

UNMATCHED  
AVENTURES  
RÈGLES

# Chroniques INDOUIES

RESTORATION  
GAMES  
No. UMA01

UNISSEZ VOS FORCES POUR DÉJOUER LEUR  
PLAN DIABOLIQUE!

DARREN RECKNER  
JASON HAGER



# MATÉRIEL – UNMATCHED AVENTURES : CHRONIQUES INOUIËS

2 FIGURINES SUPER-VILAIN



8 JETONS FATALITÉ/ALIEN



19 CARTES ACTION SUPER-VILAIN



2 DOUBLES-COMPTEURS SANTÉ SUPER-VILAIN



6 COMPTEURS SANTÉ SBIRE



45 CARTES ACTION SBIRE



6 JETONS SBIRE



1 MARQUEUR MENACE



6 JETONS TOILE



6 JETONS ACIDE



4 JETONS PONT



4 JETONS INVASION



4 MARQUEURS ORDRE DU TOUR



22 CARTES INITIATIVE



12 CARTES ÉVÈNEMENT STUPEFIANT



1 PLATEAU RECTO VERSO



## 22 CARTES INITIATIVE

- ▷ 2 cartes Super-Vilain
- ▷ 6 cartes Squire
- ▷ 4 cartes Invasion
- ▷ 4 cartes Joueur
- ▷ 3 cartes Étrange phéromone de la Reine Fourmi
- ▷ 3 cartes La Grenouille de Loveland frappe encore

## 8 DECKS ACTION ENNEMI

- ▷ 10 cartes Homme-Papillon
- ▷ 9 cartes Envahisseur Martien
- ▷ 8 cartes Reine Fourmi
- ▷ 8 cartes Blob
- ▷ 8 cartes Diable de Jersey
- ▷ 6 cartes Gorille des Marais
- ▷ 7 cartes Tarantula
- ▷ 8 cartes Grenouille de Loveland



*Un super-vilain terrorise et ravage la ville avec l'aide de ses sbires.  
Un groupe de héros, plus improbables les uns que les autres,  
décide alors d'unir ses forces pour combattre cette menace.  
Qui l'emportera ??*

**CHRONIQUES INOUÏES** réunit à la fois les grands classiques des *pulp magazines* et les légendes du folklore américain. Choisissez un super-vilain à combattre, choisissez ses sbires, et tentez de sauver le monde !



## APERÇU

*Unmatched - Aventures* est un jeu indépendant qui utilise les règles de base et les héros d'*Unmatched* d'une toute nouvelle manière.

Grâce à ses règles coopératives, jusqu'à 4 héros unissent leurs forces pour vaincre le super-vilain contrôlé par le jeu. Vous pouvez utiliser uniquement les héros de cette boîte, ou bien les mélanger à ceux des autres boîtes d'*Unmatched*. Vous pouvez même également utiliser les héros de *Chroniques Inouïes* pour jouer aux parties compétitives classiques d'*Unmatched* !

03

## RÈGLES DE BASE

Sauf indications contraires dans ces règles, toutes les règles de base d'*Unmatched* s'appliquent normalement. Si vous n'êtes pas familier des règles du jeu, prenez le temps de lire le livret de règles de base inclus dans cette boîte pour savoir comment jouer à la version compétitive d'*Unmatched*.



Cette boîte contient deux super-vilains – l'**Homme-Papillon** et l'**Envahisseur Martien** – qui ont chacun un objectif unique à réaliser plusieurs fois. Chaque fois que le super-vilain atteint son objectif, la situation devient plus difficile pour les héros. Pendant ce temps, les sbires du super-vilain menacent et affaiblissent les héros avec leurs propres attaques. Si le super-vilain atteint son objectif quatre fois, les héros perdent la partie !

*Unmatched - Aventures* est un jeu coopératif. Les joueurs doivent discuter de ce qu'ils ont en main, coordonner leurs tours et concevoir des plans stratégiques. Les joueurs peuvent poser leur main face visible devant eux s'ils le souhaitent.

## GAGNER ET PERDRE

Les joueurs remportent la partie s'ils battent le super-vilain en réduisant sa santé à 0.

Les joueurs perdent la partie si le super-vilain atteint son objectif quatre fois ou si tous les combattants des joueurs sont vaincus (héros et acolytes).



# MISE EN PLACE

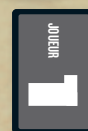
## REMARQUE

*L'Envahisseur Martien est plus difficile à vaincre que l'Homme-Papillon. Nous vous recommandons donc de choisir l'Homme-Papillon comme super-vilain pour votre première partie.*

1. Choisissez un super-vilain et procédez à sa mise en place :
  - ▷ Placez le plateau face du super-vilain choisi visible.
  - ▷ Placez le marqueur Menace sur la première case de la piste Menace.
  - ▷ Mélangez le deck Action du super-vilain.
  - ▷ Ajustez le compteur Santé du super-vilain en fonction du nombre de joueurs (**10** points de vie par joueur).
  - ▷ Placez la figurine du super-vilain sur la case de départ **5**.
2. Choisissez autant de sbires qu'il y a de joueurs. Vous pouvez les tirer au sort en utilisant les cartes Initiative, ou sélectionner vous-même ceux avec lesquels vous voulez jouer. Procédez ensuite à la mise en place de chacun des sbires :
  - ▷ Mélangez le deck Action du sbire choisi.
  - ▷ Ajustez le compteur Santé du sbire à **10**.
  - ▷ Placez le jeton du sbire sur une case libre adjacente au super-vilain.
  - ▷ Si vous jouez avec Tarantula ou le Blob, créez respectivement une réserve de jetons Toile ou Acide.
3. Chaque joueur choisit un héros, le place sur une case de départ libre et procède à sa mise en place comme indiqué dans les règles de base d'*Unmatched*.
4. Chaque joueur prend le marqueur Ordre du Tour correspondant à la case de départ de son héros (1-4).
5. Prenez les cartes Initiative du super-vilain, des sbires et des joueurs en jeu, puis mélangez-les pour créer le deck Initiative. Placez-le près du plateau.

