

UNMATCHED
AVENTURAS
INSTRUÇÕES



RESTORATION
GAMES

No. UMA01

Contos FANTÁSTICOS

REÚNA SEUS HERÓIS PARA
DETER ESSA AMEAÇA SOMBRIA!

DARREN RECKNER
JASON HAGER



CONTEÚDO: UNMATCHED AVENTURAS CONTOS FANTÁSTICOS

2 MINIATURAS DE VILÃO



8 FICHAS DE ALIEN/PERRIÇÃO



19 CARTAS DE AÇÃO DE VILÃO



2 MARCADORES DE VIDA "DUPLOS" DE VILÃO



6 MARCADORES DE VIDA DE LACAO



45 CARTAS DE AÇÃO DE LACAO



6 FICHAS DE LACAO



1 MARCADOR DE AMEAÇA



6 FICHAS DE TEIA



6 FICHAS DE ACIDO



4 FICHAS DE PONTE



4 FICHAS DE INVASÃO



4 MARCADORES DE ORDEM DE JOGADOR



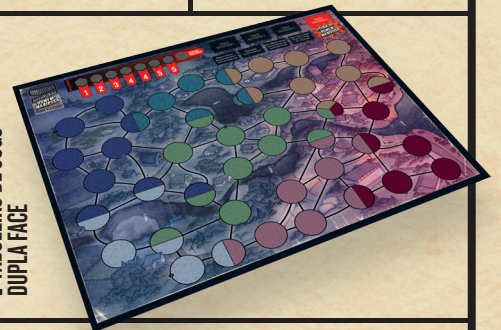
22 CARTAS DE INICIATIVA



12 CARTAS DE EVENTO FANTÁSTICO



1 TABULEIRO DE JOGO DUPLA FACE



22 CARTAS DE INICIATIVA

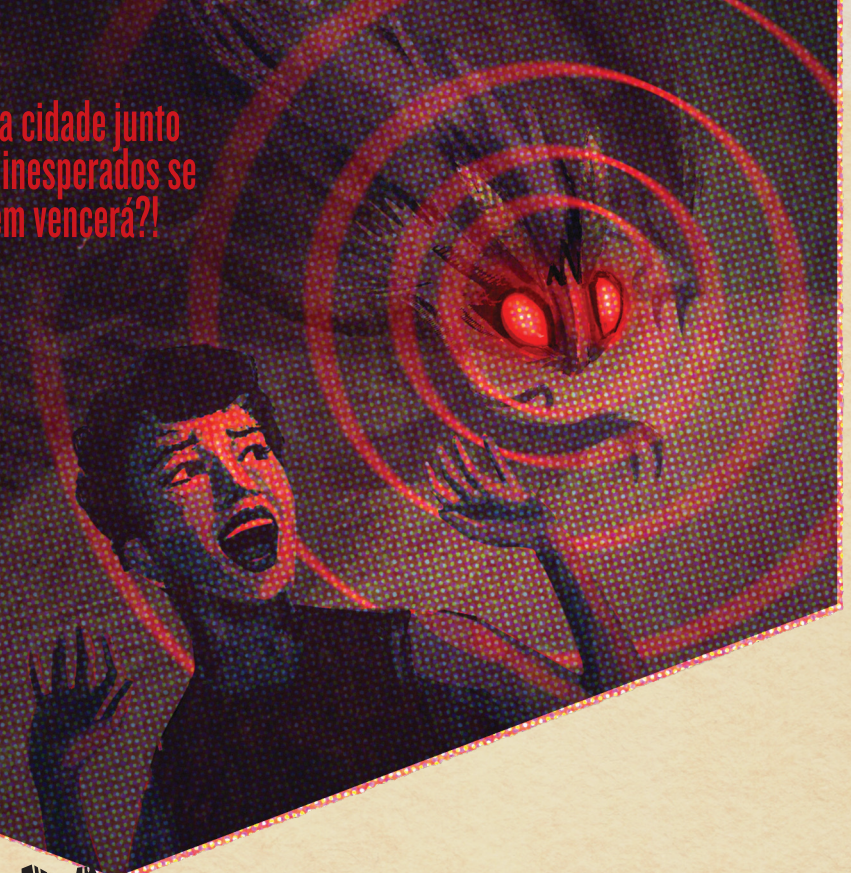
- ▷ 2 Cartas de Vilão
- ▷ 6 cartas de Lacao
- ▷ 4 cartas de Invasão
- ▷ 4 cartas de Jogador
- ▷ 3 cartas de Feromônio Estranho
- ▷ 3 cartas O Sapo de Loveland Ataca Novamente

8 BARALHOS DE AÇÃO DO INIMIGO

- ▷ 10 cartas do Homem-Mariposa
- ▷ 9 cartas do Invasor Marciano
- ▷ 8 cartas da Formiga Rainha
- ▷ 8 cartas da Gosma
- ▷ 8 cartas do Demônio de Jersey
- ▷ 8 cartas do Sapo de Loveland
- ▷ 6 cartas do Macaco-Gambá
- ▷ 7 cartas da Tarântula

Um vilão aterroriza e leva o caos para a cidade junto com seus lacaios. Um grupo de heróis inesperados se junta para combater esta ameaça. Quem vencerá?!

CONTOS FANTÁSTICOS combina inimigos clássicos dos quadrinhos e lendas locais de meados do século 20. Escolha o vilão! Escolha os lacaios! Salve o mundo!



