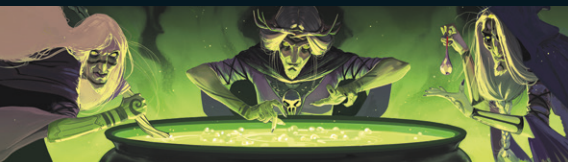


**BATTEZ-VOUS
À ARMES
INÉGALES™**

UNMATCHED™

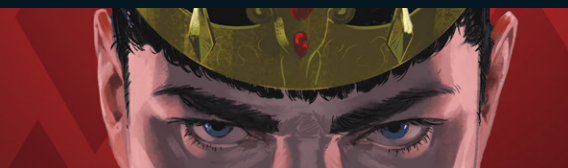
**Coup
de
Théâtre**

RÈGLES SPÉCIFIQUES



LES TROIS SORCIÈRES

Les Trois Sorcières sont des figures emblématiques de la fameuse « pièce écossaise » de Shakespeare – celle dont le nom porte malheur à ceux qui, contrairement à nous, osent le prononcer. Ces créatures manipulent-elles sciemment les événements de cette tragédie, ou ne sont-elles que de simples devineresses annonçant l'inévitable ? Leur véritable nature reste impénétrable.



HAMLET, LE PRINCE MAUDIT

Largement considérée comme l'œuvre la plus remarquable de Shakespeare, *Hamlet* met en scène le prince éponyme, héritier du trône de Danemark. Accablé par le chagrin, il fomente un plan machiavélique pour se venger de son oncle, responsable de la mort de son père. Mais Hamlet fait-il vraiment semblant d'être fou, ou est-il sans le savoir victime de sa propre folie ? Nul ne connaît vraiment la vérité derrière cette histoire tragique...



TITANIA, LA REINE DES FÉES

Dans *Le Songe d'une nuit d'été*, la reine des fées Titania et son époux Obéron forment un couple d'amants passionnés et fantasques, doués d'une prestance somptueuse. Leurs chamailleries semblent légères, mais elles ne sauraient être sans conséquence : l'impénétrable et chaotique magie des fées est tout aussi imprévisible que le tempérament de ce couple royal !



WILLIAM SHAKESPEARE

Le barde d'Avon fut un écrivain prolifique. Ses vers ont traversé les époques, et ses personnages ont marqué l'histoire. Saurez-vous déceler toutes les citations contenues dans cette boîte ? Enterré à Stratford-upon-Avon, ville du centre de l'Angleterre où il est né, sachez que sa pierre tombale porte l'épithaphe suivante : « Béni soit l'homme qui épargnera ces pierres, et maudit celui qui déplacera mes os ».

MATÉRIEL

6 FIGURINES HÉROS



120 CARTES ACTION



8 COMPTEURS SANTÉ



4 CARTES PERSONNAGE



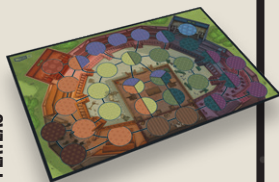
5 JETONS ACOLYTE



2 JETONS CAPACITÉ DE HÉROS



1 PLATEAU



LES TROIS SORCIÈRES

- ▷ 30 cartes Action
- ▷ 3 figurines Héros (1 pour chaque Sorcière)
- ▷ 1 carte Personnage Les Trois Sorcières
- ▷ 3 compteurs Santé
- ▷ 1 jeton Chaudron

HAMLET

- ▷ 30 cartes Action
- ▷ 1 figurine Héros Hamlet
- ▷ 1 carte Personnage Hamlet
- ▷ 1 jeton Acolyte Rosencrantz & Guildenstern
- ▷ 2 compteurs Santé
- ▷ 1 jeton Question

TITANIA

- ▷ 30 cartes Action
- ▷ 1 figurine Héros Titania
- ▷ 1 carte Personnage Titania
- ▷ 1 jeton Acolyte Obéron
- ▷ 2 compteurs Santé
- ▷ 6 cartes Charme

SHAKESPEARE

- ▷ 30 cartes Action
- ▷ 1 figurine Héros Shakespeare
- ▷ 1 carte Personnage Shakespeare
- ▷ 3 jetons Acolyte Acteur
- ▷ 1 compteur 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.

