

CONTEÚDO

3 MINIATURAS DE HERÓIS



96 CARTAS DE AÇÃO



5 MARCADORES DE VIDA



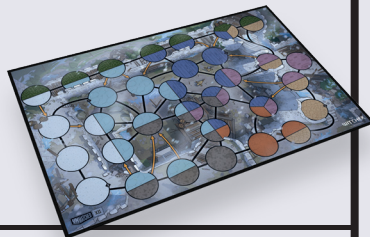
3 CARTAS DE PERSONAGEM



4 FICHAS DE AJUDANTE



1 TABULEIRO DUPLA FACE COM 2 CAMPOS DE BATALHA



GERALT DE RÍVIA

- ▷ 36 cartas de ação (incluindo 12 equipamentos)
- ▷ 1 miniatura de herói: Geralt
- ▷ 1 carta de personagem: Geralt
- ▷ 1 ficha de ajudante: Dandelion
- ▷ 2 marcadores de vida

CIRI

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

LICHE ANCIÃO

- ▷ 30 cartas de ação
- ▷ 1 miniatura de herói: Liche
- ▷ 1 carta de personagem: Liche
- ▷ 2 fichas de ajudante: Lobo
- ▷ 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



GERALT DE RÍVIA: SEMPRE A POSTOS

Como todo bom bruxo, Geralt sempre tem a ferramenta certa para o trabalho. Algumas cartas do Geralt são **cartas de equipamento**. Existem três tipos de equipamento, duas cartas de cada tipo e duas cópias de cada carta.

No começo do jogo, personalize seu baralho adicionando **um equipamento de cada tipo**. Adicione as **duas cópias** de cada um dos equipamentos escolhidos ao seu baralho. Guarde os outros equipamentos na caixa do jogo, pois eles não serão utilizados. Depois, embaralhe todas as suas cartas e comece o jogo. Você tem que ter 30 cartas no seu baralho.

ARMA

ARMADURA

POÇÃO



OU



OU



OU



CIRI: FONTE

Ciri é uma Fonte, possuidora de um poder magnífico, mas muitas vezes incontrolável. Algumas cartas dela são cartas de Fonte, representadas pelo ícone no banner da carta.

Cartas de Fonte da Ciri possuem dois efeitos com números dentro dos ícones da Fonte. Ao resolver essas cartas, conte o número de cartas da Fonte em sua pilha de descartes. Resolva o efeito com o maior número que seja igual ou menor que a quantidade de cartas da Fonte em sua pilha de descarte. Você não pode optar por resolver o efeito com o menor número. Se você tiver menos cartas da Fonte em sua pilha de descartes do que o menor número, não resolva efeito nenhum.

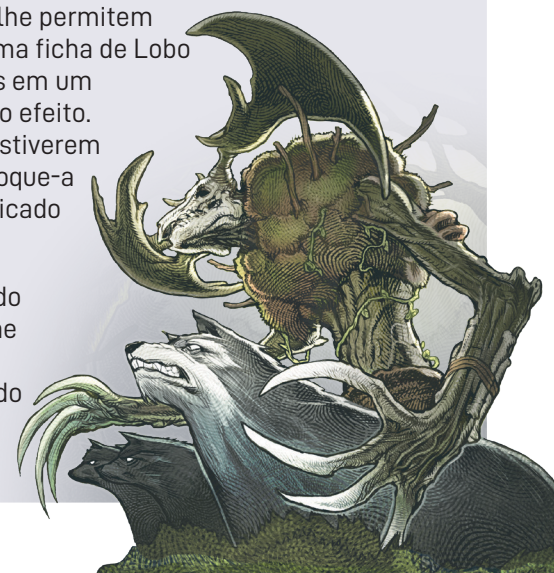
Se você tiver 7 ou mais cartas da Fonte em sua pilha de descartes, os efeitos nas suas cartas não podem ser cancelados.

LICHE ANCIÃO: CORAÇÃO DA FLORESTA

Diferente da maioria dos heróis, o Liche Ancião tem um valor de movimento diferente dos Lobos, seus ajudantes. Se você REFORÇAR seu movimento, some o valor do reforço aos valores de movimento dos seus respectivos combatentes como sempre. Por exemplo se você REFORÇAR seu movimento por 2, você poderia mover o Liche Ancião em até 3 espaços e cada um dos seus Lobos em até 5 espaços.

Alguns dos efeitos do Liche Ancião lhe permitem invocar um Lobo. Se você tiver alguma ficha de Lobo fora do tabuleiro, coloque uma delas em um espaço vazio conforme indicado pelo efeito. Se todas as suas fichas de Lobo já estiverem no tabuleiro, escolha uma delas e coloque-a em qualquer espaço vazio como indicado pelo efeito.

O bônus para a habilidade especial do Liche Ancião só é aplicado se o Liche Ancião tiver atacado neste turno. Ele não ativa se o ataque foi realizado por um Lobo.



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 **Força da Alcateia** do Liche Ancião você invoca um Lobo na Zona do Liche. No início de cada um dos seus turnos enquanto a tática estiver em jogo, o Liche recupera 1 ponto de vida. Ao final do seu turno, veja se tem algum Lobo na zona do Liche. Se houver ao menos um Lobo na zona do Liche, a tática continua em jogo. Caso contrário, descarte-a.

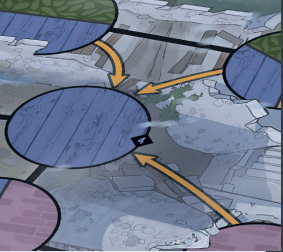


Cada herói só pode ter uma tática constante por vez. Se você jogar uma segunda tática constante, descarte a tática constante atualmente ativa. Quando uma tática constante é descartada, ela vai para a sua pilha de descartes como sempre.

CAMPO DE BATALHA: KAER MORHEN: CAMINHOS DE VIA ÚNICA

A fortaleza da Escola do Lobo, o mapa **XII** apresenta caminhos de via única, representados pelas setas de cor laranja com uma única direção. Combatentes só podem se mover entre os espaços conectados por um caminho de via única na direção da seta. Isto inclui os movimentos cedidos por efeitos de cartas. Contudo, os espaços conectados por um caminho de via única ainda são considerados adjacentes e eles não impactam na definição sobre os combatentes estarem na mesma zona ou não. Além disso, eles não limitam os efeitos que lhe permitem colocar um combatente em um espaço.

NOTA Miniaturas grandes podem se mover para as duas direções de um caminho de via única (esta caixa não tem uma miniatura grande.).



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 | ellogames.com

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

Produzido em Jiaxing, 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[®]
AÇO & PRATA



REGRAS DA CAIXA