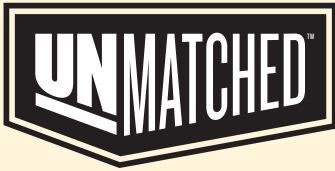

**EM BATALHA,
NÃO HÁ
IGUAIS™**

UNMATCHED

REGRAS BÁSICAS



APRENDA A JOGAR



O SISTEMA UNMATCHED

Unmatched é um jogo de duelos entre miniaturas com combatentes de todos os tipos — das páginas, das telas e daqueles que se tornaram lendas. Cada herói tem um baralho único que combina com seu estilo de luta.

Você pode misturar e recombina os combatentes de quaisquer caixas do sistema Unmatched. Mas lembre-se: no fim, só pode haver um vencedor.

Este livro fornece as regras gerais para todos os jogos da linha Unmatched. A seção principal das regras se aplica à partida entre dois jogadores, em que os heróis se enfrentam diretamente. As instruções para o jogo todos contra todos e em equipe estão nas páginas 18–19.

Cada caixa vem com suas regras especiais que se aplicam aos heróis dessa caixa. Quando um efeito contradizer uma regra fundamental, ignore a regra e aplique o efeito.

HERÓIS & AJUDANTES

Todos os seus personagens na batalha são chamados de **combatentes**, mas seu combatente principal é o seu **herói**. Heróis são representados por miniaturas que se movem pelo campo de batalha.

Seus outros combatentes são chamados de **ajudantes**. Alguns heróis têm vários ajudantes, outros apenas um e alguns outros não têm ajudante nenhum. Ajudantes são representados por fichas que se movem pelo campo de batalha.

Cada herói tem uma **habilidade especial** descrita em sua carta de personagem. Esta carta também lista as estatísticas dos combatentes, incluindo os pontos de vida iniciais do seu herói e do(s) ajudante(s). Você também tem um baralho personalizado de cartas de ação.



03

COMO JOGAR

Os jogadores se alternam movimentando seus combatentes no campo de batalha, jogando cartas de tática e atacando seus oponentes. Para vencer, você deve ser o primeiro a derrotar o herói do seu oponente. Isso acontece quando os pontos de vida desse personagem forem reduzidos a zero.

PREPARAÇÃO

1. Escolha um campo de batalha e coloque-o na mesa.
2. Cada jogador escolhe um herói e pega as cartas de ação, carta de personagem, miniatura de herói, fichas de ajudante (caso tenha), marcadores de vida e quaisquer outros componentes do herói.
3. Cada jogador ajusta os pontos de vida iniciais dos seus combatentes nos marcadores de vida correspondentes. O valor de pontos de vida inicial está nas cartas de personagem. Atenção: ajudantes sem um marcador de vida possuem 1 de vida.
4. Cada jogador embaralha suas cartas de ação para formar um baralho único e o coloca virado para baixo. Depois, compra **5** cartas para formar sua mão inicial.
5. Os espaços iniciais são representados no campo de batalha por um diamante com um número. O jogador mais novo posiciona seu herói no espaço **1** do campo de batalha. Se esse herói tiver ajudantes, posicione-os em espaços separados na mesma zona do herói. Se o herói estiver em um espaço que faz parte de múltiplas zonas, os ajudantes podem ficar em qualquer uma dessas zonas. Atenção: se você não puder colocar um ajudante por não haver espaço disponível na sua zona, você pode colocar este ajudante em qualquer espaço.
6. O jogador mais velho posiciona seu herói no espaço **2** do campo de batalha e coloca seus ajudantes, caso tenha algum, seguindo as regras descritas **no passo 5**.
7. O jogador cujo herói está no espaço **1** inicia o primeiro turno.

04



ESPAÇOS E ZONAS

O campo de batalha é composto por **espaços** circulares pelos quais os combatentes se movem. Cada espaço pode conter somente um combatente de cada vez.

