

**BATTEZ-VOUS  
À ARMES  
INÉGALES™**

**UNMATCHED™**

**COMBATS DE  
LÉGENDE**  
VOLUME 3

**RÈGLES SPÉCIFIQUES**



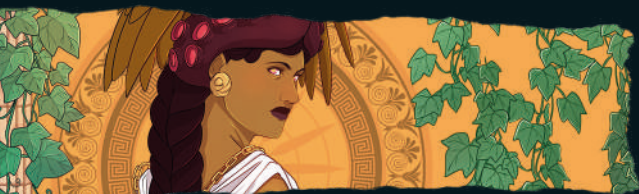
## BARBE NOIRE

Edward Teach, commandant du navire *Queen Anne's Revenge* et plus connu sous le nom pittoresque de Barbe Noire, fut l'un des pirates les plus tristement célèbres des Indes occidentales et des colonies britanniques d'Amérique du Nord. Capitaine habile et combattant impitoyable, son plus grand talent résidait dans son charisme et son attitude intrépide qui lui permettaient d'intimider ses ennemis et de s'assurer la loyauté de ses équipages.



## LOKI

Les exploits du dieu nordique, tels que relatés dans l'*Edda poétique* et l'*Edda en prose*, sont bien plus sombres et retors que ceux montrés ces dernières années sur grand écran. Parmi ses coups saugrenus, on se souvient de son plan pour empêcher la fortification d'Asgard. Les matériaux nécessaires au projet étaient transportés par un seul étalon à la force extraordinaire : aussi Loki ne fit-il rien de moins que de se transformer en jument pour séduire et éloigner le cheval du chantier ! De cette union invraisemblable, Loki donnera naissance à Sleipnir, le cheval à huit pattes qui deviendra le destrier d'Odin.



## PANDORE

À la demande de Zeus, Héphaïstos, dieu du feu et de la forge, créa la toute première femme mortelle. Cette dernière reçut des dons de chaque dieu, puis Zeus, lui ayant confié une boîte qu'elle ne devait jamais ouvrir, l'envoya sur Terre. Pandore céda pourtant à la tentation et finit par l'ouvrir, faisant ainsi déferler une vague de malheurs sur le monde. Une chose demeura toutefois à l'intérieur : l'espérance. Ainsi ce mythe, plus que d'expliquer l'origine des maux de l'humanité, invite à la persévérance : face à l'adversité, il reste toujours de l'espoir.



## CHUPACABRA

Dans les années 1970, à Porto Rico, la mort mystérieuse de plusieurs chèvres portant des marques de morsures circulaires a donné naissance à la légende d'un « suceur de chèvres » qui aurait à la fois l'épine dorsale hérissée, une forte odeur cadavérique, et la bouche garnie de crocs vicieux et annelés. D'abord sans nom, d'étranges observations au cours des décennies suivantes et de nombreux rapports faisant état d'événements similaires n'ont fait que renforcer la légende... celle du Chupacabra !

# MATÉRIEL

4 FIGURINES HÉROS



120 CARTES ACTION



7 CARTES MALHEUR



4 COMPTEURS SANTÉ



4 CARTES PERSONNAGE



4 JETONS ACOLYTE



4 JETONS CAPACITÉ DE HÉROS



1 PLATEAU (RECTO VERSO)  
AVEC 2 CHAMPS DE  
BATAILLE



## BARBE NOIRE

- ▷ 30 cartes Action
- ▷ 1 figurine Héros Barbe Noire
- ▷ 1 carte Personnage Barbe Noire
- ▷ 2 jetons Acolyte Flibustier
- ▷ 3 jetons Doubloon
- ▷ 1 jeton Trésor
- ▷ 1 compteur Santé
- ▷ 1 aide de jeu

## PANDORE

- ▷ 30 cartes Action
- ▷ 1 figurine Héros Pandore
- ▷ 1 carte Personnage Pandore
- ▷ 2 jetons Acolyte Cacodémon
- ▷ 7 cartes Malheur
- ▷ 1 compteur Santé
- ▷ 1 aide de jeu

## LOKI

- ▷ 30 cartes Action
- ▷ 1 figurine Héros Loki
- ▷ 1 carte Personnage Loki
- ▷ 1 compteur Santé

## CHUPACABRA

- ▷ 30 cartes Action
- ▷ 1 figurine Héros Chupacabra
- ▷ 1 carte Personnage Chupacabra
- ▷ 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

## BARBE NOIRE: CORSAIRE DEVENU PIRATE

Barbe Noire a mis la main sur un sacré butin ! Il utilise 3 **doublons** au cours de la partie. Au début de la partie, placez le jeton Trésor près de vos adversaires et placez-y 1 doublon. Vous commencez avec les 2 autres doublons : placez-les près de votre carte Personnage.



