



БИТВА
ЛЕГЕНД
ЧАСТИНА ДРУГА

ПРАВИЛА



АХІЛЛЕС (ААА-ХІЛ-ЛЕС)

Найсмертоносніший боєць серед усіх! Коли його друг Патрокл поліг на полі бою, нестримна лютя охопила Ахіллеса. Він нищив усе на своєму шляху, доки Троя не була зруйнована.



КРИВАВА МЕРІ (КРИ-ВАА-ВАА МЕ-РІ)

Перед дзеркалом стань. Ім'я її тричі прошепочи.
ОСЬ ЗА СПИНОЮ ВЖЕ В ТЕБЕ ВОНА!



СВЕНЬ ВУКОН (СВЕЕЕНЬ ВУУУ-КОН)

Мудрий і пустотливий цар мавп. Його грайлива поведінка може зрівнятися лише з його потойбічною могутністю. Одну свою волосину він може перетворити на будь-що, навіть клонувати самого себе.



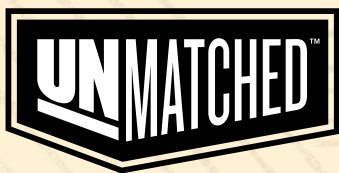
ЄНЕНґА (ЙЕЕЕ-НЕН-ґА)

Принцеса, войовниця і мати народу мосі. Неперевершено володіє списом, влучно кидає дротики й стріляє з лука. Настільки авторитетна серед воїнів, що ті готові кинутися в смертельний бій заради неї.

СИСТЕМА UNMATCHED

Unmatched — це дуельна гра з фігурками, у якій міряються силами найнесподіваніші суперники: популярні кіногерої, відомі літературні персонажі, навіть легендарні чудовиська. Кожен герой має власну колоду карт, притаманну його бойовому стилю.

Ви можете зводити у двобої героїв з будь-яких наборів *Unmatched*. Але знайте: коли бойовий запал вщухне, на полі залишиться тільки один переможець.



КОМПОНЕНТИ

4 ФІГУРКИ ГЕРОІВ



120 КАРТ ДІЙ



5 ЛІЧИЛЬНИКІВ
ЗДОРОВ'Я



4 КАРТИ

ПЕРСОНАЖІВ



6 ЖЕТОНІВ

ПОМІЧНИКІВ



1 ІГРОВА МАПА



04 СВЕНЬ ВУКОН

- ▷ 30 карт дій
- ▷ 1 фігурка Свеня Вукона
- ▷ 1 карта Свеня Вукона
- ▷ 3 жетони клонів
- ▷ 1 лічильник здоров'я

ЄНЕНҐА

- ▷ 30 карт дій
- ▷ 1 фігурка Єненґи
- ▷ 1 карта Єненґи
- ▷ 2 жетони лучників
- ▷ 1 лічильник здоров'я

КРИВАВА МЕРІ

- ▷ 30 карт дій
- ▷ 1 фігурка Кривавої Мері
- ▷ 1 карта Кривавої Мері
- ▷ 1 лічильник здоров'я

АХІЛЛЕС

- ▷ 30 карт дій
- ▷ 1 фігурка Ахіллеса
- ▷ 1 карта Ахіллеса
- ▷ 1 жетон Патрокла
- ▷ 2 лічильники здоров'я

Перед першою партією складіть лічильники здоров'я. Для цього витисніть відповідні пари кругів для кожного персонажа та з'єднайте їх за допомогою заклепок.

ГЕРОЇ ТА ПОМІЧНИКИ

Усіх ваших персонажів, що беруть участь у бою, називають **бійцями**, а вашого головного бійця — **героєм**. Герої представлені фігурками, що переміщуються полем бою.

Інших ваших бійців називають **помічниками**. Деякі герої з інших наборів мають одного або кількох помічників, а деякі — взагалі їх не мають. Помічники представлені жетонами, які переміщують полем бою.

Кожен герой володіє **особливим умінням**, указаним на його карті персонажа. На цій карті також зазначені **характеристики** ваших бійців, зокрема початкове **здоров'я** вашого героя і його помічника. Кожен боєць зі значенням здоров'я 2 чи більше має окремий лічильник здоров'я. Значення здоров'я бійця ніколи не може перевищувати найбільше число на цьому лічильнику.