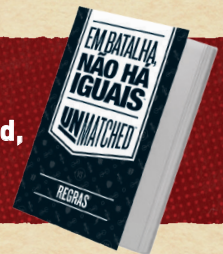
VISÃO GERAL

Unmatched Aventuras é um jogo independente que usa as regras básicas e os heróis de Unmatched de um jeito completamente diferente.

Usando essas regras cooperativas, até quatro heróis trabalharão juntos para derrotar um vilão controlado pelo jogo. Você pode usar os heróis desta caixa ou misturar os heróis de quaisquer outros produtos da linha Unmatched (você também pode usar os heróis desta caixa em partidas competitivas de Unmatched!).

REGRAS BÁSICAS

A menos que essas regras explicitamente digam o contrário, todas as regras de Unmatched seguem inalteradas. Se você não estiver familiarizado com as regras básicas de Unmatched, leia o outro livro de regras desta caixa para aprender como se joga a versão competitiva do jogo.



Esta caixa traz dois vilões: **Homem-Mariposa** e **Invasor Marciano**, cada um com seus objetivos particulares. Sempre que o vilão completar um objetivo, as coisas ficam mais difíceis para os heróis. Enquanto isso, os lacaios do vilão ameaçam os heróis com seus próprios ataques. Se o vilão concluir todos os seus objetivos, os heróis perdem!

Unmatched Aventuras é um jogo cooperativo. Os jogadores precisam conversar sobre suas cartas, coordenar e planejar seus turnos. Caso preferiram, os jogadores podem deixar suas cartas já reveladas na mesa.

VENCENDO E PERDENDO

Os jogadores vencem se derrotarem o vilão, reduzindo a vida dele para zero.

Os jogadores perdem se o vilão alcançar seu objetivo quatro vezes **ou** se os combatentes de todos os jogadores forem derrotados (tanto os heróis quanto os ajudantes).

PREPARAÇÃO

NOTA *O Invasor Marciano é mais difícil de derrotar do que o Homem-Mariposa. Recomendamos que jogue contra o Homem-Mariposa em sua primeira partida.*

1. Escolha um vilão e faça o seguinte:

- ▷ Posicione o tabuleiro de jogo com o lado do vilão escolhido virado para cima.
- ▷ Posicione o marcador de ameaça no primeiro espaço da trilha de ameaça.
- ▷ Embaralhe o baralho de ação do vilão.
- ▷ Ajuste os pontos de vida iniciais do vilão de acordo com a quantidade de jogadores (**10** por jogador).
- ▷ Coloque a miniatura do vilão no espaço inicial **5**.

2. Escolha uma quantidade de lacaios igual à quantidade de jogadores. Você pode sorteá-los usando as cartas de iniciativa ou escolher exatamente quais deseja enfrentar. Prepare cada laçao da seguinte forma:

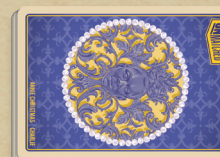
- ▷ Embaralhe o baralho de ação do laçao.
- ▷ Ajuste os pontos de vida do laçao em **10**.
- ▷ Coloque a ficha do laçao em qualquer espaço vazio adjacente ao vilão.
- ▷ Se estiver jogando com os lacaios Tarântula ou A Gosma, crie uma reserva de fichas de teia ou de ácido respectivamente.

3. Cada jogador escolhe um herói, posiciona-o em um espaço inicial vazio e o prepara seguindo as regras básicas de Unmatched.

4. Cada jogador pega o marcador de ordem do jogador correspondente ao espaço inicial do seu herói (1-4).

5. Pegue as cartas de iniciativa para o vilão, lacaios e jogadores em jogo, e embaralhe-os para criar o baralho de iniciativa. Deixe-o perto do tabuleiro.

ATENÇÃO *Se estiver jogando com os lacaios Sapo de Loveland ou a Formiga Rainha, não inclua as três cartas de iniciativa Sapo de Loveland Ataca Novamente ou as cartas de iniciativa Feromônio Estranho da Formiga Rainha. Essas cartas serão adicionadas ao baralho de iniciativa no decorrer da partida.*



