

## MATÉRIEL

4 FIGURINES HÉROS



120 CARTES ACTION



6 COMPTEURS SANTÉ



4 CARTES PERSONNAGE



2 JETONS ACOLYTE



3 JETONS CAPACITÉ DE HÉROS



### DR. JILL TRENT

- ▷ 30 cartes Action
- ▷ 1 figurine Héros Dr. Jill Trent
- ▷ 1 carte Personnage Dr. Jill Trent
- ▷ 1 jeton Acolyte Daisy
- ▷ 2 compteurs Santé
- ▷ 1 jeton Gadget

### NIKOLA TESLA

- ▷ 30 cartes Action
- ▷ 1 figurine Héros Nikola Tesla
- ▷ 1 carte Personnage Nikola Tesla
- ▷ 1 compteur Santé
- ▷ 2 jetons Bobine

### ANNIE CHRISTMAS

- ▷ 30 cartes Action
- ▷ 1 figurine Héros Annie Christmas
- ▷ 1 carte Personnage Annie Christmas
- ▷ 1 jeton Acolyte Charlie
- ▷ 2 compteurs Santé

### GOLDEN BAT

- ▷ 30 cartes Action
- ▷ 1 figurine Héros Golden Bat
- ▷ 1 carte Personnage Golden Bat
- ▷ 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 SPÉCIFIQUES À CETTE BOÎTE



## RÉVÉLER DES CARTES

Les héros de cette boîte disposent d'effets vous demandant de révéler des cartes du deck d'un joueur. Pour ce faire, retournez les cartes demandées face visible afin que tous les joueurs puissent les voir. Remplacez ensuite ces cartes au sommet de leur deck, sauf mention contraire.

## DR. JILL TRENT : Gadgetologie

Le Dr. Jill Trent possède deux étonnants **gadgets**, représentés par chacune des faces de son jeton Gadget. Elle ne peut avoir qu'un seul gadget actif à la fois. Au début de votre tour, choisissez le gadget que vous souhaitez activer et placez votre jeton Gadget face correspondante visible. Vous pouvez choisir le même gadget d'un tour sur l'autre.



Les deux gadgets de Jill ont un effet qui se résout lorsqu'elle **attaque**. Son acolyte, Daisy, n'utilise pas le gadget actif (sauf si vous jouez la carte **Sœur d'armes**). Les deux gadgets comparent la valeur imprimée de votre carte Attaque à celle de la carte Défense de votre adversaire. Si votre adversaire n'a pas joué de carte, considérez que sa valeur imprimée est de 0.

## ANNIE CHRISTMAS : COLLIER DE PERLES

Annie Christmas ajoute +2 à la valeur de ses attaques si elle a moins de points de vie que le défenseur. Comme toutes les capacités spéciales, ceci n'est pas un effet « de carte » et ne peut donc pas être annulé par des cartes telles que **Feinte**.



## NIKOLA TESLA : SURCHARGE ÉLECTRIQUE

Nikola Tesla possède deux **bobines**, représentées par deux jetons distincts. Chacune peut être soit chargée, soit déchargée (en fonction de la face visible). En début de partie, Tesla commence avec une bobine chargée. À la fin de chacun de vos tours, vous pouvez charger une bobine en la retournant face Chargée visible.



Au début de votre tour, si les **deux** bobines sont chargées, infligez 1 dégât à chaque combattant adverse adjacent à Tesla. Vous pouvez ensuite déplacer de 1 case chacun de ces combattants. Utiliser cette capacité ne décharge pas les bobines.

De nombreuses cartes de Tesla nécessitent de décharger une bobine ou les deux pour déclencher leurs effets, comme indiqué par le symbole ⚡. Lorsque vous déchargez une bobine, retournez son jeton face Déchargée visible.



