
EM BATALHA,
NÃO HÁ
IGUAIS™

UNMATCHED®

Chapeuzinho
Vermelho

VS

Beowulf

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



2 FICHAS DE AJUDANTE



4 MARCADORES DE VIDA



2 CARTAS DE PERSONAGEM



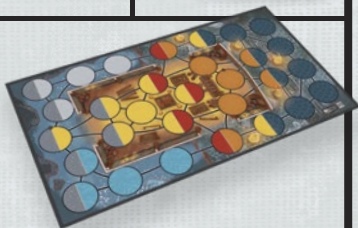
60 CARTAS DE AÇÃO



3 FICHAS DE PORTA



1 TABULEIRO



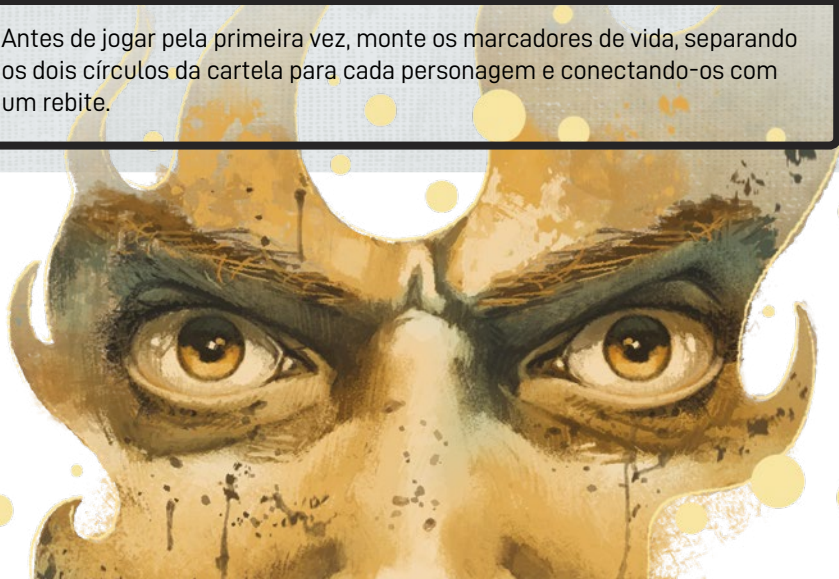
CHAPEUZINHO VERMELHO

- ▷ 30 cartas de ação
- ▷ 1 miniatura de Herói: Chapeuzinho
- ▷ 1 carta de personagem: Chapeuzinho
- ▷ 1 carta de Cesta da Chapeuzinho
- ▷ 1 ficha de ajudante: Caçador
- ▷ 2 marcadores de vida

BEOWULF

- ▷ 30 cartas de ação
- ▷ 1 miniatura de herói: Beowulf
- ▷ 1 carta de personagem: Beowulf
- ▷ 1 ficha de ajudante: Wiglaf
- ▷ 2 marcadores de vida
- ▷ 3 fichas de fúria

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**. Os dois heróis desta expansão têm ajudantes (alguns heróis em outras expansões têm múltiplos ajudantes e outros não têm nenhum ajudante). 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.



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 do seu ajudante nos respectivos marcadores de vida. Os valores iniciais de vida estão nas cartas dos personagens.
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 o ajudante em um espaço separado, na mesma zona onde o herói está. Se o seu herói estiver em um espaço que faz parte de múltiplas zonas, o ajudante pode 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 o ajudante seguindo as regras descritas no **passo 5**.
7. Deixe os marcadores de porta ao lado do tabuleiro.
8. 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 cores diferentes. Todos os espaços com a mesma cor fazem parte da mesma zona (mesmo que estejam em partes diferentes do campo de batalha).

Se um espaço tiver várias cores, 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 expansão traz o mesmo campo de batalha nos dois lados do tabuleiro. Em um lado, os espaços coloridos são preenchidos com padrões diferentes, o que pode ajudar jogadores com dificuldades de visão. O outro lado tem círculos vazios, onde as zonas são indicadas somente pela cor do círculo. Os dois tabuleiros funcionam exatamente da mesma forma.



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: MANOBRAS

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 embaralhe 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 Pedras na Barriga, da Chapeuzinho) permitem que você reforce outras coisas, tais como o valor de ataque ou defesa.

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 pontos 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.

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

**Nesta expansão, "zero pontos de vida" são representados nos marcadores dos heróis pelas palavras "Fim".*



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

Bjorn está jogando com **Beowulf**.

Lindsay está jogando com a **Chapeuzinho**.