04

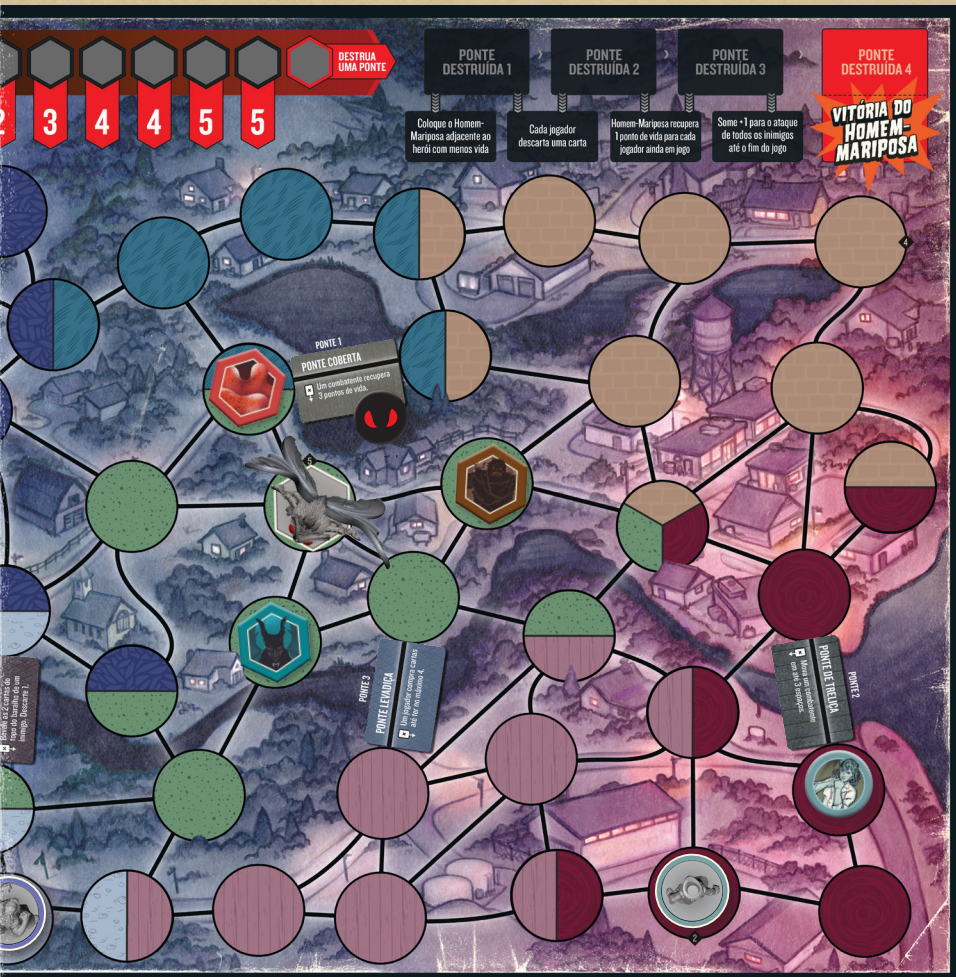
HOMEM-MARIPOSA

ARAUTO DA PERDIÇÃO!

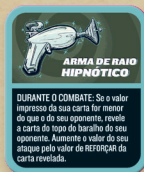
- ▷ Posicione aleatoriamente as **4** fichas de ponte, nos espaços de ponte, com seu efeito virado para cima.
- ▷ Coloque **1** ficha de perdição na ponte **1** (os números das pontes estão impressos no tabuleiro de jogo perto dos espaços das fichas).

PREPARAÇÃO ADICIONAL





05



Você pode dificultar o jogo usando as cartas de Evento Fantástico. Saiba mais na página 15.

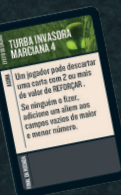
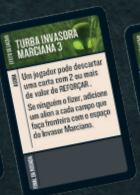
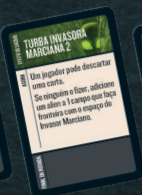
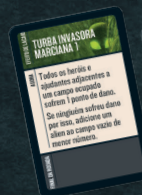
INVASOR MARCIANO

O TERROR DO ESPAÇO!

- ▶ Embaralhe as cartas de invasão no baralho de iniciativa de acordo com a quantidade de jogadores, como indicado. Ou seja, com 1 jogador, você usaria apenas a carta "Turba Invasora 1"; com 2 jogadores você usaria as cartas "Turba Invasora 1" e "Turba Invasora 2"; com 4 você usaria todas as quatro cartas de invasão.
- ▶ Vire as 4 fichas de invasão para baixo, embaralhe-as e coloque-as aleatoriamente nos quatro espaços de invasão no topo do tabuleiro.



PREPARAÇÃO ADICIONAL



INIMIGOS

Em Contos Fantásticos, inimigos são combatentes controlados pelo jogo. Eles possuem algumas regras especiais.

VILÕES E LACAIOS

O **inimigo** principal é chamado de **vilão**, já os outros inimigos são chamados de **lacaio**. Ele são parecidos com os heróis e ajudantes controlados pelos jogadores, mas efeitos que explicitamente se refiram aos “heróis” ou “ajudantes” **não** afetam os vilões nem os lacaios. Efeitos que se referem aos “combatentes” afetam os inimigos normalmente.



CARTAS DE AÇÃO

Cada inimigo tem seu próprio baralho de cartas de ação. Todas as cartas de inimigo são versáteis e podem ser usadas para atacar ou defender. Diferente das cartas versáteis comuns, essas cartas possuem valores de ataque e defesa diferentes.

A maioria das cartas de ação de inimigo também possui efeitos. Alguns efeitos serão resolvidos quer a carta seja usada para ataque ou para defesa (informados em uma única caixa cinza). Outras possuem um efeito que só será resolvido se a carta for jogada para atacar (informados em duas caixas cinza separadas).

MOVIMENTO

Os inimigos podem se mover através de outros inimigos mas não através de heróis ou ajudantes. Alguns efeitos colocam um inimigo no “espaço inicial vazio mais próximo”. Coloque-o no espaço inicial mais próximo sem um combatente. Se ele já estiver em um espaço inicial, coloque-o em um outro espaço inicial.

MÃOS E DESCARTE DOS INIMIGOS

Os inimigos não possuem uma mão de cartas. Se um efeito fosse revelar ou permitir que um jogador olhasse a mão do inimigo, ou uma quantidade de cartas da mão dele, olhe a carta do topo do baralho dele em vez disso. Se um inimigo for forçado a descartar uma quantidade de cartas, aleatórias ou não, coloque essa quantidade de cartas do topo do baralho dele em sua respectiva pilha de descarte.

