

MATÉRIEL

3 FIGURINES HÉROS		96 CARTES ACTION		5 COMPTEURS SANTÉ	
3 CARTES PERSONNAGE		4 JETONS ACOLYTE		1 PLATEAU RECTO VERSO AVEC 2 CHAMPS DE BATAILLE	

GERALT DE RIV

- ▷ 36 cartes Action (dont 12 cartes Équipement)
- ▷ 1 carte Personnage Geralt de Riv
- ▷ 1 figurine Héros Geralt de Riv
- ▷ 1 jeton Acolyte Jaskier
- ▷ 2 compteurs Santé

CIRI

- ▷ 30 cartes Action
- ▷ 1 figurine Héros Ciri
- ▷ 1 carte Personnage Ciri
- ▷ 1 jeton Acolyte Ihuarraquax
- ▷ 2 compteurs Santé

VIEUX LESHEN

- ▷ 30 cartes Action
- ▷ 1 figurine Héros Vieux Leshen
- ▷ 1 carte Personnage Vieux Leshen
- ▷ 2 jetons Acolyte Loup
- ▷ 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



GERALT DE RIV : TOUJOURS PRÊT

Comme tout bon Sorcier, Geralt a toujours l'équipement adéquat pour accomplir sa tâche. Certaines des cartes Action de Geralt sont des **cartes Équipement**. Il existe trois catégories d'équipement : épée, armure et potion. Chaque catégorie d'équipement se décline en deux types de cartes, et chacune de ces cartes existe en deux exemplaires.

Au début de la partie, personnalisez votre deck en choisissant **un type de cartes de chaque catégorie** d'équipement. Ajoutez à votre deck **les deux exemplaires** de chacune des cartes Équipement choisies (soit 6 cartes au total). Rangez les cartes Équipement restantes dans la boîte : vous ne les utiliserez pas au cours de la partie. Mélangez ensuite toutes vos cartes et commencez à jouer. Vous devez avoir 30 cartes dans votre deck.

ÉPÉE



ARMURE



POTION



CIRI : SOURCE

Ciri est une Source, dotée de pouvoirs stupéfiants et souvent incontrôlables. Certaines de ses cartes sont des cartes Source, comme l'indique le symbole  dans la bannière de la carte.

Chaque carte Source de Ciri dispose de deux effets. Chaque effet est associé à un seuil, donné par le chiffre à l'intérieur du symbole Source correspondant. Lorsque vous résolvez ces cartes, comptez le nombre de cartes Source présentes dans votre défausse, puis résolvez l'effet associé au seuil atteint. Si le seuil le plus élevé est atteint, vous ne pouvez pas choisir de résoudre l'effet du seuil le plus faible. Si le nombre de cartes Source dans votre défausse n'atteint pas le seuil le plus faible, vous ne résolvez aucun des deux effets.

Si vous avez 7 cartes Source ou plus dans votre défausse, les effets de vos cartes ne peuvent pas être annulés.

VIEUX LESHEN : CŒUR DE LA FORÊT

Contrairement à la plupart des héros, le Vieux Leshen a une valeur de déplacement différente de celle de ses acolytes, les Loups. Si vous BOOSTEZ votre déplacement, ajoutez la valeur de ce BOOST aux valeurs de déplacement respectives de tous vos combattants, comme toujours. Par exemple, si vous BOOSTEZ votre déplacement de 2, vous pouvez déplacer le Vieux Leshen de 3 cases et chacun de vos Loups de 5 cases.

Certains effets du Vieux Leshen vous permettent d'invoquer un Loup. Un Loup invoqué doit toujours être placé sur une case vide. Si vous avez au moins un jeton Loup hors du plateau, placez-en un sur l'une des cases indiquées par l'effet. Si tous vos jetons Loup sont déjà sur le plateau, choisissez l'un de ces jetons et placez-le sur l'une des cases indiquées par l'effet.