Dois espaços conectados por uma linha são **adjacentes**. A adjacência é usada para determinar os alvos de ataques e vários efeitos de cartas.

Os espaços do campo de batalha são divididos em **zonas**, indicadas por padrão de cores diferentes. Todos os espaços com o mesmo padrão colorido fazem parte da mesma zona (mesmo estando em partes diferentes do campo de batalha).

Se um espaço tiver vários padrões coloridos, considera-se que ele faz parte de várias zonas. Zonas são usadas para determinar os alvos de ataques à distância e vários efeitos de cartas.

Alguns tabuleiros possuem o mesmo campo de batalha nos dois lados. Em um lado, os espaços coloridos estão preenchidos com padrões diferentes, o que pode ser especialmente útil para jogadores com alguma deficiência visual. No outro lado, os círculos estão vazios, fazendo com que as zonas sejam indicadas apenas pelas cores dos círculos. O jogo segue as mesmas regras nos dois lados.



SEU TURNO

No seu turno, você **deve executar 2 ações**; você não pode pular uma ação. Você pode escolher duas ações diferentes ou pode executar a mesma ação duas vezes.

As ações possíveis são:

▷ **MANOBRA**

▷ **TÁTICA**

▷ **ATAQUE**

Você pode ter mais que **7** cartas na mão durante seu turno. No final do seu turno, se você tiver mais que **7** cartas na mão, você deve descartar o excedente até restarem somente **7** cartas, colocando as cartas descartadas em sua pilha de descarte.

Em seguida, o turno do seu oponente começa.

06

ANATOMIA DE UMA CARTA

A tipo de carta:



Ataque



Defesa



Tática



Versátil

(ataque ou defesa)

B valor de ataque ou defesa (se houver)

C combatente que pode usar a carta

D nome da carta

E efeito ao ser jogada (se houver)

F valor de REFORÇAR

G baralho em que a carta aparece

H número de cópias no baralho



O baralho de cada herói é diferente, embora possa ter algumas cartas em comum com os baralhos de outros heróis.

AÇÃO: MANOBRA

Ao usar a ação de **manobra**, primeiro você compra a carta do topo do seu baralho, depois você pode mover seus combatentes. Esses passos devem ser seguidos nesta ordem.

PASSO 1: COMPRAR UMA CARTA (OBRIGATÓRIO)

Compre a carta do topo do seu baralho e acrescente-a à sua mão. Quando fizer a ação de manobra, você **deve** comprar uma carta.

EXAUSTÃO

Se não houver mais carta no seu baralho, seus combatentes estão **exaustos**.

Se precisar comprar uma carta enquanto seus combatentes estiverem exaustos, não embaralhe novamente sua pilha de descarte. Em vez disso, cada um dos seus combatentes sofre **2 pontos de dano** para cada carta que não puder comprar.

07

NOME DO COMBATENTE

Todas as cartas no seu baralho possuem um **banner com um nome**, indicando quais combatentes podem utilizá-las. Você não pode jogar uma carta se o combatente listado estiver derrotado. Se o nome no banner for “QUALQUER”, então qualquer um dos seus combatentes pode utilizá-la.

Se o nome no banner for o de vários ajudantes, como as harpias da Medusa, escolha qual ficha será a que resolverá a carta. A carta pode ser resolvida mesmo se outros ajudantes desse tipo já estiverem derrotados.



PASSO 2: MOVA SEUS COMBATENTES (OPCIONAL)

Após comprar uma carta pela ação de manobra, você **pode** mover seus combatentes.

Sua carta de personagem mostra seu **valor de movimento** (mov.). Durante esse passo, você pode mover cada um dos seus combatentes, um de cada vez, por um número de espaços igual ou menor que o seu valor de movimento. Você também pode escolher REFORÇAR seu movimento (veja a página seguinte).

Quando mover um combatente, cada espaço em que ele entra deve ser adjacente ao espaço anterior. Você pode mover um combatente através de espaços ocupados por outros combatentes **aliados** (ou seja, seus próprios combatentes), mas precisa terminar o movimento em um espaço vazio (ou seja, um espaço sem combatentes). Você **não pode** mover um combatente através de espaços ocupados por combatentes do **oponente**.

