

## MATÉRIEL

4 FIGURINES HÉROS



90 CARTES ACTION



5 COMPTEURS SANTÉ



4 CARTES PERSONNAGE



6 JETONS ACOLYTE



1 PLATEAU RECTO VERSO AVEC 2 CHAMPS DE BATAILLE



### EREDIN

- ▷ 30 cartes Action
- ▷ 1 figurine Héros Eredin
- ▷ 1 carte Personnage Eredin
- ▷ 4 jetons Acolyte Cavalier Pourpre
- ▷ 1 compteur Santé

### YENNEFER & TRISS

- ▷ 30 cartes Action
- ▷ 1 figurine Héros Yenfer/Triss
- ▷ 1 figurine Héros Triss
- ▷ 2 cartes Personnage Yenfer/Triss
- ▷ 1 jeton Acolyte Yenfer/Triss
- ▷ 2 compteurs Santé

### PHILIPPA

- ▷ 30 cartes Action
- ▷ 1 figurine Héros Philippa
- ▷ 1 carte Personnage Philippa
- ▷ 1 jeton Acolyte Dijkstra
- ▷ 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.

## RÈGLES SPÉCIALES DE CETTE BOÎTE



### YENNEFER & TRISS : HÉROÏNES RIVALES

Cette boîte *The Witcher* est avant tout une affaire de choix cornéliens. Au début de la partie, vous devez choisir votre héroïne : Yenfer ou Triss. L'autre combattante devient votre acolyte. Utilisez la figurine Héros correspondante et placez le jeton Acolyte sur la bonne face. Rangez l'autre figurine Héros et sa carte Personnage dans la boîte. Quelle que soit l'héroïne choisie, sa santé de départ est de 14, et celle de son acolyte de 6.



### YENNEFER : MAGICIENNE DE VENGERBERG

Si Yenfer est votre héroïne, elle utilisera sa magie pour convoquer une énergie quasi illimitée. Lorsqu'elle attaque, vous pouvez, lors de la résolution des effets IMMÉDIATEMENT, BOOSTER son attaque. Défaussez une carte de votre main, puis ajoutez sa valeur de BOOST à la valeur d'attaque de la carte jouée. Cet effet ne peut pas être annulé. Si votre carte Attaque a également un effet IMMÉDIATEMENT, vous choisissez l'ordre dans lequel vous les résolvez. Vous **ne pouvez pas** utiliser cette capacité lorsque vous attaquez avec Triss.

### TRISS : TÊMÉRITÉ DES MERIGOLD

Si Triss est votre héroïne, elle recourra sans états d'âme à une magie mortelle. Lorsqu'elle joue une carte Stratagème, après avoir résolu l'effet du stratagème, choisissez un combattant adjacent et infligez-lui 2 dégâts. Cet effet est obligatoire et n'est pas limité aux combattants adverses. Vous **ne pouvez pas** utiliser cette capacité lorsque Yenfer joue un stratagème.

### EREDIN : ROI DE LA CHASSE SAUVAGE

Eredin commande les Cavaliers Pourpres. Lorsque tous ses Cavaliers Pourpres sont vaincus, il devient **ENRAGÉ**. Lorsqu'Eredin est **ENRAGÉ**, ajoutez +1 à la valeur de toutes ses cartes Attaque et Défense jouées. De plus, sa valeur de déplacement est désormais de 3. Enfin, beaucoup de ses cartes ont des effets supplémentaires ou plus puissants.

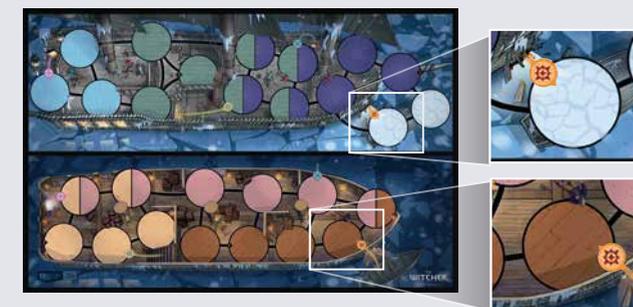


### PHILIPPA : DEUX TEMPS D'AVANCE

Philippa est une puissante magicienne et une intrigante encore plus redoutable qui n'est jamais prise en défaut. À la fin de votre tour, vous pouvez piocher jusqu'à obtenir une main de 4 cartes. Vous n'êtes pas obligé d'utiliser cette capacité. Si vous le faites, piochez autant de cartes que nécessaire pour en avoir 4 en main. Si vous avez déjà 4 cartes ou plus en main, vous ne pouvez pas utiliser cette capacité.

### CHAMP DE BATAILLE DU NAGLFAR : PONTS SUPÉRIEUR ET INFÉRIEUR

Fabriqué à partir de cheveux et d'ongles de cadavres, ce redoutable vaisseau était commandé par Eredin. Sur le plateau XIV, les combattants peuvent se déplacer d'un pont à l'autre du navire. Sur le champ de bataille, des chemins colorés relient des symboles identiques sur chacune des moitiés du plateau. Deux cases reliées par des symboles identiques sont considérées comme adjacentes. Les combattants peuvent se déplacer et attaquer normalement via ces chemins colorés.



Les cases reliées par des symboles identiques sont considérées comme adjacentes pour tout effet de jeu.

# 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 **Polymorphie** de Philippa, placez-la sur n'importe quelle case du plateau. Au début de chacun de vos tours, tant que ce stratagème est en jeu, la valeur de déplacement de Philippa est de 5. À la fin de chacun de vos tours, vérifiez s'il y a au moins un combattant adverse dans sa zone. Si tel est le cas, 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.

## CRÉDITS

*Unmatched* est notre obscur complot pour régner sur les royaumes. Il a été 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 d'Eredin :** Bailie Rosenlund  
**Illustration des cartes de Yennefer & Triss :** Eliza Bolli  
**Illustration des cartes de Philippa :** Logan Lubera  
**Illustration du champ de bataille du Naglfar :** Garrett Kaida  
**Illustration du champ de bataille des Rues de Novigrad :** 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

Fabriqués à Jiaxing, Chine, par Whatz Games



# BATTEZ-VOUS À ARMES INÉGALES™

## UNMATCHED™

THE  
**WITCHER**  
LA CHUTE DES ROYAUMES



## RÈGLES SPÉCIFIQUES

