

COMBATS DE
LÉGENDE
VOLUME 2

RÈGLES



ACHILLE

Le combattant le plus meurtrier de tous les temps. Quand son frère d'armes, Patrocle, tomba au combat, Achille fut pris d'une rage telle qu'il mit à genoux la cité de Troie.



BLOODY MARY

Tenez-vous face au miroir ; prononcez trois fois son nom.
ELLE EST JUSTE DERRIÈRE VOUS !



SUN WUKONG

Sûr de lui et espiègle, le comportement enjoué du Roi Singe dissimule son pouvoir mystique. Grâce à un seul de ses poils, il peut se transformer en tout ce qu'il désire, même en clone de lui-même.



YENNINGA

Princesse, cheffe et mère du peuple mossi. Sans égal au javelot, à la lance et à l'arc, elle mène au combat des guerriers endurcis avec une autorité souveraine.

LE PRINCIPE D'UNMATCHED

Unmatched est un jeu de duels de figurines faisant s'affronter des combattants de tous horizons, des héros de livres aux héros virtuels, sans oublier ceux des mythes 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.



MATÉRIEL

4 FIGURINES HÉROS



120 CARTES ACTION



5 COMPTEURS SANTÉ



4 CARTES PERSONNAGE



6 JETONS ACOLYTE



1 PLATEAU



SUN WUKONG

- ▷ 30 cartes Action
- ▷ 1 figurine Héros Sun Wukong
- ▷ 1 carte Personnage Sun Wukong
- ▷ 3 jetons Acolyte Clone
- ▷ 1 compteur Santé

YENNENGA

- ▷ 30 cartes Action
- ▷ 1 figurine Héros Yennenga
- ▷ 1 carte Personnage Yennenga
- ▷ 2 jetons Acolyte Archer
- ▷ 1 compteur Santé

BLOODY MARY

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

ACHILLE

- ▷ 30 cartes Action
- ▷ 1 figurine Héros Achille
- ▷ 1 carte Personnage Achille
- ▷ 1 jeton Acolyte Patrocle
- ▷ 2 compteurs 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.

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**. La plupart des héros ont un seul acolyte, mais certains en ont plusieurs et d'autres peuvent n'en avoir aucun. Les acolytes sont représentés par des jetons se déplaçant sur le champ de bataille.

Chaque héros dispose d'une **capacité spéciale**, indiquée sur sa carte Personnage. Sur cette carte figurent également les **caractéristiques** de vos combattants, et notamment les **points de vie de départ** de votre héros et de son ou ses acolytes. Les points de vie des combattants sont suivis sur des compteurs Santé individuels. La santé des combattants ne peut jamais dépasser la valeur la plus élevée de leur compteur Santé.



BUT DU JEU

Les joueurs dirigent à tour de rôle leurs combattants sur le champ de bataille en élaborant des stratagèmes et en attaquant 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.

REMARQUE

Ces instructions de mise en place et les règles qui suivent décrivent des parties à **2 joueurs**. Pour jouer à 3-4 joueurs ou en équipe, voir pages **18-19**.

MISE EN PLACE

1. Choisissez un champ de bataille et placez-le au centre de la table.
2. Chaque joueur choisit un héros et prend les cartes Action correspondantes, sa carte Personnage, sa figurine Héros, ses jetons Acolyte (s'il y en a), ses compteurs Santé et tout autre élément lié au héros.
3. Chaque joueur ajuste le compteur Santé de son héros à sa valeur de départ. La santé de départ est indiquée sur les cartes Personnage.
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. Le joueur le plus jeune place son héros sur la case **1** du champ de bataille, puis il place ses acolytes sur des cases différentes, dans la même zone que son héros. Si son héros se trouve sur une case appartenant à plusieurs zones, ses acolytes peuvent être placés dans n'importe laquelle de ces zones.
6. Le joueur le plus âgé place son héros sur la case **2** du champ de bataille, puis il place ses acolytes selon les mêmes règles qu'à l'**étape 5**.
7. Le joueur le plus jeune joue en premier.

06



* 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 et 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 divers effets de cartes.

Le plateau inclus dans cette boîte présente le même champ de bataille sur ses deux faces. Sur l'une d'elles, les cases sont colorées et affichent différents motifs afin d'aider les joueurs souffrant de déficiences visuelles. Sur l'autre, les cases sont vides et les zones ne sont représentées 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**

Votre limite de **cartes en main** est de **7**. À la fin de votre tour, 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.

C'est ensuite au tour de votre adversaire de jouer.