08

Você pode mover seus combatentes na ordem que desejar, mas deve terminar a movimentação de cada combatente antes de começar a do próximo. Você não é obrigado a mover todos os seus combatentes por um número igual de espaços entre si; você pode escolher o movimento para cada combatente. Você pode mover um combatente por zero espaços.

EFEITOS DE MOVIMENTO

Se um efeito lhe permitir mover os combatentes do seu oponente, você deve respeitar todas as regras de movimento, mas pela perspectiva do seu oponente.

Se um efeito lhe permitir "colocar" um combatente, não mova-o normalmente, simplesmente coloque-o em um novo espaço. Você só pode colocar um combatente em um espaço vazio.



REFORÇAR

Quando fizer a ação de **manobra**, você pode **REFORÇAR** seu movimento. Para fazer isso, descarte 1 carta da sua mão e adicione o valor de **REFORÇAR** dessa carta ao seu valor de movimento. Ignore qualquer efeito na carta descartada.

Certos efeitos (como a carta Segundo Disparo da Medusa) permitem que você reforce outras coisas, como o valor de um ataque por exemplo.

Cartas que não possam mais ser jogadas legalmente porque o(s) respectivo(s) combatente(s) foram derrotados, ainda podem ser descartadas da sua mão para reforçar.



AÇÃO: TÁTICA

Ao executar a ação **tática**, você escolhe uma carta de tática (indicada pelo ícone ⚡) da sua mão. Declare qual dos seus combatentes não derrotado está resolvendo a carta tática e jogue-a virada para cima.

Resolva o efeito da carta e, depois, coloque a carta em sua pilha de descarte.

PILHAS DE DESCARTES

Cuide da sua pilha de descartes. Todas as cartas de ação, depois de jogadas e resolvidas, devem ser colocadas na pilha de descarte. Mantenha sua pilha de descarte virada para cima, a fim de diferenciá-la do seu baralho. Tanto você quanto o oponente podem olhar sua pilha de descartes a qualquer momento.



EXEMPLO DE MANOBRA & TÁTICA

Miguel está jogando com o Rei Arthur. Marlon está jogando com a Medusa. É o turno do Miguel, ele possui poucas cartas e está quase completamente cercado pela Medusa e suas harpias.

Para sua primeira ação, Miguel joga a carta tática **Profecia**. Após resolver seu efeito, Miguel tem 2 cartas adicionais na mão e decide realizar uma saída estratégica.



Para sua segunda ação, Miguel faz uma Manobra. Ele compra uma carta e decide reforçar seu movimento com a **Sacrifício Nobre**, que reforça o movimento normal do Rei Arthur de 2 para 5. Miguel move o Rei Arthur em 4 espaços (atravessando o Merlin, seu ajudante) para uma posição mais segura.


Ele decide não mover Merlin.




AÇÃO: ATAQUE

Ao fazer a ação de **ataque**, você deve declarar qual dos seus combatentes está atacando e quem é o alvo. Você não pode fazer uma ação de ataque se não tiver uma carta de ataque na mão ou se não tiver um alvo válido para atacar.

PASSO 1: DECLARE O ALVO

Qualquer combatente pode usar um ataque **corpo-a-corpo** e escolher como alvo um combatente em um espaço adjacente, independentemente da zona em que esteja. Combatentes com ataque corpo-a-corpo (indicados pelo ícone  em sua carta de personagem) só podem realizar ataques corpo-a-corpo.


Combatentes com ataques à distância (indicados pelo ícone  em sua carta de personagem) também podem realizar ataques **à distância**. Um ataque à distância pode escolher como alvo um combatente em qualquer lugar na mesma zona que o atacante, mesmo que não esteja adjacente.