## REMARQUE

*Si vous jouez avec la Grenouille de Loveland ou la Reine Fourmi, n'incluez ni les 3 cartes **La Grenouille de Loveland frappe encore**, ni les 3 cartes **Étrange phéromone de la Reine Fourmi**. Ces cartes seront ajoutées au deck Initiative au cours de la partie.*



04

## L'HOMME-PAPILLON

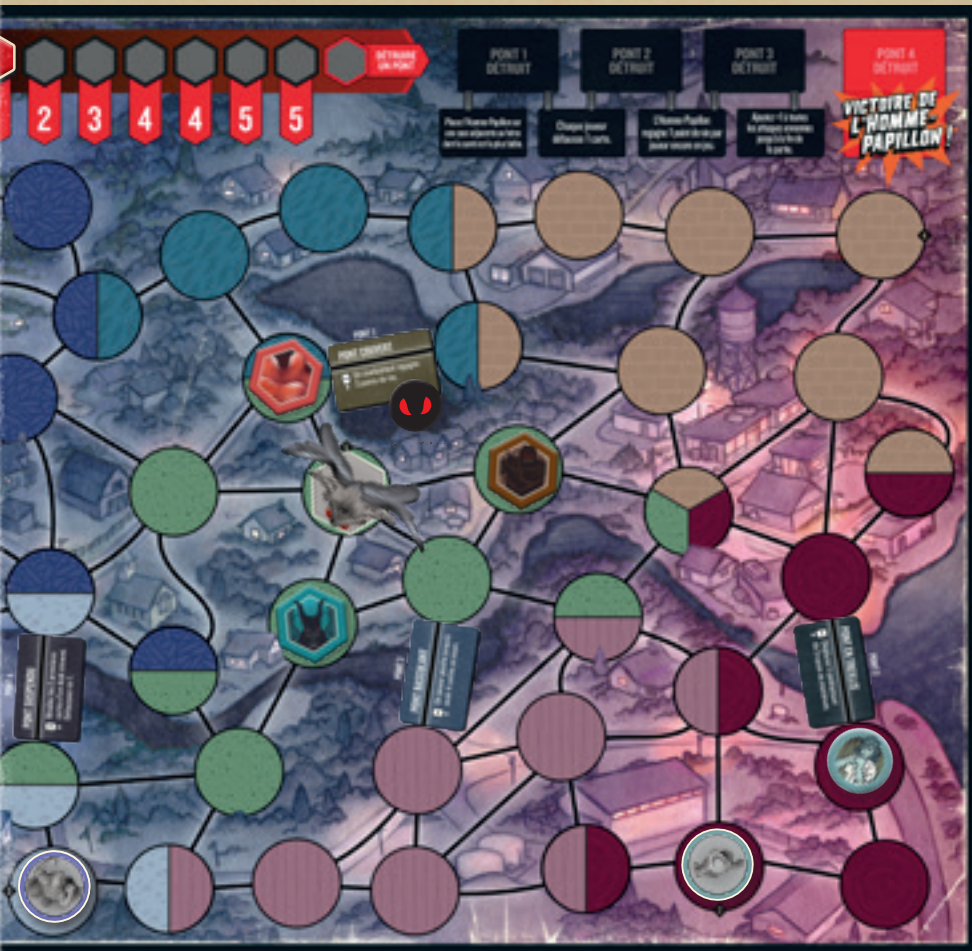
L'ANGE DE LA FATALITÉ!

### MISE EN PLACE COMPLÉMENTAIRE

- ▷ Placez aléatoirement les 4 jetons Pont sur les cases Pont, face Effet visible.
- ▷ Placez 1 jeton Fatalité sur le pont 1 (les numéros des ponts sont imprimés sur le plateau, près des emplacements des jetons).







05



JOUEUR **2**



Vous pouvez rendre le jeu plus difficile en utilisant des cartes Événement Stupéfiant. Pour en savoir plus, reportez-vous à la page 15.

# L'ENVAHISSEUR MARTIEN

LA TERREUR TOMBÉE DU CIEL !

- Ajoutez les cartes Invasion au deck Initiative en fonction du nombre de joueurs, comme indiqué sur les cartes. Par exemple, dans une partie à 1 joueur, vous n'utiliserez que la carte Vague d'invasion martienne 1 ; dans une partie à 2 joueurs, vous utiliserez les cartes Vague d'invasion martienne 1 et Vague d'invasion martienne 2 ; dans une partie à 4 joueurs, vous utiliserez les 4 cartes.
- Retournez les 4 jetons Invasion face cachée, mélangez-les, puis placez-les au hasard sur les 4 emplacements Invasion, en haut du plateau.

## MISE EN PLACE COMPLÉMENTAIRE





# ENNEMIS

Dans *Chroniques Inouïes*, le terme « ennemis » sert à désigner les combattants adverses, contrôlés par le jeu. Ces derniers disposent d'un certain nombre de règles spéciales.

