BATTEZ-VOUS À ARMES INÉGALES™

UNMATCHED™

RÈGLES DE BASE

LE PRINCIPE D'UNMATCHED

02

Unmatched est un jeu de duels de figurines faisant s'affronter des combattants de tous horizons. Héros d'aventures, personnages historiques ou créatures 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.

Ce livret présente les règles générales d'*Unmatched*, communes à toutes les boîtes. Ces règles s'appliquent aux parties à 2 joueurs, lors desquelles un héros en affronte un autre. Les instructions pour jouer à 3 ou 4 joueurs aux modes « Chacun pour soi » et « En équipe » sont données pages 18–19.

Chaque boîte est accompagnée de règles spéciales qui ne s'appliquent qu'aux héros qu'elle contient. Lorsqu'un effet spécifique contredit une règle générale, ignorez la règle et appliquez l'effet.

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**. Certains héros ont un seul acolyte, d'autres en ont plusieurs, et d'autres encore n'en ont aucun. Les acolytes sont représentés par des jetons se déplaçant sur le champ de bataille.

Votre héros possède une **capacité spéciale** indiquée sur sa **carte Personnage**. Sur cette carte figurent également la **valeur de déplacement** de vos combattants ainsi que leurs **points de vie de départ**. Vous disposez en outre d'un deck de cartes Action unique.



BUT DU JEU

À tour de rôle, les joueurs manœuvrent leurs combattants sur le champ de bataille, élaborent des stratagèmes, et attaquent 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.

MISE EN PLACE

04

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 en a), ses compteurs Santé et tout autre élément lié à son héros.

3. Chaque joueur ajuste les compteurs Santé de son héros et de ses acolytes à leurs valeurs de départ. La santé de départ de chacun est indiquée sur la carte Personnage du héros (les acolytes sans compteur Santé n'ont que 1 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. Sur le champ de bataille, les cases de départ sont désignées par un losange numéroté. Le joueur le plus jeune place son héros sur la case ❶ du champ de bataille. S'il dispose d'acolytes, il les place dans la même zone (voir page suivante) que son héros, sur des cases différentes. 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 aucune case n'est disponible dans votre zone pour placer vos acolytes, vous pouvez les placer sur n'importe quelle case.

6. Le joueur le plus âgé place son héros sur la case ❷ du champ de bataille, puis il place ses acolytes selon les mêmes règles qu'à l'**étape 5**.

7. Le joueur dont le héros se trouve sur la case ❶ joue en premier.

** Un « deck » est un paquet de cartes.*



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 de mêlée et de 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 de divers effets de cartes.

Certains plateaux présentent le même champ de bataille sur leurs 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 indiquées 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**

À la fin de votre tour, après avoir résolu tous les effets, 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 9). C'est ensuite au tour de votre adversaire de jouer.

REMARQUE

Il est possible d'avoir plus de 7 cartes en main durant votre tour.

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. Ces étapes doivent être effectuées dans cet ordre.

ÉTAPE 1 : PIOCHER UNE CARTE (OBLIGATOIRE)

Piochez la première carte de votre deck et ajoutez-la à votre main.
Vous **devez** piocher une carte lorsque vous effectuez l'action Manœuvre.

ÉPUISEMENT

Lorsque votre deck est vide, vos combattants sont épuisés.

Si vous devez piocher une carte alors que vos combattants sont épuisés, ne mélangez pas votre défausse pour reformer votre deck. À la place, chacun de vos combattants subit immédiatement 2 dégâts pour chaque carte que vous ne pouvez pas piocher.

COMBATTANT AUTORISÉ

Chaque carte de votre deck porte un nom dans sa bannière latérale qui indique quels combattants sont autorisés à l'utiliser. Vous ne pouvez pas jouer une carte si le combattant indiqué est vaincu. Si le nom dans la bannière est «TOUS», n'importe lequel de vos combattants peut l'utiliser.

Si le nom dans la bannière concerne plusieurs acolytes, comme les harpies de Méduse, choisissez quel jeton résout la carte (il peut la résoudre même si d'autres acolytes de ce type sont vaincus).

ÉTAPE 2 : DÉPLACER VOS COMBATTANTS (FACULTATIF)

Après avoir pioché une carte pour votre action Manœuvre, vous **pouvez** déplacer vos combattants.

Votre carte Personnage indique votre **valeur de déplacement**. Lors de cette étape, vous pouvez déplacer chacun de vos combattants, l'un après l'autre, d'un nombre de cases inférieur ou égal à votre valeur de déplacement. Avant de vous déplacer, vous pouvez choisir de BOOSTER votre déplacement (voir page suivante).

