A CSATATÉREN SENKI SEM EGYENLŐ.

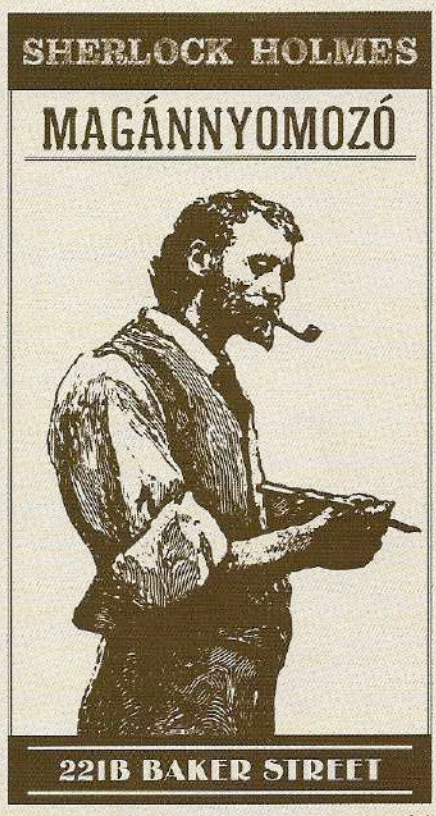
UNMATCHED

Árny & Köd

Játékszabály

reflexshop

APRÓHIRDETÉSEK



03 AZ UNMATCHED RENDSZER

KÜLÖNSZÁM

Árny & Köd

UNMATCHED...

...társasjátékunk egy figurás párbaj, amiben a papírra megálmodott harcosoktól a képernyőn szereplő legendákig mindenki részt vehet. Minden hősnek a saját harci stílusára jellemző, egyedi paklija van.

Tetszőlegesen összeereszthetitek egymással a különböző Unmatched harcospaklikat, de ne feledjétek, a végén csak egy győztes lehet.

JÁTÉKELEMEK

4 HŐSFIGURA

120 AKCIÓKÁRTYA

5 ÉLETERŐTÁRCSA

4 KARAKTERKÁRTYA

4 TÁRSJELŐLŐ

1 KÉTOLDALAS JÁTÉKTÁBLA
2 CSATATÉRREL

04

DRAKULA

- 30 akciókártya
- 1 Drakula hősfigura
- 1 Drakula karakterkártya
- 3 menyasszony társjelölő
- 1 életerőtárcsa

JEKYLL & HYDE

- 30 akciókártya
- 1 Jekyll & Hyde hősfigura
- 1 Jekyll & Hyde karakterkártya
- 1 átváltozás-jelölő
- 1 életerőtárcsa

SHERLOCK HOLMES

- 30 akciókártya
- 1 Holmes hősfigura
- 1 Holmes karakterkártya
- 1 Watson társjelölő
- 2 életerőtárcsa

A LÁTHATATLAN EMBER

- 30 akciókártya
- 1 láthatatlan ember hősfigura
- 1 láthatatlan ember karakterkártya
- 3 ködjelölő
- 1 életerőtárcsa

Az első játszmátok előtt nyomjátok ki a kinyomókeretből az életerőtárcsák részeit, és illesszétek egymáshoz az összetartozókat, majd a kapoccsal rögzítsétek a tárcsákat!

HŐSÖK & TÁRSAK

Minden csatában részt vevő karaktert **harcosnak** nevezünk, az elsődleges harcosotok pedig a **hősötök**. A hősötöket a hozzá tartozó figura testesíti meg, vele tudtok mozogni a csatatéren.

A többi harcosotokat **társnak** hívják. A legtöbb hős egyetlen társsal bír, de vannak olyanok is, akiknek több társuk van, vagy egyáltalán nincs társuk. A társakat jelölők testesítik meg, azokkal tudtok mozogni a csatatéren.

Minden hős **különleges képességgel** rendelkezik, ez a hozzá tartozó karakterkártyán olvasható. Ezen a kártyán találhatók meg a harcosaitok **tulajdonságai** is, beleértve a hősötök és a társatok **kezdő életerejét**. A harcosaitok életerejét külön tárcsán tarthatjátok számon. A harcosok életereje sohasem lehet nagyobb, mint az életerőtárcsájukon látható legmagasabb érték.

Ha egy hősnek több társa is van, minden társnak egyetlen életereje van (kivéve ha valami másképpen rendelkezik erről). A karakterkártyán olvasható lista jelzi, hogy összesen mennyi társ van.

JÁTÉKMENET

Amikor sorra kerültök, a harcosaitokkal mozogtok a csatatéren, végrehajtjátok a terveiteket és megtámadjátok az ellenfeletek harcosait. A győzelemhez elsőként kell az ellenfél hősét legyőzni, azaz az életerejét nullára csökkenteni.

