

CONTEÚDO

4 MINIATURAS DE HERÓI



120 CARTAS DE AÇÃO



6 MARCADORES DE VIDA



4 CARTAS DE PERSONAGEM



2 FICHAS DE AJUDANTE



3 FICHAS DE HABILIDADE DE HERÓIS



DRA. JILL TRENT

- ▷ 30 cartas de ação
- ▷ 1 miniatura de herói: Dra. Jill Trent
- ▷ 1 carta de personagem: Dra. Jill Trent
- ▷ 1 ficha de ajudante: Daisy
- ▷ 2 marcadores de vida
- ▷ 1 ficha de dispositivo

ANNIE CHRISTMAS

- ▷ 30 cartas de ação
- ▷ 1 miniatura de herói: Annie Christmas
- ▷ 1 carta de personagem: Annie Christmas
- ▷ 1 ficha de ajudante: Charlie
- ▷ 2 marcadores de vida

NIKOLA TESLA

- ▷ 30 cartas de ação
- ▷ 1 miniatura de herói: Nikola Tesla
- ▷ 1 carta de personagem: Nikola Tesla
- ▷ 1 marcador de vida
- ▷ 2 fichas de bobina

FANTOMAS

- ▷ 30 cartas de ação
- ▷ 1 miniatura de herói: Fantomas
- ▷ 1 carta de personagem: Fantomas
- ▷ 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



REVELANDO CARTAS

Os heróis nesta caixa possuem efeitos que pedem para revelar cartas do baralho de um jogador. Para fazer isso, vire a carta para cima para que os dois jogadores a vejam. Depois, devolva a carta ao topo do baralho a menos que um efeito lhe diga o contrário.

DRA. JILL TRENT: MESTRA DO MAQUINÁRIO

A Dra. Jill Trent tem dois **dispositivos** maravilhosos, representados nos dois lados de sua ficha de dispositivo. Ela só pode ter um dispositivo ativo por vez.



No começo do seu turno, decida qual dispositivo você quer que fique ativo e deixe a ficha com esse dispositivo virado para cima. Você pode escolher o mesmo dispositivo que escolheu no turno anterior.

Os dois dispositivos da Jill possuem um efeito que é resolvido quando ela **ataca**. Sua ajudante, Daisy, não usa o dispositivo (a menos que você jogue a carta **Irmãs de Guerra**). Os dois dispositivos comparam o valor impresso da sua carta de ataque com o valor impresso da carta de defesa do seu oponente. Se o seu oponente não jogar uma carta, o valor impresso dele é 0.

ANNIE CHRISTMAS: COLAR DE PÉROLAS

Annie Christmas adiciona +2 ao valor de seus ataques se ela tiver menos pontos de vida que o defensor. Como todas as habilidades especiais, este não é um efeito de "carta" e não pode ser cancelado por outras cartas, como a Dissimulação por exemplo.



NIKOLA TESLA: O MÉTODO CIENTÍFICO

Nikola Tesla tem duas **bobinas** representadas por duas fichas diferentes. Cada ficha pode estar carregada ou descarregada. No começo do jogo, Tesla começa com uma bobina carregada. Ao final de cada um dos seus turnos, você pode carregar uma bobina, virando-a do lado descarregado para o lado carregado.

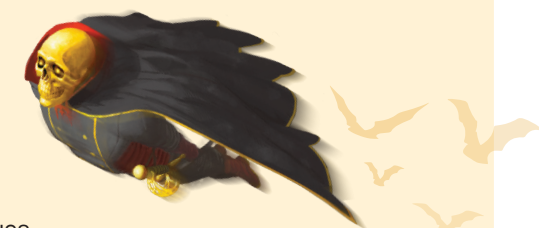
No começo do seu turno, se **as duas** bobinas estiverem carregadas, cause 1 ponto de dano a cada combatente oponente adjacente ao Tesla. Depois, você pode mover cada um desses combatentes em 1 espaço. Usar esta habilidade não descarrega as bobinas.

Muitas das cartas do Tesla te deixam descarregar uma ou duas bobinas para ativar efeitos indicados pelos ícones ⚡. Ao descarregar uma bobina, vire a ficha do lado carregado para o descarregado. Descarregar as bobinas é sempre opcional. As cartas do Tesla possuem efeitos separados para quando você descarrega uma ou duas bobinas. Às vezes esses efeitos serão algo adicional aos efeitos na carta (**além disso**); às vezes, eles substituirão outros efeitos (**em vez disso**). Se você descarregar duas bobinas, leia o efeito por uma bobina e depois leia o efeito por duas bobinas e resolva-os de acordo. Ao descarregar duas bobinas, você não pode resolver o efeito por uma bobina duas vezes.