ЯК ГРАТИ

Під час свого ходу кожен гравець буде виконувати маневри, переміщуючи своїх бійців полем бою, вдаватися до вивертів й атакувати бійців суперника.

Щоб здобути перемогу, ви повинні здолати героя суперника, зменшивши його здоров'я до 0.

Наведена нижче інструкція з приготування до гри та подальші правила стосуються партій для **2 гравців**. Правила для гри 3 чи 4 гравців (командами) див. на **с. 18–19**.

ПРИГОТУВАННЯ

1. Виберіть поле бою і покладіть його на стіл.
2. Кожен гравець вибирає собі героя та отримує відповідні карти дій, карту персонажа, фігурку героя, жетони помічників (якщо є), лічильники здоров'я і будь-які інші компоненти свого героя.
3. Кожен гравець встановлює початкове значення здоров'я своїх бійців на відповідних лічильниках. Початкове здоров'я вказано на картах персонажів. (Примітка. Здоров'я помічника, який не має свого лічильника, дорівнює 1.)
4. Кожен гравець тасує свої карти дій, формує колоду й кладе її долілиць, а потім бере **5** карт. Це його початкова рука.
5. Молодший гравець розміщує свого героя в комірці **1** на полі бою. Потім він розміщує його помічників в інших комірках тієї самої зони. Якщо герой займає комірку, що належить до кількох зон, то помічників можна розмістити в будь-якій з цих зон.
6. Старший гравець розміщує свого героя в комірці **2** на полі бою. Потім розміщує своїх помічників відповідно до **пункту 5** цих правил.
7. Молодший гравець першим виконує хід.



КОМІРКИ ТА ЗОНИ

Поле бою поділено на **комірки** круглої форми, між якими переміщуються бійці. У кожній коміріці завжди може перебувати лише один боєць.

Дві комірки, з'єднані лінією, називають **суміжними**. Поняття суміжності використовують для визначення цілей ближніх атак і застосування різних ефектів карт.

Комірки на полі бою належать до **зон**, кожна з яких має свій колір. Усі комірки одного кольору належать до тієї самої зони (навіть якщо вони розташовані в різних частинах поля бою).

Якщо комірка має кілька кольорів, вона належить до кожної з цих зон. Зони потрібні для визначення цілей дальніх атак і застосування різних ефектів карт.

На обох сторонах ігрової мапи цього набору зображено те саме поле бою. На одній стороні кольори кожної з комірок позначені відповідними візерунками. Це суттєво спрощує перебіг гри для гравців із порушеннями зору. На іншій стороні зображено звичайні кольорові комірки. За винятком цього, обидва боки ігрової мапи абсолютно однакові.

ПОЛЕ БОЮ

07



ВАШ ХІД

Протягом вашого ходу ви **повинні виконати 2 дії**. Ви не можете пропустити дію.

Ви можете виконати дві різні дії або ту саму дію двічі.

Доступні дії:

- ▷ **МАНЕВР**
- ▷ **ВИВЕРТ**
- ▷ **АТАКА**

Ліміт руки становить **7** карт. Якщо наприкінці свого ходу ви маєте на руці більше ніж **7** карт, то повинні скинути зайві, поклавши їх у свій скид.

Тепер хід вашого суперника.



СТРУКТУРА КАРТИ

А загальний тип карти:

 Атака	 Оборона
 Виверт	 Універсальна (атака чи оборона)

Б значення атаки чи оборони (якщо є)

В ім'я бійця, що може використати цю карту

Г назва карти

Д ефект під час розігрування (якщо є)

Е значення ПОЛІПШЕННЯ

Ж колода, до якої належить карта

З кількість таких самих карт у колоді



Колоди карт героїв відрізняються, проте деякі карти мають однакові властивості.

ДІЯ. МАНЕВР

Виконуючи **маневр**, спершу візьміть верхню карту зі своєї колоди, а потім можете перемістити своїх бійців.