FONTOS! Az itt olvasható előkészületek és játékszabályok **2 fős** játszmára vonatkoznak. A 3, illetve 4 fős csapatjáték szabályai a **18.** oldalon olvashatók.

ELŐKÉSZÜLETEK

1. Válasszatok csatateret és helyezzétek azt a játéktér közepére!

2. Válasszatok 1-1 hőst, és vegyétek magatokhoz a hőshöz tartozó 30 akciókártyát, a karakterkártyát, a hősfigurát, a társjelölőket, az életerőtárcsákat, valamint minden egyéb, hőshöz tartozó játékelemet!

3. Állítsátok be a hősötök és társának kezdő életerejét a megfelelő életerőtárcsákon! A kezdő életerő értéke megtalálható a karakterkártyákon. Minden társnak, akinek nincs életerőtárcsája, csupán egy életereje van.

06

4. Keverjétek meg a saját akciókártyáitokat, és alkossatok belőlük egy képpel lefelé fordított paklit, majd húzzatok a saját paklitokból **5** kártyát, ezekkel a kártyákkal kezditek a játékot.

5. A fiatalabb játékos helyezze a hősét a csatatér ❶-es jelölésű mezőjére! Ezt követően helyezze a társait a hőssel megegyező zónába külön-külön mezőkre! Ha a hősöd olyan mezőn áll, ami több zónához is tartozik, akkor ezeket a társakat ezeknek a zónáknak a bármelyik mezőjére helyezheted. Amennyiben a hősöddel kapcsolatban bármilyen döntést kell hoznod, azt tedd meg most (ebben a dobozban nincs ilyen karakter)!

6. Az idősebb játékos helyezze a hősét a csatatér ❷-es jelölésű mezőjére, majd a társakat helyezze a csatatérre az **5. lépésben** olvasható szabályok alapján!

7. A fiatalabb játékos lesz a kezdőjátékos, ő hajtja végre az első kört.

MEZŐK ÉS ZÓNÁK

A csatatér kör alakú mezőkből áll, a harcosok ezeken mozognak. Egy **mezőn** egyszerre csak egy harcos tartózkodhat.

Ha két mezőt vonal köt össze, akkor ezek a mezők **szomszédosak**. A szomszédosság a támadások célpontjainak kijelölése és különböző kártyahatások miatt fontos.

A csatatér mezői **zónákba** vannak sorolva, ezeket különböző színek és minták jelölik. Minden ugyanolyan színű és mintájú mező ugyanahhoz a zónához tartozik (még ha a csatatér különböző részein is helyezkednek el).

Ha egy mező többszínű, akkor több zónához tartozik. A zónák a távolsági támadások célpontjainak kijelölése és különböző kártyahatások miatt fontosak.

A KÖRÖD

A körödben **2 akciót kell végrehajtanod**, egy akcióról sem mondhatsz le! Két különböző akciót is választhatsz, de ugyanazt az akciót kétszer is végrehajthatod.

A következő akciók közül választhatsz:

- **MOZGÁS**
- **TERVEZÉS**
- **TÁMADÁS**

Legfeljebb 7 kártya lehet a kezedben. Ha a köröd végén több, mint **7** kártya van a kezedben, el kell dobnod annyit a dobópaklidba, hogy végül **7** maradjon a kezedben.

Ezt követően az ellenfeleden a sor.

A KÁRTYÁK FELÉPÍTÉSE

A kártyatípus:

támadás	védekezés
tervezés	univerzális (támadás vagy védekezés)

B ha van, a támadás vagy a védekezés értéke

C a harcos, aki használhatja a kártyát

D a kártya neve

E ha van, a kijátszáskor érvényesülő hatás

F a TURBÓZÁS értéke

G a pakli, ahova a kártya tartozik

H az ugyanilyen kártyák száma a pakliban

Minden hőspakli különböző, még ha néhány kártya fel-felbukkan más hősök paklijaiban is.

AKCIÓ: **MOZGÁS**

Amikor **mozgás** akciót hajtasz végre, először húzd fel a húzópaklid felső kártyáját, majd mozgasd a harcosaidat!

1. LÉPÉS: HÚZZ KÁRTYÁT (KÖTELEZŐ)!

Húzd fel a paklid felső kártyáját, és vedd a kezedbe azt!

A köröd során lehet a kezedben több, mint **7** kártya, de a köröd végén el kell dobnod annyit, hogy végül legfeljebb **7** kártya maradjon a kezedben.

KÁRTYAHÚZÁS

A mozgás akció, vagy kártyahatások miatti kártyahúzás kötelező, kivéve ha valami másképpen rendelkezik.

Amikor a paklid elfogy, a harcosaid kimerülnek. Amikor úgy kell kártyát húznod, hogy a harcosaid kimerültek, ne keverd újra a dobópaklidat! Helyette minden harcosod azonnal 2 sebesülést szenved el.