## SUPER-VILAINS ET SBIRES

L'ennemi principal est appelé le **super-vilain**. Les autres ennemis sont appelés les **sbires**. Leur fonctionnement est similaire à celui des héros et des acolytes contrôlés par les joueurs. Toutefois, les effets se référant spécifiquement aux « héros » ou aux « acolytes » **n'affectent ni** les super-vilains **ni** les sbires. Les effets se référant aux « combattants » affectent les ennemis normalement.



## CARTES ACTION

Chaque ennemi possède son propre deck de cartes Action. Toutes les cartes ennemies sont des cartes polyvalentes et peuvent donc être utilisées pour attaquer ou pour se défendre. Contrairement aux cartes polyvalentes ordinaires, ces cartes ont des valeurs d'attaque et de défense distinctes.

06

La plupart des cartes Action des ennemis présentent également des effets à résoudre. Pour certaines cartes, les effets sont toujours résolus, que la carte soit utilisée pour l'attaque ou pour la défense (dans ce cas, la carte dispose d'un seul cadre gris). Pour d'autres, l'effet n'est résolu que lorsque la carte est utilisée pour l'attaque (la carte dispose alors de deux cadres gris séparés).

## DÉPLACEMENT

Les ennemis peuvent traverser les cases occupées par d'autres ennemis, mais pas celles occupées par des héros ou des acolytes. Par ailleurs, certains effets de cartes vous demanderont de placer un ennemi sur la « case de départ libre la plus proche ». Placez-le alors sur la case de départ la plus proche **vide** de tout combattant. Si l'ennemi en question se trouve déjà sur une case de départ, déplacez-le quand même sur une autre case de départ.

## MAINS DES ENNEMIS ET DÉFAUSSES

Les ennemis n'ont pas de main de cartes. Si un effet demande de révéler ou permet à un joueur de regarder une ou plusieurs cartes de la main d'un ennemi, à la place, il regarde uniquement la première carte de son deck. Si un ennemi est forcé de se défausser d'un certain nombre de cartes, que ce soit au hasard ou non, piochez autant de cartes que demandé dans son deck et placez-les dans sa défausse.

## DESCRIPTION D'UNE CARTE ACTION ENNEMI

**A** Nom du super-vilain ou du sbire

**B** Nom de la carte

**C** Valeurs d'attaque et de défense

 Attaque  Défense

**D** Valeur de BOOST

**E** Effet lorsqu'elle est jouée (s'il y en a un)

**F** Nombre d'exemplaires de la carte



Lors des combats, si un effet vous demande de consulter la valeur imprimée d'une carte ennemie, utilisez sa valeur d'attaque s'il attaque, sa valeur de défense s'il se défend.



# PISTE MENACE

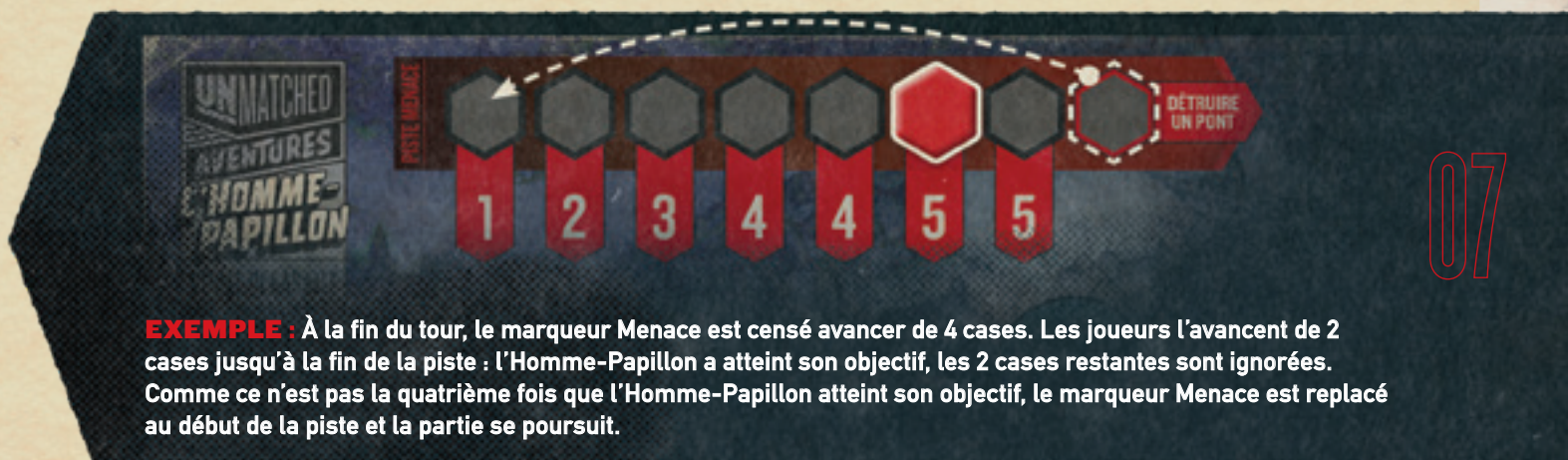
Chaque face du plateau, correspondant à un super-vilain, dispose d'une piste Menace. Le marqueur posé dessus indique la progression du super-vilain vers son objectif, ainsi que le niveau de menace actuel. Les cartes et effets ennemis vous diront quand faire avancer le marqueur Menace sur sa piste et de combien de cases. Lorsque vous avancez le marqueur sur sa piste, comptez les cases une par une, en ignorant les chiffres imprimés sous la piste.