КРОК 1. ВІЗЬМІТЬ КАРТУ (ОБОВ'ЯЗКОВО)

Візьміть на руку верхню карту зі своєї колоди.

Протягом свого ходу на руці може бути більше ніж **7** карт, але ви повинні скинути зайві карти наприкінці свого ходу.

УЗЯТИ КАРТИ

Якщо не вказано інше, ви зобов'язані брати карти незалежно від того, чи це спричинено дією маневру, чи ефектами інших карт.

Якщо ваша колода вичерпалася, ваші бійці стають виснаженими. Якщо вам треба взяти карту, а ваші бійці виснажені, то кожен з них натомість зазнає **2 поранень**. Не беріть карту й не перетасовуйте свій скид.



КРОК 2. ПЕРЕМІСТІТЬ ВАШИХ БІЙЦІВ (НЕ ОБОВ'ЯЗКОВО)

На карті вашого персонажа вказана дальність **переміщення**. Під час цього кроку ви можете по черзі перемістити кожного з ваших бійців на кількість комірок, що дорівнює дальності переміщення або менша за неї. Ви також можете ПОЛІПШИТИ своє переміщення (див. далі).

Ви повинні переміщувати бійця лише комірками, що суміжні одна з одною. Ви **можете** переміщувати бійця через комірки, зайняті іншими дружніми бійцями (тобто вашими бійцями). Однак боєць повинен завершувати переміщення на порожній комірці (тобто комірці без будь-чиїх бійців). Ви **не можете** переміщувати бійця через комірки, зайняті бійцями суперника.

Ви можете переміщувати ваших бійців у довільному порядку, проте кожен боєць повинен повністю завершити своє переміщення, перш ніж почне переміщуватися інший. Ви не зобов'язані переміщувати всіх своїх бійців на ту саму кількість комірок. Можна вибирати відстань для кожного бійця окремо. Можете взагалі не переміщувати бійця.

ВАЖЛИВО Якщо якийсь ефект дає вам змогу перемістити бійців суперника, ви повинні зробити це відповідно до вищевказаних правил переміщення, але з погляду суперника.

ПОЛІПШЕННЯ

Виконуючи дію **маневру**, можете **ПОЛІПШИТИ** своє переміщення. Для цього скиньте 1 карту з руки й додайте значення **ПОЛІПШЕННЯ** цієї карти до свого значення переміщення. Ігноруйте будь-які ефекти скинутої карти.

Деякі ефекти (як-от карта «Примарний доторк» Кривавої Мері) дають змогу поліпшувати щось інше, наприклад, значення атаки.

Кarti, які вже не можна зіграти після загибелі відповідного бійця чи бійців, усе одно можна скинути з руки, щоб здобути поліпшення.

10 ДІЯ. ВИВЕРТ

Виконуючи дію **виверту**, виберіть з руки карту виверту (позначена символом ⚡).

Ви повинні оголосити, хто саме з ваших бійців розіграє карту виверту (це **активний** борець) і покладіть її на стіл горілиць. На кожній карті вашої колоди зазначено, хто з бійців може її розіграти. Ви не можете розіграти карту виверту, якщо вказані бійці загинули.

Застосуйте ефект карти, а потім покладіть її у свій скид.

СКИДИ

Стежте за своїм скидом. Усі зіграні карти треба класти у скид. Тримайте свій скид горілиць, щоб не сплутати його зі своєю колодою. Ви можете продивлятися свій скид і скид суперника в будь-який момент гри



ДІЯ. АТАКА

Виконуючи дію **атаки**, оголосить, хто з ваших бійців атакуватиме (це **активний** боєць), а хто з ворожих бійців стане ціллю атаки. Ви не можете виконати атаку, якщо не маєте карт атаки на руці або якщо жоден з ваших бійців не має цілі для атаки.

КРОК 1. ОГОЛОСІТЬ ЦІЛЬ

Будь-який боєць може атакувати ворожого бійця на суміжній комірці незалежно від зони, у якій вони перебувають.

Бійці з **ближньою** атакою (символ  на їхніх картах персонажів) можуть атакувати ворожих бійців лише на суміжних комірках.