Lorsque vous déplacez un combattant, chaque case sur laquelle il se déplace doit être adjacente à sa case précédente. Vous **pouvez** déplacer un combattant en le faisant passer par des 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 en le faisant passer par des cases occupées par des combattants **adverses**.

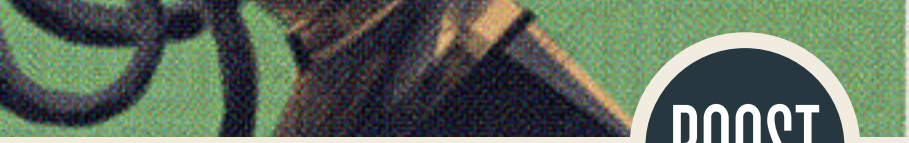
Vous pouvez déplacer vos combattants dans l'ordre de votre choix, mais vous devez terminer le déplacement de chaque combattant avant de déplacer le suivant. Vous n'êtes pas obligé de déplacer tous vos combattants d'une même distance : vous pouvez choisir indépendamment pour chacun. Vous pouvez décider de laisser un combattant sur la case qu'il occupe.

EFFETS DE DÉPLACEMENT

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.

Si un effet vous permet de « placer » un combattant, ne le déplacez pas normalement : placez-le simplement sur sa nouvelle case, qui doit être vide.





BOOST

Lorsque vous effectuez une action **Manœuvre**, vous pouvez **BOOSTER** votre déplacement. Défaussez pour cela une 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 **Deuxième coup** de Méduse) 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.



09

ACTION : STRATAGÈME

Lorsque vous effectuez une action **Stratagème**, choisissez une carte Stratagème (indiquée par le symbole ⚡) de votre main. Désignez qui parmi vos combattants non vaincus résoudra la carte Stratagème, puis placez-la face visible devant vous.

Résolvez les effets de la carte, puis placez-la dans votre défausse.



DÉFAUSSE

Chaque joueur dispose de sa propre défausse. Toutes vos cartes Action, 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 moment.

EXEMPLE DE MANŒUVRE & STRATAGÈME

Antoine joue le Roi Arthur. Elsa joue Méduse. C'est le tour d'Antoine, qui n'a plus beaucoup de cartes en main et qui est presque encerclé par Méduse et ses harpies.

Pour sa première action, Antoine joue la carte Stratagème **Prophétie**. Après avoir résolu son effet, Antoine se retrouve avec 2 cartes supplémentaires en main et décide d'opérer une retraite stratégique.





Ainsi, pour sa deuxième action, Antoine effectue une action Manœuvre. Il pioche la première carte de son deck et choisit de BOOSTER son déplacement avec **Noble sacrifice**, qui augmente la valeur de déplacement du Roi Arthur de 2 à 5.

Antoine déplace donc le Roi Arthur, mais seulement de 4 cases (en passant par celle de son acolyte, Merlin), vers une position plus sûre. Il décide de ne pas déplacer Merlin.



ACTION : **ATTAQUE**

Lorsque vous effectuez une action **Attaque**, vous devez annoncer lequel de vos combattants effectuera l'attaque et quelle sera sa cible. Vous ne pouvez pas effectuer d'action Attaque si vous n'avez aucune 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 autre 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 sur sa carte Personnage) ne peut prendre pour cible qu'un combattant sur une case adjacente.

Un combattant disposant d'une attaque à **distance** (indiquée par le symbole sur sa carte Personnage) 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 est autorisé à 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 est autorisé à utiliser.

Une fois que les deux joueurs ont choisi leur carte, ils la révèlent en même temps.
Ils résolvent ensuite le combat.



CARTES POLYVALENTES

Les cartes possédant le symbole sont des cartes polyvalentes. Chacune d'elles peut être utilisée en tant que carte Attaque ou carte Défense. En ce qui concerne les autres effets de jeu, ces cartes sont considérées à la fois comme des cartes Attaque et comme des cartes Défense.



EFFETS DE COMBAT

La plupart des cartes disposent d'effets précisant quand ils s'appliquent : IMMÉDIATEMENT, PENDANT LE COMBAT ou APRÈS LE COMBAT. Les effets peuvent être indiqués soit sur les cartes Attaque et Défense jouées, soit ailleurs, comme sur les cartes Personnage.

Si deux effets doivent être résolus en même temps, celui du défenseur est résolu en premier. Si deux effets d'un même joueur se produisent en même temps, ce joueur détermine l'ordre dans lequel ils sont résolus.