PASSO 2: ESCOLHA E REVELE

Se você for o atacante, você escolhe uma carta de ataque da sua mão e a joga, virada para baixo, na sua frente; essa carta tem que ser uma que seu combatente realizando o ataque possa utilizar. Em seguida, o defensor **pode** (embora não seja obrigado a fazê-lo) escolher uma carta de defesa da sua mão e colocá-la virada para baixo na frente dele; essa carta tem que ser uma que o combatente que está se defendendo possa utilizar.

Quando os dois jogadores tiverem escolhido suas cartas, revelem-nas ao mesmo tempo. Depois, resolva o combate.

CARTAS VERSÁTEIS

Cartas com o ícone  são cartas **versáteis**. Elas podem ser usadas como cartas de ataque ou cartas de defesa. Cartas versáteis também contam tanto como cartas de ataque quanto de defesa para a resolução de outros efeitos no jogo.





12

EFEITOS DE COMBATE

Efeitos que se resolvem no combate possuem rótulos indicando quando eles ocorrem: **INSTANTÂNEO**, **DURANTE O COMBATE**, ou **APÓS O COMBATE**. Os efeitos podem estar em cartas de ataque ou defesa jogadas ou em outro lugar, como na carta de personagem por exemplo.

Se houver alguma ocasião na qual dois efeitos possam ser resolvidos ao mesmo tempo, **o efeito do defensor é resolvido primeiro**. Se dois efeitos diferentes acontecerem ao mesmo tempo pelo mesmo jogador, esse jogador escolhe a ordem de resolução dos efeitos.

Mesmo que o combatente de um jogador seja derrotado durante o combate, quaisquer efeitos de sua carta jogada serão resolvidos. Ainda assim, é possível que alguns efeitos não ocorram (por exemplo, se for necessário que o combatente derrotado esteja adjacente a outro combatente).

PASSO 3: RESOLVA O COMBATE

O Combate é resolvido pelos seguintes passos:

INSTANTÂNEO: Após as cartas serem reveladas, resolva as cartas que possuem um efeito **INSTANTÂNEO**. Normalmente esses efeitos cancelam outros efeitos.

DURANTE O COMBATE: Resolva os efeitos que ocorrem **DURANTE O COMBATE**. Esses efeitos podem alterar os valores de ataque ou defesa.

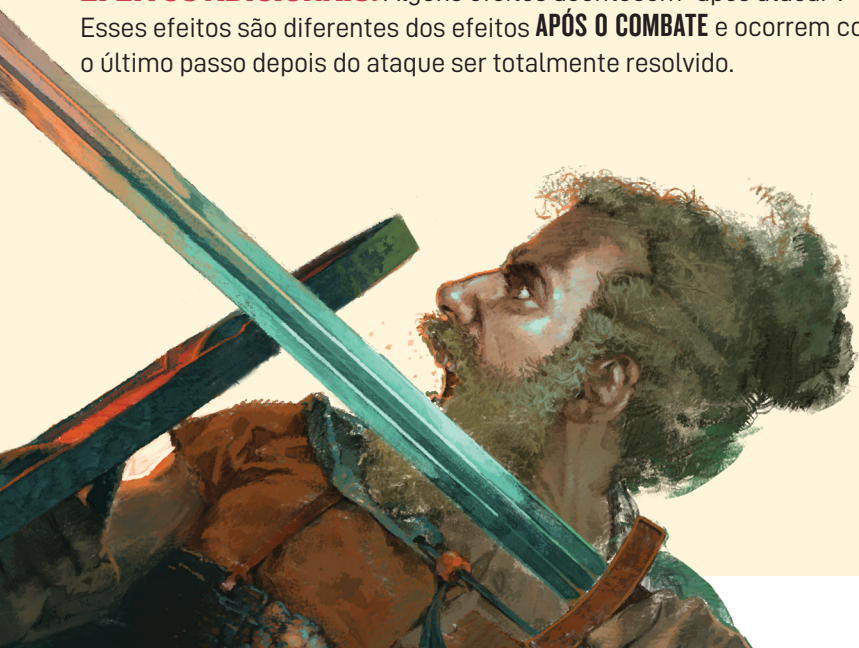
CAUSAR DANO DE COMBATE: Determine o resultado do combate. O atacante causa **dano de combate** ao defensor igual ao valor da carta de ataque jogada. Se o defensor jogou uma carta de defesa, subtraia o valor da carta de defesa jogada antes de causar o dano. Para cada ponto de dano que o defensor sofrer, reduza um ponto de vida desse combatente, ajustando o marcador de vida adequadamente. Um defensor nunca causa dano de combate ao atacante, mesmo se seu valor de defesa for maior que o valor de ataque do atacante.

