
**EM BATALHA
NÃO HÁ
IGUAIS™**

UNMATCHED™

**BATTLE OF
LEGENDS**
VOLUME TRÊS

REGRAS DA CAIXA



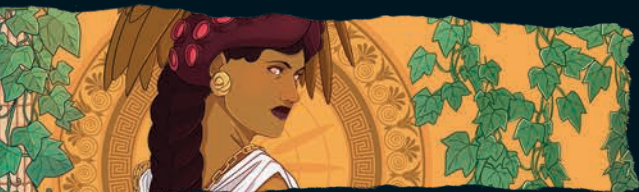
BARBA NEGRA

Edward Teach capitaneava o Queen Anne's Revenge sob este pseudônimo fantasioso como um dos mais infames piratas das colônias americanas e das Índias Ocidentais. Além de ser um capitão indubitavelmente habilidoso e um combatente implacável, sua maior arma era seu comportamento e carisma assustadores, intimidando seus inimigos e garantindo a lealdade de sua tripulação.



LOKI

As tramoias deste deus Nórdico, recontadas no Edda em Prosa e em Verso, são significativamente mais sombrias do que suas recentes aparições nas telas dos cinemas tendem a demonstrar, embora igualmente maliciosas. Em uma das histórias mais notáveis, o enganador se passa por uma égua a fim de atrair o garanhão de um construtor para que ele não possa concluir a fortificação de Valhalla e receber a mão da Freya como pagamento. Algum tempo depois, Loki deu à luz um potro de oito patas chamado Sleipnir, que se tornaria a montaria de Odin.



PANDORA

Por ordem de Zeus, Hefesto, o ferreiro dos deuses gregos criou a primeira mulher, a quem os deuses concederam muitos dons. Zeus a enviou à Terra com uma caixa contendo inúmeras mazelas. Pandora eventualmente abriu a caixa e espalhou suas mazelas pelo mundo. Apenas a esperança continuou na caixa. Essa lenda explica a presença do mal no mundo, mas também nos mostra que é possível perseverar com esperança.



CHUPACABRA

Nos anos 1970 em Porto Rico, algumas cabras apareceram mortas com marcas de mordidas circulares e criaram a lenda do "chupa cabras", que teria espinhos em suas costas, exalava um odor cadavérico e ostentava terríveis presas em sua boca circular. Nas décadas seguintes, vários rumores e avistamentos suspeitos de casos parecidos só fortaleceram ainda mais a lenda.

CONTEÚDO

4 MINIATURAS DE HERÓI



120 CARTAS DE AÇÃO



7 CARTAS DE MAZELAS



4 MARCADORES DE VIDA



4 CARTAS DE PERSONAGEM



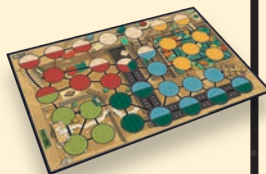
4 FICHAS DE AJUDANTE



4 FICHAS DE HABILIDADE DE HERÓI



1 DTABULEIRO DUPLA FACE COM 2 CAMPOS DE BATALHA



BARBA NEGRA

- ▷ 30 cartas de ação
- ▷ 1 miniatura de herói: Barba Negra
- ▷ 1 carta de personagem: Barba Negra
- ▷ 2 fichas de ajudante Cão do Mar
- ▷ 3 fichas de dobrões
- ▷ 1 ficha de tesouro
- ▷ 1 marcador de vida
- ▷ 1 carta de referência

PANDORA

- ▷ 30 cartas de ação
- ▷ 1 miniatura de herói: Pandora
- ▷ 1 carta de personagem: Pandora
- ▷ 2 fichas de ajudante Cacodemônio
- ▷ 7 cartas de mazelas
- ▷ 1 marcador de vida
- ▷ 1 carta de referência

LOKI

- ▷ 30 cartas de ação
- ▷ 1 miniatura de herói: Loki
- ▷ 1 carta de personagem: Loki
- ▷ 1 marcador de vida

CHUPACABRA

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



BARBA NEGRA: CORSÁRIO QUE VIROU PIRATA

Barba Negra quer seu tesouro! Ele usa 3 **dobrões** durante a partida. No começo do jogo, deixe a ficha de tesouro perto do seu oponente e coloque um dos seus dobrões nela. Você começa a partida com os dois outros dobrões; deixe-os perto de sua carta de personagem.



