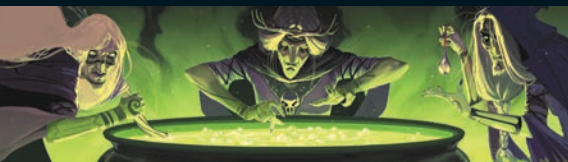


EM BATALHA,
NÃO HÁ
IGUAIS™

UNMATCHED™

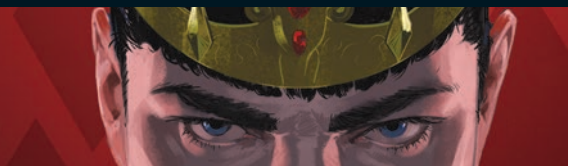
Fundas
&
Flechas

REGRAS DA CAIXA



AS IRMÃS ESTRANHAS

As três bruxas figuram proeminentemente na peça, cujos nomes levam à perdição aqueles que ousem pronunciá-los. *[Adendo] Nós também não seremos tolos de escrever esses nomes aqui!* Estariam elas guiando as ações do personagem principal com suas mãos poderosas, ou estariam apenas agindo como videntes, anunciando o inevitável antes que isso aconteça? Suas reais intenções continuam inescrutáveis.



HAMLET, PRÍNCIPE CONDENADO

Amplamente conhecido como a maior obra de Shakespeare, *Hamlet* apresenta o Príncipe da Dinamarca destruído pelo luto e sedento por vingar a morte do seu pai pelas mãos do seu tio. Estaria ele fingindo insanidade, ou será que não é apenas uma atuação? No final, pouco importa, pois apenas seu amigo Horatio continua vivo para contar sua história trágica.



TITÂNIA, FADA RAINHA

A Rainha das Fadas do excêntrico *Sonho de uma Noite de Verão* de Shakespeare, Titânia e seu Rei, Oberon, são amantes apaixonados e radiantes. Seu conflito aparentemente insignificante causa transtorno a todos, pois ainda que possuam um porte belo e majestoso, eles também possuem a magia caótica e incompreensível do povo das fadas.



WILLIAM SHAKESPEARE

O Bardo de Avon era um autor prolífico, redigindo falas e dando vida a personagens que ecoam por toda a história. apenas um punhado de suas 39 peças são referenciadas nesta caixa. Ele está sepultado em Stratford-upon-Avon, cidade onde nasceu, sua lápide ostenta o epitáfio: *Bendito seja o homem que poupar essas pedras, e maldito seja aquele que mover meus ossos.*

CONTEÚDO

6 MINIATURAS DE HERÓIS



120 CARTAS DE AÇÃO



8 MARCADORES DE VIDA



4 CARTAS DE PERSONAGEM



5 FICHAS DE AJUDANTE

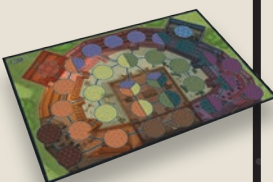


2 FICHAS DE HABILIDADE

DO HERÓI



1 TABULEIRO DE JOGO



AS IRMÃS ESTRANHAS

- ▷ 30 cartas de ação
- ▷ 3 miniaturas de herói: Irmã Estranha
- ▷ 1 carta de personagem: Irmãs Estranhas
- ▷ 3 marcadores de vida
- ▷ 1 ficha de caldeirão

HAMLET

- ▷ 30 cartas de ação
- ▷ 1 miniatura de herói: Hamlet
- ▷ 1 carta de personagem: Hamlet
- ▷ 1 ficha de ajudante Rosencrantz & Guildenstern
- ▷ 2 marcadores de vida
- ▷ 1 ficha de questão

TITÂNIA

- ▷ 30 cartas de ação
- ▷ 1 miniatura de herói: Titânia
- ▷ 1 carta de personagem: Titânia
- ▷ 1 ficha de ajudante: Oberon
- ▷ 2 marcadores de vida
- ▷ 6 cartas de glamour

SHAKESPEARE

- ▷ 30 cartas de ação
- ▷ 1 miniatura de herói: Shakespeare
- ▷ 1 carta de personagem: Shakespeare
- ▷ 3 fichas de ajudante: Ator
- ▷ 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.