Lorsque vous payez des doublons, placez-les sur le **Trésor**. Lorsqu'un adversaire paie des doublons ou que vous les lui volez, prenez-les du **Trésor** et placez-les devant vous.

Barbe Noire possède plusieurs cartes disposant d'effets écrits en doré et suivis du symbole ☙. Ces effets sont annulables si l'adversaire paie une rançon. Autrement dit, ces effets se produisent uniquement si l'adversaire **ne paie pas** le nombre de doublons indiqué. L'adversaire peut choisir de payer ou non. Dans une partie avec plusieurs adversaires, n'importe quel adversaire peut choisir de payer. Si la rançon est payée, l'effet est ignoré.

Sinon, l'effet est résolu normalement.

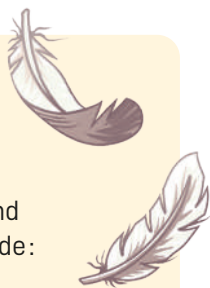
Au début de votre tour, et seulement une fois par tour, vous pouvez payer 1 doublon pour gagner 1 action.

Chaque fois que Barbe Noire subit des dégâts de combat, vous devez payer 1 doublon au Trésor. Si vous n'avez plus de doublons, ignorez cet effet. Cet effet ne s'applique pas à vos Flibustiers.



EFFET DORÉ

# PANDORE : BOÎTE DE PANDORE



Pandore est la gardienne d'une boîte. Cette boîte recèle un grand pouvoir, mais elle risque de déchaîner des malheurs sur le monde : si cela arrive, Pandore sera accablée de regrets.

La Boîte de Pandore est représentée par un paquet spécial de 7 cartes appelées cartes **Malheur**. Elles sont séparées de votre deck de cartes Action et ne vont jamais dans votre main. Au début de la partie, mélangez les cartes Malheur et placez-les en un paquet devant vous, face cachée.

Chaque carte Malheur dispose d'un certain nombre de symboles **Plume** (entre 0 et 2 symboles). Au début de votre tour, révélez la première carte du paquet Malheur et résolvez son effet. Puis, décidez si vous vous arrêtez ou si vous révélez une autre carte. Vous pouvez continuer à révéler des cartes de cette manière jusqu'à ce que vous décidiez d'arrêter ou qu'au moins 3 symboles Plume aient été révélés. Si 3 plumes ou plus ont été révélées, vous ne pouvez plus piocher de cartes Malheur supplémentaires et Pandore subit autant de dégâts que le nombre de cartes Malheur révélées (et non le nombre de symboles Plume visibles). Par exemple, si vous avez révélé 4 cartes Malheur sur lesquelles il y a un total de 3 plumes, Pandore subit bien 4 dégâts.

Après avoir résolu la Boîte de Pandore, jouez votre tour normalement. Les cartes Malheur révélées le restent jusqu'à la fin de votre tour. À la fin de votre tour, remélangez les 7 cartes Malheur pour former un nouveau paquet.

05

**Barbe Noire** et **Pandore** disposent tous deux d'effets permettant d'invoquer leurs acolytes. L'invocation d'un jeton Acolyte suit les règles suivantes :

- Si vous avez au moins un jeton Acolyte disponible hors du plateau, placez-le comme décrit par l'effet.
- Si tous vos jetons Acolyte sont déjà sur le plateau, prenez n'importe lequel d'entre eux et placez-le comme décrit par l'effet.



# LOKI : DIEU DE LA MALICE

Loki sait faire preuve de duplicité pour dérouter ses adversaires. Certaines des cartes Action de Loki portent la mention **RUSE** dans leur nom. Ces cartes peuvent être amenées à faire partie de la main de votre adversaire : elles peuvent donc être jouées par n'importe quel combattant ! Elles ont cependant un effet différent selon la personne qui les joue.