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 l'action **Manœuvre**, vous devez tout d'abord piocher la première carte de votre deck, puis vous pouvez déplacer vos combattants.

ÉTAPE 1 : PIOCHER UNE CARTE (OBLIGATOIRE)

Piochez la première carte de votre deck et ajoutez-la à votre main.

Vous pouvez avoir **plus de 7 cartes** en main lors de **votre tour**, mais vous devrez en défausser jusqu'à n'en avoir plus que **7** à la fin de votre tour.

PIOCHER DES CARTES

Piocher des cartes, que ce soit lors d'une action Manœuvre ou par l'effet d'une carte, est obligatoire, sauf mention contraire.

Lorsque votre deck est vide, vos combattants sont épuisés. Si vous devez piocher une carte alors que vos combattants sont épuisés, chacun de vos combattants subit immédiatement 2 dégâts à la place. Ne piochez pas et ne mélangez pas votre défausse pour reformer votre deck.



ÉTAPE 2 : DÉPLACER VOS COMBATTANTS (FACULTATIF)

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

Lorsque vous déplacez un combattant, chaque case vers laquelle il se déplace doit être adjacente à sa case précédente. Vous **pouvez** déplacer un combattant à travers les 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 à travers 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.

REMARQUE

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.

BOOST

Lorsque vous effectuez une action **Manœuvre**, vous pouvez **BOOSTER** votre déplacement. Défaussez pour cela 1 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 **Toucher fantomatique** de Bloody Mary) 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.

10 ACTION : STRATAGÈME

Lorsque vous effectuez une action **Stratagème**, choisissez 1 carte Stratagème (possédant le symbole ⚡) de votre main et placez-la face visible devant vous.

Vous devez annoncer celui de vos combattants qui joue la carte Stratagème. Il devient le **combattant actif**. Chaque carte de votre deck indique quels combattants ont le droit de la jouer. Vous ne pouvez pas jouer une carte si les combattants indiqués ont été vaincus.

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

DÉFAUSSE

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



ACTION : ATTAQUE

Lorsque vous effectuez une action **Attaque**, vous devez annoncer celui de vos combattants qui effectue l'attaque. Il devient le **combattant actif**. Vous ne pouvez pas effectuer d'action Attaque si vous n'avez pas de 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 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 ⊕⊖) ne peut prendre pour cible qu'un combattant sur une case adjacente.

Un combattant disposant d'une attaque **à distance** (indiquée par le symbole ➤🎯➤) 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 1 carte Attaque de votre main et la placer face cachée devant vous. Il doit s'agir d'une carte que votre combattant attaquant a le droit d'utiliser. Le défenseur **peut** ensuite choisir 1 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 a le droit d'utiliser. Une fois que les deux joueurs ont choisi leur carte, ils la révèlent en même temps.

CARTES POLYVALENTES

Les cartes possédant le symbole  sont des cartes **Polyvalente**. Elles peuvent être utilisées en tant que cartes Attaque ou cartes Défense. Elles sont considérées à la fois comme des cartes Attaque et des cartes Défense pour ce qui concerne les autres effets de jeu.



ACTION : ATTAQUE (SUITE)

ÉTAPE 3 : RÉOLUTION DES COMBATS

La plupart des cartes disposent d'effets précisant quand ils s'appliquent : **IMMÉDIATEMENT**, **PENDANT LE COMBAT** ou **APRÈS LE COMBAT**. Sauf mention contraire, les effets des cartes sont obligatoires. (Ils peuvent infliger des dégâts à vos propres combattants ou déclencher des effets négatifs.)

Si deux effets doivent être résolus en même temps, celui du défenseur est résolu en premier.

Une fois les cartes révélées, résolvez tous les effets portant la mention **IMMÉDIATEMENT**. Résolvez ensuite les effets portant la mention **PENDANT LE COMBAT**.

Déterminez ensuite l'issue du combat. L'attaquant inflige au défenseur autant de dégâts 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 la carte Défense. Pour chaque point de dégât subi par le défenseur, réduisez de 1 point de vie la santé de ce combattant en ajustant son compteur Santé.

Une fois l'issue du combat déterminée, résolvez les effets des cartes portant la mention **APRÈS LE COMBAT**. Même si le combattant d'un joueur est vaincu lors du combat, tant que cela ne déclenche pas la fin de la partie, tout effet **APRÈS LE COMBAT** de la carte que ce joueur a jouée doit être résolu.