Бійці з **дальньою** атакою (символ  на їхніх картах персонажів) можуть атакувати ворожих бійців на суміжних комірках **або** будь-де в тій самій зоні, незважаючи на суміжність.

КРОК 2. ВИБЕРІТЬ І ВІДКРИЙТЕ

Атакуючи, виберіть карту атаки з руки й покладіть її долілиць перед собою. Це повинна бути карта, яку ваш боєць-нападник може розіграти. Тепер той, кого ви атакуєте, **може** (але не зобов'язаний) вибрати карту оборони з руки й покласти її долілиць перед собою. Це повинна бути карта, яку може розіграти боєць-оборонець. Коли обидва гравці виберуть карти, одночасно відкрийте їх.

УНІВЕРСАЛЬНІ КАРТИ

Кarti з символом  — універсальні. Їх можна використовувати як карти атаки або як карти оборони. Під час застосування інших ігрових ефектів універсальні карти вважають і картами атаки, і картами оборони.



ДІЯ. АТАКА (ПРОДОВЖЕННЯ)

КРОК 3. РОЗІГРАЙТЕ БІЙ

На більшості карт є ефекти зі вказівками, коли їх слід застосовувати: **НЕГАЙНО**, **ПІД ЧАС БОЮ** або **ПІСЛЯ БОЮ**. Якщо не зазначено інше, ефекти карт застосовуються обов'язково (навіть якщо це призведе до того, що ваші бійці зазнають поранень, або до інших негативних наслідків).

Якщо два ефекти треба застосувати одночасно, спершу застосовують ефект гравця-оборонця.

Відкривши карти, застосуйте всі ефекти зі вказівкою **НЕГАЙНО**. Потім застосуйте всі ефекти зі вказівкою **ПІД ЧАС БОЮ**.

Тепер визначте результат бою. Нападник завдає **поранення** оборонцю згідно зі значенням розіграної карти атаки. Якщо оборонець розіграв карту оборони, спершу відніміть значення цієї карти від значення карти атаки. За кожне зазначене поранення зменшуйте на 1 значення здоров'я оборонця на відповідному лічильнику.

Визначивши результат бою, застосуйте будь-які ефекти карт зі вказівкою **ПІСЛЯ БОЮ**. Навіть коли боєць загинув (якщо це тільки не привело до кінця гри), треба застосувати всі ефекти зі вказівкою **ПІСЛЯ БОЮ** на зіграній ним карті.

Після застосування всіх ефектів карт застосуйте будь-які інші ігрові ефекти, що активуються після бою. Наприклад, особливі вміння героїв.

Врешті-решт усі зіграні карти кладуть у відповідні скиди.

ПЕРЕМОГА В БОЮ

Щоб застосувати деякі ефекти **ПІСЛЯ БОЮ**, спершу треба визначити, хто **переміг у бою**.

Нападник перемагає, якщо завдав суперникові принаймні 1 бойового поранення внаслідок самої атаки (тобто без застосування інших ефектів).

Оборонець перемагає, якщо не зазнав жодного бойового поранення внаслідок самої атаки (навіть якщо зазнав поранень від ефектів).

ПРИКЛАД БОЮ

Алла грає за Ахіллеса.

Сергій грає за Криваву Мері.

Зараз хід Алли. Вона хоче атакувати Криваву Мері Патроком, який має 4 одиниці здоров'я.



Для атаки Алла грає карту «**Бойовий шал**», поклавши її долілиць.



Для оборони Сергій грає карту «**Розбите скло**», поклавши її долілиць. Він сподівається застосувати її ефект і взяти карту.



«**Розбите скло**» має ефект **ПІД ЧАС БОЮ**. Сергій міг би змінити значення цієї карти, але воно вже дорівнює значенню карти атаки. Тож Сергій не застосовує цей ефект. Значення обох карт дорівнює 3, тож атака не завдає поранень.

