
**BATTEZ-VOUS
À ARMES
INÉGALES™**

UNMATCHED®

C Petit
Chaperon
Rouge

VS

Beowulf

RÈGLES



LE PRINCIPE D'UNMATCHED

Unmatched est un jeu de duels de figurines faisant s'affronter des combattants de tous horizons, des héros de livres aux héros virtuels, sans oublier ceux des mythes légendaires. Chaque combattant possède un deck de cartes unique reflétant son style de combat.

Vous pouvez combiner les héros provenant de n'importe quelle boîte d'*Unmatched*, mais souvenez-vous qu'à la fin, il ne peut en rester qu'un.



MATÉRIEL

2 FIGURINES HÉROS



2 JETONS ACOLYTE



4 COMPTEURS SANTÉ



2 CARTES PERSONNAGE



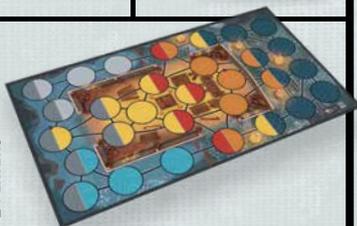
61 CARTES ACTION



6 JETONS



1 PLATEAU



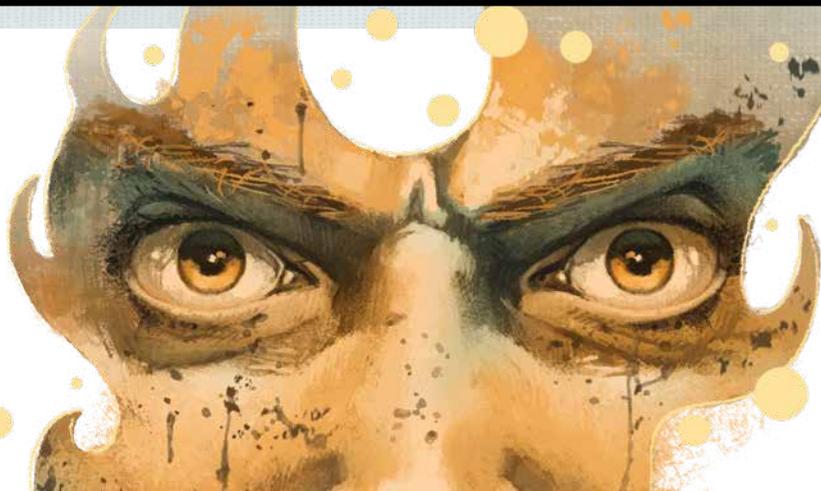
PETIT CHAPERON ROUGE

- ▷ 30 cartes Action
- ▷ 1 figurine Héros Petit Chaperon Rouge
- ▷ 1 carte Personnage Petit Chaperon Rouge
- ▷ 1 carte Panier du Petit Chaperon Rouge
- ▷ 1 jeton Acolyte Chasseur
- ▷ 2 compteurs Santé

BEOWULF

- ▷ 30 cartes Action
- ▷ 1 figurine Héros Beowulf
- ▷ 1 carte Personnage Beowulf
- ▷ 1 jeton Acolyte Wiglaf
- ▷ 3 jetons Rage
- ▷ 2 compteurs Santé

Avant de jouer votre première partie, préparez les compteurs Santé en détachant les deux disques de chaque personnage et en les assemblant avec les rivets fournis dans la boîte.



HÉROS & ACOLYTES

Tous vos personnages participant à la bataille sont appelés vos **combattants**, mais votre combattant principal est appelé votre **héros**. Les héros sont représentés par des figurines se déplaçant sur le champ de bataille.

Vos autres combattants sont appelés des **acolytes**. La plupart des héros ont un seul acolyte, certains en ont plusieurs et d'autres peuvent n'en avoir aucun. Les acolytes sont représentés par des jetons se déplaçant sur le champ de bataille.

Chaque héros dispose d'une **capacité spéciale** indiquée sur sa carte Personnage. Sur cette carte figurent également les **caractéristiques** de vos combattants, et notamment les **points de vie de départ** de votre héros et de son acolyte. Les points de vie des combattants sont suivis sur des compteurs Santé séparés. La santé des combattants ne peut jamais dépasser la valeur la plus élevée de leur compteur Santé.