Même si le combattant d'un joueur est vaincu lors d'un combat, tous les effets de sa carte jouée doivent être résolus, si possible. Certains effets peuvent donc malgré tout ne pas se déclencher (par exemple, s'il est requis que le combattant vaincu doive être adjacent à un autre combattant).

ÉTAPE 3 : RÉSOLUTION DES COMBATS

Chaque combat est résolu en suivant ces étapes :

IMMÉDIATEMENT : Une fois les cartes révélées, résolvez tous les effets portant la mention IMMÉDIATEMENT. Ces effets annulent souvent d'autres effets.

PENDANT LE COMBAT : Résolvez tout effet se déroulant PENDANT LE COMBAT. Ces effets modifient généralement les valeurs d'attaque ou de défense.

DÉGÂTS DE COMBAT : Déterminez 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 dégâts que la valeur de sa carte Défense. Pour chaque dégât de combat subi par le défenseur, réduisez de 1 point de vie la santé de ce combattant en ajustant son compteur Santé. Le défenseur n'inflige jamais de dégâts de combat à l'attaquant, même si sa valeur de défense est supérieure à la valeur d'attaque de l'attaquant.

APRÈS LE COMBAT : Une fois l'issue du combat déterminée, résolvez les effets portant la mention APRÈS LE COMBAT. Le plus souvent, ces effets déplacent les combattants ou permettent de piocher des cartes.

ENTRETIEN : Placez toutes les cartes Action jouées lors du combat dans leur défausse respective.

EFFETS SUPPLÉMENTAIRES : Certains effets surviennent « **après avoir attaqué** ». Ils sont différents des effets APRÈS LE COMBAT et arrivent en tant que dernière étape, après que l'attaque a été pleinement résolue.



RÉSOLUTION DES EFFETS

Appliquer les effets des cartes est obligatoire, sauf s'ils contiennent le verbe « pouvoir ». Si un effet indique que vous pouvez faire quelque chose, vous choisissez de le faire ou non lors de la résolution de cet effet.

Si un effet vous permet de faire quelque chose au maximum d'une valeur définie, vous pouvez choisir 0. Par exemple, si un effet vous demande de déplacer votre combattant « de 3 cases au maximum », vous pouvez tout à fait le déplacer de 0 case, en le laissant sur sa case actuelle.

Lorsqu'un effet fait référence à la valeur d'une carte, il s'agit de la valeur imprimée sur la carte elle-même, sans tenir compte des éventuelles modifications apportées par d'autres effets.

Certains effets vous permettent d'ignorer la valeur d'une carte. Les valeurs ignorées sont traitées comme un « 0 » lors du calcul des dégâts de combat, quelles que soient les modifications apportées par d'autres effets.

Si une partie d'un effet ne peut pas être résolue, résolvez tout ce qui peut l'être et ignorez le reste. Par exemple, si un effet exige que vous piochiez une carte et que votre adversaire en défausse une, mais que votre adversaire n'a aucune carte à défausser, vous piochez quand même une carte.

Certains effets en annulent d'autres. Si un effet est annulé, ne le résolvez pas.

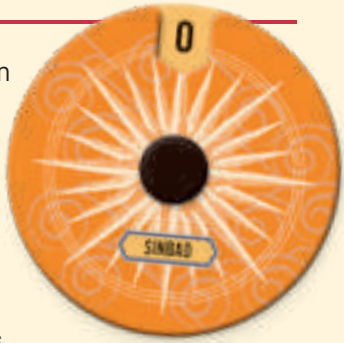
REMPORTER LE COMBAT

Certains effets nécessitent de vérifier qui a **remporté le combat**.

L'attaquant remporte le combat s'il a infligé au moins 1 dégât de combat au défenseur (c'est-à-dire un dégât dû à son attaque elle-même, et pas à des effets).

Le défenseur remporte le combat s'il n'a subi aucun dégât de combat provenant de l'attaque elle-même (même s'il a subi des dégâts par des effets).

VAINCRE UN COMBATTANT



Les combattants perdent des points de vie en subissant des dégâts lors des combats ou par le biais de différents effets. Si la santé de l'un de vos combattants est réduite à 0, quelle qu'en soit la raison, il est **vaincu**.

Certains effets permettent à un combattant de regagner des points de vie. Le nombre de points de vie d'un combattant ne peut jamais excéder son nombre de points de vie de départ. Un combattant vaincu ne peut pas regagner de points de vie.

Lorsqu'un combattant est vaincu, retirez immédiatement sa figurine ou son jeton du champ de bataille.