Обидві карти мають ефекти **ПІСЛЯ БОЮ**. Ефект карти оборони «**Розбите скло**» застосовують першим. Значення зіграних карт однакові, тож Сергій бере карту. Отже, у нього на руці знову 3 карти. Це активує особливе вміння Кривавої Мері, тож на початку свого наступного ходу Сергій матиме 3 дії. На додачу Патрокл зазнає 2 поранень, тепер значення його здоров'я дорівнює 2.

Тепер треба застосувати ефект карти «**Бойовий шал**», який завдає 2 поранень Кривавій Мері й Патрокові. Це призводить до загибелі Патрокла, який, зі свого боку, активує особливе вміння Ахіллеса. Алла навантаження скидає дві карти з руки.



ЗАГИБЕЛЬ БІЙЦЯ

Якщо здоров'я одного з ваших бійців з будь-якої причини зменшилося до 0, його вважають **загиблим**.

Якщо загинув помічник вашого героя, негайно приберіть жетон цього помічника з поля бою. Кожен помічник без лічильника має 1 одиницю здоров'я (клони Свеня Вукона) або 2 одиниці здоров'я (лучники Єненгі).

Якщо загинув ваш герой, ви негайно програєте.



ПЕРЕМОГА У ГРІ

14

Якщо на початку або наприкінці будь-якої дії **герой** вашого суперника гине, ви перемагаєте! Якщо гинуть обидва герої, перемагає гравець, що виконує хід.

У грі командами вам треба перемогти обох героїв команди суперника.



ІГРОВА МАПА: ПРИГІРКИ

На мапі Висячих садів деякі лінії між суміжними комірками позначено символом . Так у грі представлено пригірки, що надають перевагу в бою. Якщо під час атаки боєць-нападник перебуває на комірці, з якої виходить стрілка, а оборонець — на комірці, на яку ця стрілка вказує, то значення атаки збільшують на 1. Якщо під час атаки оборонець перебуває на комірці, з якої виходить стрілка, а нападник — на комірці, на яку стрілка вказує, бонус не застосовують.

Цей бонус атаки не ефект карти, тому його не можна скасувати за допомогою карт на кшталт «**Каверза**», адже вони скасовують саме ефекти карт. Стрілки пригірків не впливають на переміщення між комірками. (Інші мапи в *Unmatched* містять оранжеві стрілки, які визначають напрям переміщення. Ефект стрілок пригірків активують окремо, вони не стосуються стрілок, що визначають напрям переміщення.)



ПРИКЛАД. Під час свого ходу Ахіллес атакує Криваву Мері й збільшує значення атаки на 1 завдяки перевазі пригірка.

Якщо під час свого ходу Єненґа атакуватиме Ахіллеса, вона не отримає бонус атаки пригірка, бо стрілка не вказує на оборонця. На Криваву Мері на суміжній комірці теж не вказує стрілка. Отже, Єненґа не може скористатися перевагою пригірка під час атаки.

СПЕЦІАЛЬНІ ПРАВИЛА ДЛЯ ЦЬОГО НАБОРУ



СВЕНЬ ВУКОН: КЛОНИ

Помічники Свеня Вукона — його клони. Не розміщуйте їх на полі під час приготувань. На початку свого ходу Свень Вукон може зазнати 1 поранення, щоб викликати клона на суміжну із собою порожню комірку. Правила виклику:

- Якщо у вашому запасі є жетон клона, розмістіть його на порожній коміріці.
- Якщо всі жетони ваших клонів уже на полі, візьміть один і розмістіть його на суміжній із Свеном Вуконом порожній коміріці.



Усі карти в колоді Свеня Вукона може грати як він сам, так і будь-який його клон.

ЄНЕНґА: ЛУЧНИКИ

Лучники Єненґи мають по 2 одиниці здоров'я. На одному боці жетонів вони зображені з повним здоров'ям, на іншому — з 1 одиницею здоров'я. Лучники розпочинають гру з максимумом здоров'я.

Щоразу, коли Єненґа зазнає поранень, ви можете розподілити кількість цих поранень або їх усі між лучниками в зоні Єненґи. Кількість поранень, яких зазнає лучник, не може перевищувати його поточний рівень здоров'я.

