

CONTEÚDO

4 MINIATURAS DE HERÓIS



90 CARTAS DE AÇÃO



5 MARCADORES DE VIDA



4 CARTAS DE PERSONAGEM



6 FICHAS DE AJUDANTE



1 TABULEIRO DUPLA FACE COM 2 CAMPOS DE BATALHA



EREDIN

- ▷ 30 cartas de ação
- ▷ 1 miniatura de herói: Eredin Vermelhos
- ▷ 1 carta de personagem: Eredin
- ▷ 4 fichas de ajudante Cavaleiros Vermelhos
- ▷ 1 marcador de vida

YENNEFER E TRISS

- ▷ 30 cartas de ação
- ▷ 1 miniatura de herói: Yennefer
- ▷ 1 miniatura de herói: Triss
- ▷ 2 cartas de personagem: Yennefer e Triss
- ▷ 1 ficha de ajudante Yennefer e Triss
- ▷ 2 marcadores de vida

PHILIPPA

- ▷ 30 cartas de ação
- ▷ 1 miniatura de herói: Philippa
- ▷ 1 carta de personagem: Philippa
- ▷ 1 ficha de ajudante Dijkstra
- ▷ 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.

REGRAS ESPECIAIS PARA ESTA CAIXA



YENNEFER E TRISS: HEROÍNAS RIVALS

O universo do jogo The Witcher é repleto de decisões difíceis. No começo da partida, escolha se você quer jogar com Yennefer ou com Triss como sua heroína. A outra combatente se torna sua ajudante. Utilize a miniatura apropriada e vire a ficha de ajudante para seu lado apropriado. Guarde a outra miniatura e carta de personagem na caixa do jogo. Independente de qual combatente você escolha como sua heroína, elas tem 14 pontos de vida iniciais; a outra combatente tem 6 pontos de vida iniciais.



YENNEFER: FEITICEIRA DE VENGEBERG

Se Yennefer for sua heroína, ela pode usar magia para ter energia praticamente infinita. Quando ela ataca, durante o passo de efeito **INSTANTÂNEO**, você pode **REFORÇAR** o ataque. Descarte uma carta da sua mão e adicione seu valor de reforçar ao valor de ataque da carta. Este efeito não pode ser cancelado. Se sua carta de ataque também tiver um efeito **INSTANTÂNEO**, você escolhe a ordem em que irá resolvê-los. Você **não pode** utilizar esta habilidade ao atacar com a Triss.

TRISS: A DESTEMIDA MERIGOLD

Se Triss for sua heroína, ela pode manusear magias mortais mesmo quando parece não saber o que está fazendo. Depois que Triss jogar uma tática, resolva o efeito da tática; depois, escolha um combatente adjacente e cause 2 pontos de dano a ele. Este efeito é obrigatório e não afeta somente os combatentes do oponente. Você **não pode** utilizar esta habilidade quando Yennefer joga uma tática.

EREDIN: REI DA CAÇADA SELVAGEM

Eredin comanda os Cavaleiros Vermelhos. Quando todos os seus Cavaleiros Vermelhos forem derrotados, ele fica **ENFURECIDO**. Enquanto estiver Enfurecido, adicione +1 ao valor de todas as suas cartas de ataque e defesa jogadas, e seu valor de movimento se torna 3. Muitas de suas cartas possuem um efeito mais forte caso ele esteja Enfurecido ao jogá-las.

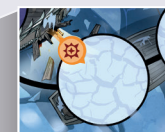
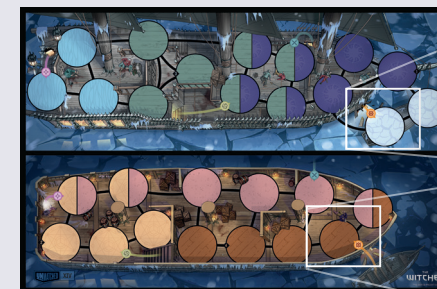


PHILIPPA: DOIS PASSOS A FRENTE

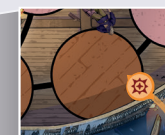
Philippa é uma feiticeira poderosa e ainda mais perigosa agindo como maquinadora. Ela nunca é surpreendida. Ao final do seu turno, você pode comprar até ter uma mão de 4 cartas. Você não é obrigado a usar sua habilidade. Se o fizer, compre cartas até que você fique com no máximo 4 cartas. Se você já tiver 4 ou mais cartas na mão, você não poderá usar a habilidade dela.

CAMPO DE BATALHA NAGLFAR: CONVÉS SUPERIOR E INFERIOR

Construído com os cabelos e unhas dos falecidos, esse temido dracar foi capitaneado por Eredin. No mapa **XIV**, os combatentes podem se mover entre os dois conveses do navio. No campo de batalha, os caminhos coloridos levam a ícones que possuem correspondentes na outra parte do mapa. Os dois espaços conectados pelos ícones correspondentes são considerados adjacentes para todos os fins. Combatentes podem se mover e atacar através dos caminhos coloridos normalmente.



Espaços conectados pelos ícones iguais são considerados adjacentes para todos os fins.