04

Ao pagar dobrões, coloque-os no **tesouro**. Quando um oponente lhe pagar dobrões ou quando você os roubar, pegue-os do **tesouro**.

Muitas das cartas do Barba Negra possuem efeitos em um texto dourado seguido por este ícone (☙). Isto significa que o efeito só acontecerá se o oponente **não** lhe pagar essa quantia de dobrões. O oponente decide se irá pagar ou não (em uma partida com vários oponentes, qualquer um deles pode optar por pagar). Se o resgate for pago, o efeito é ignorado. Caso contrário, o efeito será resolvido normalmente.



No começo do seu turno você pode pagar 1 dobrão para ganhar 1 ação. Você só pode fazer isso uma vez por turno.

Sempre que você sofrer dano de combate, pague 1 dobrão para o tesouro. Caso não tenha dobrões, este efeito é ignorado. Este efeito não se aplica aos seus Cães do Mar.

EFEITO DO TEXTO DOURADO

PANDORA: CAIXA DE PANDORA



Pandora é a protetora de uma caixa que ela não conseguiu resistir à tentação de abrir. A caixa contém um enorme poder, mas pode espalhar vários males por todo o mundo, enchendo-a de arrependimento.

A caixa de Pandora é um baralho especial de 7 cartas chamado de **mazelas**. Elas são diferentes do seu baralho normal de cartas de ação e nunca ficam na sua mão. No começo do jogo, embaralhe suas cartas de mazelas e forme uma pilha virada para baixo.

Todas as cartas de mazelas têm uma quantidade de símbolos de **pena** (entre 0 e 2 símbolos). No começo do seu turno, revele a carta do topo da pilha e resolva seu efeito. Depois, decida se deseja parar ou revelar mais uma carta. Você pode continuar revelando cartas desta maneira até que decida parar ou que, no total, 3 ou mais símbolos de pena sejam revelados. Se ao menos 3 símbolos de pena estiverem revelados, você deve parar de comprar cartas imediatamente e Pandora recebe uma quantidade de dano igual à quantidade de cartas de mazelas que foram reveladas (não a quantidade de símbolos de pena revelados). Por exemplo, se 4 cartas de mazelas foram reveladas e existirem 3 penas, Pandora sofre 4 pontos de dano.

05

Após resolver a caixa de Pandora, jogue seu turno normalmente. As cartas de mazelas ficam reveladas até o final do seu turno. Ao final do seu turno, embaralhe todas as suas cartas de mazelas reveladas e não reveladas para criar uma nova pilha com o verso para cima.

Barba Negra e Pandora possuem efeitos que invocam seus ajudantes. Para invocar um ajudante, siga as seguintes regras:

- Se você tiver algum ajudante fora do tabuleiro, posicione-o conforme descrito pelo efeito.
- Se todos os seus ajudantes já estiverem no tabuleiro, pegue qualquer um deles e posicione-o conforme descrito pelo efeito.



LOKI: DEUS DA TRAPAÇA

Loki usa vários truques para confundir seus oponentes. Todas as cartas de ação do Loki que possuem **TRUQUE** em seu nome têm um efeito diferente dependendo de quem jogou a carta (todas as cartas de TRUQUE do Loki podem ser jogadas por qualquer combatente).

Ao jogar um dos seus TRUQUES, essa carta vai para a mão do seu oponente no passo de manutenção em vez de ir para sua pilha de descartes (veja as Regras Básicas de Unmatched). Seu oponente pode jogar cartas de TRUQUE da mão dele como se fossem suas próprias cartas. Quando seu oponente joga um dos seus TRUQUES, essa carta vai para a pilha de descartes de Loki no passo de manutenção.

Se um oponente acabar descartando um TRUQUE da mão dele (por causa de um efeito ou para respeitar o limite de cartas na mão), você pode optar por colocar esse TRUQUE na sua mão ou no topo do seu baralho em vez de ir para a sua pilha de descartes.