ANATOMIA DE UMA CARTA DE INIMIGO

A nome do vilão ou lacaio

B nome da carta

C valor de ataque e defesa



Ataque



Defesa

D valor de REFORÇAR

E efeito ao ser jogada (se houver)

F número de cópias no baralho

Em combate, o valor impresso de uma carta de inimigo é o valor de ataque se estiver atacando e o valor de defesa se estiver defendendo.

Se a carta estiver na “mão” ou no baralho do inimigo, use seu valor de ataque.



TRILHA DE AMEAÇA

Cada Vilão tem uma trilha de ameaça em seu tabuleiro que exhibe o quão próximo ele está de concluir seu objetivo. O marcador de ameaça identifica o progresso do vilão rumo ao seu objetivo, além de exibir o nível atual de ameaça. As cartas e os efeitos do inimigo dizem quando o marcador de ameaça deve ser avançado e em quantos espaços. Ao avançar o marcador na trilha, conte os espaços um de cada vez, ignorando os números impressos abaixo da trilha.

NÍVEL DE AMEAÇA

O nível de ameaça é um valor indicado pelo número impresso diretamente abaixo da posição atual do marcador de ameaça. Ocasionalmente, um efeito pedirá aos jogadores referenciarem o nível de ameaça, que é o seu valor atual.

FINAL DA TRILHA

Quando o marcador de ameaça chegar ao final da trilha de ameaça, o vilão cumpre seu objetivo (indicado nas regras especiais do vilão nas páginas 12-14). Ignore quaisquer espaços adicionais que o marcador de ameaça fosse avançar. Resolva o objetivo imediatamente. Depois, a menos que isso encerre o jogo, volte o marcador de ameaça para o primeiro espaço da trilha.

EXEMPLO: Ao final da rodada, o marcador de ameaça tem que avançar quatro espaços. Os jogadores o movem por dois espaços até o final da trilha, indicando que o Homem-Mariposa cumpriu seu objetivo. Como esta é apenas a primeira vez que o Homem-Mariposa cumpre seu objetivo, o jogo continua e o marcador de ameaça volta para o começo da trilha.

FICHAS

Os lacaios Tarântula e A Gosma adicionam fichas aos seus espaços. A Tarântula adiciona teias, já A Gosma adiciona ácido. Um espaço só pode ter **uma ficha de cada tipo**. Uma vez que uma ficha de teia ou ácido for colocada em um espaço, ela não pode ser removida ou reposicionada. Se um efeito for colocar uma dessas fichas e não houver nenhuma desse tipo na reserva, nada acontece. Os inimigos ignoram as fichas; apenas heróis e ajudantes são afetados por elas.



Teia: um herói ou ajudante que entrar em um espaço vazio com uma teia deve encerrar seu movimento. Ele pode se mover novamente com uma nova ação ou com um novo efeito. Um herói ou ajudante ignora o efeito da teia se houver um combatente aliado no espaço.



Ácido: um herói ou ajudante que entrar em um espaço vazio com uma ficha de ácido sofre 1 ponto de dano. Fichas de ácido não interrompem o movimento. Um herói ou ajudante ignora o efeito do ácido se houver um combatente aliado no espaço.

O JOGO

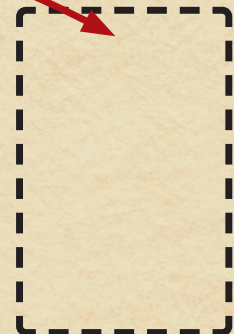
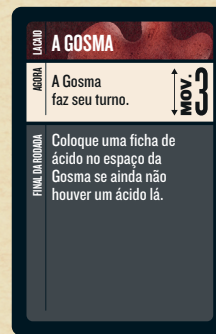
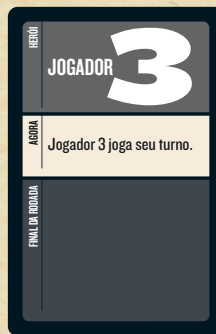
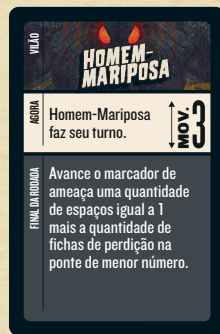
Contos Fantásticos é jogado em uma série de rodadas, com os jogadores e inimigos realizando turnos seguindo o baralho de iniciativa.

No começo de cada turno, revele a carta do topo do baralho de iniciativa e identifique a qual jogador ou inimigo ela pertence. Algumas cartas de iniciativa possuem efeitos que são resolvidos ao serem reveladas, e outras possuem efeitos que são resolvidos ao final da rodada. Sempre siga imediatamente o texto na seção **AGORA** se houver. Normalmente, isso faz com que um jogador ou inimigo jogue um turno. Após resolver, compre a próxima carta de iniciativa.

Sempre que uma nova carta de iniciativa for revelada, coloque-a à direita da carta anterior. Conforme a rodada avança, isto criará uma fileira de cartas viradas para cima.