Une fois les effets de cartes résolus, appliquez tout effet de jeu qui survient après un combat, comme les capacités spéciales des héros.

Enfin, toutes les cartes jouées sont placées dans leurs défausses respectives.

REMPORTER LE COMBAT

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

L'attaquant a remporté le combat s'il a infligé au moins 1 dégât de combat au défenseur grâce à l'attaque elle-même (c'est-à-dire pas par des effets).

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

EXEMPLE DE COMBAT

Mia joue Achille.

Lucas joue Bloody Mary.

C'est le tour de Mia, et elle souhaite attaquer Bloody Mary avec Patrocle, qui dispose actuellement de 4 points de vie.



Mia décide d'attaquer avec Frénésie guerrière, qu'elle joue face cachée.



Lucas choisit Reflet brisé, espérant en déclencher l'effet et ainsi piocher 1 carte. Il la joue comme carte Défense, face cachée.



Reflet brisé dispose d'un effet **PENDANT LE COMBAT** : Lucas peut modifier la valeur de sa carte. Mais comme elle est identique à celle de la carte Attaque, il ne déclenche pas l'effet. Les deux cartes valent 3 et l'attaque n'inflige donc aucun dégât.

Les deux cartes disposent d'un effet **APRÈS LE COMBAT**. La carte du défenseur est résolue en premier. Les cartes étant de même valeur, Lucas pioche donc 1 carte, complétant sa main à 3 cartes. Cela déclenche la capacité spéciale de Bloody Mary, lui accordant une action supplémentaire pour son prochain tour qu'elle commencera avec 3 cartes en main. L'effet **APRÈS LE COMBAT** de Reflet brisé inflige également 2 dégâts à Patrocle, réduisant sa santé à 2.

Puis Frénésie guerrière est résolue, infligeant 2 dégâts à Bloody Mary et à Patrocle. C'est assez pour vaincre Patrocle. Cela déclenche la capacité spéciale d'Achille : Mia doit défausser 2 cartes de sa main au hasard.



VAINCRE UN COMBATTANT

Si la santé de l'un de vos combattants est réduite à zéro, quelle qu'en soit la raison, il est **vaincu**.

Si l'un des acolytes de votre héros est vaincu, retirez immédiatement son jeton du champ de bataille. Les acolytes sans compteur Santé ont soit 1 point de vie (les Clones de Sun Wukong), soit 2 points de vie (les Archers de Yennenga).

Si votre héros est vaincu, vous perdez immédiatement la partie.



REMPORTER LA PARTIE

14

Lorsque le **héros de votre adversaire est vaincu** (c'est-à-dire au moment où sa santé tombe à zéro), la partie prend fin immédiatement et vous êtes déclaré vainqueur !

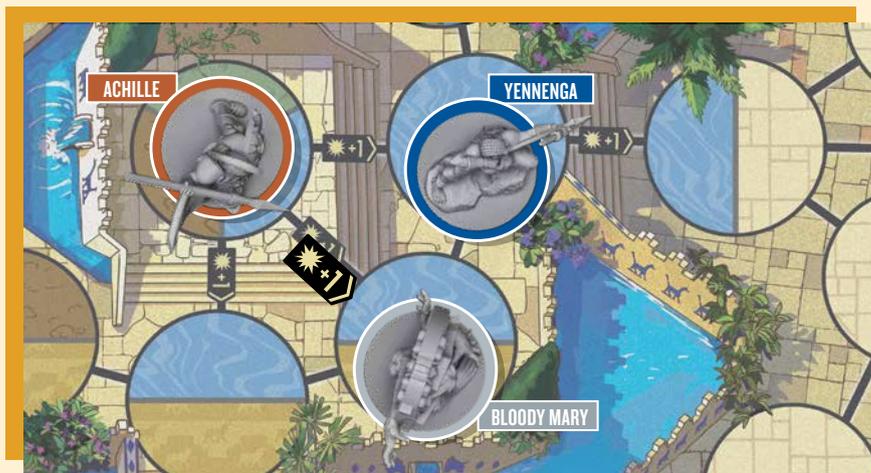
(Dans le jeu en équipe, les deux héros adverses doivent être vaincus.)



PLATEAU DE JEU : TERRAIN SURÉLEVÉ

Certains chemins du plateau **VIII** disposent de ce symbole : . Il indique la présence d'un terrain surélevé offrant un avantage au combat. Lors d'une attaque, si l'attaquant se trouve sur une case d'où part l'une de ces flèches et si le défenseur est sur la case pointée par cette même flèche, la valeur de l'attaque est augmentée de 1. Cela n'a aucun effet dans la situation inverse.