La capacité spéciale du Vieux Leshen ne s'applique que si c'est lui qui a attaqué lors de ce tour. Elle ne se déclenche pas si l'un des Loups a attaqué.



STRATAGÈMES PERMANENTS

Chaque héros de cette boîte dispose de cartes « Stratagème Permanent » dans son deck. Lorsque vous en jouez une, résolvez son effet normalement, puis laissez la carte devant vous face visible au lieu de la défausser. Chacune de ces cartes a un effet permanent qui reste actif jusqu'à ce qu'elle soit défaussée.

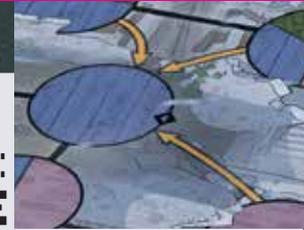
Les stratagèmes permanents spécifient une condition pour être défaussés : vous ne vérifiez cette condition qu'à la fin de votre tour. Si la condition est remplie à tout autre moment, par exemple lors du tour de votre adversaire, mais qu'elle n'est plus remplie à la fin de votre tour, le stratagème n'est pas défaussé.

EXEMPLE : Lorsque vous jouez la carte **Force de la meute** du Vieux Leshen, invoquez un Loup dans la zone du Leshen. Au début de chacun de vos tours, tant que ce stratagème est en jeu, le Leshen récupère 1 point de vie. À la fin de chacun de vos tours, vérifiez s'il y a encore des Loups dans la zone du Leshen. S'il s'y trouve au moins un Loup, le stratagème reste en jeu. Sinon, défaussez-le.



Chaque héros ne peut avoir qu'un seul stratagème permanent actif à la fois. Si vous jouez un deuxième stratagème permanent, défaussez celui actuellement actif. Lorsqu'un stratagème permanent est défaussé, il est placé dans votre défausse, comme toujours.

CHAMP DE BATAILLE DE KAER MORHEN : CHEMINS À SENS UNIQUE



Le plateau **XII**, qui représente la Forteresse de l'École du Loup, est un champ de bataille regorgeant de chemins à sens unique, représentés par des flèches orange spécifiant le sens du déplacement. Les combattants ne peuvent se déplacer entre les cases reliées par ce type de chemin que dans le sens indiqué par les flèches. Ceci inclut les déplacements résultant des effets des cartes. Toutefois, les cases reliées par un chemin à sens unique sont toujours considérées comme étant adjacentes, et elles n'affectent pas le fait que des combattants se trouvent dans une même zone ou non. Elles ne limitent pas non plus les effets vous permettant de placer un combattant sur une case.

REMARQUE Les figurines imposantes peuvent se déplacer dans les deux sens sur les chemins à sens unique. (Il n'y a pas de figurines imposantes dans cette boîte.)

CRÉDITS

Unmatched a survécu à tous les mutagènes avant d'être restauré à partir 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.

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 : Brick Alexander
Concept des cartes : Brick Alexander
Illustration des cartes de Geralt de Riv et du Vieux Leshen : Brick Alexander
Illustration des cartes de Ciri : Zoë van Dijk
Illustration du champ de bataille de Kaer Morhen : Garrett Kaida
Illustration du champ de bataille de la Forêt de Fayrlund : Nastya Lehn
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 : Charlie Metz
Édition française : IELLO

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

© 2024 CD PROJEKT S.A. Tous droits réservés. CD PROJEKT, le logo CD PROJEKT, The Witcher ainsi que le logo The Witcher sont la propriété et/ou des marques déposées de CD PROJEKT S.A. aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Le jeu *The Witcher* exploite l'univers dépeint par Andrzej Sapkowski dans sa série de livres.

© 2024 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.

© 2025 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

Fabriquée à Jiaxing, Chine, par Whatz Games



BATTEZ-VOUS À ARMES INÉGALES™

UNMATCHED™

THE
WITCHER
D'ARGENT & D'ACIER



RÈGLES SPÉCIFIQUES