais adjacente a Holmes, então não pode causar nenhum dano nele. Uma das Irmãs está adjacente a Holmes, mas **Contragolpe** só afeta o combatente envolvido no ataque. Assim, a carta não tem efeito.



REGRAS ESPECIAIS

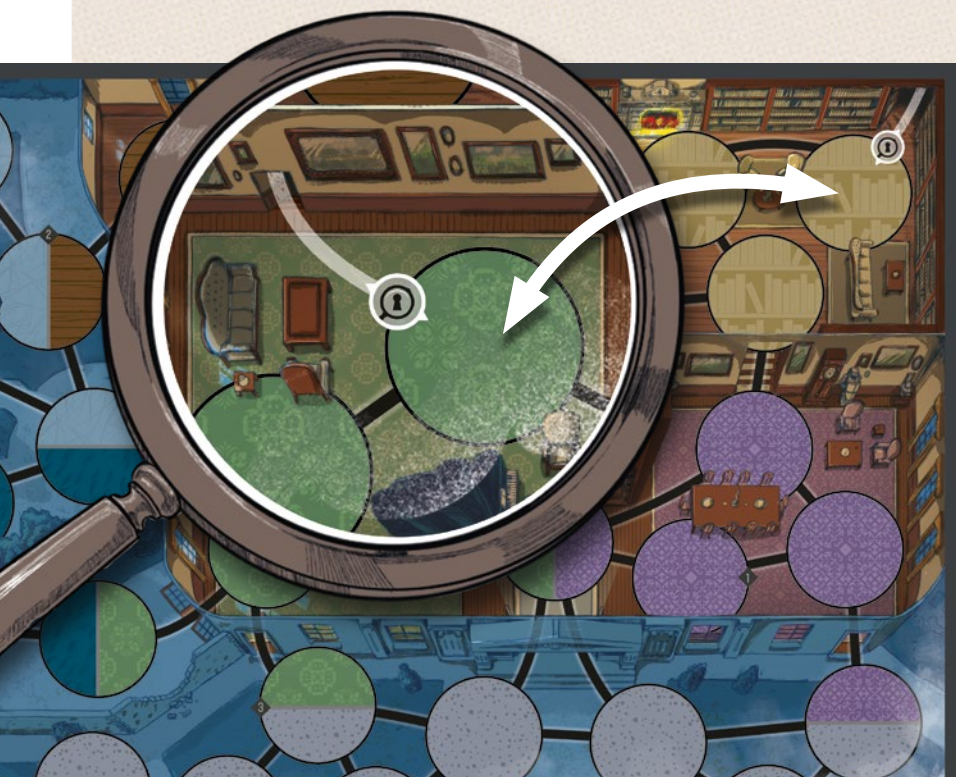
PARA ESTA EXPANSÃO

TABULEIRO: **PASSAGENS SECRETAS**

O tabuleiro **V** traz um sistema de passagens secretas que os combatentes podem usar para se moverem rapidamente pelo mapa. Essas passagens são indicadas pelo símbolo **(i)** em certos espaços, com uma linha branca que leva para fora dali. Um combatente pode ir de um espaço que tenha uma passagem secreta para qualquer outro espaço com uma passagem secreta como se fossem adjacentes. Fazer esse movimento ainda custa 1 espaço de movimentação.

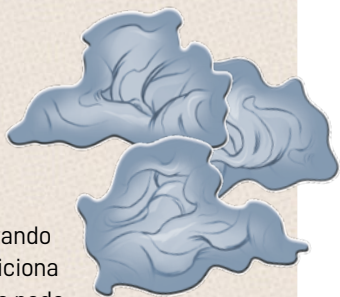
Espaços com passagens secretas **não são** considerados adjacentes para quaisquer outros fins, incluindo ataques corpo-a-corpo e outros efeitos.

ATENÇÃO Personagens grandes **não podem** se mover por passagens secretas. (Não há nenhum personagem grande nesta expansão).



HOMEM INVISÍVEL: NÉVOA

O Homem Invisível tem 3 fichas de névoa. No começo do jogo, ele coloca as 3 fichas de névoa em espaços diferentes em sua zona, como se fossem seus ajudantes.



Quando o Homem Invisível joga uma carta de defesa, estando em um espaço que contenha uma ficha de névoa, ele adiciona 1 ao valor dessa carta. Isso não é um efeito de carta e não pode ser cancelado por Dissimulação ou cartas similares.

O Homem Invisível pode se mover de um espaço que tenha uma ficha de névoa para outro espaço com uma ficha de névoa como se fossem adjacentes. Caso contrário, esse movimento segue as regras normais de movimentação. Por exemplo: o Homem Invisível pode ir de um espaço com uma ficha de névoa para outro espaço com uma ficha de névoa que contenha um aliado, desde que ele não termine seu turno ali. Entretanto, ele não poderia se mover por um espaço com uma ficha de névoa que contenha um combatente inimigo. Outros combatentes se movem por espaços com fichas de névoa como se elas não estivessem ali.

Quando mover fichas de névoa, conte os espaços como faria para mover um combatente. Porém, você pode mover uma ficha de névoa através de qualquer outro combatente ou ficha, e pode colocar uma ficha de névoa em espaços ocupados (incluindo espaços ocupados por combatentes inimigos ou outros tipos de fichas). Só pode haver uma ficha de névoa em um espaço.

Considera-se que espaços com fichas de névoa ainda fazem parte das zonas indicadas nesses espaços para fins de ataques à distância ou outros efeitos.



JOGANDO EM EQUIPE

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

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 .
- 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 .

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.

Essa 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 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 uma produção da Restoration Games e Mondo Games (dois lados da mesma moeda), 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 inspiradas pelo sistema Pathfinding do jogo *Tannhäuser*, criado por William Grossellin e Didier Poli e publicado pela Fantasy Flight Games.

Restauração do jogo-base: Rob Daviau e Justin D. Jacobson

Design de jogo em Becos & Brumas: Chris Leder

Design Gráfico: Jason Taylor, Lindsay Daviau, Courtney Rhodes e Laura Durand

Ilustrações da capa e das cartas: Andrew Thompson

Ilustração do tabuleiro: Ian O'Toole

Obrigado a todos que ajudaram a fazer o playtest do jogo! Vocês são pessoas maravilhosas. De verdade. Agradecimentos adicionais a Erik Ela e Drew Dougherty por seu trabalho excelente.

CRÉDITOS DA VERSÃO BRASILEIRA

Edição: Antonio Sá

Coordenação de Projeto: Flávia Najar

Tradução e Revisão: Rook (Luciana Galeani Boldorini & Ivar Panazzolo Junior)

Diagramação: Luísa Kühner

©2020 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. Mondo e o logo da Mondo Games são marcas registradas da Mondo Tees, LLC, e são usados com autorização. Restoration Games, LLC fica localizada em 12717 W SUNRISE BLVD, #244, Sunrise, FL 33323. ©2021 IELLO para a versão brasileira. Os direitos para este território e este idioma são administrados pela IELLO.



www.iello.com