Puisque ce bonus d'attaque ne provient pas de l'effet d'une carte, il ne peut pas être annulé par des cartes telles que **Feinte**. Les flèches du terrain surélevé n'ont aucun effet sur les déplacements entre les cases. (D'autres plateaux d'Unmatched disposent de flèches orange représentant des déplacements à sens unique. Les flèches du terrain surélevé n'agissent pas comme ces flèches.)



EXEMPLE : À son tour, Achille attaque Bloody Mary et la valeur de son attaque est augmentée de 1 grâce à l'avantage du terrain surélevé.

À son tour, Yennenga peut attaquer Achille, mais elle ne bénéficie d'aucun bonus car la flèche du terrain surélevé ne pointe pas vers le défenseur. Elle peut également attaquer Bloody Mary, qui lui est aussi adjacente, mais comme aucune flèche ne pointe vers Bloody Mary, Yennenga ne dispose pas non plus du bonus lié au terrain surélevé pour cette attaque.

RÈGLES SPÉCIALES DE CETTE BOÎTE



SUN WUKONG : CLONES

Les acolytes de Sun Wukong sont ses clones. Ne placez aucun Clone sur le plateau lors de la mise en place. Au début de votre tour, Sun Wukong peut subir 1 dégât pour invoquer l'un de ses Clones sur une case vide qui lui est adjacente. Appliquez les règles suivantes pour mettre en jeu un jeton Clone :

- ▷ Si vous avez au moins un jeton Clone hors du plateau, placez-le sur une case vide adjacente à Sun Wukong.
- ▷ Si tous vos jetons Clone sont déjà sur le plateau, déplacez-en un au choix sur une case vide adjacente à Sun Wukong.



Toutes les cartes de Sun Wukong sont jouables par lui et par ses Clones.

16

YENNENGA : ARCHERS

Les Archers de Yennenga disposent de 2 points de vie chacun. Leurs jetons présentent donc une face les montrant en pleine santé, et une face indiquant qu'ils n'ont plus que 1 point de vie. Ils commencent la partie en pleine santé.

Chaque fois que Yennenga subit des dégâts, vous pouvez transférer tout ou partie de ces dégâts (ou aucun) vers un ou plusieurs des Archers présents dans sa zone. Vous ne pouvez pas transférer à un Archer plus de dégâts que ses points de vie actuels.

EXEMPLE : Yennenga subit 7 dégâts à cause de la carte **Forme du taureau** de Sun Wukong. Ses deux Archers, en pleine santé, sont dans sa zone. Elle transfère alors 2 dégâts vers un Archer, ce qui l'élimine. Elle transfère ensuite 1 dégât vers l'autre Archer et réduit sa santé à 1 en retournant son jeton sur la face correspondante. Enfin, elle subit elle-même les 4 dégâts restants.



▶ ATTAQUE BONUS

Chaque héros de cette extension possède des cartes octroyant une attaque bonus. Cela permet au combattant d'effectuer deux attaques lors d'une seule et même action Attaque. Lorsque vous jouez une carte offrant une attaque bonus, résolvez l'attaque principale normalement. L'attaque bonus est déclenchée par l'effet **APRÈS LE COMBAT** de la première attaque. Si cet effet est annulé – par **Feinte** par exemple – l'attaque bonus ne se produit pas.

En revanche, si l'attaque bonus se déclenche, résolvez cette attaque comme une attaque normale, du même attaquant contre le même défenseur, comme si vous aviez joué une nouvelle carte Attaque (le défenseur peut donc jouer une nouvelle carte Défense). L'attaque bonus dispose d'un nouveau nom, d'une nouvelle valeur et d'un nouvel effet. La valeur de BOOST reste la même. L'attaque bonus vise le même défenseur même s'il n'est plus une cible valide. Si le défenseur est vaincu lors de la première attaque, l'attaque bonus est ignorée.



17

EXEMPLE : Manu, jouant Yennenga, attaque Achille avec **Pluie de flèches**. Zoé, jouant Achille, joue **Escarmouche** en défense. Ils résolvent la première attaque : Achille ne subit aucun dégât et remporte le combat. Grâce à l'effet d'**Escarmouche**, il s'éloigne de 2 cases, dans une autre zone.