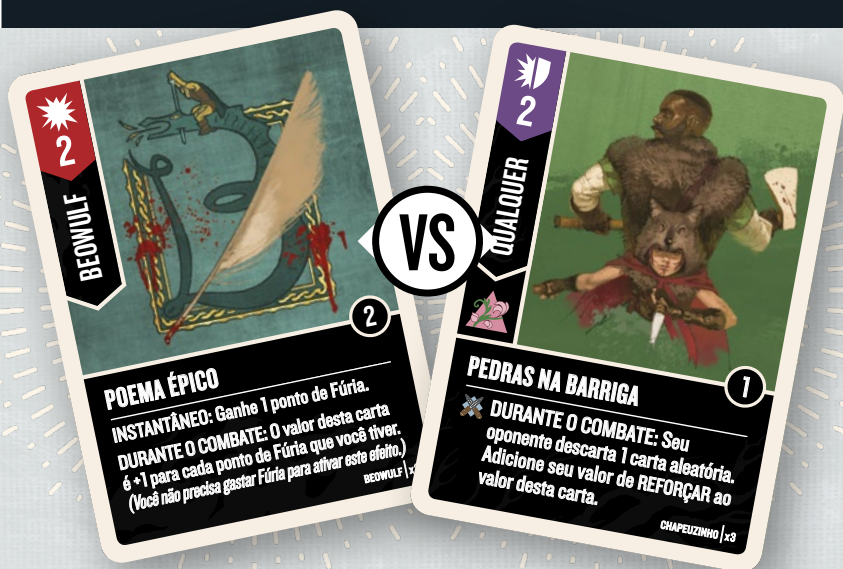
Este é o turno de Bjorn e ele quer atacar a Chapeuzinho.



Bjorn ataca a Chapeuzinho com Beowulf. Ele não quer jogar **A Herança dos Ancestrais** porque só tem 1 ponto de Fúria e não vai conseguir usar seu efeito, e **Igual a Grendel** é uma carta de defesa. Ele joga sua carta de ataque **Poema Épico**, virada para baixo.

Lindsay joga **Pedras na Barriga** como sua carta de defesa, virada para baixo.





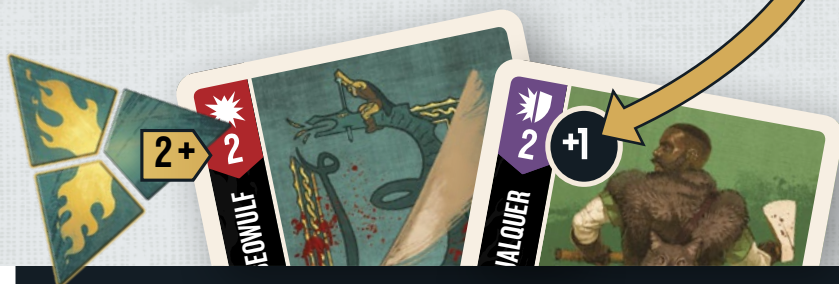
Poema Épico tem um efeito **INSTANTÂNEO**, e Beowulf ganha 1 ponto de Fúria. Agora, ele tem 2 pontos de Fúria.

As duas cartas têm efeitos **DURANTE O COMBATE**.

A defensora (Chapeuzinho) resolve **Pedras na Barriga** primeiro. Como ela tem uma faca na sua cesta, Bjorn descarta aleatoriamente uma carta, **A Herança dos Ancestrais**, que tem um valor de **REFORÇAR** igual a 1. Isso é adicionado ao seu valor de defesa, totalizando 3.

Em seguida, o atacante (Beowulf) resolve o efeito **DURANTE O COMBATE** de **Poema Épico**. Beowulf tem 2 pontos de Fúria. Assim, seu valor de ataque sobe para 4.

O valor de ataque agora é 4 e o valor de defesa agora é 3. Portanto, Beowulf causa 1 ponto de dano na Chapeuzinho.



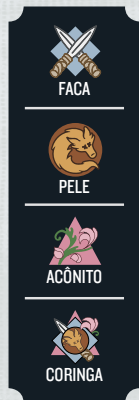
REGRAS ESPECIAIS

PARA ESTA EXPANSÃO

A CESTA DA CHAPEUZINHO

A carta do topo da pilha de descartes da Chapeuzinho Vermelho é chamada de **cesta**, e contém qualquer símbolo que seja mostrado na faixa da carta do topo (uma faca, uma pele ou acônito). Quando você jogar qualquer carta com um efeito que use um item da cesta, o efeito só é resolvido se esse item estiver na cesta. (Outros efeitos da carta são resolvidos normalmente.)

As cartas **Cesta da Chapeuzinho** e **O Que é Isso na Minha Cesta?** têm um símbolo coringa que mostra os três itens. Se uma destas cartas estiver na sua cesta, você tem um dos três itens na cesta (à sua escolha), mas não todos os três.