Loki adiciona +1 ao seu valor de movimento para cada carta de TRUQUE na mão de todos os seus oponentes.

Cartas de TRUQUE não possuem valor de REFORÇAR e não podem ser utilizadas para reforçar. Se um efeito usar o valor de REFORÇAR de uma carta de TRUQUE, este valor é 0.



A carta Aposto de Sindri subtrai 3 do valor da carta do seu oponente. Se o valor dessa carta ficar abaixo de 0, considera-se o valor como 0.

As cartas Atração de Svadilfari e Laevateinn lhe permitem revelar uma carta da mão do seu oponente. Você consegue ver os versos das cartas e por isso sabe quais dessas cartas são um TRUQUE, lhe dando a chance de fazer uma escolha consciente neste momento.

CHUPACABRA: A FOME

Após seu ataque, você pode comprar uma carta. Este efeito acontece ao final do combate, depois que todos os efeitos **APÓS O COMBATE** tenham sido resolvidos.

A carta de ataque Quanto Mais Eles Lutam se refere ao valor impresso da carta jogada do seu oponente. Se seu oponente não jogou uma carta, o valor em questão é 0.



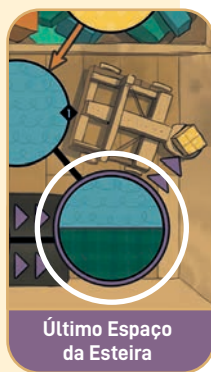
CAMPO DE BATALHA: OFICINA DO PAPAI NOEL

O mapa **XVII**, Oficina do Papai Noel, tem dois efeitos no tabuleiro: esteiras e caminhos de via única.

ESTEIRA: a esteira é representada pelas **setas roxas** ►► entre alguns espaços. Ao final do turno de cada jogador, qualquer combatente que estiver na esteira se move simultaneamente para o próximo espaço na esteira, conforme indicado pelas setas. Todos os combatentes se movem, independente de quem seja o jogador da vez. Se um combatente estiver no **último espaço** da esteira, coloque-o em qualquer espaço vazio na **cesta de presentes** (a zona amarela ●), incluindo os espaços de duas cores nessa zona). O jogador que controla esse combatente decide o espaço no qual ele será posicionado. Se um efeito impedir que um combatente saia de seu espaço, esse combatente não se moverá. Se, pelo efeito da esteira, um combatente for se mover para o espaço ocupado por outro combatente, não mova esse combatente; mova apenas os outros combatentes que possam se mover. Combatentes grandes não podem ser movidos pela esteira (esta caixa não tem um combatente grande).

CAMINHOS DE VIA ÚNICA: alguns caminhos no mapa têm a cor laranja e possuem uma **seta de via única** ➡. 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 afetam os efeitos que lhe permitem colocar um combatente em um espaço.

07





CRÉDITOS

Unmatched é nosso número mágico e ele 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.

Design do Baralho do Barba Negra: Brad Dille

Design do Baralho do Chupacabra: Charles Peters

Design do Baralho do Loki: Gary McCarthy

Design do Baralho da Pandora: Noah Cohen, Rob Daviau, and Justin D. Jacobson

Restauração do Jogo: Noah Cohen, Rob Daviau, Justin D. Jacobson, and Brian Neff

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

Ilustrações da Capa e das Cartas do Barba Negra: Alex Hovey

Ilustrações das Cartas do Chupacabra: Lenka Šimečková

Ilustrações das Cartas do Loki: Felix Abel Klaer

Ilustrações das Cartas da Pandora: Danielle Weires

Ilustração do Tabuleiro: Simon Prades

Gerenciamento do Projeto: Brian Neff

Marketing: Suzanne Sheldon

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

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

Edição brasileira: MeepleBR

Editor: Renato J. Lopes

Tradutor: João José Gois

Revisores: Romir G. E. Paulino, João Vitor Santiago e Dayana Moreira

Diagramação: Vanessa Freitas

©2025 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, France
iellogames.com

Produzido em Jiaxing, China por Whatz Games.



Imagens meramente ilustrativas.