
**У БИТВІ
НЕМАЄ
РІВНИХ™**

UNMATCHED®

БИТВА

ЛЕГЕНД

ЧАСТИНА ДРУГА

ПРАВИЛА



АХІЛЛЕС (ААА-ХІЛ-ЛЕС)

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



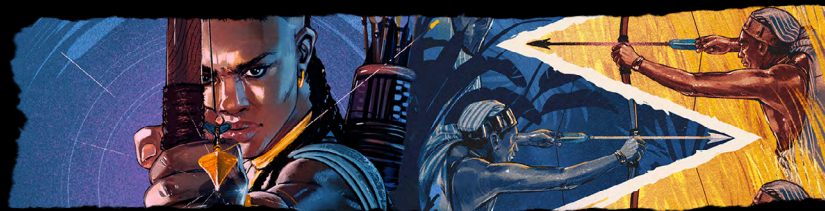
КРИВАВА МЕРІ (КРИ-ВАА-ВАА МЕ-РІ)

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.



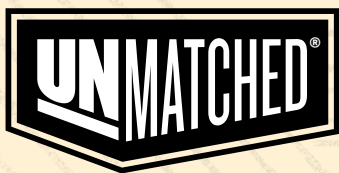
ЄНЕНґА (ЙЕЕЕ-НЕН-ґА)

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



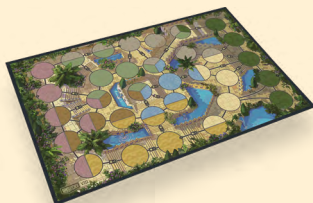
4 КАРТИ
ПЕРСОНАЖІВ



6 ЖЕТОНІВ
ПОМІЧНИКІВ



1 ІГРОВА МАПА



4 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**. Герої можуть мати кілька помічників, одного помічника або не мати помічників взагалі. 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 й покладіть ігрову мапу 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 свого героя на відповідному лічильнику. Початкове значення здоров'я вказано на картах персонажів.
4. Кожен гравець перетасовує свої карти дій, формує колоду й кладе її долілиць, а потім бере **5** карт. Це його початкова рука.
5. Молодший гравець виставляє свого героя на комірку **1** на полі бою. Потім, якщо герой має помічників, гравець виставляє їх на інших комірках тієї самої зони. Якщо герой гравця займає комірку, що належить до кількох зон, то його помічників можна виставити в будь-які з цих зон.
6. Старший гравець виставляє свого героя на комірку **2** на полі бою. Потім, якщо герой має помічників, гравець виставляє їх згідно з **пунктом 5** цих правил.
7. Молодший гравець першим виконує хід.