RÈGLES SPÉCIALES DE CETTE BOÎTE



LES TROIS SORCIÈRES : CHAUDRON BOUILLONNANT

Les Trois Sorcières utilisent leur chaudron pour mélanger d'étranges ingrédients et lancer des sorts diaboliques. Au début de la partie, placez votre **jeton Chaudron** près de votre deck.

Chacune de vos cartes Action indique un **ingrédient** (☸, ♁ ou ☿). Chaque fois que vous devez placer une carte Action dans votre défausse (qu'elle ait été jouée, utilisée comme BOOST ou défaussée par un effet), placez-la à la place dans votre chaudron.

Après avoir attaqué, vous pouvez lancer un **sort**. Choisissez un sort pour lequel vous avez les ingrédients nécessaires dans votre chaudron. Vous ne pouvez lancer qu'**un seul** sort après chaque attaque, même si vous avez suffisamment d'ingrédients pour en lancer plusieurs. Vous pouvez utiliser la carte avec laquelle vous venez d'attaquer comme ingrédient de votre sort.

Résolvez l'effet du sort, puis placez **toutes les cartes de votre chaudron** directement dans votre défausse (même celles que vous n'avez pas utilisées).



TROIS SŒURS

Les Trois Sorcières sont trois sœurs. **Chacune est une héroïne** différente possédant une figurine à son effigie et son propre compteur Santé. Lors de la mise en place, placez l'une des figurines sur la case de départ, et les deux autres sur d'autres cases de la même zone. Lorsqu'une Sœur est vaincue, retirez-la du plateau comme n'importe quel autre combattant. Cependant, vous ne perdez la partie que si votre dernière Sœur est vaincue.

Toutes vos cartes Action peuvent être jouées par n'importe quelle Sœur. Si quelque chose affecte votre « héros », vous choisissez la Sœur affectée.

HAMLET : LA QUESTION

Hamlet est perpétuellement en proie à l'éternelle Question. Au début de votre tour, choisissez l'une des faces de votre jeton Question : **ÊTRE** ou **NE PAS ÊTRE**. Vous pouvez choisir la même face d'un tour sur l'autre. Si vous choisissez **NE PAS ÊTRE**, infligez immédiatement 2 dégâts à l'un de vos combattants.

Rosencrantz & Guildenstern, inséparables amis d'enfance de Hamlet, sont un seul et même combattant malgré leurs deux noms.



- ▶ Tant qu'**ÊTRE** est face visible, piochez 1 carte supplémentaire chaque fois que vous effectuez une action Manœuvre.
- ▶ Tant que **NE PAS ÊTRE** est face visible, ajoutez +2 à la valeur de toutes les attaques de Hamlet. (Votre acolyte ne bénéficie pas de ce bonus.)



05

TITANIA : MAGIE DES FÉES

Titania utilise des charmes pour enchanter le monde de sa magie féerique. Au début de la partie, mélangez vos **6 cartes Charme** et placez le paquet ainsi formé face cachée, à côté de votre deck. Au début de chacun de vos tours (y compris le premier), si vous n'avez pas de charme en jeu, retournez face visible le premier charme de votre paquet. Son effet perdure tant que la carte n'est pas défaussée.

Vos cartes Charme ne peuvent être défaussées que par des effets de vos cartes Action. Lorsque vous défaussez un charme, placez-le dans une défausse spécifique dédiée aux cartes Charme. Les charmes placés dans cette défausse n'ont plus aucun effet. Ne retournez pas de nouveau charme avant le début de votre prochain tour.

Si votre paquet de cartes Charme est vide, **ne mélangez pas** les cartes Charme défaussées. Les cartes Charme ne peuvent être remises dans votre paquet que par certains effets de vos cartes Action.

CHARME DE JALOUSIE

Lorsque l'un de vos combattants est attaqué, avant de jouer une carte, Titania et Obéron peuvent échanger de position. S'ils le font, l'autre combattant devient le défenseur.



SHAKESPEARE : PENTAMÈTRE IAMBIQUE

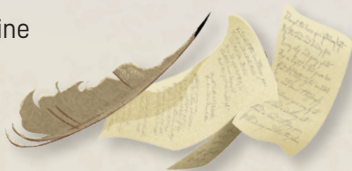


La plume du barde est à nouveau sur le point de frapper ! Chaque fois que Shakespeare ou ses Acteurs utilisent une carte Action pour attaquer ou se défendre, au lieu de défausser cette carte après résolution, placez-la face visible devant vous pour l'ajouter au **vers** que vous êtes en train de composer. Les cartes de votre vers doivent être placées de gauche à droite, *dans l'ordre où vous les avez jouées*. (Les cartes utilisées pour BOOSTER ou celles défaussées par des effets sont placées dans votre défausse habituelle et **ne sont pas** ajoutées à votre vers.)

