

BATTEZ-VOUS
À ARMES
INÉGALES™

UNMATCHED®

HOUDINI
VS
Le GÉNIE

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 des héros provenant de n'importe quelles boîtes d'*Unmatched*, mais souvenez-vous qu'à la fin, il ne peut en rester qu'un.



MATÉRIEL

2 FIGURINES HÉROS



60 CARTES ACTION



3 COMPTEURS SANTÉ



2 CARTES PERSONNAGE



1 JETON ACOLYTE



1 PLATEAU



HOUDINI

- ▷ 30 cartes Action
- ▷ 1 figurine Héros Houdini
- ▷ 1 carte Personnage Houdini
- ▷ 1 jeton Acolyte Bess
- ▷ 2 compteurs Santé

LE GÉNIE

- ▷ 30 cartes Action
- ▷ 1 figurine Héros Génie
- ▷ 1 carte Personnage Génie
- ▷ 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.



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, mais 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 (s'il y en a), ses compteurs Santé et tout autre élément lié au héros.
3. Chaque joueur ajuste les compteurs Santé de son héros et de ses acolytes sur 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 Vol. 1*), 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. Le joueur le plus jeune joue en premier.

* Un « deck » est un paquet de cartes.

06



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.



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 devrez 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 celui de la carte **La grande révélation** de Houdini) 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 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 de combat** 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 points que la valeur de la carte Défense. Pour chaque point de dégât subi par le défenseur, réduisez de 1 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 1 dégât de combat 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 combat 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.



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

Chloé
joue le Génie.

Sacha
joue Houdini.

C'est le tour de
Chloé et elle
souhaite attaquer
Houdini avec le
Génie. La santé
de Houdini n'est
plus que de 3.



14 Chloé a plusieurs options : **Choisissez judicieusement votre vœu, Je suis libre** et **J'ai fait de certains des sultans avec moins que ça**.

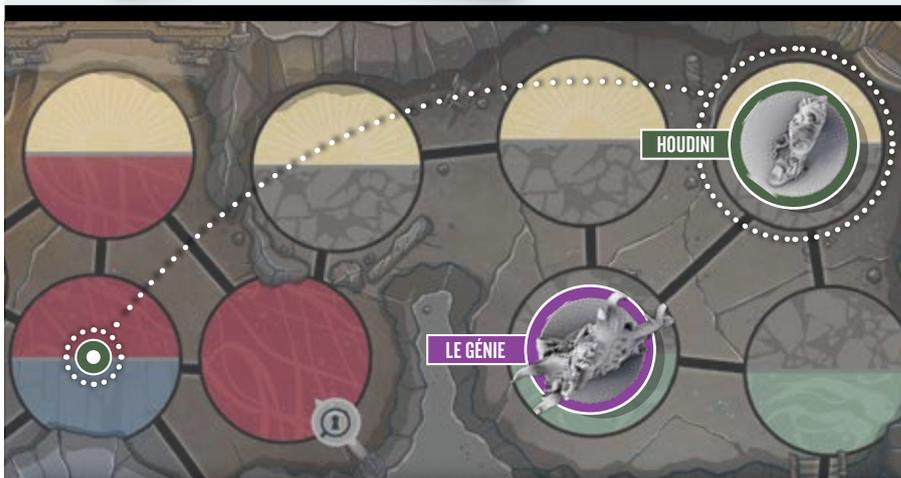
Comme Houdini n'a plus beaucoup de points de vie, elle décide de lancer son offensive la plus puissante : elle joue **Choisissez judicieusement votre vœu** en tant que carte Attaque, face cachée.

Dans sa main, Sacha peut se défendre avec **Grande évasion** et **Tout fait partie du spectacle**. Il décide de jouer **Grande évasion**.

Il la joue en tant que carte Défense, face cachée.



Grande évasion dispose d'un effet **PENDANT LE COMBAT**. Sacha utilise alors **Tout fait partie du spectacle** pour booster de 2 sa défense, qui est désormais de 4. **Tout fait partie du spectacle** a en plus un bonus de BOOST qui doit être résolu immédiatement. Houdini gagne donc 2 points de vie, ce qui porte sa santé à 5. Enfin, la valeur de la carte de Houdini étant égale à celle du Génie (4), l'attaque n'inflige aucun dégât.