BUT DU JEU

Les joueurs dirigent à tour de rôle leurs combattants sur le champ de bataille en élaborant des stratagèmes et en attaquant les combattants adverses. Pour l'emporter, un joueur doit être le premier à vaincre le héros de son adversaire en réduisant sa santé à zéro.

REMARQUE

Ces instructions de mise en place et les règles qui suivent décrivent des parties à **2 joueurs**. Pour jouer en équipe à 3 ou 4 joueurs, voir **page 18**.

MISE EN PLACE

1. Choisissez un champ de bataille et placez-le au centre de la table.
2. Chaque joueur choisit un héros et prend les 30 cartes Action correspondantes, sa carte Personnage, sa figurine Héros, ses jetons Acolyte, ses compteurs Santé et tout autre élément lié au héros.
3. Chaque joueur ajuste les compteurs Santé de son héros et de ses acolytes à leurs valeurs de départ. La santé de départ est indiquée sur les cartes Personnage (les acolytes sans compteur Santé n'ont qu'un seul point de vie chacun).
4. Chaque joueur mélange son deck* de cartes Action, le place face cachée devant lui, puis y pioche **5 cartes** pour former sa main de départ.
5. Le joueur le plus jeune place son héros sur la case **1** du champ de bataille, puis il place ses acolytes sur des cases différentes dans la même zone (voir page suivante) que son héros. Si son héros se trouve sur une case appartenant à plusieurs zones, ses acolytes peuvent être placés dans n'importe lesquelles de ces zones. Si vous devez prendre une décision concernant votre combattant en début de partie (par exemple, la taille d'Alice dans *Combats de Légende*), faites-le maintenant.
6. Le joueur le plus âgé place son héros sur la case **2** du champ de bataille, puis il place ses acolytes selon les mêmes règles qu'à l'**étape 5**.
7. Mettez de côté les jetons Porte.
8. Le joueur le plus jeune joue en premier.

* Un « deck » est un paquet de cartes.



CASES ET ZONES

Le champ de bataille est divisé en **cases** circulaires sur lesquelles les combattants se déplacent. Chaque case ne peut contenir qu'un seul combattant à la fois.

Deux cases reliées par une ligne sont **adjacentes**. Cela sert à déterminer les cibles des attaques et divers effets de cartes.

Les cases du champ de bataille sont organisées en **zones** de différentes couleurs. Toutes les cases d'une même couleur font partie de la même zone (même si elles se trouvent à différents endroits du champ de bataille).

Si une case est de plusieurs couleurs, elle est considérée comme faisant partie de plusieurs zones. Les zones servent à déterminer les cibles des attaques à distance et divers effets de cartes.

Le plateau inclus dans cette boîte présente le même champ de bataille sur ses deux faces. Sur l'une d'elles, les cases sont colorées et présentent différents motifs afin d'aider les joueurs souffrant de déficiences visuelles. Sur l'autre, les cases sont vides et les zones ne sont représentées que par la couleur de leurs contours. Les deux faces se jouent exactement de la même manière.

CHAMP DE BATAILLE



À VOTRE TOUR

À votre tour, vous **devez effectuer 2 actions**. Vous ne pouvez pas n'en effectuer qu'une seule. Vous pouvez effectuer deux actions différentes ou effectuer deux fois la même action. Les actions possibles sont :

- ▷ **MANŒUVRE**
- ▷ **STRATAGÈME**
- ▷ **ATTAQUE**

Votre limite de **cartes en main** est de **7**. À la fin de votre tour, si vous avez **plus de 7 cartes** en main, vous devez en **défausser** jusqu'à n'en avoir plus que **7**. Placez toutes les cartes que vous défaussez dans votre défausse (voir page 10).

C'est ensuite au tour de votre adversaire de jouer.