ПРИКЛАД. Єненґа повинна зазнати 7 поранень від карти «Форма бика», яку Свень Вукон зіграв проти неї. В її зоні перебувають двоє лучників, кожен має по 2 одиниці здоров'я. Єненґа розподіляє 3 поранення між ними: перший лучник зазнає 2 поранень і гине, другий — 1 поранення, його жетон повертають стороною з 1 одиницею здоров'я догори. Позоставших 4 поранень зазнає Єненґа.



ДОДАТКОВІ АТАКИ

Кожен герой цього набору має у своїй колоді карти з додатковими атаками, які дозволяють бійцеві атакувати вдруге під час тієї самої дії атаки. Граючи карту з додатковою атакою, виконайте звичайну атаку як завжди. Додаткову атаку активує ефект **ПІСЛЯ БОЮ** звичайної атаки. Якщо цей ефект був скасований (наприклад, картою «**Каверза**»), додаткова атака не здійснюється.

У разі активації додаткової атаки її, як і звичайну атаку, виконує той самий нападник проти того самого оборонця, наче нападник атакує з допомогою нової карти атаки. Додаткова атака має нову назву, значення та ефект. Вона має те саме значення поліпшення. Додаткову атаку виконують проти того самого оборонця, навіть якщо він більше не може бути ціллю атаки за звичайними правилами. Якщо в результаті звичайної атаки оборонець загинув, додаткову атаку виконати неможливо.



ПРИКЛАД. Артур грає за Єненґу. Він атакує Ахіллеса картою «**Злива стріл**». Олександра грає за Ахіллеса. Для оборони вона грає карту «**Сутичка**». Гравці розіграють звичайну атаку. Ахіллес не зазнає поранень і перемагає в бою. Застосувавши ефект «**Сутички**», він переміщується на 2 комірки й потрапляє в іншу зону.

Тепер треба застосувати ефект **ПІСЛЯ БОЮ** карти «**Злива стріл**», який активує додаткову атаку — «**Густостріл**». Цю атаку виконують попри те, що Ахіллес перебуває за межами дальньої атаки Єненґи. Олександра грає «**Каверзу**» для оборони. Ахіллес зазнає 1 поранення від додаткової атаки. «**Каверза**» могла би скасувати будь-які ефекти карти атаки, але «**Густостріл**» не має ефектів. (Якби Олександра зіграла «**Каверзу**» проти звичайної атаки, Ахіллес зазнав би 1 поранення, а додаткова атака була би скасована.)



ВІЛЬНИЙ РЕЖИМ

Ви можете грати в *Unmatched* утрьох або вчотирьох за такими правилами:

- 1.** Під час свого першого ходу в грі герой може атакувати лише того героя, який ходитиме відразу після нього, або героя, який уже зробив свій хід. У грі з трьома героями це означає, що герой, який ходить першим, не може атакувати героя, який ходитиме третім. (А в грі з чотирма героями герой, який ходить першим, не може атакувати героїв, які ходитимуть третім і четвертим; герой, який ходить другим, не може атакувати героя, який ходитиме четвертим.)
- 2.** Коли ефект бойової карти вказує на «вашого суперника» — то це інший гравець, який бере участь у бою.
- 3.** Якщо герой одного з гравців загинув, такий гравець вибуває з гри. Негайно вилучіть із поля його жетони помічників (якщо є). Останній гравець, чий герой не загинув, перемагає у грі.



Ви також можете грати в *Unmatched* **командами по 2 гравці**. Члени однієї команди сидять поруч з одного боку поля бою. Вони можуть обговорювати між собою вибрані карти й тактики, але кожен гравець керує лише своїм героєм і помічниками. Бійців члена вашої команди вважають дружніми бійцями. Якщо у грі командами беруть участь три гравці, то один з них керує двома героями та всіма помічниками своєї команди.

Виберіть поле бою з чотирма початковими комітками.
Деякі поля бою з інших наборів мають лише дві початкові комітки, тому їх не можна використовувати для командної гри.

Під час приготування гравці виставляють своїх героїв так:

- перший гравець з команди **А** виставляє свого героя на комірку **1**;
- перший гравець з команди **Б** виставляє свого героя на комірку **2**;
- другий гравець з команди **А** виставляє свого героя на комірку **3**;
- другий гравець з команди **Б** виставляє свого героя на комірку **4**.