## NIVEAU DE MENACE

Le niveau de menace correspond à la valeur directement imprimée sous la position actuelle du marqueur Menace. Occasionnellement, un effet peut demander aux joueurs de se référer au niveau de menace, c'est-à-dire à la valeur actuellement désignée par le marqueur Menace.

## FIN DE LA PISTE

Lorsque le marqueur Menace atteint la fin de la piste Menace, le super-vilain atteint son objectif (détaillé dans ce livret aux pages 12 à 14). Ignorez les cases supplémentaires que le marqueur Menace devrait franchir. Résolvez immédiatement l'objectif. Puis, à moins que cela ne mette fin à la partie, remplacez le marqueur Menace sur la première case de la piste.



**EXEMPLE :** À la fin du tour, le marqueur Menace est censé avancer de 4 cases. Les joueurs l'avancent de 2 cases jusqu'à la fin de la piste : l'Homme-Papillon a atteint son objectif, les 2 cases restantes sont ignorées. Comme ce n'est pas la quatrième fois que l'Homme-Papillon atteint son objectif, le marqueur Menace est replacé au début de la piste et la partie se poursuit.

# JETONS

Certains sbires placent des jetons sur leurs cases : Tarantula ajoute des jetons Toile ; le Blob des jetons Acide. Une case ne peut contenir qu'un seul jeton de chaque type. Une fois qu'un jeton Toile ou Acide est placé sur une case, il ne peut plus être déplacé ni retiré. Si un effet demande de placer l'un de ces jetons et qu'il n'y en a plus de ce type dans la réserve, rien ne se passe.

Les ennemis ignorent ces jetons : ils affectent seulement les héros et les acolytes.



**Toile :** Lorsqu'un héros ou un acolyte arrive sur une case libre où se trouve un jeton Toile, il doit mettre fin à son déplacement. Il pourra se déplacer à nouveau avec une nouvelle action ou un nouvel effet. Si un combattant ami se trouve déjà sur la case, le héros ou l'acolyte ignore l'effet de la toile.



**Acide :** Lorsqu'un héros ou un acolyte traverse ou atteint une case libre où se trouve un jeton Acide, il subit 1 dégât. Les jetons Acide ne mettent pas fin aux déplacements. Si un combattant ami se trouve déjà sur la case, le héros ou l'acolyte ignore l'effet de l'acide.



# DÉROULEMENT

*Chroniques Inouïes* se déroule en plusieurs tours, les joueurs et les ennemis jouant les uns après les autres en fonction des instructions données par le deck Initiative.

Au début de chaque tour, la première carte du deck Initiative est révélée : elle indique un joueur ou un ennemi. Certaines cartes Initiative ont des effets devant être résolus au moment où elles sont révélées, alors que d'autres ont des effets ne se résolvant qu'à la fin du tour, lorsque toutes les cartes Initiative ont été jouées. Résolez toujours immédiatement l'effet « **MAINTENANT** », s'il y en a un. Il s'agit généralement pour le joueur ou l'ennemi indiqué de jouer son tour. Une fois l'effet résolu, piochez la carte Initiative suivante.

Chaque fois qu'une nouvelle carte Initiative est révélée, placez-la à droite de la carte précédente. Au fur et à mesure du tour se formera ainsi une rangée de cartes face visible.



08



## REMARQUE

Lorsqu'un sbire ou un joueur est vaincu, la carte Initiative correspondante est retirée du jeu. Si elle est déjà révélée, retirez-la simplement de la rangée. Sinon, retirez-la du deck la prochaine fois qu'elle apparaît, puis révélez immédiatement la carte suivante.

## TOURS ENNEMIS SUPPLÉMENTAIRES

Certains effets peuvent vous demander de remettre une carte Initiative ennemie sous le deck Initiative. En conséquence, la carte sera piochée une nouvelle fois au cours du tour : l'ennemi pourra donc rejouer.

S'il s'agit de la dernière carte Initiative du paquet, l'ennemi correspondant rejoue immédiatement.



# TOURS DES JOUEURS

Lorsque la carte Initiative d'un joueur est révélée, ce joueur joue son tour. Il exécute son tour normalement, en effectuant deux actions parmi Manœuvre, Stratagème et Attaque.

## ATTAQUER UN ENNEMI

Lorsque vous attaquez un ennemi, jouez une carte Attaque face cachée devant vous. Ensuite, piochez la première carte du deck de cet ennemi et placez-la face cachée sur la table : il s'agit de sa carte Défense. Révélez alors les deux cartes simultanément et résolvez le combat normalement. La carte de l'ennemi indique sa valeur de défense. S'il y a un effet dans le cadre associé à la valeur de défense de l'ennemi, résolvez-le. En revanche, si l'effet est inscrit dans un cadre contenant uniquement la valeur d'attaque, ne le résolvez pas.

Si l'attaque du joueur inflige des dégâts de combat, réduisez la valeur du compteur Santé de l'ennemi. Résolvez ensuite tous les effets **APRÈS LE COMBAT**, puis placez les deux cartes jouées dans leur défausse respective.

Lorsqu'un ennemi est vaincu, retirez du jeu sa figurine ou son jeton, son compteur Santé, ainsi que toutes ses cartes. Si la carte Initiative de l'ennemi est déjà révélée, retirez-la de la rangée de cartes. Sinon, retirez-la la prochaine fois qu'elle sera révélée.