DESCRIPTION D'UNE CARTE

A Type de carte :

 Attaque  Défense

 Stratagème  Polyvalente (attaque ou défense)

B Valeur d'attaque ou de défense (si applicable)

C Combattant autorisé à utiliser la carte

D Nom de la carte

E Effet lorsqu'elle est jouée (si applicable)

F Valeur de BOOST

G Deck auquel la carte appartient

H Nombre d'exemplaires de la carte



Les decks de chaque héros sont différents, bien qu'ils puissent comporter des cartes identiques.

ACTION : MANŒUVRE

Lorsque vous effectuez une action **Manœuvre**, vous devez tout d'abord piocher la première carte de votre deck, puis vous pouvez déplacer vos combattants.

ÉTAPE 1 : PIOCHER UNE CARTE (OBLIGATOIRE)

Piochez la première carte de votre deck et ajoutez-la à votre main.

Vous pouvez avoir **plus de 7 cartes** en main lors de **votre tour**, mais vous devez en défausser jusqu'à n'en avoir plus que **7** à la fin de votre tour.

Piocher des cartes, que ce soit lors d'une action Manœuvre ou par l'effet d'une carte, est obligatoire, sauf mention contraire.

Lorsque votre deck est vide, vos combattants sont épuisés. Si vous devez piocher une carte alors que vos combattants sont épuisés, chacun de vos combattants subit immédiatement 2 dégâts à la place. Ne piochez pas et ne mélangez pas votre défausse pour reformer votre deck.

ÉTAPE 2 : DÉPLACER VOS COMBATTANTS (FACULTATIF)

Votre carte Personnage indique votre valeur de **déplacement**.

Lors de cette étape, vous pouvez déplacer vos combattants, l'un après l'autre, chacun d'un nombre de cases inférieur ou égal à votre valeur de déplacement. Vous pouvez choisir de BOOSTER votre déplacement (voir page suivante).

Lorsque vous déplacez un combattant, chaque case vers laquelle il se déplace doit être adjacente à sa case précédente. Vous **pouvez** déplacer un combattant à travers les cases occupées par des combattants amis (c'est-à-dire vos propres combattants), mais il ne peut pas terminer son déplacement sur une case occupée. Vous ne **pouvez pas** déplacer un combattant à travers des cases occupées par des combattants adverses.

Vous pouvez déplacer vos combattants dans l'ordre de votre choix, mais vous devez terminer le déplacement de chaque combattant avant de déplacer le suivant. Vous n'êtes pas obligé de déplacer tous vos combattants d'une même distance : vous pouvez choisir indépendamment pour chacun. Vous pouvez décider de laisser un combattant sur la case qu'il occupe.

REMARQUE

Si un effet vous permet de déplacer les combattants de votre adversaire, vous devez respecter toutes les règles de déplacement ci-dessus, mais du point de vue de votre adversaire.

BOOST

Lorsque vous effectuez une action **Manœuvre**, vous pouvez **booster** votre déplacement. Défaussez pour cela 1 carte de votre main et ajoutez sa valeur de BOOST à votre valeur de déplacement. Ignorez tout autre effet indiqué sur la carte défaussée.

Certains effets (comme la carte **Des pierres dans le ventre** du Petit Chaperon Rouge) vous permettent de booster d'autres choses, comme la valeur de votre attaque.

Les cartes que vous ne pouvez plus jouer, car les combattants indiqués ont été vaincus, peuvent toujours être défaussées de votre main pour obtenir un boost.

10 ACTION : STRATAGÈME

Lorsque vous effectuez une action **Stratagème**, choisissez une carte Stratagème (possédant le symbole ⚡) de votre main et placez-la face visible devant vous.

Vous devez annoncer lequel de vos combattants joue la carte Stratagème. Il devient le **combattant actif**. Chaque carte de votre deck indique quels combattants ont le droit de la jouer. Vous ne pouvez pas jouer une carte si les combattants indiqués ont été vaincus.

Résolvez les effets de la carte, puis placez-la dans votre défausse.

DÉFAUSSE

Chaque joueur dispose de sa propre défausse. Toutes vos cartes, une fois jouées et résolues, sont placées face visible dans votre défausse afin de bien les différencier des cartes de votre deck. Votre adversaire, comme vous-même, est autorisé à consulter votre défausse à tout instant.