REMPORTER LA PARTIE

Au début ou à la fin de n'importe quelle action, dès lors que le héros de votre adversaire est vaincu, vous remportez la partie ! Si les deux héros sont vaincus, le joueur dont c'est le tour l'emporte.

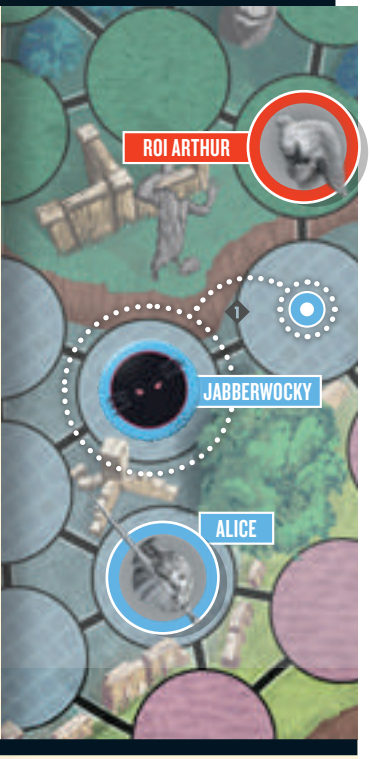


EXEMPLE DE COMBAT

Inès joue Alice. Antoine joue le Roi Arthur. C'est le tour d'Inès, et elle souhaite attaquer le Roi Arthur.

Alice et le Jabberwocky sont des combattants de mêlée. Ainsi, l'un d'eux doit être adjacent au Roi Arthur afin de pouvoir l'attaquer. Alice a une valeur de déplacement de 2. Inès choisit d'effectuer une action Manœuvre et pioche une carte. Elle pourrait BOOSTER le déplacement d'Alice pour la rendre adjacente au Roi Arthur, mais elle possède une carte Attaque jouable par le Jabberwocky.

Inès déplace donc le Jabberwocky pour qu'il soit adjacent au Roi Arthur, afin d'effectuer une attaque de mêlée. Elle décide de ne pas déplacer Alice.



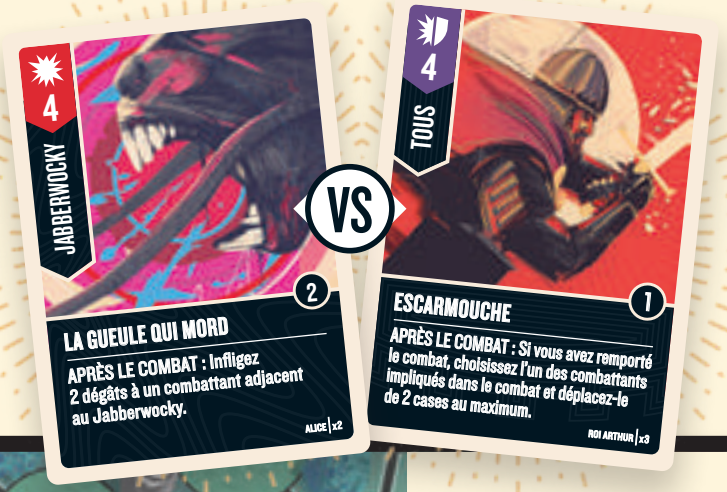
Pour sa deuxième action, Inès attaque le Roi Arthur avec le Jabberwocky. Elle ne peut pas jouer **Miroir**, une carte Défense, ni **Flac-Vlan**, une carte réservée à Alice. Elle joue donc la carte Attaque **La gueule qui mord**, face cachée.

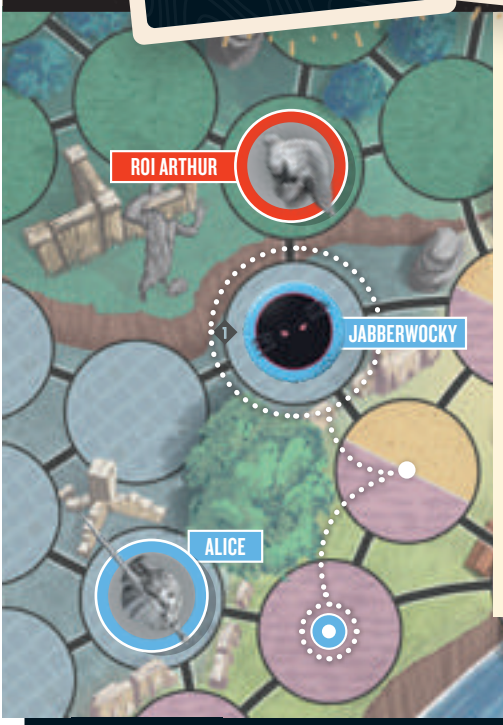
Antoine possède quant à lui la carte Défense **Le Saint Graal**, mais il souhaite la conserver pour utiliser son effet ultérieurement. Il joue donc pour se défendre la carte **Escarmouche**, face cachée.