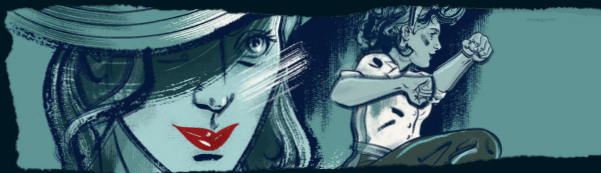


FANTOMAS: O PRIMEIRO SUPER-HERÓI

O Fantomas ganha +2 aos seus ataques se você **não** fizer uma ação de manobra nesse turno. Ele ainda ganha esse bônus se tiver sido movido por outro efeito (como o da sua carta **Bem na Hora**). Porém, ele não ganha este bônus se você fizer a ação de manobra mas decidir ficar parado. Como todas as habilidades especiais, este não é um efeito de "carta" e não pode ser cancelado por outras cartas, como a Dissimulação por exemplo.



DRa. JILL TRENT, INVESTIGADORA CIENTÍFICA



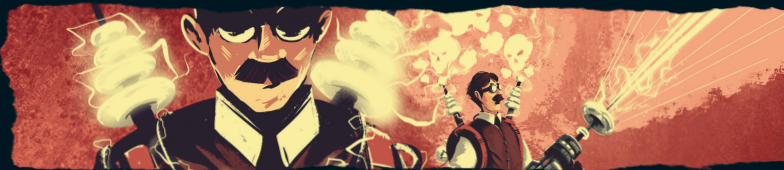
Jill Trent foi uma incomum e pouco conhecida heroína da era de ouro dos quadrinhos. Junto com sua fiel companheira, Daisy, essas garotas trouxeram o poder da ciência para enfrentar as forças do mal... e não tinham medo de trocar um soco ou dois, caso a situação ficasse complicada.



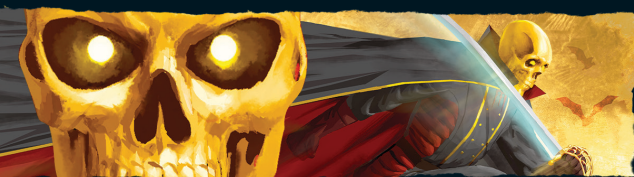
ANNIE CHRISTMAS

Uma verdadeira lenda viva com mais de dois metros de altura, Annie era a capitão de um barco de quilha no poderoso Mississippi, e era tão forte quanto o rio onde exercia seu ofício. Ela não levava desaforo pra casa e usava um colar de pérolas, cada uma representando um tolo que pensou que podia enfrentá-la.

NIKOLA TESLA



O renomado inventor nascido na Sérvia e de forma alguma um cientista maluco é mais conhecido pelo seu trabalho com eletricidade de corrente alternada. Seus hábitos curiosos incluem o ato de dobrar os dedos dos pés centenas de vezes para estimular sua mente. Quem sabe quantas outras maravilhosas criações não chegaram ao conhecimento da humanidade...



FANTOMAS

Este super-herói aventureiro e espetacular apareceu pela primeira vez no Japão, nas exposições de teatro de rua chamadas de kamishibai. Direto do mundo perdido de Atlantis, ele viajou pelo tempo até 1930 para combater o crime onde quer que ele ousasse aparecer.



CRÉDITOS

Unmatched é o jogo incrível das mentes brilhantes da 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.

Criação do Baralho da Annie Christmas e do Nikola Tesla: Jason Hager e Darren Reckner
Criação do Baralho do Fantomas e da Jill Trent: Brian Neff, Noah Cohen, Rob Daviau, e Justin D. Jacobson

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

Design Gráfico: Jason Taylor, Lindsay Daviau, Ian Reed, e Jason D. Kingsley

Ilustração das Cartas da Jill Trent: Anne Benjamin

Ilustração das Cartas da Annie Christmas: Ashley Floréal

Ilustração das Cartas do Nikola Tesla: Marie Bergeron

Ilustração das Cartas do Fantomas: Satoshi Kamanaka

Ilustrações Adicionais: Ian Reed

Gerenciamento do Projeto: Brian Neff

Marketing: Suzanne Sheldon

Consultor Cultural: Jade Rogers, afroscapescurts.com

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

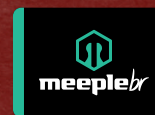
Diagramação: Isabela Ferreira

©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 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.
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. SAC atendimento@meeplebr.com | meeplebr.com

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



EM BATALHA, NÃO HÁ IGUAIS™

UNMATCHED™

AVENTURAS

Contos FANTÁSTICOS

REGRAS