09

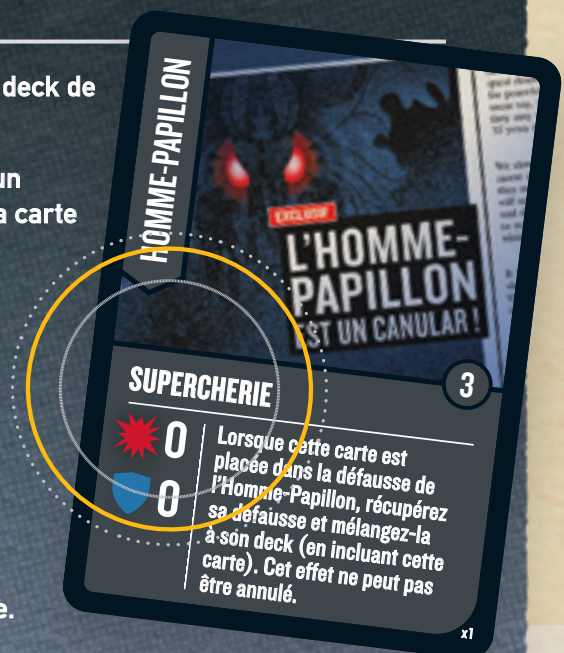
### CARTES SUPERCHERIE

Chaque ennemi dispose d'une carte Supercherie dans son deck de cartes Action.

Chaque fois que cette carte est placée dans la défausse d'un ennemi, mélangez l'ensemble de sa défausse (y compris la carte Supercherie) à son deck pour en former un nouveau.

L'effet de mélange de la carte Supercherie doit toujours être résolu, même si celle-ci se retrouve placée dans la défausse de l'ennemi suite à un autre effet. Il ne peut pas être annulé ni empêché.

Si l'effet se produit au milieu d'un combat, mélangez immédiatement la défausse de l'ennemi et la carte Supercherie à son deck, mais ne mélangez pas la carte qu'il utilise pour combattre. Une fois le combat terminé, cette carte sera défaussée et créera une nouvelle défausse.





# TOURS DES ENNEMIS

Contrairement au tour d'un joueur, les ennemis n'effectuent pas deux actions. À son tour, l'ennemi détermine une cible et tente de l'attaquer **une fois**, en se déplaçant si nécessaire (un ennemi n'attaque jamais deux fois lors d'un même tour, même s'il commence son tour en étant adjacent à une cible).

## DÉTERMINER UNE CIBLE

Déterminez le héros ou l'acolyte que l'ennemi prend pour cible en suivant les étapes ci-dessous :

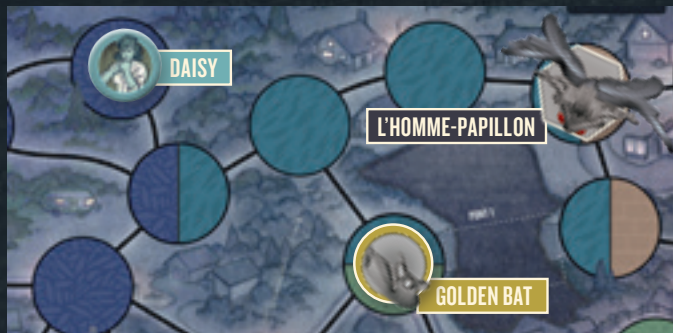
- 1. CIBLE ADJACENTE :** Si l'ennemi est adjacent à un seul héros ou acolyte, il attaque ce héros ou cet acolyte. Si l'ennemi est adjacent à plusieurs héros ou acolytes, les joueurs décident qui l'ennemi attaque.
- 2. CIBLE LA PLUS PROCHE :** Si aucune cible n'est adjacente à l'ennemi, ce dernier se déplace, dans la limite de sa valeur de déplacement, pour attaquer la cible la plus proche qu'il peut atteindre. S'il peut atteindre la cible la plus proche par plusieurs chemins, il emprunte le chemin le plus court. Si plusieurs cibles sont à distance égale, les joueurs choisissent la cible. S'il y a plusieurs itinéraires possibles, les joueurs choisissent l'itinéraire.
- 3. PAS DE CIBLE :** Si aucune cible n'est à portée de déplacement de l'ennemi, ce dernier ne se déplace pas et n'attaque pas. À la place, avancez le marqueur Menace de 1 case.

10



### EXEMPLES DE CIBLES

**EXEMPLE 1 :** Au début de son tour, l'Homme-Papillon est adjacent à Tesla et à Daisy. Comme les héros sont tous les deux adjacents à lui, les joueurs décident qui l'Homme-Papillon attaque.



**EXEMPLE 2 :** L'Homme-Papillon n'est adjacent à aucun combattant adverse. Il va donc se déplacer pour attaquer, dans la limite de sa valeur de déplacement, qui est de 3. Golden Bat est à 2 cases de lui, Daisy à 3 cases. Comme Golden Bat est le plus proche, l'Homme-Papillon se déplace de 2 cases pour lui être adjacent et l'attaquer.



**EXEMPLE 3 :** La Grenouille de Loveland n'est adjacente à aucun combattant adverse. Elle cherche donc la cible la plus proche. Sa valeur de déplacement est de 3, mais le combattant adverse le plus proche est à 4 cases : impossible pour elle de se déplacer, et donc d'attaquer. À la place, le marqueur Menace est avancé de 1 case sur la piste Menace, et la Grenouille de Loveland termine son tour.