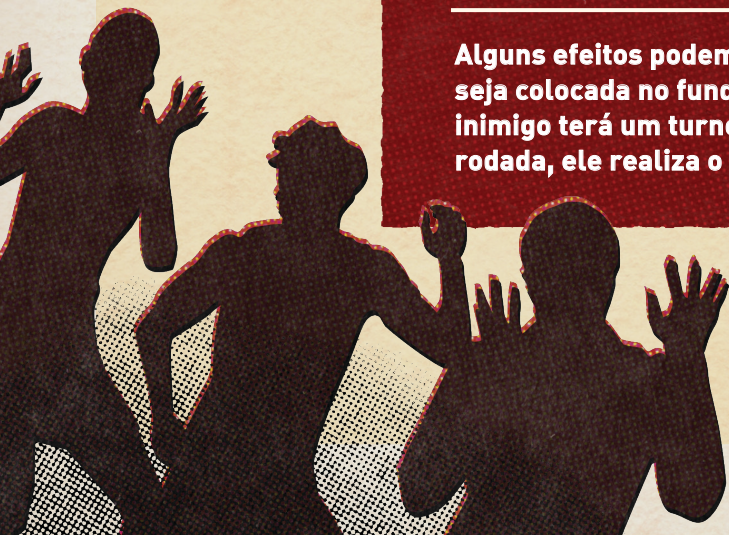
08



ATENÇÃO Sempre que um lacaio ou um jogador for derrotado, a carta de iniciativa correspondente será removida do jogo. Se ela já estiver revelada, apenas a remova da fileira. Caso contrário, remova-a do jogo na próxima vez que ela for revelada e revele a próxima carta imediatamente.

TURNOS ADICIONAIS DE INIMIGOS

Alguns efeitos podem fazer com que uma carta de iniciativa de inimigo seja colocada no fundo do baralho de iniciativa. Como resultado, esse inimigo terá um turno a mais nessa rodada. Se for o último turno da rodada, ele realiza o turno extra imediatamente.



TURNOS DOS JOGADORES

Quando a carta de iniciativa de um jogador for revelada, esse jogador joga seu turno. Ele joga normalmente, fazendo duas ações entre **Manobra**, **Tática** e **Ataque**.

ATAcando UM INIMIGO

Ao atacar um inimigo, jogue uma carta de ataque virada para baixo. Depois, jogue a carta do topo do baralho desse inimigo como uma carta de defesa virada para baixo. Revele as duas cartas ao mesmo tempo e resolva o combate normalmente. A carta do inimigo indica seu valor de defesa. Se houver um efeito na caixa com o valor de defesa, resolva-o (se um efeito estiver apenas na caixa do valor de ataque, não resolva-o).

Se o ataque do jogador causar dano de combate, reduza os pontos de vida do inimigo no marcador de vida dele. Resolva quaisquer efeitos **APÓS O COMBATE**. Por fim, coloque as cartas jogadas em suas respectivas pilhas de descarte.

Quando um inimigo for derrotado, remova sua miniatura ou ficha, seu marcador de vida e todas as suas cartas do jogo. Se a carta de iniciativa do inimigo já estiver revelada, remova-a agora, caso contrário, remova-a quando ela for revelada.



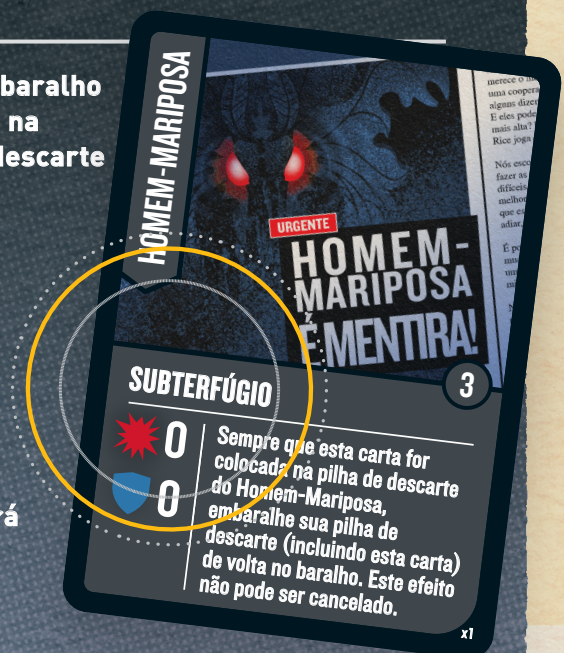
09

CARTAS DE SUBTERFÚGIO

Cada inimigo possui uma carta de Subterfúgio em seu baralho de cartas de ação. Sempre que esta carta for colocada na pilha de descarte do inimigo, embaralhe sua pilha de descarte (incluindo a carta de Subterfúgio) de volta no baralho.

O efeito de reembalhar na carta de Subterfúgio de um inimigo é sempre resolvido, mesmo se a carta for colocada no descarte do inimigo no meio de outro efeito. Ele não pode ser cancelado nem prevenido.

Se isto acontecer no meio do combate, embaralhe imediatamente o baralho do inimigo, mas não embaralhe a carta que o inimigo está utilizando no combate. Após a conclusão do combate, essa carta será descartada para criar uma nova pilha de descarte.



TURNOS DOS INIMIGOS

Diferente dos jogadores, os inimigos não fazem duas ações. No turno de um inimigo ele tentará atacar uma vez, se movendo o quanto for necessário para tal (um inimigo nunca ataca duas vezes no mesmo turno, mesmo se começar adjacente ao alvo).