APÓS O COMBATE: Após o resultado do combate ser determinado, resolva quaisquer efeitos de cartas que ocorram **APÓS O COMBATE**. Muitas vezes esses efeitos movem os combatentes, compram cartas e muito mais.

MANUTENÇÃO:

Coloque todas as cartas de ação em suas respectivas pilhas de descarte.

EFEITOS ADICIONAIS: Alguns efeitos acontecem "após atacar". Esses efeitos são diferentes dos efeitos **APÓS O COMBATE** e ocorrem como o último passo depois do ataque ser totalmente resolvido.



RESOLVENDO EFEITOS

Os efeitos das cartas são obrigatórios e devem ser resolvidos a menos que incluam a palavra **pode**. Se um efeito disser que você **pode** fazer alguma coisa, você escolhe se o efeito acontecerá ou não.

Se um efeito lhe permitir fazer alguma coisa **até** uma certa quantidade, você poderá escolher “0”. Por exemplo, se um efeito lhe disser para mover seu combatente “até 3 espaços”, você pode movê-lo 0 espaços, deixando-o em seu espaço atual.

Quando um efeito se referir ao **valor impresso** de uma carta, é porque se trata do valor na carta em si, ignorando qualquer mudança por causa de outros efeitos.

Alguns efeitos lhe deixam **ignorar** o valor de uma carta. Valores ignorados são tratados como “0” ao calcular o dano de combate, independente de como e quando eles possam ser modificados por outros efeitos.

Se alguma parte de um efeito não puder ser resolvida, resolva o máximo que conseguir e ignore o resto. Por exemplo, se um efeito pedir que você compre uma carta e seu oponente descarte uma carta, mas seu oponente não tiver cartas para descartar, você ainda compra uma carta.

Alguns efeitos **cancelam** outros efeitos. Se um efeito for cancelado, não o resolva.

14

VENCENDO O COMBATE

Alguns efeitos verificam quem **venceu o combate**.

O atacante vence o combate se causar pelo menos um ponto de dano de combate (ou seja, dano ao defensor pelo ataque em si, não por algum outro efeito).

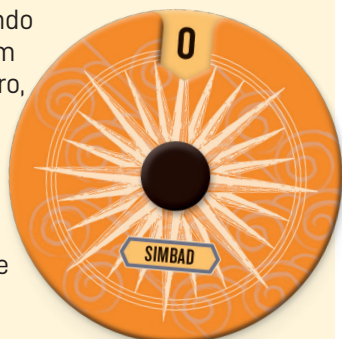
O defensor vence o ataque se ele não sofrer nenhum ponto de dano pelo ataque em si (mesmo se ele sofrer dano por algum outro efeito).

DERROTANDO UM COMBATENTE

Os combatentes perdem pontos de vida recebendo dano de combate e por vários efeitos. Quando um dos seus combatentes tiver a vida reduzida a zero, por qualquer motivo, ele é **derrotado**.

Alguns efeitos permitem que seu combatente recupere pontos de vida. Os pontos de vida de um combatente não podem ficar acima de seu valor inicial. Um combatente derrotado não pode recuperar pontos de vida.

Quando um combatente for derrotado, remova imediatamente sua miniatura ou ficha do campo de batalha.