Les deux cartes disposent d'un effet **APRÈS LE COMBAT**. La carte du défenseur est résolue en premier. Houdini a remporté le combat puisqu'il y a eu égalité : Sacha choisit donc de le placer sur une case de l'autre côté du plateau. C'est ensuite à la carte de l'attaquant d'être résolue. Le Génie a perdu le combat, donc **Choisissez judicieusement votre vœu** inflige 1 dégât à un combattant adjacent adverse. Malheureusement, Houdini ne lui est plus adjacent : la carte est sans effet. Il semble que le magicien, connu pour ses ruses, ait été plus malin que le Génie cette fois-ci.

RÈGLES SPÉCIALES DE CETTE BOÎTE



HOUDINI : TOURS BOOSTÉS

Lorsque Houdini effectue une action Manœuvre et qu'il la booste, au lieu de le déplacer normalement, vous pouvez le placer sur n'importe quelle case valide du plateau (une case sans combattant). Vous ne pouvez pas déplacer Bess (son acolyte) de cette façon, mais vous pouvez la déplacer selon les règles habituelles d'une action Manœuvre tout en lui faisant profiter de la valeur de déplacement supplémentaire apportée par le BOOST.



De plus, certaines des cartes de Houdini disposent d'un bonus de BOOST. Chaque fois que vous utiliserez l'une de ces cartes pour son BOOST, que ce soit pour une action Manœuvre ou par l'effet d'une autre carte, vous déclencherez l'effet du bonus de BOOST. Résolez alors immédiatement l'effet du bonus et placez la carte dans votre défausse, puis résolez le reste de l'action normalement. Ces bonus ne se déclenchent pas lorsque l'effet d'une carte de votre adversaire utilise votre valeur de BOOST, comme c'est le cas avec **Ce n'est pas un tour de magie** du Génie.



BONUS DE BOOST

ET LA FABULEUSE BESS !

Si vous vous défaussez de cette carte en raison d'un effet adverse, piochez 1 carte.

HOUDINI | x2

BONUS DE BOOST

AVANT LE COMBAT : Vous pouvez piocher 1 carte.

HOUDINI | x4

PLATEAU DE JEU : PASSAGES SECRETS

Le plateau **IX** possède un système de passages secrets permettant aux combattants de se déplacer plus rapidement. Accessibles depuis certaines cases, ces passages sont désignés par le symbole  relié à une ligne grise. Un combattant peut se déplacer d'une case dotée d'un passage secret à une autre comme si elles étaient adjacentes. Emprunter un passage secret compte comme un déplacement de 1 case.

Les cases dotées d'un passage secret ne sont **pas considérées** comme étant adjacentes dans les autres cas, notamment pour les attaques de mêlée et les autres effets.

REMARQUE

Les grandes figurines ne **peuvent pas** emprunter les passages secrets. (Remarque : Il n'y a pas de grandes figurines dans cette boîte.)



EXEMPLE : À son tour, le Génie utilise son premier déplacement pour rejoindre une case dotée d'un passage secret, puis il utilise son second déplacement pour emprunter ce passage et arriver de l'autre côté du plateau, sur une autre case reliée à ce passage.

JEU EN ÉQUIPE

REMARQUE : Vous ne pouvez pas utiliser les règles de jeu en équipe avec seulement la boîte *Houdini vs Le Génie*. Vous aurez besoin de plus de figurines et de champs de bataille avec des cases 9 et 4.

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 **à 3 joueurs en équipe**, un joueur (seul dans son équipe) contrôle deux héros et leurs acolytes tandis que ses adversaires forment une équipe de 2 comme décrit ci-dessus.

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 1.
- ▶ Le premier joueur de l'équipe **B** place son héros sur la case 2.
- ▶ Le second joueur de l'équipe **A** place son héros sur la case 3.
- ▶ Le second joueur de l'équipe **B** place son héros sur la case 4.

Lorsqu'ils placent leur héros, les joueurs placent 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 !



VS



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 un vœu qui a fini par s'exaucer, celui d'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 Poti, publié par Fantasy Flight Games.

Conception du deck de Houdini : Sam Crane

Conception du deck du Génie : Adil M. Geresu

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

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

Illustration de la couverture et des cartes : Peter Diamond

Illustration du plateau : Brian Patterson

Gestion de projet : Suzanne Sheldon

Traduction française : MeepleRules.fr

Relecture française : Maëva Debieu Rosas et Robin Houpier

Édition française : IELLO

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

© 2022 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.

© 2022 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



RESTORATION
GAMES



www.iello.com