REGRAS ESPECIAIS PARA ESTA CAIXA

AS IRMÃS ESTRANHAS: MISTURA BORBULHANTE

As Irmãs Estranhas usam seu caldeirão para misturar ingredientes estranhos e lançar feitiços tortuosos. No começo do jogo, coloque seu **caldeirão** perto do seu baralho de ação.

Todas as suas cartas de ação possuem um **ingrediente** (cobra, morcego ou pata de lagarto). Sempre que você for colocar uma carta de ação em sua pilha de descarte (seja por ter sido jogada, usada para reforçar ou descartada por um efeito), coloque-a em seu caldeirão em vez disso.

Após seu ataque, você pode lançar um **feitiço**. Escolha um feitiço para o qual você tenha os ingredientes necessários em seu caldeirão. Você só pode lançar **um** feitiço após cada ataque, mesmo se você tiver ingredientes suficientes em seu caldeirão para lançar vários.

Resolva o efeito do feitiço, depois coloque **todas** as cartas do seu caldeirão em sua pilha de descarte (mesmo aquelas que não foram utilizadas para o feitiço). Você pode usar uma carta com a qual acabou de atacar como um ingrediente para o seu feitiço.



TRÊS IRMÃS

As Irmãs Estranhas são **3 heróis**. Cada Irmã tem sua própria miniatura e seu próprio marcador de vida. Durante a preparação, coloque uma de suas miniaturas de herói no espaço inicial e as outras duas na mesma zona. Quando uma irmã for derrotada, remova sua miniatura do tabuleiro como acontece com qualquer combatente. Contudo, você só perde o jogo se sua última Irmã for derrotada.

Todas as suas cartas de ação podem ser jogadas por qualquer Irmã. Se algo afetar seu "herói", você escolhe qual Irmã será afetada.

HAMLET: A QUESTÃO

Hamlet se sente eternamente desnorreado pela Questão. No começo do seu turno, escolha se deixará para cima o lado **SER** ou **NÃO SER** da ficha de questão. Você pode escolher o mesmo lado que escolheu no turno anterior. Se você optar por **NÃO SER**, cause 2 danos a um dos seus combatentes imediatamente.



Embora utilize dois nomes, Rosencrantz e Guildenstern é um único combatente.



- ▶ Enquanto o lado **SER** estiver virado para cima, compre 1 carta adicional sempre que fizer uma ação de manobra.
- ▶ Enquanto o lado **NÃO SER** estiver virado para cima, adicione +2 ao valor de todos os ataques do Hamlet. (Seu ajudante não recebe este bônus).



TITÂNIA: MÁGICA DAS FADAS

Titânia usa seu glamour para tecer sua fantástica magia das fadas. No começo do jogo, embaralhe suas **6 cartas de glamour** e coloque-as ao lado do seu baralho de ação. No começo de cada um dos seus turnos (incluindo o primeiro), se você não tiver uma carta de glamour virada para cima, vire a carta do topo do baralho de glamour. Seus efeitos ficam ativos enquanto a carta ficar virada para cima.

Suas cartas de glamour só podem ser descartadas por efeitos das *suas* cartas de ação. Quando você descartar um glamour, coloque-a em sua pilha de descarte. As cartas de glamour em sua pilha de descarte não possuem efeito algum. Não vire uma nova carta de glamour até o começo do seu próximo turno.

Se seu baralho de glamour ficar sem cartas, **não** embaralhe as cartas de glamour descartadas. As cartas de glamour só retornam ao seu baralho através de efeitos em suas cartas de ação.

GLAMOUR DO CIÚME

Quando Titânia ou Oberon forem atacados, antes de jogar uma carta, eles podem trocar de espaço. Se o fizer, esse outro combatente se torna o defensor.