VENCENDO O JOGO

No começo ou final de alguma ação, se o herói do seu **oponente for derrotado**, você vence! Se ambos os heróis forem derrotados, o jogador da vez é o vencedor.

15

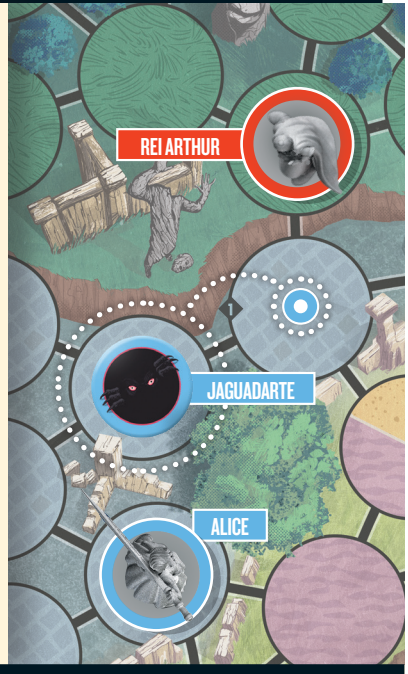


EXEMPLO DE COMBATE

Dayana está jogando com a Alice. Miguel está jogando com o Rei Arthur. É o turno da Dayana e ela quer atacar o Rei Arthur.

Alice e o Jaguadarte são combatentes corpo-a-corpo, então um deles deve estar adjacente ao Rei Arthur para poder atacar. Alice tem 2 pontos de movimento. Dayana faz a ação de manobra e compra uma carta. Ela poderia reforçar para fazer com que Alice fique adjacente, mas ela tem uma carta de ataque que pode jogar para o Jaguadarte.

Dayana move o Jaguadarte para ficar adjacente ao Rei Arthur para fazer um ataque corpo-a-corpo. Ela decide não mover a Alice.



Dayana ataca o Rei Arthur com o Jaguadarte. Ela não pode jogar a carta **Espelho** por ser uma carta de defesa, nem a **Slash!** (por ser uma carta específica da Alice e a Alice não está adjacente ao Rei Arthur). Ela joga a **Bocarra Que Urna** como sua carta de ataque virada para baixo.

Miguel tem o **Santo Graal** mas quer guardar para mais tarde por causa do seu efeito. Ele joga a carta **Escaramuça** como sua carta de defesa, virada para baixo.



Dayana e Miguel revelam suas cartas escolhidas ao mesmo tempo. Não há efeitos **INSTANTÂNEOS** nem **DURANTE O COMBATE**. **Bocarra Que Urra** e **Escaramuça** possuem um valor de 4, então o ataque não causa dano de combate. Rei Arthur vence o combate (por não ter tomado dano sendo o defensor).



As duas cartas possuem um efeito **APÓS O COMBATE**. O defensor, Rei Arthur, resolve a **Escaramuça** primeiro. Miguel move o Jaguadarte em 2 espaços para longe, rumo à Alice.

Agora, a **Bocarra Que Urra** é resolvida. Como Alice é a única combatente adjacente, Dayana deve causar 2 pontos de dano na Alice.

TODOS CONTRA TODOS

18

Você pode jogar Unmatched com três ou quatro jogadores, cada um por si, seguindo as seguintes regras:





- 1.** Escolha um campo de batalha com ao menos quatro espaços iniciais. *Alguns campos de batalha têm somente dois espaços iniciais e, portanto, não podem ser usados para o modo Todos Contra Todos.*
- 2.** No primeiro turno de um jogador, ele só pode atacar o jogador cujo turno venha imediatamente após o dele ou um jogador que já tenha jogado seu turno. Por exemplo, em uma partida com quatro jogadores, o jogador que joga primeiro não poderá atacar o jogador que for terceiro ou quarto, e o que for em segundo não poderá atacar o quarto jogador.
- 3.** Quando um efeito em uma carta de combate se referir ao "seu oponente", ela quer dizer o outro jogador no combate.
- 4.** Um jogador é eliminado quando seu herói for derrotado. Remova imediatamente seus ajudantes do tabuleiro, se houver.
- 5.** O vencedor será o último jogador a ainda ter um herói não derrotado no tabuleiro!