# L'ENNEMI ATTAQUE

Lorsqu'un ennemi attaque un combattant, placez la première carte du deck de l'ennemi sur la table, face cachée. Ensuite, le défenseur **peut** choisir une carte Défense dans sa main et la jouer face cachée devant lui (il doit s'agir d'une carte que le défenseur est autorisé à utiliser). Enfin, les deux cartes sont révélées simultanément et l'attaque est résolue.

La carte de l'ennemi indique sa valeur d'attaque. Si la carte a un effet, résolvez-le. Ensuite, résolvez le combat normalement. Placez les cartes jouées dans leur défausse respective.

## ÉLIMINATION D'UN JOUEUR

Un joueur n'est éliminé que lorsque **tous ses combattants** sont vaincus. Sinon, il continue à jouer normalement avec les combattants qu'il lui reste. Lorsqu'un joueur est éliminé, retirez sa carte Initiative du jeu. Si elle est déjà révélée, retirez-la de la rangée de cartes Initiative. Sinon, retirez-la la prochaine fois qu'elle sera révélée. Les autres joueurs continuent ensuite la partie. Les joueurs éliminés ne sont plus affectés par les effets ennemis.

# FIN DU TOUR

Une fois que la dernière carte du deck Initiative a été révélée et que tous les combattants ont joué, résolvez tous les effets de fin de tour (détaillés au bas des cartes Initiative), l'un après l'autre, de gauche à droite. Certaines cartes n'ont pas d'effet de fin de tour.

Après avoir résolu tous les effets de fin de tour, mélangez à nouveau les cartes Initiative et commencez le tour suivant.

### REMARQUE

La Grenouille de Loveland et la Reine Fourmi peuvent ajouter de nouvelles cartes au deck Initiative. Ces nouvelles cartes sont ajoutées lorsque les cartes Initiative sont mélangées, une fois que tous les effets de fin de tour ont été résolus.



# FIN DE PARTIE

La partie se termine lorsque les joueurs l'emportent (en battant le super-vilain) ou lorsqu'ils perdent (parce que le super-vilain a atteint son objectif quatre fois ou parce que tous les combattants des joueurs ont été vaincus).





# RÈGLES SPÉCIALES

## L'HOMME-PAPILLON

### PONTS

Chaque pont est placé entre deux cases et agit comme une connexion entre celles-ci, comme indiqué par la ligne sur le jeton.

En utilisant ces ponts, les combattants peuvent se déplacer normalement et attaquer selon les règles s'appliquant aux cases adjacentes. Un jeton Pont n'est pas considéré comme une case : les combattants ne peuvent pas arrêter leur déplacement dessus.

L'Homme-Papillon détruit le pont de plus faible numéro restant chaque fois que le marqueur Menace atteint la fin de la piste Menace (les numéros des ponts sont imprimés sur le plateau, près des emplacements des jetons).

### JETONS FATALITÉ

Un pont peut supporter au maximum 8 jetons Fatalité. Si un effet vous demande de placer des jetons Fatalité et qu'il n'y en a pas assez dans la réserve, les joueurs en placent autant qu'ils le peuvent. Puis, sur la piste Menace, ils avancent le marqueur dédié de 1 case pour chaque jeton qui n'a pas pu être placé.



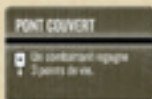
12

### ACTIVER UN PONT

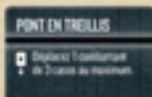
Après qu'un joueur a effectué une action Manœuvre, il peut défausser une carte pour activer un pont adjacent à l'un de ses combattants. Il ne peut activer qu'un seul pont par action. Si ses combattants sont adjacents à plusieurs ponts, il choisit le pont qu'il souhaite activer. Lorsqu'un pont est activé, résolvez son effet (facultatif) **et** retirez certains des jetons Fatalité qui s'y trouvent (voir plus bas).



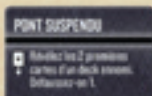
**Pont Basculant :** Choisissez un joueur. Il pioche des cartes jusqu'à avoir une main de 4 cartes (il peut choisir de piocher moins de cartes).



**Pont Couvert :** Choisissez un combattant. Il regagne jusqu'à 3 points de vie (les joueurs ne peuvent pas utiliser cet effet pour faire revivre un combattant vaincu).



**Pont en Treillis :** Choisissez un combattant (ennemi ou ami). Déplacez ce combattant de 3 cases au maximum.



**Pont Suspendu :** Choisissez un ennemi encore en jeu. Regardez les 2 premières cartes de son deck. Défaussez-en 1 et replacez l'autre au sommet de son deck.

### RETIRER DES JETONS FATALITÉ

Que le joueur ait résolu l'effet du pont ou non, il retire de ce pont, s'il y en a, autant de jetons Fatalité que la valeur de BOOST de la carte qu'il a défaussée pour activer le pont. Cela ralentira l'Homme-Papillon dans l'accomplissement de son objectif.





## OBJECTIF : DESTRUCTION DES PONTS

L'objectif de l'Homme-Papillon est de détruire les ponts. À la fin de chaque tour, lorsque l'effet de la carte Initiative de l'Homme-Papillon est résolu, le marqueur Menace progresse. Avancez le marqueur Menace de 1 case, puis de 1 case supplémentaire pour chaque jeton Fatalité se trouvant sur le pont de plus faible numéro. Lorsque le marqueur Menace atteint la dernière case de la piste Menace, l'Homme-Papillon atteint son objectif et le pont de plus faible numéro est détruit. L'Homme-Papillon n'a pas besoin d'être adjacent au pont pour le détruire. Ignorez les cases supplémentaires que le marqueur Menace devait franchir.