DETERMINANDO UM ALVO

Determine qual herói ou ajudante será o alvo do inimigo, seguindo as seguintes etapas:

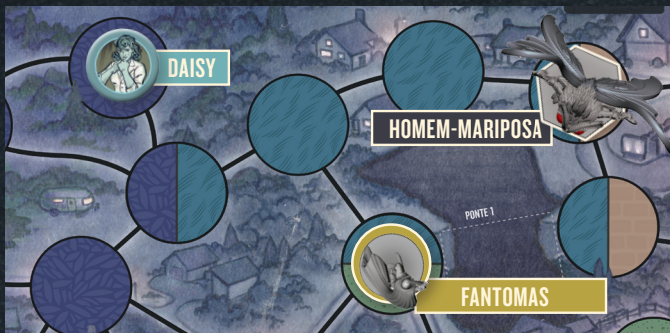
- 1. ALVO ADJACENTE:** se o inimigo estiver adjacente a um herói ou ajudante, ele atacará esse herói ou ajudante. Se o inimigo estiver adjacente a mais de um herói ou ajudante, os jogadores decidem quem será atacado pelo inimigo.
- 2. ALVO MAIS PRÓXIMO:** se não houver um alvo adjacente, o inimigo se moverá para atacar o alvo mais próximo que ele possa alcançar dentro do seu valor de movimento. Se houver várias rotas para chegar ao alvo mais próximo, ele utiliza a mais curta. Se houver um empate sobre quem é o alvo mais próximo, os jogadores escolhem. Se houver várias rotas mais curtas possíveis, os jogadores escolhem.
- 3. SEM ALVO:** se não houver um alvo dentro do seu valor de movimento, o inimigo não se move nem ataca. Em vez disso, avance o marcador de ameaça em **1**.

10

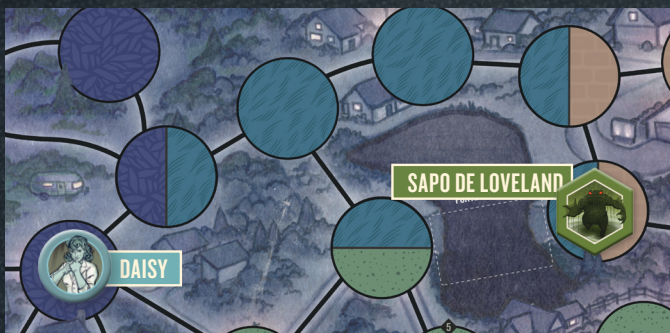


EXEMPLOS DE ALVO

EXEMPLO 1: no começo do seu turno, o Homem-Mariposa está adjacente ao Tesla e à Daisy. Como ambos estão adjacentes ao Homem-Mariposa, os heróis decidem quem será atacado.



EXEMPLO 2: o Homem-Mariposa não está adjacente a um combatente oponente, então ele irá se mover e atacar. O valor de movimento dele é 3. Fantomas está a 2 espaços de distância. Daisy está a 3 espaços de distância. Como Fantomas está mais próximo, o Homem-Mariposa se move 2 espaços para ficar adjacente a Fantomas e o ataca.



EXEMPLO 3: o Sapo de Loveland não está adjacente a um combatente oponente, então ele procura pelo alvo mais próximo. Seu valor de movimento é 3, mas o combatente oponente mais próximo está a 4 espaços de distância, então ele não se move. A trilha de ameaça avança em 1 e o Sapo de Loveland encerra seu turno.

ATAQUES DO INIMIGO

Quando um inimigo ataca um combatente, coloque a carta do topo do baralho do inimigo na mesa virada para baixo. Depois, o defensor pode escolher uma carta de defesa da sua mão e jogá-la virada para baixo na frente dele (tem que ser uma carta que o defensor possa usar). Por fim, revele as duas cartas ao mesmo tempo e resolva o ataque.

A carta do inimigo indica seu valor de ataque. Se a carta tiver um efeito, resolva-o. Depois, resolva o combate normalmente. Coloque as cartas jogadas em suas respectivas pilhas de descarte.

ELIMINAÇÃO DE JOGADOR

Um jogador só é eliminado quando todos os seus combatentes forem derrotados. Caso contrário, ele joga seu turno com o combatente que ainda tenha disponível. Quando um jogador é eliminado, remova sua carta de iniciativa. Se ela já estiver revelada, remova-a agora; caso contrário, remova-a quando for revelada. Depois, continue jogando. Jogadores eliminados não são afetados pelos efeitos inimigos.

FINAL DA RODADA

Depois que a última carta do baralho de iniciativa for jogada e todos os combatentes jogaram seus turnos, resolva os efeitos de final da rodada (na parte inferior das cartas de iniciativa) um de cada vez, da esquerda para a direita (algumas cartas não possuem efeitos). Depois, embaralhe as cartas de iniciativa e comece a nova rodada.

ATENÇÃO Os lacaios Sapo de Loveland e Formiga Rainha podem adicionar novas cartas ao baralho de iniciativa. Essas novas cartas são adicionadas quando as cartas de iniciativa forem embaralhadas, após todos os efeitos de final de rodada serem resolvidos.



FIM DE JOGO

O jogo termina quando os jogadores vencerem (derrotando o vilão) ou quando os jogadores perderem (por causa do vilão ter cumprido seu objetivo quatro vezes ou por causa de todos os combatentes dos jogadores terem sido derrotados).



REGRAS ESPECIAIS

HOMEM-MARIPOSA

PONTES

Cada ponte age como uma conexão entre os dois espaços adjacentes a ela, como indicado pela linha na ficha. Os combatentes podem se mover ou atacar através da ponte entre dois espaços normalmente. Uma ficha de ponte não é um espaço separado; os combatentes não podem parar em cima de uma ponte.