ACTION : ATTAQUE

Lorsque vous effectuez une action **Attaque**, vous devez annoncer lequel de vos combattants effectue l'attaque. Il devient le **combattant actif**. Vous ne pouvez pas effectuer d'action Attaque si vous n'avez pas de carte Attaque en main ou si aucun de vos combattants n'a de cible valide à attaquer.

ÉTAPE 1 : DÉCLARER UNE CIBLE

Tout combattant peut attaquer un combattant se trouvant sur une case adjacente, quelle que soit la zone dans laquelle ils se trouvent.

Un combattant disposant d'une attaque de **mêlée** (indiquée par le symbole ⊕⊖) ne peut prendre pour cible qu'un combattant sur une case adjacente.

Un combattant disposant d'une attaque à **distance** (indiquée par le symbole ➤🎯➤) peut prendre pour cible un combattant adjacent **ou** un combattant se trouvant sur n'importe quelle case de la même zone, qu'il soit adjacent ou non.

ÉTAPE 2 : CHOIX ET RÉVÉLATION

En tant qu'attaquant, vous devez choisir une carte Attaque de votre main et la placer face cachée devant vous. Il doit s'agir d'une carte que votre combattant attaquant a le droit d'utiliser. Le défenseur **peut** ensuite choisir une carte Défense de sa main (mais rien ne l'y oblige) et la placer face cachée devant lui. Il doit s'agir d'une carte que son combattant défenseur a le droit d'utiliser. Une fois que les deux joueurs ont choisi leur carte, ils la révèlent en même temps.

CARTES POLYVALENTES

Les cartes possédant le symbole 🗡️ sont des cartes **Polyvalentes**. Elles peuvent être utilisées en tant que cartes Attaque ou cartes Défense. Elles sont considérées à la fois comme des cartes Attaque et des cartes Défense pour ce qui concerne les autres effets de jeu.



ACTION : ATTAQUE (SUITE)

ÉTAPE 3 : RÉOLUTION DES COMBATS

La plupart des cartes disposent d'effets précisant quand ils s'appliquent : **IMMÉDIATEMENT**, **PENDANT LE COMBAT** ou **APRÈS LE COMBAT**. Sauf mention contraire, les effets des cartes sont obligatoires (ils peuvent infliger des dégâts à vos propres combattants ou déclencher des effets négatifs).

Si deux effets doivent être résolus en même temps, celui du défenseur est résolu en premier.

Une fois les cartes révélées, résolvez tous les effets portant la mention **IMMÉDIATEMENT**. Résolvez ensuite les effets portant la mention **PENDANT LE COMBAT**.

Déterminez ensuite l'issue du combat. L'attaquant inflige au défenseur autant de dégâts que la valeur de la carte Attaque qu'il a jouée. Si le défenseur a joué une carte Défense, diminuez la valeur de l'attaque d'autant de dégâts que la valeur de la carte Défense. Pour chaque point de dégât subi par le défenseur, réduisez d'un point de vie la santé de ce combattant en ajustant son compteur Santé.

Une fois l'issue du combat déterminée, résolvez les effets des cartes portant la mention **APRÈS LE COMBAT**. Même si le combattant d'un joueur est vaincu lors du combat, tant que cela ne déclenche pas la fin de la partie, tout effet **APRÈS LE COMBAT** de la carte qu'il a jouée doit être résolu.

Une fois les effets de cartes résolus, appliquez tout effet de jeu qui survient après un combat, comme les capacités spéciales des héros.

Enfin, toutes les cartes jouées sont placées dans leurs défausses respectives.

REMPORTER LE COMBAT

Certains effets **APRÈS LE COMBAT** nécessitent de vérifier qui a **remporté le combat**.

L'attaquant a remporté le combat s'il a infligé au moins un dégât au défenseur grâce à son attaque elle-même (c'est-à-dire pas par des effets).

Le défenseur a remporté le combat s'il n'a subi aucun dégât de l'attaque elle-même (même s'il a subi des dégâts par des effets).