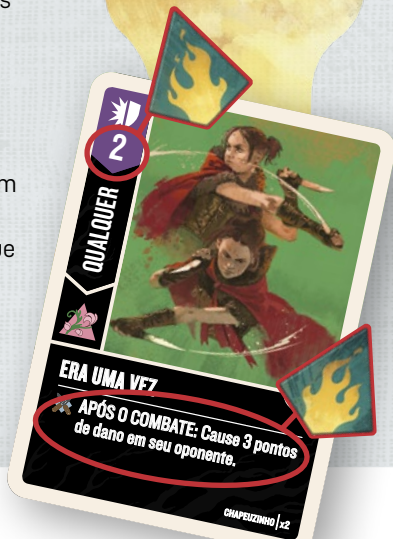


A FÚRIA DE BEOWULF

Beowulf tem 3 fichas para registrar seu nível de Fúria. Ele começa o jogo com 1 ponto de Fúria e pode chegar a um máximo de 3. Quando Beowulf (não Wiglaf) recebe danos, independentemente de quando recebe esse dano ou qual é sua origem, ele ganha 1 ponto de Fúria. Ele pode ganhar mais do que 1 ponto de Fúria se houver efeitos diferentes que causem dano em uma carta. Você pode gastar Fúria para ativar efeitos, conforme indicado nas cartas de Beowulf. Gastar Fúria é sempre opcional.

EXEMPLO: A Chapeuzinho ataca Beowulf com **Era Uma Vez**. Beowulf não joga uma carta de defesa. Ele recebe 2 pontos de dano do ataque e ganha 1 ponto de Fúria. Após o combate, Beowulf recebe 3 pontos de dano adicionais e ganha mais 1 ponto de Fúria.

Use o lado com a chama para contar os pontos de Fúria, e vire-os para o outro lado quando forem gastos.



TABULEIRO: PORTAS

O mapa **VII** tem três fichas de porta. No começo do jogo, deixe os marcadores de porta ao lado do tabuleiro (as portas começam o jogo abertas).



Um combatente pode abrir ou fechar uma porta somente como parte de uma ação de manobra, **não** como parte de outros efeitos de movimento (tal como o efeito de **Escaramuça**). A qualquer momento durante uma ação de manobra um combatente pode **fechar** uma porta adjacente sem custo ou gastar **1** espaço de movimento para abrir uma porta adjacente.

Você pode abrir e fechar quantas portas quiser, tantas vezes quanto quiser, com qualquer um dos seus combatentes. Você não pode fechar uma porta se um combatente grande ocupar algum dos dois espaços em cada lado dela. (**ATENÇÃO:** Não há nenhum personagem grande nesta expansão).

Quando uma porta está fechada, trate quaisquer linhas que cruzam a porta como se não existissem. Isso bloqueia movimentos e ataques, elimina adjacências e fragmenta as zonas. (Dois espaços que normalmente estariam na mesma zona são tratados como se estivessem em zonas diferentes se houver uma porta fechada no caminho mais curto entre eles).

17



EXEMPLO: a Chapeuzinho não conseguiu usar o efeito da faca em **Não se Afaste do Caminho** para causar dano em Beowulf, pois eles não estão mais na mesma zona (já que a porta está fechada). Da mesma forma, nem a Chapeuzinho e nem o Caçador podem atacar Beowulf através da porta fechada.

ATENÇÃO: Você não pode usar as regras de partidas em equipe se tiver somente a expansão com a Chapeuzinho e Beowulf. É preciso ter mais heróis e mapas que tenham os espaços **3** e **4**.

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 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 **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.

Essa ordem se repete no decorrer do jogo.

Quando o herói de um jogador for derrotado, remova imediatamente a miniatura daquele 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 dos reis e rainhas-guerreiras da Restoration Games e Mondo Games, 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 Grosselin e Didier Poli e publicado pela Fantasy Flight Games.

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

Design gráfico: Jason Taylor, Lindsay Daviau e Chris Bilheimer

Ilustrações da capa e das cartas: Marc Aspinall

Ilustração do Tabuleiro: Ian O'Toole

Gerente de projeto: Suzanne Sheldon

Obrigado a todos que ajudaram a fazer o playtest do jogo! Vocês são pessoas incríveis. Estamos falando sério. Agradecimentos adicionais a Jayme Boucher, Tim Wiesch, Brad Andres e Kimi Sandel, que são pessoas excelentes.

CRÉDITOS DA VERSÃO BRASILEIRA

Edição: Antonio Sá

Coordenação de Projeto: Flávia Najar

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

Diagramação: Luisa 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.