O Homem-Mariposa destruirá a ponte de menor número sempre que o marcador de ameaça chegar no final da trilha de ameaça (os números das pontes estão impressos no tabuleiro perto dos espaços das fichas).

FICHAS DE PERDIÇÃO

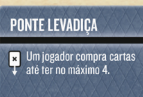
Uma ponte pode ter até 8 fichas de perdição. Se um efeito colocar perdição e não houver fichas suficientes, os jogadores colocam quantas forem possíveis. Depois, avance o marcador de ameaça na trilha de ameaça **1** espaço para cada ficha que não foi possível colocar.



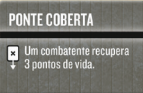
ATIVANDO UMA PONTE

Após um jogador completar uma ação de manobra, ele pode descartar uma carta para ativar uma ponte adjacente a um dos seus combatentes. Apenas uma ponte pode ser ativada em uma ação. Se seus combatentes estiverem adjacentes a mais de uma ponte, ele escolhe qual ponte ativar. Ativar uma ponte resolve seu efeito **e** remove fichas de perdição dela (veja abaixo). Usar o efeito da ponte é opcional.

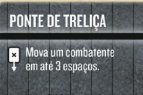
12



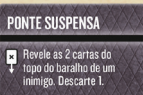
Ponte Levadiça: escolha um jogador. Ele compra cartas até ter 4 cartas na mão (ele pode comprar menos cartas se quiser).



Ponte Coberta: escolha um combatente. Ele recupera até 3 pontos de vida (um combatente derrotado não pode ser recuperado desta maneira).



Ponte de Trelança: escolha um combatente (inimigo ou aliado). Mova esse combatente em até 3 espaços.



Ponte Suspensa: escolha um inimigo que ainda esteja em jogo. Olhe as 2 cartas do topo do seu baralho. Descarte uma e coloque a outra de volta no topo do baralho.

REMOVENDO FICHAS DE PERDIÇÃO

Quer o jogador tenha usado o efeito da ponte ou não, ele pode remover uma quantidade de fichas de perdição da ponte igual ao valor de REFORÇAR da carta que ele descartou. Isto dificultará a vida do Homem-Mariposa na busca por seu objetivo.



OBJETIVO: DESTRUIR PONTES

O objetivo do Homem-Mariposa é destruir pontes. Ao final de cada rodada, a habilidade da carta de iniciativa dele é resolvida e avança o marcador de ameaça. Avance a ameaça em um espaço mais um espaço adicional para cada ficha de perdição na ponte de menor número. Quando o marcador de ameaça chegar no último espaço da trilha, o Homem-Mariposa cumpre seu objetivo e destrói a ponte de menor número. Ele não precisa estar adjacente à ponte. Ignore quaisquer espaços adicionais que o marcador de ameaça fosse alcançar.

Quando o Homem-Mariposa destrói uma das três primeiras pontes, resolva a ponte destruída da seguinte forma:

1. Mova os marcadores de perdição na ponte destruída para a próxima ponte de menor número.
2. Remova a ficha da ponte destruída e coloque-a no espaço de "ponte destruída" mais à esquerda perto da trilha de ameaça.
3. Resolva os dois efeitos abaixo desse espaço de ponte destruída, como indicado pelas linhas conectadas.
4. Posicione o marcador de ameaça no primeiro espaço da trilha de ameaça.

Quando uma ponte for destruída, os espaços de cada lado não estão mais conectados; os combatentes não podem mais se mover entre eles ou atacar através deles com um combatente corpo-a-corpo (combatentes à distância ainda podem atacar os espaços que estiverem na mesma zona normalmente).

Se o Homem-Mariposa destruir a **quarta ponte**, os heróis perdem!



EXEMPLO: ao final da rodada, existem 3 fichas de perdição na ponte 1. A habilidade do Homem-Mariposa é resolvida na trilha de iniciativa e o marcador de ameaça avançou 4 espaços (1 espaço mais um para cada ficha de perdição na ponte). Isto move o marcador de ameaça até o final da trilha de ameaça. As três fichas de perdição são movidas para a ponte 2. A ponte 1 é colocada no primeiro espaço de ponte destruída na parte superior do tabuleiro e os dois efeitos são resolvidos. Por fim, o marcador de ameaça é colocado no primeiro espaço da trilha.

REGRAS ESPECIAIS

INVASOR MARCIANO

CAMPOS

O mapa contém 8 campos (numerados de 1 a 8). Um campo faz fronteira com todos os espaços em seu perímetro. Alguns espaços fazem fronteira com dois campos. Cada campo pode ter no máximo 8 aliens. Um campo sem uma ficha de alien é um campo **vazio**. Um campo com ao menos uma ficha de alien está **ocupado**.



14

ALIENS

O Invasor Marciano está enviando aliens aos campos para invadir a Terra. Eles não são combatentes, não podem ser atacados e não podem ser alvo de nenhum efeito. Se um efeito colocar aliens e não houver o suficiente na reserva, coloquem quantos aliens for possível. Depois, avance a trilha de ameaça 1 espaço para cada alien que não foi possível colocar.



REMOVENDO FICHAS DE ALIEN

Após um jogador completar uma ação de manobra, ele pode descartar um alien de um campo que faça fronteira com o espaço em que esteja um dos seus combatentes. Ele pode remover um alien quer tenha movido seus combatentes ou não. Se seus combatentes estiverem na fronteira de mais de um campo, ele ainda pode remover apenas um alien de um campo.