Розміщуючи свого героя, кожен гравець також виставляє його помічників у ту саму зону відповідно до базових правил.

Упродовж партії гравці виконують ходи в такій послідовності:

- перший гравець з команди **А**;
- перший гравець з команди **Б**;
- другий гравець з команди **А**;
- другий гравець з команди **Б**.

Цей порядок зберігається протягом усієї гри.

Якщо герой одного з гравців загинув, негайно приберіть фігурку цього героя з поля бою. Цей гравець далі виконуватиме ходи, доки матиме помічника на полі. Якщо загинули всі бійці якогось із гравців, то він вибуває з гри й більше не може виконувати ходів.

Якщо обидва герої однієї з команд загинули, команда суперників перемагає у грі!

ПОЯСНЕННЯ СИМВОЛІВ



Цю карту можна використати лише для атаки.



Цю карту можна використати лише для оборони.



Цю карту можна використати для атаки чи оборони.



Можете замість дії зіграти цю карту задля її ефекту.



Цей боєць може провести дальню і ближню атаку.



Цей боєць може провести тільки ближню атаку.

КУЛЬТУРОЛОГІЧНІ КОНСУЛЬТАНТИ

Стосовно Свеня Вукона нас консультував Калвін Вонг Цзе Лун 黃子倫. Калвін створює художні тексти для настільних ігор. Він великий шанувальник «Unmatched». Ви можете знати його, це той самий чоловік з «Crazy Rich Asians». Серед його нещодавніх проєктів — «Сутінки Імперії» та «Project NISEI's Netrunner». Ви можете знайти його у твіттері за ніком @ithayla.

Стосовно Ененґі нас консультувала Лоліта Коч. Лоліта Коч — культуролог, вона займається історією Африки й вивченням життя корінних африканців. Вона цікавиться мистецтвом, культурою, масовими й цифровими медіа, концептуалізацією і самосприйняттям африканців. Ви можете знайти Лоліту на її власному ресурсі lolitakoech.com.

ТВОРЦІ ГРИ

Unmatched — це проєкт *Restoration Games*, створений на основі гри *Star Wars: Epic Duels*, розробленої Крейгом ван Нессом і Робом Давіо та виданої Мілтоном Бредлі. Правила зон створені на основі *Pathfinding System* з гри *Tannhauser*, розробленої Вільямом Гросселіном і Дідьє Полі й виданої *Fantasy Flight Games*.

Автори: Ноа Коен, Роб Давіо, Джастін Д. Джейкобсон, Кріс Ледер, Браян Нефф і Кевін Роджерс

Графічний дизайн: Джейсон Тейлор, Ліндсі Давіо, Джейсон Д. Кінґслі, Саманта Барлін і Кріс Білгеймер

Ілюстрації на коробці й картах: Зої ван Дейк

Ілюстрації на ігровому полі: Гарретт Кайда

Керівник проєкту: Сюзанна Шелдон

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ «ГЕЕКАШ»

Керівник видавництва: Олександр Ручка

Керівник проєкту: Володимир Рибаків

Випускова редакторка: Алла Костовська

Редактор: Сергій Лисенко

Перекладачі: Юрій Голубенко, Святослав Михаць

Дизайн і верстка: Артур Патрихалко

©2021 Restoration Games, LLC. Далі подано торгові марки Restoration Games, LLC: Restoration Games, логотип Restoration Games, Unmatched, логотип Unmatched, гасло «У битві немає рівних» і всі пов'язані торгові марки. Restoration Games, LLC розташовується за адресою: 12717 W SUNRISE BLVD, #244, Sunrise, FL 33323.

©2025 IELLO SAS для українського видання. Гасло «У битві немає рівних» використано з дозволу. Права на розповсюдження за межами США належать IELLO.

IELLO — 9, avenue des Érables, lot 341 — 54180 Heillecourt, Франція — iellogames.com

Українське видання ©2025 Geekach LLC — www.geekach.com.ua.