Décharger des bobines est toujours facultatif. Les cartes de Tesla ont des effets différents selon que vous déchargez une ou deux bobines. Parfois, ces effets s'ajouteront à d'autres effets de la carte (« **également** ») ; parfois, ils viendront en remplacer d'autres (« **à la place** »). Si vous déchargez les deux bobines, lisez d'abord l'effet pour une bobine, puis lisez ensuite l'effet pour les deux, et résolvez-les en conséquence. Si vous déchargez les deux bobines, vous ne pouvez pas résoudre deux fois l'effet propre à une seule bobine.

## GOLDEN BAT : LE PREMIER DES SUPER-HÉROS



Golden Bat ajoute +2 à la valeur de ses attaques s'il n'a pas effectué d'action Manœuvre lors de son tour. Même s'il a effectué l'action Manœuvre sans se déplacer, uniquement pour piocher des cartes, il ne bénéficie pas de ce bonus. En revanche, il bénéficie quand même de ce bonus s'il a été déplacé par un autre effet (comme celui de sa carte **Toujours à temps**). Comme toutes les capacités spéciales, ceci n'est pas un effet « de carte » et ne peut donc pas être annulé par des cartes telles que **Feinte**.

## DR. JILL TRENT, DÉTECTIVE SCIENTIFIQUE



Jill Trent est une héroïne improbable et peu connue de l'âge d'or des *pulp magazines*. Avec sa fidèle compagne Daisy à ses côtés, ces femmes faisaient appel à la science pour lutter contre les forces du mal... et n'avaient pas peur de jouer des poings en cas de problème.



## ANNIE CHRISTMAS

Voici une histoire tout simplement incroyable ! La légende dit qu'Annie, capitaine d'un navire qui arpentait le puissant fleuve Mississippi, mesurait plus de deux mètres et était aussi forte que le fleuve sur lequel elle exerçait son activité. Elle ne se laissait jamais intimider, portant fièrement son collier de perles : une pour chaque inconscient qui a cru pouvoir se mesurer à elle et qui a échoué.

## NIKOLA TESLA



Cet inventeur renommé d'origine serbe – qui n'a rien d'un scientifique fou ! – est particulièrement connu pour ses travaux sur le courant électrique alternatif. Parmi ses curieuses habitudes, on peut citer celle de recroqueviller ses orteils des centaines de fois pour stimuler son esprit. Qui sait de quelles autres inventions étonnantes dont le monde n'a jamais entendu parler est-il le créateur...



## GOLDEN BAT

Ce héros de cape et d'épée est apparu pour la première fois au Japon, dans des pièces de théâtre de rue appelées *kamishibai*. Depuis le monde perdu de l'Atlantide, il a voyagé à travers le temps jusqu'aux années 1930 pour combattre le crime partout où il peut exhiber son horrible visage...



### CRÉDITS

*Unmatched* est un jeu fougueux imaginé par les crânes d'œuf 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 des decks d'Annie Christmas et Nikola Tesla :** Jason Hager et Darren Reckner

**Auteurs des decks de Golden Bat et du Dr. Jill Trent :** Brian Neff, Noah Cohen, Rob Daviau et Justin D. Jacobson

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

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

**Illustration des cartes du Dr. Jill Trent :** Anne Benjamin

**Illustration des cartes d'Annie Christmas :** Ashley Floréal

**Illustration des cartes de Nikola Tesla :** Marie Bergeron

**Illustration des cartes de Golden Bat :** Satoshi Kamanaka

**Illustrations complémentaires :** Ian Reed

**Gestion de projet :** Brian Neff

**Marketing :** Suzanne Sheldon

**Consultants culturels :** Jade Rogers, afroscapecurls.com

**Traduction française :** MeepleRules.fr

**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.

© 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)

Fabriqué à Jiaxing, Chine, par Whatz Games



# BATTEZ-VOUS À ARMES INÉGALES™

# UNMATCHED™

# AVENTURES

# Chroniques INDOUIES

# RÈGLES SPÉCIFIQUES