OBJETIVO: INVASÃO

Quando o marcador de ameaça chegar no final da trilha, vire para cima a ficha de invasão mais à esquerda. Ela ficará revelada até o final da partida.

As cartas do Invasor Marciano possuem efeitos com um dos quatro símbolos de invasão nelas. Se a ficha de invasão correspondente estiver revelada, resolva o efeito normalmente. Caso contrário, ignore o efeito.

Se o Invasor Marciano revelar a **quarta ficha de invasão**, os heróis perdem!



ADICIONANDO COMBATENTES UNMATCHED

Contos Fantásticos é compatível com os heróis dos outros produtos Unmatched. Cartas dos outros produtos podem ter interações especiais.

ESCOLHENDO UM Oponente

Os inimigos são tratados como se estivessem sendo controlados por um oponente. Por exemplo, a carta Dissimulação, que cancela todos os efeitos da carta do seu oponente, cancela os efeitos da carta de um inimigo. Contudo, os inimigos não podem ser escolhidos por um efeito. Ignore qualquer efeito que diga “escolha um oponente”.

DECISÕES DO INIMIGO

Inimigos não podem tomar decisões e por isso não o fazem. Se um efeito disser que ele **pode** fazer algo, ele opta por não fazer. Se um efeito o deixar fazer algo **até** uma quantidade de vezes, ele o faz **O** vezes. Se um efeito deixar que um inimigo se coloque em um entre vários espaços possíveis, os jogadores escolhem. Se um efeito pedir para que ele decida entre duas ou mais opções, ele se recusa e o efeito é ignorado.

VALOR IMPRESSO

O valor impresso de uma carta no baralho de um inimigo ou na mão dele é o valor de ataque. Em combate, use o valor de ataque se estiver atacando e o valor de defesa se estiver defendendo.

COMBATENTES PEQUENOS

Inimigos ignoram combatentes pequenos ao determinar o alvo para o qual se movem e atacam.

COMPRANDO CARTAS

Se um efeito fizer um inimigo comprar cartas, embaralhe essa quantidade de cartas do topo de sua pilha de descarte de volta para o baralho. Se não houver cartas suficientes, embaralhe toda a pilha de descarte no baralho. Inimigos não ficam exaustos.

DEVOLVENDO PARA A MÃO

Se um efeito devolver uma carta específica para a mão de um inimigo, coloque essa carta no topo do baralho dele.

REGRAS DESTA CAIXA

Para saber mais sobre os heróis desta caixa, leia as regras correspondentes.



JOGO AVANÇADO

Você pode dificultar o jogo usando as cartas de Evento Fantástico.

Após preparar o jogo como sempre, escolha de 1 a 3 cartas (ou embaralhe e compre-as aleatoriamente). Quanto mais cartas utilizar, mais difícil o jogo será. Deixe-as viradas para cima perto do tabuleiro. Elas estarão ativas durante toda a partida. Atenção: algumas combinações de heróis e Eventos Fantásticos podem deixar o jogo muito difícil. Boa sorte!

ESPÍRITO COMPETITIVO?

Você pode usar os heróis desta caixa para jogar a versão competitiva de Unmatched. Você pode até mesmo jogar nos campos de batalha desta caixa. Se você jogar no campo de batalha Point Pleasant, não coloque fichas de ponte no tabuleiro.



OS LACAIOS



FORMIGA RAINHA

A Formiga Rainha age como um mini chefe e avança a trilha de ameaça. Ela também coloca cartas no baralho de iniciativa, causando mais efeitos de final de rodada até ser derrotada.



MACACO-GAMBÁ

O Macaco-Gambá bate forte. Muito forte. Ele joga turnos extras quando perde um combate e pode aterrorizar os ajudantes.



A GOSMA

A Gosma coloca fichas de ácido no tabuleiro que causam dano aos heróis e ajudantes que pisam nelas. A Gosma também se cura e causa danos a heróis e ajudantes próximos aos ácidos.



TARÂNTULA

A Tarântula deixa fichas de teia no tabuleiro, paralisando heróis e ajudantes que pisam nelas. Ela fica mais poderosa quando está em uma ficha de teia.



DEMÔNIO DE JERSEY

O Demônio de Jersey faz os jogadores descartarem cartas da mão e do baralho. Ele pode cancelar cartas de nome igual a uma carta na pilha de descarte desse jogador.



O SAPO DE LOVELAND

O Sapo de Loveland coloca cartas de iniciativa extra no baralho, permitindo que ele ataque até quatro vezes em uma rodada. Ele também causa dano aos oponentes próximos a ele.

CRÉDITOS

Unmatched é uma traquinagem leve dos arautos da perdição na Restoration Games, e foi restaurado 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.

Unmatched Aventuras Criação do Jogo: Darren Reckner e Jason Hager da Durdle Games

Desenvolvimento: Brian Neff, Noah Cohen, Rob Daviau e Justin D. Jacobson

Design Gráfico:

Jason Taylor, Lindsay Daviau, Ian Reed e Jason D. Kingsley

Ilustração da Capa: Kwanchai Moriya

Ilustração das Cartas do Inimigo: Kwanchai Moriya

Ilustração do Campo de Batalha McMinnville: Nastya Lehn

Ilustração do Campo de Batalha Point Pleasant: JJ Ariosa

Edição das Regras: Jason D. Kingsley

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



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

©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. restorationgames.com

©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 Érables, lot 341 54180 Heillecourt, França. iello.com

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