Você pode jogar Unmatched em **duas equipes** com três ou quatro jogadores, seguindo as seguintes regras.

1. Escolha um campo de batalha com quatro espaços iniciais. *Alguns campos de batalha têm somente dois espaços iniciais e, portanto, não podem ser usados para jogos em equipe.* Os membros da equipe se sentam próximos um ao outro, no mesmo lado do campo de batalha. Eles podem conversar sobre suas cartas e táticas, mas cada jogador controla seu próprio herói e ajudantes. Os combatentes do outro membro da sua equipe são considerados combatentes aliados. Para um jogo em equipe com três jogadores, um jogador controlará os dois heróis e os respectivos ajudantes de uma equipe.

2. Durante a preparação, os jogadores posicionam seus heróis em ordem alternada:

- ▷ O primeiro jogador da Equipe **A** posiciona seu herói no espaço 
- ▷ O primeiro jogador da Equipe **B** posiciona seu herói no espaço 
- ▷ O segundo jogador da Equipe **A** posiciona seu herói no espaço 
- ▷ O segundo jogador da Equipe **B** posiciona seu herói no espaço 

Ao posicionar seus heróis, cada jogador também posiciona os respectivos ajudantes na mesma zona, normalmente.

3. Durante a partida, os jogadores jogam seus turnos em ordem alternada:

- ▷ O primeiro jogador da Equipe **A** joga seu turno.
- ▷ O primeiro jogador da Equipe **B** joga seu turno.
- ▷ O segundo jogador da Equipe **A** joga seu turno.
- ▷ O segundo jogador da Equipe **B** joga seu turno.

Esta ordem se repete no decorrer do jogo.

4. Quando o herói de um jogador for derrotado, remova imediatamente a miniatura desse herói do campo de batalha. O jogador continua jogando seus turnos normalmente, desde que ainda tenha pelo menos um ajudante não derrotado. Se todos os combatentes de um jogador forem derrotados, este jogador é eliminado e não joga mais nenhum turno.

5. Quando os dois heróis de uma equipe forem derrotados, a equipe oponente vence!

JOGANDO EM EQUIPE

REFERÊNCIA DOS ÍCONES



Esta carta só pode ser usada para atacar.



Esta carta só pode ser usada para se defender de um ataque.



Esta carta pode ser usada para atacar ou defender.



Como uma ação, esta carta pode ser jogada para ativar um efeito.



Este combatente pode fazer ataques corpo-a-corpo e à distância.



Este combatente pode fazer somente ataques corpo-a-corpo.

CRÉDITOS

Unmatched é produzido pela Restoration Games. Ele 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.

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

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

Ilustração: Marc Aspinall, Oliver Barrett, Peter Diamond, Zoë Van Dijk e Andrew Thompson

Ilustração do Tabuleiro: Alexander Wells

Gerenciamento do Projeto: Suzanne Sheldon e Brian Neff

Revisão das Regras: Julia Angotti, Ashleigh Edwards, Chad Edwards, Jason Hager, Alfie Harris, Frank Klensch, John Leveille, Zack Lovaas, Jacob Marks, Gary McCarthy, Peter Osterweil, Ethan Otto, Taylor Pochetti, Ben Stapleton, Joshua Tan Jer Yi, Michael Topjian, e Jason Viddal

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 Heillecourt, França - iellogames.com

Produzido em Jiaxing, China por Whatz Games

Imagens meramente ilustrativas.

Edição brasileira: MeepleBR

Editor: Renato J. Lopes

Tradutor: João José Gois

Revisão: Romir G. E. Paulino,

João Vitor Santiago e Dayana Moreira

Diagramação: Kaique Messias e
Rodrigo Suemitsu

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