TÁTICAS CONSTANTES

Todos os heróis possuem um grupo de cartas de “tática constante” em seu baralho. Ao jogar uma, resolva o efeito normal como sempre. Depois, deixe a carta virada para cima em sua frente em vez de descartá-la. Cada tática constante tem um efeito constante que continua ativo até que ela seja descartada.

Táticas constantes possuem uma condição para serem descartadas. Você só verifica essa condição ao final do seu turno. Se a condição for cumprida em outro momento, como no turno do seu oponente, mas ao final do seu turno este não for mais o caso, você não descarta a tática.

EXEMPLO: Ao jogar a carta Polimorfia, coloque Philippa em qualquer espaço. No início de cada um dos seus turnos enquanto a tática estiver em jogo, o valor de movimento dela é 5. Ao final do seu turno, veja se há algum combatente oponente na zona dela. Se houver ao menos um combatente oponente na zona dela, a tática continua em jogo. Caso contrário, descarte-a.



Cada herói só pode ter uma tática constante por vez. Se você jogar uma segunda tática constante, descarte a tática constante atualmente ativa. Quando uma tática constante é descartada, ela vai para a sua pilha de descartes como sempre.



CRÉDITOS

Unmatched é nosso plano secreto para controlar o reino 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.

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: Brick Alexander
Conceitos das Cartas: Brick Alexander
Ilustração das Cartas do Eredin: Bailie Rosenlund
Ilustração das Cartas da Yennefer e Triss: Eliza Bolli
Ilustração das Cartas da Philippa: Logan Lubera
Ilustração do Campo de Batalha Naglfar: Garrett Kaida
Ilustração do Campo de Batalha Ruas de Novigrad: Nastya Lehn
Gerenciamento do Projeto: Brian Neff
Marketing: Suzanne Sheldon

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

Edição brasileira: MeepleBR
Editor: Renato J. Lopes
Tradutor: João José Gois
Revisores: Romir G. E. Paulino, João Vitor Santiago e Dayana Estevam
Diagramação: Isabela Ferreira

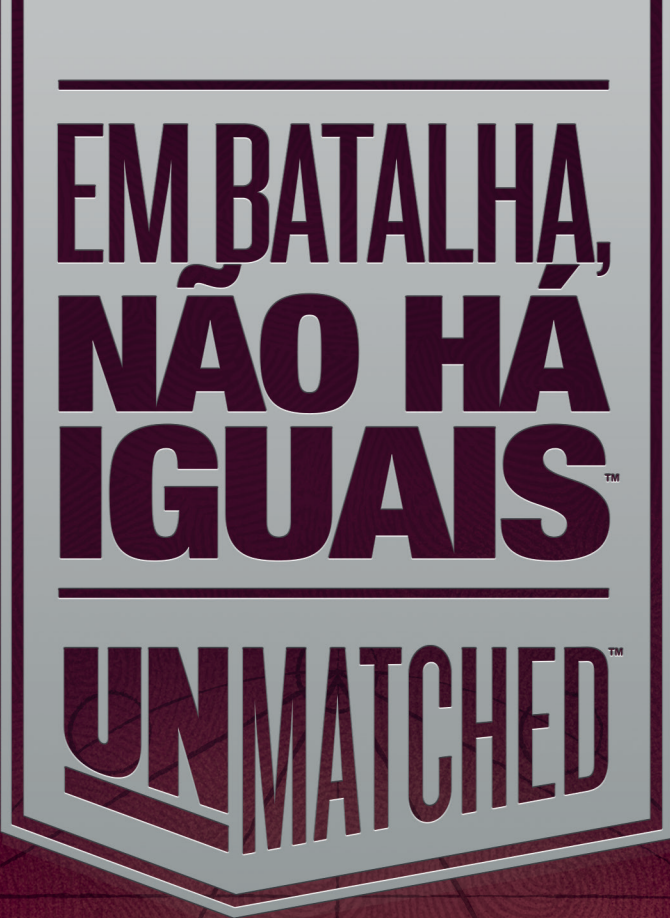
©2024 CD PROJEKT S.A. Todos os direitos reservados. CD PROJEKT, CD PROJEKT, o logo CD PROJEKT, The Witcher e o logo The Witcher são marcas e/ou marcas registradas da CD PROJEKT S.A. nos Estados Unidos e/ou outros países. O jogo The Witcher é ambientado no universo criado por Andrzej Sapkowski em sua série de livros.

©2024 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 em Português do Brasil. Os direitos para este território e este idioma são administrados pela IELLO. IELLO - 9, avenue des Erables, lot 341 - 54180 Heillecourt, França | iellogames.com

Glyp Games LTDA. Rua Manoel Pires de Moraes, 18, Jardim Brasil, Embu-Guaçu/SP, CEP 06900-505 - CNPJ: 53.273.552/0001-30 | meeplebr.com

Produzido em Jiaying, China por Whatz Games. Imagens meramente ilustrativas. ATENÇÃO! Não é adequado para crianças com menos de 3 anos por conter partes pequenas. Perigo de Asfixia.



THE
WITCHER[®]
A QUEDA DOS REINOS



REGRAS DA CAIXA