Chaque carte indique le nombre de syllabes que comporte son nom. Un **effet spécial de complétion** est également affiché en bas. Chaque fois que vous ajoutez une carte à votre vers, comptez le nombre total de syllabes de ce dernier :

- ▷ Si votre vers compte **moins de 10 syllabes**, il ne se passe rien.
- ▷ Si votre vers compte **exactement 10 syllabes** :
 1. Déclamez votre texte (le nom de chaque carte, dans l'ordre) comme le ferait un véritable acteur. C'est votre moment de gloire, alors mettez-y du cœur !
 2. Résolvez l'**effet de complétion** de la **dernière carte** de votre vers.
 3. Placez toutes les cartes de votre vers dans votre défausse.
- ▷ Si votre vers compte **plus de 10 syllabes**, placez toutes les cartes de votre vers dans votre défausse sans résoudre aucun effet de complétion.

Après avoir défaussé votre vers, la prochaine carte Action jouée marquera le début d'un nouveau vers.



NOMBRE DE SYLLABES

On compte **toutes** les syllabes d'une carte, sauf celles avec un e muet final. Une diérèse, c'est-à-dire une dissociation de voyelles habituellement prononcées ensemble, est parfois appliquée.

EFFET DE COMPLÉTION

EXEMPLE

À son tour, Shakespeare attaque Titania en jouant **Tous sont punis**. Après la résolution de l'attaque, il ajoute la carte à son vers.

Comme son vers compte désormais exactement 10 syllabes, il déclame : « **Rien que des traîtres. Hélas... Tous sont punis!** »

L'effet de complétion de **Tous sont punis** indique de piocher immédiatement 1 carte, ce qu'il fait. Il défausse ensuite les 3 cartes de son vers et commencera un nouveau vers avec la prochaine carte qu'il jouera.

4 2 4 = 10

RIEN QUE DES TRAITRES
PENDANT LE COMBAT : Ajoutez +1 à la valeur de cette carte pour chacun de vos combattants adjacents au combattant adverse.
Piochez chacun de vos combattants sur n'importe quelle case.

HÉLAS...
APRÈS LE COMBAT : Si vous avez perdu le combat, Shakespeare récupère 1 point de vie.
Piochez 2 cartes. Shakespeare récupère 2 points de vie.

TOUS SONT PUNIS
APRÈS LE COMBAT : Infligez 1 dégât à chaque autre combattant dans votre zone.
Piochez 1 carte.

Un effet de complétion n'est résolu **que** lorsque vous achevez votre vers. Lorsque vous achevez un vers de 10 syllabes, l'effet de complétion de la dernière carte jouée doit **toujours** être résolu, même si ses autres effets ont été annulés. Pour autant, le cas échéant, ne résolvez **aucun** autre effet de cette carte.



CRÉDITS

En vérité, *Unmatched* est – comme l'écrivait Shakespeare dans *Roméo et Juliette* – « ce que nous appelons une rose ». C'est une restauration du *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.

Conception du deck de Shakespeare: Jonathan Guberman

Conception du deck des Trois Sorcières: Jason Viddal

Conception des decks de Titania et de Hamlet: Brian Neff, Rob Daviau, Noah Cohen et Justin D. Jacobson

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

Graphisme: Jason Taylor, Lindsay Daviau et Ian Reed

Illustration de la couverture et des cartes: Zoë van Dijk

Illustration du plateau: Nastya Lehn

Relecture des règles: Jeff Fraser

Gestion de projet: Brian Neff

Marketing: Suzanne Sheldon

Gestion de projet de la version française: Guillaume Dejonghe

Traduction française: MeepleRules.fr

Relecture française: Maëva Debieu Rosas

Graphisme de la version française: Claire Wach

Édition française: IELLO

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.

© 2024 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

unmatched.iello.fr

Fabriqué à Jiaxing, Chine, par Whatz Games



RESTORATION
GAMES™