Lorsque l'Homme-Papillon détruit l'un des trois premiers ponts, résolvez l'effet du pont détruit de la manière suivante :

1. Déplacez tous les jetons Fatalité présents sur le pont détruit vers le pont suivant, c'est-à-dire vers le pont à suivre de plus faible numéro.
2. Retirez le pont détruit et placez-le sur l'emplacement Pont Détruit vide le plus à gauche, à côté de la piste Menace.
3. Résolvez les deux effets mentionnés en dessous de ce pont détruit, comme indiqué par les lignes de connexion.
4. Remplacez le marqueur Menace sur la première case de la piste Menace.

Une fois qu'un pont est détruit, les cases qu'il reliait ne sont plus considérées comme adjacentes : les combattants ne peuvent plus se déplacer de l'une à l'autre, ni attaquer à travers elles avec un combattant de mêlée (les combattants à distance peuvent toujours attaquer les cases de la même zone).

Si L'Homme-Papillon détruit le **quatrième pont**, les héros perdent la partie !

Le diagramme illustre le processus de destruction d'un pont sur un plateau de jeu. À gauche, un pont est marqué 'PONT 1' et 'PONT COUVERT'. Au centre, une piste 'MENACE' est représentée par une série de cases hexagonales numérotées 4, 4, 5, 5, et une case rouge à droite marquée 'DÉTRUIRE UN PONT'. À droite, un pont est marqué 'PONT DÉTRUIT' et un autre 'PONT 2 DÉTRUIT'. Des lignes de connexion relient le pont détruit à ses effets : 'Placez l'Homme-Papillon sur une case adjacente au héros dont la santé est la plus faible.', 'Chaque joueur défausse 1 carte.', et 'L'Homme-Papillon engage 1 point de vie par joueur encore en jeu.'.

**EXEMPLE :** À la fin du tour, il y a 3 jetons Fatalité sur le pont 1. On résout dans l'ordre les effets des cartes Initiative. Lorsque vient le tour de l'Homme-Papillon, le marqueur Menace est avancé de 4 cases (1 case, plus 1 pour chaque jeton Fatalité sur le pont). Cela déplace le marqueur Menace à la fin de la piste Menace. Les 3 jetons Fatalité sont déplacés sur le pont 2. Le pont 1 est placé sur le premier emplacement vide Pont Détruit en haut du plateau, et les deux effets correspondants sont résolus. Enfin, le marqueur Menace est remplacé sur la première case de la piste Menace.



# RÈGLES SPÉCIALES

## L'ENVAHISSEUR MARTIEN

### CHAMPS

Le plateau comporte 8 champs (numérotés de 1 à 8). Un champ est bordé par toutes les cases se trouvant sur son périmètre. Certaines cases bordent deux champs. Chaque champ peut contenir jusqu'à 8 aliens.

Un champ sans jeton Alien est considéré comme étant **vide**. Un champ avec au moins 1 jeton Alien est considéré comme étant **occupé**.



14

### ALIENS

L'Envahisseur Martien envoie des aliens dans les champs pour envahir la Terre. Ces aliens ne sont pas des combattants : ils ne peuvent pas être attaqués et ne peuvent être la cible d'aucun effet. Si un effet vous demande de placer des jetons Alien et qu'il n'y en a pas assez dans la réserve, les joueurs en placent autant qu'ils le peuvent. Puis, sur la piste Menace, ils avancent le marqueur dédié de 1 case pour chaque jeton qui n'a pas pu être placé.



### RETIRER DES JETONS ALIEN

Après qu'un joueur a effectué une action Manœuvre, si l'un de ses combattants se trouve sur une case bordant un champ occupé, il peut retirer 1 jeton Alien de ce champ. Il peut toujours retirer un alien, qu'il déplace ou non ses combattants. Même si ses combattants bordent plus d'un champ, il ne peut retirer que **1 seul jeton Alien** d'un unique champ.

### OBJECTIF : INVASION

Lorsque le marqueur Menace atteint la fin de la piste Menace, retournez face visible le jeton Invasion se trouvant le plus à gauche sur le plateau. Il reste révélé jusqu'à la fin de la partie.

Les cartes Envahisseur Martien ont chacune un effet en lien avec l'un des quatre symboles Invasion. Si le jeton Invasion correspondant est face visible, résolvez l'effet normalement. Sinon, ignorez cet effet.

Si l'Envahisseur Martien révèle le quatrième jeton Invasion, les héros perdent la partie !





## INTÉGRER DES COMBATTANTS D'UNMATCHED

*Chroniques Inouïes* est compatible avec les héros des autres boîtes d'*Unmatched*. Les cartes des autres boîtes peuvent provoquer des interactions uniques.

### CHOISIR UN ADVERSAIRE

Les ennemis sont traités comme s'ils étaient joués par un adversaire. Par exemple, la carte **Feinte**, qui annule « tous les effets de la carte de votre adversaire », annule les effets de la carte d'un ennemi. Cependant, les ennemis ne peuvent être choisis par aucun effet. Ignorez tout effet disant « choisissez un adversaire ».