VAINCRE UN COMBATTANT

Si la santé de l'un de vos combattants est réduite à zéro*, quelle qu'en soit la raison, il est **vaincu**.

Si l'acolyte de votre héros est vaincu, retirez immédiatement son jeton du champ de bataille (un acolyte sans compteur Santé n'a qu'un seul point de vie et est vaincu au premier dégât infligé).

Si votre héros est vaincu, vous perdez immédiatement la partie.

** Dans cette boîte, une santé à zéro est représentée par le mot « Fin » sur les compteurs Santé.*



REMPORTER LA PARTIE

Lorsque le **héros de votre adversaire est vaincu** (c'est-à-dire au moment où sa santé tombe à zéro), la partie prend fin immédiatement et vous êtes déclaré vainqueur!

(Dans le jeu en équipe, les deux héros adverses doivent être vaincus.)

13



EXEMPLE DE COMBAT

Antoine joue
Beowulf.

Léa joue le **Petit
Chaperon Rouge**.

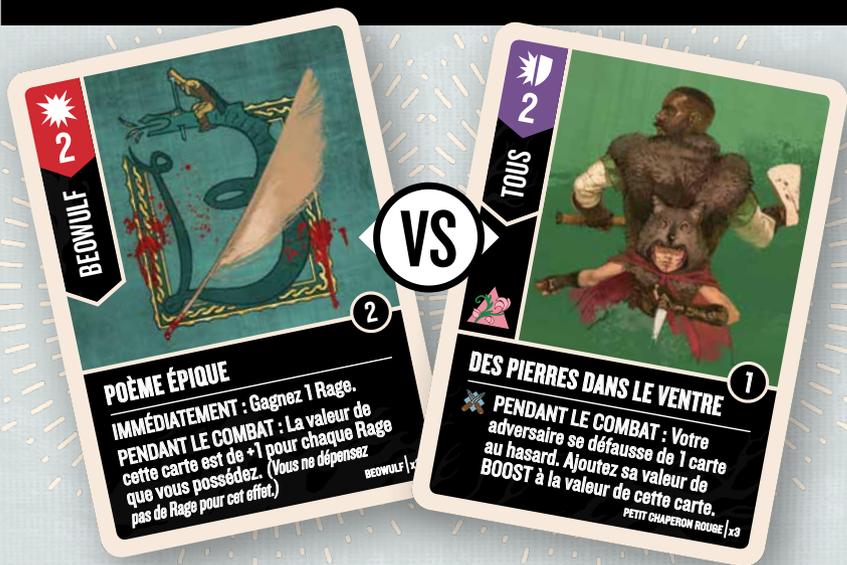
C'est le tour
d'Antoine et il
souhaite attaquer
le Petit Chaperon
Rouge.



14 Antoine attaque le Petit Chaperon Rouge avec Beowulf. Il ne veut jouer ni **Héritage ancestral**, car il n'a que 1 Rage et ne pourrait donc pas utiliser son effet, ni **L'égal de Grendel** car c'est une carte Défense. Il joue la carte Attaque **Poème épique** face cachée.

Léa joue la
carte Défense
**Des pierres
dans le ventre**
face cachée.





Poème épique dispose d'un effet **IMMÉDIATEMENT** : Beowulf gagne 1 Rage. Il possède désormais 2 Rages.

Les deux cartes disposent d'effets **PENDANT LE COMBAT**. Le Petit Chaperon Rouge (défenseur) résout **Des pierres dans le ventre** en premier. Comme elle a des couteaux dans son panier, Antoine se défausse d'une carte au hasard, **Héritage ancestral**, qui a une valeur de BOOST de 1. Celle-ci s'ajoute à la valeur de la carte Défense de Léa, pour un total de 3.

Puis, Beowulf (attaquant) résout l'effet **PENDANT LE COMBAT** de **Poème épique** : Beowulf a 2 Rages, la valeur de son attaque est donc désormais de 4.

La valeur d'attaque est de 4 et celle de défense de 3 : Beowulf inflige donc 1 dégât au Petit Chaperon Rouge et remporte ce combat.