Lorsque vous jouez l'une de vos RUSES, au lieu d'aller dans votre défausse lors de l'étape d'entretien (voir les règles de base d'*Unmatched*), cette carte va dans la main de votre adversaire. Votre adversaire peut alors jouer des cartes RUSE de sa main comme s'il s'agissait de ses propres cartes. Lorsqu'un adversaire joue l'une de vos RUSES, cette carte rejoint votre défausse au moment de l'étape d'entretien.

Si un adversaire défausse une carte RUSE de sa main (par exemple à cause d'un effet ou de la taille de sa main), vous pouvez choisir de placer cette carte RUSE dans votre main ou sur le dessus de votre deck au lieu de la mettre dans votre défausse.

Ajoutez +1 à la valeur de déplacement de Loki pour chaque carte RUSE dans toutes les mains de vos adversaires.

Les cartes RUSE n'ont pas de valeur de BOOST et ne peuvent donc pas être utilisées pour BOOSTER. Si un effet utilise la valeur de BOOST d'une carte RUSE, considérez que cette valeur est de 0.



*La carte **PARI DE SINDRI** diminue de 3 la valeur de la carte de votre adversaire. Si la valeur de cette carte devait devenir inférieure à 0, elle reste à 0.*

*Les cartes **LEURRE DE SVADILFARI** et **LÆVATEINN** vous permettent de révéler une carte de la main de votre adversaire. Les dos des cartes de sa main vous permettront de savoir lesquelles sont des cartes RUSE : faites donc votre choix en fonction de cette information.*

# CHUPACABRA : LA FAIM

Après avoir attaqué, vous pouvez piocher 1 carte.  
Cet effet se produit à la toute fin du combat, après  
que tous les effets **APRÈS LE COMBAT** ont été résolus.

*La carte **PLUS ILS LUTTENT...** se réfère à la valeur imprimée sur la carte jouée par votre adversaire. Si votre adversaire n'a pas joué de carte, cette valeur est de 0.*



## CHAMP DE BATAILLE : L'ATELIER DU PÈRE NOËL

Le plateau **XVII**, qui représente l'Atelier du Père Noël, possède deux effets de plateau : le tapis roulant et le chemin à sens unique.

**TAPIS ROULANT :** Le tapis roulant est représenté par les **flèches violettes** ►► situées entre certaines cases. À la fin du tour de chaque joueur, les combattants qui se trouvent sur le tapis roulant se déplacent simultanément vers la case suivante du tapis, comme indiqué par les flèches. Chaque combattant concerné se déplace, que ce soit son tour ou non. Si votre combattant se trouve sur la **dernière case** du tapis roulant, placez-le sur n'importe quelle case vide de la **benne à cadeaux** (la zone jaune ●, y compris les cases bicolores de cette zone). Si un effet empêche un combattant de quitter sa case, ne le déplacez pas. Si le tapis roulant entraîne le déplacement d'un combattant vers une case contenant déjà un combattant, ne déplacez pas le combattant (les autres combattants pouvant se déplacer le font normalement). Les grands combattants ne sont pas déplacés par le tapis roulant (il n'y a pas de grands combattants dans cette boîte).

**CHEMINS À SENS UNIQUE :** Les chemins à sens unique sont représentés par des **flèches orange** ➡️ spécifiant le sens de 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.

07





## CRÉDITS

*Unmatched* est notre chiffre porte-bonheur, 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.

**Concept du deck de Barbe Noire :** Brad Dilley

**Concept du deck du Chupacabra :** Charles Peters

**Concept du deck de Loki :** Gary McCarthy

**Concept du deck de Pandore :** Noah Cohen, Rob Daviau et Justin D. Jacobson

**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 de Barbe Noire :** Alex Hovey

**Illustration des cartes du Chupacabra :** Lenka Šimečková

**Illustration des cartes de Loki :** Felix Abel Klaer

**Illustration des cartes de Pandore :** Danielle Weires

**Illustration du plateau :** Simon Prades

**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.

© 2025 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



RESTORATION  
GAMES™