### DÉCISIONS DE L'ENNEMI

Les ennemis ne prennent pas de décisions. Si un effet indique que l'ennemi **peut** faire quelque chose, il ne le fait pas. Si un effet lui permet de faire quelque chose un certain nombre de fois « au maximum », il le fait 0 fois. Si un effet permet à un ennemi de se placer sur une case parmi plusieurs possibilités, les **joueurs décident** où le placer. Si un effet l'oblige à choisir entre **deux options ou plus**, il refuse et l'effet est ignoré.

### VALEUR IMPRIMÉE

La valeur dite « imprimée » d'une carte issue du deck ou de la main de l'ennemi est sa valeur d'attaque. Lors des combats, utilisez la valeur d'attaque s'il est en attaque, et la valeur de défense s'il est en défense.

### PETITS COMBATTANTS

Les ennemis ignorent les petits combattants lorsqu'ils déterminent les cibles à attaquer et vers lesquelles se diriger.

### PIOCHE DE CARTES

Si un effet permet à un ennemi de piocher des cartes, mélangez à son deck autant de cartes prises au sommet de sa défausse. S'il n'y en a pas assez, mélangez toute sa défausse à son deck. Les ennemis ne peuvent pas être épuisés.

### REPRISE EN MAIN

Si un effet permet à un ennemi de reprendre une carte spécifique en main, placez cette carte au sommet de son deck.

## RÈGLES SPÉCIFIQUES

Pour en savoir plus sur les héros de cette boîte, reportez-vous au livret de règles qui leur est dédié, également inclus dans le matériel.



15

## JEU AVANCÉ



Vous pouvez augmenter la difficulté du jeu en utilisant des cartes Événement Stupéfiant. Après avoir procédé à la mise en place habituelle du jeu, choisissez entre 1 et 3 cartes (ou mélangez le paquet Événement Stupéfiant et piochez-les au hasard).

Plus vous utiliserez de cartes, plus la partie sera difficile. Placez les cartes utilisées face visible près du plateau. Leurs effets perdurent durant toute la partie.

Certaines combinaisons de héros et d'événements stupéfiantes peuvent rendre la partie particulièrement difficile. Bonne chance !



# D'HUMEUR COMPÉTITIVE ?

Vous pouvez utiliser les héros de cette boîte pour jouer avec les règles compétitives standard d'*Unmatched*. Vous pouvez également jouer sur les champs de bataille de cette boîte avec des héros d'autres boîtes. Si vous jouez sur le champ de bataille de Point Pleasant, ne placez pas les jetons Pont sur le plateau.



## LES SBIRES



### LA REINE FOURMI

La Reine Fourmi fait irrémédiablement progresser le niveau de menace. De plus, elle place des cartes Étrange phéromone dans le deck Initiative, déclenchant d'autres effets de fin de tour jusqu'à ce qu'elle soit vaincue.



### LE GORILLE DES MARAIS

Le Gorille des Marais (appelé Skunk Ape en anglais) frappe fort. Très fort. Il joue des tours supplémentaires lorsqu'il perd un combat et peut terroriser les acolytes.



### LE BLOB

Le Blob place sur le plateau des jetons Acide qui blessent les héros et les acolytes qui passent dessus. Le Blob est également capable de se soigner et bénéficie d'effets qui blessent les adversaires se trouvant près de lui.



### TARANTULA

Tarantula émaille le plateau de jetons Toile, lesquels retiennent sur place les héros et les acolytes qui passent dessus. Elle, en revanche, est bien plus puissante lorsqu'elle se trouve sur l'un de ces jetons.



### LE DIABLE DE JERSEY

Le Diable de Jersey oblige les joueurs à se défausser de leurs cartes, aussi bien depuis leur main que depuis leur deck. Il peut annuler les effets d'une carte lorsque celle-ci porte le même nom qu'une carte déjà présente dans la défausse du joueur.



### LA GRENOUILLE DE LOVELAND

La Grenouille de Loveland ajoute des cartes Initiative supplémentaires dans le deck, ce qui lui permet d'attaquer jusqu'à quatre fois par tour. Elle inflige également des dégâts aux adversaires se trouvant près d'elle.

## CRÉDITS

*Unmatched* est un jeu d'action amusant réalisé par les prophètes de malheur de Restoration Games. Il s'agit d'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 de pathfinding de *Tannhäuser*, de William Grosselin et Didier Poli, publié par Fantasy Flight Games.

**Auteurs de *Unmatched - Aventures*** : Darren Reckner et Jason Hager de Durdle Games

**Développement** : Brian Neff, Noah Cohen, Rob Daviau et Justin D. Jacobson

**Graphisme** : Jason Taylor, Lindsay Daviau, Ian Reed et Jason D. Kingsley

**Illustration de la couverture** : Kwanchai Moriya

**Illustration des cartes ennemies** : Kwanchai Moriya

**Illustration du champ de bataille de McMinnville** : Nastya Lehn

**Illustration du champ de bataille de Point Pleasant** : JJ Ariosa

**Relecture des règles** : Jason D. Kingsley

**Gestion de projet** : Brian Neff

**Marketing** : Suzanne Sheldon

**Traduction française** : MeepleRules.fr

**Édition française** : IELLO

**Relecture française** : Maëva Debieu Rosas et Guillaume Dejonghe

**Graphisme version française** : Vincent Mougenot



**Merci à tous ceux qui nous ont aidés à tester le jeu !** Vous êtes des gens formidables. On le pense sincèrement.

© 2023 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.

© 2023 IELLO SAS 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](http://www.iello.com)

Fabriqu      Jiaxing, Chine, par Whatz Games