Ensuite, l'effet **APRÈS LE COMBAT** de **Pluie de flèches** est résolu, déclenchant l'attaque bonus **Volée de flèches**. Cette attaque est résolue, même si Achille est hors de portée de Yennenga. Zoé joue **Feinte** en défense. Achille subit 1 dégât dû à l'attaque bonus. **Feinte** annule normalement tout effet d'attaque, mais **Volée de flèches** n'a pas d'effet. (Si Zoé avait joué **Feinte** contre l'attaque principale, Achille aurait subi 1 dégât et l'attaque bonus aurait été annulée.)



CHACUN POUR SOI

Vous pouvez jouer à *Unmatched* à 3 ou 4 joueurs en utilisant les règles suivantes :

- 1.** Lors de son premier tour de jeu, un héros ne peut attaquer que le héros dont le tour vient immédiatement après le sien ou un héros ayant déjà joué son tour. Dans une partie à 3 joueurs, cela signifie que le premier à jouer ne peut pas attaquer le héros de celui qui joue en troisième. *(Dans une partie à 4 joueurs, celui qui joue en premier ne peut pas attaquer le héros du troisième ou quatrième joueur ; celui qui joue en deuxième ne peut pas attaquer le héros du quatrième.)*
- 2.** Lorsque l'effet d'une carte Action fait référence à « votre adversaire », cela signifie l'autre joueur participant au combat.
- 3.** Un joueur est éliminé lorsque son héros est vaincu. Retirez immédiatement ses acolytes du plateau, s'il en a. Le vainqueur est le dernier joueur dont le héros est invaincu.



Vous pouvez jouer à *Unmatched* en **équipes de 2 joueurs**. 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 **à 3 joueurs en équipe**, un joueur (seul dans son équipe) contrôle deux héros et leurs acolytes tandis que ses adversaires forment une équipe de 2 comme décrit ci-dessus.

Choisissez un champ de bataille avec quatre cases de départ. (*Certains champs de bataille, dans d'autres extensions, ne disposent que de deux cases de départ et ne peuvent donc pas être utilisés pour le jeu en équipe.*)

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 **1**.
- ▶ Le premier joueur de l'équipe **B** place son héros sur la case **2**.
- ▶ Le second joueur de l'équipe **A** place son héros sur la case **3**.
- ▶ Le second joueur de l'équipe **B** place son héros sur la case **4**.

Lorsqu'ils placent leur héros, les joueurs placent également leur(s) acolyte(s) dans la même zone, comme dans les règles de base.

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.

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. Si tous les combattants de ce joueur sont vaincus, il est éliminé de la partie et ne joue plus.

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.

CONSULTANTS CULTURELS

Calvin Wong Tze Loon (黃子倫) pour Sun Wukong : Calvin Wong est un auteur de jeux de société et un aficionado d'*Unmatched*, mais vous le connaissez peut-être mieux pour son rôle dans le film *Crazy Rich Asians*. Ses récents projets ludiques incluent *Twilight Imperium* et l'extension du projet NISEI pour *Netrunner*. Vous pouvez le retrouver sur Twitter @ithayla.

Lollita Koech pour Yennenga : Lollita Koech est à la fois historienne et théoricienne des cultures africaines, et plus particulièrement des modes de vie indigènes africains. Elle s'intéresse actuellement aux domaines de l'art, de la culture, des médias populaires, des médias numériques et de la conceptualisation du soi en Afrique. Vous pouvez la retrouver sur son site web, lollitakoech.com.

CRÉDITS

Unmatched, production de Restoration Games et Mondo Games (l'Empire qui contre-attaque dans le milieu du jeu), est 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.

Conception du jeu : Noah Cohen, Rob Daviau, Justin D. Jacobson, Chris Leder, Brian Neff et Kevin Rodgers

Graphisme : Jason Taylor, Lindsay Daviau, Jason D. Kingsley, Samantha Barlin et Chris Bilheimer

Illustrations de la couverture et des cartes : Zoë van Dijk

Illustration des plateaux : Garrett Kaida

Gestion du projet : Suzanne Sheldon

Traduction française : MeepleRules.fr

Relecture française : Maëva Debieu Rosas et Robin Houplier

Édition française : IELLO

Merci à tous ceux qui nous ont aidés à tester le jeu ! Vous êtes des gens formidables. On le pense sincèrement.

© 2021 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. Mondo et le logo Mondo sont des marques déposées de Mondo Tees, LLC, et sont utilisés avec autorisation.

© 2022 IELLO pour la version française. La phrase « Battez-vous à armes inégales » est utilisée avec autorisation. www.iello.com

Fabriqué à Jiaxing, Chine, par Whatz Games