06



КОМІРКИ ТА ЗОНИ

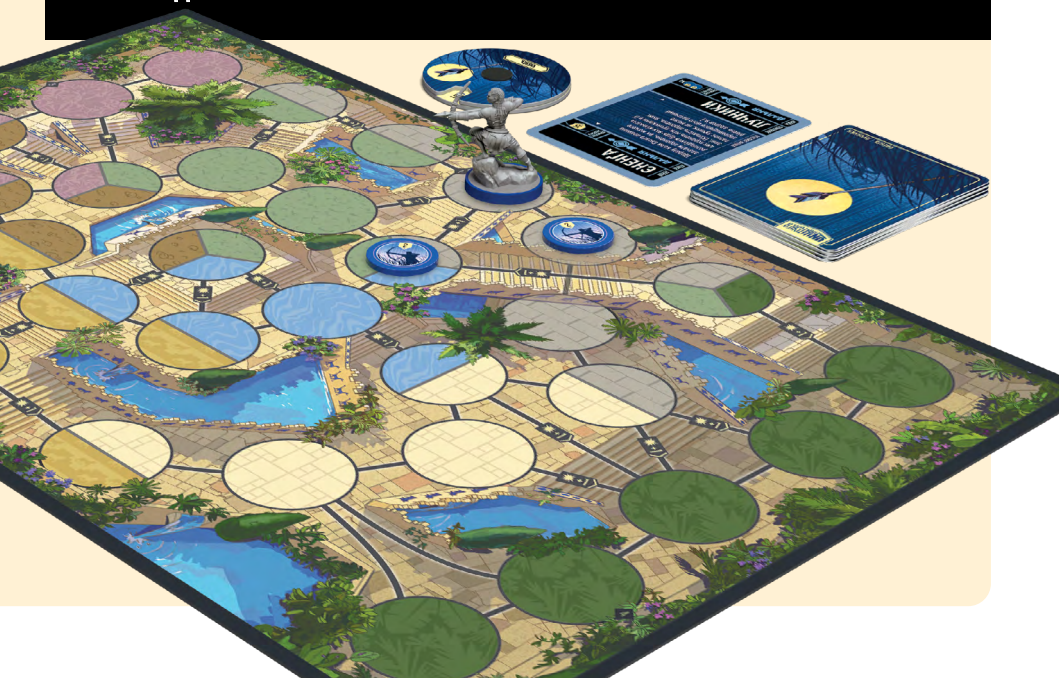
Поле бою поділено на **комірки** круглої форми, між якими переміщуються бійці. На кожній комірці завжди може перебувати лише один боєць.

Дві комірки, з'єднані лінією, називають **суміжними**. Поняття суміжності використовують для визначення цілі атаки й застосування різноманітних 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 кількох зон. Зони потрібні для визначення цілей дальніх атак і застосування різноманітних 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.



ВАШ ХІД

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

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

Доступні дії:

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

Ліміт руки становить **7** карт. Якщо наприкінці вашого ходу ви маєте на руці більше ніж **7** карт, то повинні скинути зайві, поклавши їх до вашого скиду.

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 борець, що може використати цю карту

Г назва карти

Д ефект під час розіграшу (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 з вашої колоди, а потім можете перемістити ваших бійців.

КРОК 1. ВІЗЬМІТЬ КАРТУ (ОБОВ'ЯЗКОВО)

Візьміть на руку верхню карту з вашої колоди.

Під час вашого ходу на руці може бути більше ніж **7** карт, але ви повинні скинути зайві карти наприкінці вашого 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, ваших бійців вважають **виснаженими**. Якщо вам треба взяти карту, а ваші бійці виснажені, то кожен з них натомість зазнає 2 поранень. Не беріть карту й не перетасуйте ваш 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 не перевищує (менше або дорівнює) дальності переміщення. Ви також можете ПОЛІПШИТИ ваше переміщення (див. далі).

Ви можете переміщувати бійця лише комірками, що суміжні одна з одною. Ви **можете** переміщувати бійця через комірки, зайняті іншими дружніми бійцями (тобто вашими бійцями). Однак боєць не може завершити переміщення на вже зайнятій комірці. Ви **не можете** переміщувати бійця через комірки, зайняті бійцями суперника.

Ви можете переміщувати ваших бійців у будь-якому порядку, проте кожен боєць повинен повністю завершити своє переміщення до того, як почне переміщуватися інший. Ви не зобов'язані переміщувати всіх ваших бійців на ту саму кількість комірок. Можна вибирати відстань для кожного бійця окремо. Ви взагалі можете не переміщувати бійця.

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

Виконуючи маневр, ви можете поліпшити ваше переміщення. Для цього скиньте 1 карту з руки й додайте значення поліпшення цієї карти до вашого значення переміщення. Ігноруйте будь-які ефекти скинутої карти.

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

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

10 ДІЯ. ВИВЕРТ

Виконуючи **виверт**, виберіть карту виверту ⚡ з руки й покладіть її горілиць.

Ви повинні оголосити, хто саме з ваших бійців розіграє карту виверту: тепер це **активний** боєць. 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 й покладіть її до вашого скиду.