Inès et Antoine révèlent en même temps la carte qu'ils ont choisie. Il n'y a aucun effet **IMMÉDIATEMENT** ou **PENDANT LE COMBAT** à résoudre. **La gueule qui mord** et **Escarmouche** étant toutes deux de valeur 4, l'attaque n'inflige aucun dégât de combat. Le Roi Arthur remporte donc le combat (car il n'a subi aucun dégât en tant que défenseur).





Les deux cartes disposent d'effets **APRÈS LE COMBAT**. Le défenseur, le Roi Arthur, résout **Escarmouche** en premier. Antoine éloigne donc le Jabberwocky de 2 cases, et le place près d'Alice.

Puis, la carte **La gueule qui mord** est résolue. Comme Alice se trouve à présent être le seul combattant adjacent au Jabberwocky, Inès doit infliger 2 dégâts à Alice.

CHACUN POUR SOI

Vous pouvez jouer à *Unmatched* à 3 ou 4 joueurs en vous opposant les uns aux autres. Pour ce faire, suivez les règles ci-dessous :

1. Choisissez un champ de bataille comportant au moins 4 cases de départ *(certains champs de bataille n'ont que 2 cases de départ et ne peuvent donc pas être utilisés pour jouer au mode « Chacun pour soi »)*.

2. Lors de leur premier tour respectif, les joueurs ne peuvent attaquer que le joueur dont le tour suit immédiatement le leur, ou un joueur ayant déjà joué son tour. Par exemple, dans une partie à 4 joueurs, le premier joueur ne peut attaquer ni le troisième ni le quatrième joueur. Dans cette même configuration, le deuxième joueur ne peut pas attaquer le quatrième joueur.

3. Lorsqu'un effet sur une carte Action fait référence à « votre adversaire », il s'agit de l'autre joueur impliqué dans le combat.

4. Un joueur est éliminé dès que son héros est vaincu. Retirez alors immédiatement ses acolytes du plateau, s'il en a.

5. Le vainqueur est le dernier joueur dont le héros n'a pas été vaincu !



JEU EN ÉQUIPE

À 3 ou 4 joueurs, vous pouvez jouer à *Unmatched* en **équipes de deux héros**. Pour ce faire, suivez les règles ci-dessous :

1. Choisissez un champ de bataille comportant 4 cases de départ *(certains champs de bataille n'ont que 2 cases de départ et ne peuvent donc pas être utilisés pour jouer au mode « En équipe »)*. 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 en équipe **à 3 joueurs**, un joueur, seul dans son équipe, contrôle deux héros et leurs acolytes.

2. 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 ❶.
- ▻ Le premier joueur de l'équipe **B** place son héros sur la case ❷.
- ▻ Le second joueur de l'équipe **A** place son héros sur la case ❸.
- ▻ Le second joueur de l'équipe **B** place son héros sur la case ❹.

Lorsqu'il place son héros, chaque joueur place également ses acolytes dans la même zone, comme dans les règles de base.

3. 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.

4. Lorsque le héros d'un joueur est vaincu, retirez immédiatement sa figurine du champ de bataille. Ce joueur continue toutefois à jouer son tour normalement, tant qu'il lui reste au moins un acolyte en jeu. Si tous les combattants de ce joueur sont vaincus, il est éliminé de la partie et ne joue plus.

5. Lorsque les deux héros d'une équipe ont été vaincus, l'équipe adverse remporte la partie !

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 une production de Restoration Games, issue de la 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 : 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 : Marc Aspinall, Oliver Barrett, Peter Diamond, Zoë Van Dijk, et Andrew Thompson
Illustration du plateau : Alexander Wells
Gestion de projet : Suzanne Sheldon et Brian Neff
Relecture des règles : Julia Angotti, Ashleigh Edwards, Chad Edwards, Jason Hager, Alfie Harris, Frank Klensch, John Leveille, Zack Lovaas, Jacob Marks, Gary McCarthy, Peter Osterweil, Ethan Ottoy, Taylor Pochetti, Ben Stapleton, Joshua Tan Jer Yi, Michael Topjian, et **Jason Viddal**
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

Fabriqué à Jiaxing, Chine, par Whatz Games

RESTORATION GAMES

iello