SHAKESPEARE: PENTÂMETRO IÂMBICO

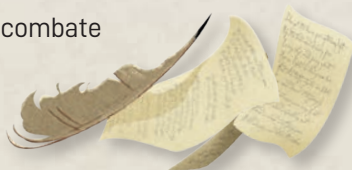


O Bardo está criando outra fala memorável. Sempre que Shakespeare ou seus Atores usarem uma carta de ação para atacar ou defender, ao invés de descartá-la, coloque-a virada para cima em sua frente para adicioná-la à **fala** que está compondo. Cartas em sua fala devem ser colocadas da esquerda para a direita *na ordem em que você as jogou* (cartas utilizadas para reforçar, ou descartadas por algum efeito, são colocadas em sua pilha de descarte normalmente, **não** adicionadas à sua fala).

As cartas listam a quantidade de sílabas em seu nome e possuem um **efeito especial de conclusão** na parte inferior. Sempre que você adicionar uma carta à sua fala, conte quantas sílabas ela tem, no total:

- ▷ Se sua fala tiver **menos que 10** sílabas, nada acontece.
- ▷ Se sua fala tiver **exatamente 10** sílabas:
 1. Leia sua fala em voz alta (o nome de cada carta, sequencialmente) como um ator renomado faria. Este é o seu momento de brilhar! Regozije!
 2. Resolva o **efeito de conclusão** da **última carta** da sua fala.
 3. Coloque todas as cartas da sua fala em sua pilha de descarte.
- ▷ Se sua fala tiver **mais do que 10** sílabas, coloque todas as cartas da sua fala em sua pilha de descarte sem resolver nenhum efeito de conclusão.

Após descartar sua fala, a próxima carta de combate que você jogar iniciará uma nova fala.



QUANTIDADE DE SÍLABAS

EFEITO DE CONCLUSÃO



EXEMPLO

No turno do Shakespeare, ele ataca a Titânia, jogando a carta **Puna Todos**. Após o ataque, ele adiciona a carta à sua fala.

Como agora a fala tem 10 sílabas, ele recita: **“És tu, Brutus? Pena, puna todos!”**. O efeito de conclusão em **Puna Todos** lhe permite comprar 1 carta imediatamente. Depois, ele descarta todas as 3 cartas da sua fala para que possa começar uma nova com a próxima carta que jogar.



Efeitos de conclusão são resolvidos **apenas** quando concluir uma fala. Ao concluir uma fala, resolva o efeito de conclusão da última carta, mesmo se os outros efeitos dessa carta tiverem sido cancelados. **Não** resolva nenhum outro efeito dessa carta e em nenhuma outra carta da sua fala.



CRÉDITOS

Em verdade, *Unmatched* é nossa rosa por outro nome, e foi restaurado a partir do *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.

Design do Baralho do Shakespeare: Jonathan Guberman

Design do Baralho das Irmãs Estranhas: Jason Viddal

Designs dos baralhos de Hamlet e da Titânia: Noah Cohen, Rob Daviau, Justin D. Jacobson e Brian Neff

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

Design Gráfico: Jason Taylor, Lindsay Daviau e Ian Reed

Ilustração da Capa e das Cartas: Zoë van Dijk

Ilustração do Tabuleiro: Nastya Lehn

Edição das Regras: Jerff Fraser

Gerenciamento do Projeto: Brian Neff

Marketing: Suzanne Sheldon

Edição brasileira: MeepleBR

Editor: Renato J. Lopes

Tradutor: João José Gois

Revisão: Romir G. E. Paulino e João Vitor Santiago

Diagramação: Kaique Messias

Glyp Games LTDA.

Rua Manoel Pires de Moraes, 18. Jardim Brasil, Embu-Guaçu/SP.

CNPJ: 53.273.552/0001-30.

SAC: atendimento@meeplebr.com

meeplebr.com

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

©2023 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.

©2025 IELLO SAS para a versão brasileira. Direitos para este território e este idioma administrados pela IELLO. IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341 - 54180 Hellecourt, França
iellogames.com

Produzido em Jiaxing, China por Whatz Games
Imagens meramente ilustrativas.