RÈGLES SPÉCIALES DE CETTE BOÎTE



PANIER DU PETIT CHAPERON ROUGE

La carte au sommet de la défausse du Petit Chaperon Rouge est appelée son **panier** : celui-ci contient l'objet dont le symbole se trouve sur la bannière, à gauche de la carte (couteaux, fourrure ou aconit). Lorsque vous jouez une carte avec un effet utilisant un objet du panier, cet effet ne se résout que si l'objet correspondant est visible dans le panier (les autres effets de la carte se résolvent normalement).

Les cartes **Panier du Petit Chaperon Rouge** et **Qu'y a-t-il dans mon panier ?** portent un symbole Joker, représentant les trois objets possibles. Si l'une de ces cartes est votre panier, vous avez à votre disposition l'un des trois objets, mais pas les trois à la fois.



16

RAGE DE BEOWULF

Beowulf dispose de 3 jetons permettant de suivre son niveau de Rage. Il commence la partie avec 1 Rage et peut en avoir 3 au maximum. À chaque fois que Beowulf (et non Wiglaf) subit des dégâts, peu importe combien et quand il les subit, il gagne 1 Rage. Il peut gagner plus de 1 Rage si plusieurs effets d'une même carte lui infligent des dégâts. Ces Rages peuvent ensuite être dépensées pour déclencher les effets indiqués sur les cartes de Beowulf. Dépenser de la Rage est toujours facultatif.

EXEMPLE : Le Petit Chaperon Rouge attaque Beowulf avec **Il était une fois**. Beowulf ne joue pas de carte Défense. Il subit 2 dégâts lors de cette attaque et gagne donc 1 Rage. Après le combat, Beowulf subit 3 dégâts supplémentaires et gagne alors 1 Rage de plus.

REMARQUE

Utilisez la face Flamme du jeton pour représenter la Rage, et retournez-le sur sa face vierge lorsque celle-ci est dépensée.



PLATEAU DE JEU : PORTES



Le plateau dispose de 3 emplacements Porte. Au début de la partie, les portes sont ouvertes : mettez donc de côté les jetons Porte.

Un combattant peut ouvrir ou fermer une porte lors d'une action Manœuvre, mais **pas** lors d'autres effets de déplacement (par exemple, l'effet de la carte **Escarmouche**). À tout moment pendant une action Manœuvre, un combattant peut fermer gratuitement une porte adjacente, ou dépenser **1 point de déplacement** pour ouvrir une porte adjacente.

Vous pouvez ouvrir et fermer autant de portes, autant de fois que vous le souhaitez, avec n'importe lequel de vos combattants. Vous ne pouvez pas fermer une porte si une grande figurine occupe les deux cases de part et d'autre de celle-ci.

REMARQUE : Il n'y a pas de grandes figurines dans cette boîte.

Lorsqu'une porte est fermée, ignorez toutes les lignes qui la traversent. Elle bloque les déplacements et les attaques, elle annule l'adjacence et elle divise les zones (deux cases qui sont normalement dans la même zone sont traitées comme étant dans des zones différentes s'il y a une porte fermée sur le chemin le plus court entre elles).

17



EXEMPLE : Le Petit Chaperon Rouge n'a pas pu utiliser l'effet Couteaux de la carte **Ne t'éloigne pas du chemin** pour infliger des dégâts à Beowulf car ils ne sont plus dans la même zone, la porte étant fermée. De même, ni le Petit Chaperon Rouge ni le Chasseur ne peuvent attaquer Beowulf à travers la porte fermée.

JEU EN ÉQUIPE

REMARQUE : Vous ne pouvez pas utiliser les règles de jeu en équipe avec seulement la boîte *Petit Chaperon Rouge vs Beowulf*. Vous aurez besoin de plus de figurines et de champs de bataille avec des cases ❸ et ❹.

Vous pouvez jouer à *Unmatched* en **équipes de 2 joueurs**.