СКИДИ

Стежте за вашим скидом. Усі зіграні карти треба класти до скиду. Тримайте ваш скид горілиць, щоб не сплутати його з вашою колодою. І ви, і ваші суперники можуть продивлятися ваш скид у будь-який момент гри.





ДІЯ. АТАКА

Виконуючи **атаку**, ви повинні оголосити, хто саме з ваших бійців атакуватиме: тепер це **активний** боєць. Ви не можете виконати атаку, якщо не маєте карт атаки на руці або ніхто з ваших бійців не має цілі для атаки.

КРОК 1. ОГОЛОСІТЬ ЦІЛЬ

Кожен ваш боєць може атакувати ворожого бійця на суміжній комірці незалежно від зони, у якій вони перебувають.


Бійці з **ближньою** атакою  можуть атакувати ворожих бійців лише на суміжних комірках.

Бійці з **дальною** атакою  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 ваш суперник **може** (але не зобов'язаний) вибрати карту оборони зі своєї 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**.

12 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**.

Гравець-нападник перемагає, якщо завдав суперникові принаймні 1 поранення внаслідок самої атаки (тобто без застосування інших ефектів).

Гравець-оборонець перемагає, якщо не зазнав жодного 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 Патроклем, 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 Патроклі. Це призводить до загибелі Патрокла, який, зі свого боку, активує особливе вміння Ахіллеса. Алла навмання 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 **герой вашого суперника загинув**, тобто його здоров'я зменшилося до 0, ви негайно перемагаєте у грі!

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 вашого 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 комірці.
- ▷ Якщо всі жетони ваших клонів уже на полі, візьміть один і розмістіть його на суміжній із Свенею Вуконом порожній комірці.



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. Позostalих 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.



17

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 «**Каверза**» 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 сідають 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 тільки для атаки.



Цю карту можна використати тільки для оборони.



Цю карту можна використати для атаки чи оборони.



Виверт. Цю карту можна зіграти 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 Вонґ 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 твітері 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, мовними й цифровими медіа, концептуалізацією і самосприйняттям африканців. Ви можете знайти Лоліту на її власному ресурсі lollitakoeh.com.

ТВОРЦІ ГРИ

Unmatched — це проєкт видавців настільних ігор «Restoration Games» і «Mondo Games», чіє гасло мало би звучати, як «Імперія завдає удару у відповідь». «Unmatched» було створено на основі гри «Star Wars: Epic Duels», розробленої Крейґом ван Нессом і Робом Давіо та виданої Мілтоном Бредлі. Правильні зон створені на основі «Pathfinding System» з гри «Tannhauser», розробленої Вільямом Гросселіном і Дідьє Поллі, й виданої «Fantasy Flight Games».

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

Графічний дизайн: Джейсон Тейлор, Ліндіс Давіо, Джейсон Д. Кінґслі, Саманта Барлін і Кріс Білґеймер

Ілюстрації на коробці й картах: Зої ван Дейк

Ілюстрації на ігровому полі: Гарретт Кайда

Керівник проєкту: Сюзанна Шелдон

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ «GEEKACH GAMES»

Керівник проєкту: Олександр Ручка

Випускова редакторка: Алла Костовська

Редактори: Сергій Лисенко, Святослав Михаць

Неоціненна допомога: Анна Вакуленко, Владислав Дубчак, Дмитро Науменко,

Сергій Іщук та Сергій Тодоров

Перекладач: Юрій Голубенко

Дизайн і верстка: Артур Патрихалко

Коректорка: Олександра Ломака

©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.

©2021 IELLO. Права на розповсюдження за межами США належать IELLO. IELLO — 9, avenue des Érables, lot 341 — 54180 Heillecourt, France.

Українське видання ©2023 Geekach — www.geekach.com.ua

Виготовлено в Цзясіні, Китай, на потужностях Whatz Games.

Реальні компоненти можуть відрізнятися від зображених.

УВАГА! Тримайте якнайдалі від дітей віком до 3 років. Містить дрібні деталі, які можна проковтнути.