Les coéquipiers s'assoient côte à côte, du même côté du champ de bataille. Ils peuvent librement communiquer sur leurs cartes et leurs tactiques, mais chaque joueur contrôle son propre héros et ses propres acolytes. Les combattants de votre coéquipier sont considérés comme des combattants amis. Lors des parties en **équipes à 3 joueurs**, un joueur contrôle deux héros et leurs acolytes au sein d'une même équipe.

Choisissez un champ de bataille avec quatre cases de départ. (*Certains champs de bataille ne disposent que de deux cases de départ et ne peuvent donc pas être utilisés pour le jeu en équipe.*)

Lors de la mise en place, les joueurs placent leur héros à tour de rôle :

- ▷ Le premier joueur de l'équipe **A** place son héros sur la case ❶.
- ▷ Le premier joueur de l'équipe **B** place son héros sur la case ❷.
- ▷ Le second joueur de l'équipe **A** place son héros sur la case ❸.
- ▷ Le second joueur de l'équipe **B** place son héros sur la case ❹.

Lorsqu'il place son héros, chaque joueur place également ses acolytes dans la même zone, comme dans les règles de base.

Durant la partie, les joueurs jouent à tour de rôle :

- ▷ Le premier joueur de l'équipe **A** joue son tour.
- ▷ Le premier joueur de l'équipe **B** joue son tour.
- ▷ Le second joueur de l'équipe **A** joue son tour.
- ▷ Le second joueur de l'équipe **B** joue son tour.

Cette séquence se répète jusqu'à la fin de la partie.

Lorsque le héros d'un joueur est vaincu, retirez immédiatement sa figurine du champ de bataille. Ce joueur continue à jouer normalement, tant qu'il lui reste au moins un acolyte. Si tous les combattants de ce joueur sont vaincus, il est éliminé de la partie et ne joue plus.

Lorsque les deux héros d'une équipe ont été vaincus, l'équipe adverse remporte la partie !



RAPPEL DES SYMBOLES



Cette carte ne peut être utilisée que pour attaquer.



Cette carte ne peut être utilisée que pour se défendre contre une attaque.



Cette carte peut être utilisée pour attaquer ou pour se défendre.



En tant qu'action, cette carte peut être jouée pour son effet.



Ce combattant peut effectuer des attaques à distance et de mêlée.



Ce combattant ne peut effectuer que des attaques de mêlée.

CRÉDITS

Unmatched est une production des rois et reines guerrières de Restoration Games et Mondo Games, qui est une restauration de *Star Wars : Epic Duels*, de Craig Van Ness et Rob Daviau, publié par Milton Bradley. Les règles des zones sont inspirées du système pathfinding de *Tannhäuser*, de William Grosselin et Didier Poli, publié par Fantasy Flight Games.

Restauration du jeu : Brian Neff, Justin D. Jacobson, Noah Cohen et Rob Daviau

Graphisme : Jason Taylor, Lindsay Daviau et Chris Bilheimer

Illustrations de la couverture et des cartes : Marc Aspinall

Illustration des plateaux : Ian O'Toole

Gestion de projet : Suzanne Sheldon

Traduction française : MeeplesRules.fr

Relecture française : Maëva Debieu, Robin Houplier

Édition française : IELLO

Merci à tous ceux qui nous ont aidés à tester le jeu ! Vous êtes des gens formidables. On le pense sincèrement. Remerciements supplémentaires à Jayme Boucher, Tim Wiesch, Brad Andres et Kimi Sandel, vous êtes tous super.

© 2020 Restoration Games, LLC. Les éléments suivants sont des marques déposées de Restoration Games, LLC : Restoration Games, le logo Restoration Games, Unmatched, le logo Unmatched, la phrase « In Battle There Are No Equals » et l'habillage de marque associé. Mondo et le logo Mondo Games sont des marques déposées de Mondo Tees, LLC, et sont utilisés avec autorisation.

© 2021 IELLO pour la version française. La phrase « Battez-vous à armes inégales » est utilisée avec autorisation.

IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341 - 54180 Heillecourt, France

www.iello.com

Fabriqué à Jiaxing, Chine, par Whatz Games



www.iello.com