2. LÉPÉS: MOZGASD A HARCOSAIDAT (NEM KÖTELEZŐ)!

A karakterkártyádon olvasható a **mozgásértéked**. Ennek a lépésnek a során minden harcosodat egyesével legfeljebb annyi mezőt mozgathatod, amennyi a mozgásértéked. Dönthetsz úgy is, hogy a mozgásodat FELTURBÓZOD (lásd a következő oldalt).

Amikor egy harcosodat mozgatod, mindig szomszédos mezőre léptetheted. A harcosaid **áthaladhatnak** olyan mezőn, amin másik barátságos harcos áll (tehát a saját vagy csapattárshoz tartozó harcos), de foglalt mezőn **nem** fejezhetik be a mozgásukat. A harcosaid nem haladhatnak át olyan mezőn, amelyen ellenséges harcos áll.

Tetszőleges sorrendben mozgathatod a harcosaidat, de csak egy harcos mozgásának végrehajtása után kezdheted el mozgatni egy másik harcosodat. Nem kötelező minden harcosoddal ugyanannyit mozognod, minden harcos esetében külön dönthetsz. A harcosod akár helyben is maradhat, tehát nulla mezőt mozog.

FONTOS!

Ha egy hatás lehetővé teszi, hogy ellenséges harcost mozgass, be kell tartanod a szokásos mozgási szabályokat, az ellenfeled szemszögéből nézve is.

TURBÓ

Amikor **mozgás** akciót hajtasz végre, **felturbózhatod** a mozgásodat. Ehhez dobd el **1** kézben tartott kártyádat, és add hozzá ennek a kártyának a TURBÓ értékét a mozgásértékedhez! Hagyj figyelmen kívül minden hatást az eldobott kártyán!

Bizonyos hatások (mint Drakula Nézz a szemembe! kártyája) lehetővé teszik számodra, hogy mást, például támadási értéket turbózz fel.

A továbbiakban már nem használható kártyák (például legyőzött harcoshoz tartozó kártyák) továbbra is eldobhatók a turbózási értékük érvényesítéséért.

10 AKCIÓ: TERVEZÉS

Amikor **tervezés** akciót hajtasz végre, válassz egy tervkártyát (⚡ ikonnal jelölt) a kézben tartott kártyáid közül, és játszd ki azt magad elé képpel felfelé!

Meg kell határoznod, hogy melyik harcosod játssza ki az adott tervkártyát, ő lesz az **aktív** harcos. A paklidban lévő kártyák mindegyike meghatározza, hogy mely harcos használhatja azt. Nem játszhatod ki a tervkártyát, ha a hozzá tartozó harcost legyőzték.

Hajtsd végre a kártya hatását, majd dobd a kártyát a dobópaklidba!

DOBÓPAKLIK

Tartsd külön a dobópaklidat! Minden kártyád a kijátszása és végrehajtása után a saját dobópaklidba kerül. A dobópaklidba kerülő kártyákat helyezd képpel felfelé, hogy jól elkülönüljön a húzópaklidtól! Bárki bármikor átnézheti bármelyik játékos dobópakliját.

AKCIÓ: **TÁMADÁS**

Amikor **támadás** akciót hajtasz végre, meg kell határoznod, hogy melyik harcosod hajtja végre a támadást, ő lesz az **aktív** harcos. Nem hajthatsz végre támadás akciót, ha nincs a kezedben lévő kártyák között támadáskártya, vagy egyik harcosod számára sincs elérhető célpont.

1. LÉPÉS: CÉLPONT KIJELÖLÉSE

Bármelyik harcos megtámadhat egy vele szomszédos mezőn tartózkodó harcost zónáktól függetlenül.

A **közelharci** támadással bíró harcosok (⊕⊖ ikonnal jelölve) kizárólag szomszédos mezőn tartózkodó harcost jelölhetnek ki célpontként.

A **távolsági** támadással bíró harcosok (➸◎➸ ikonnal jelölve) bármelyik szomszédos, **vagy** ugyanabban a zónában tetszőleges mezőn (szomszédosságtól függetlenül) tartózkodó harcost jelölhetnek ki célpontként.

2. LÉPÉS: VÁLASZTÁS ÉS FELFEDÉS

Támadóként a kezedben lévő kártyák közül ki kell választanod egy támadáskártyát, és képpel lefelé magad elé kell helyezned azt. Ez mindenféleképpen olyan kártya kell, hogy legyen, amit a támadó harcosod használhat. Ezt követően a védő, **ha akar** (nem kötelező) a kézben tartott kártyái közül kiválaszthat egy védekezéskártyát, és képpel lefelé maga elé helyezheti azt. Ez mindenféleképpen olyan kártya kell, hogy legyen, amit a védekező harcos használhat. Miután mindketten választottatok kártyát, fordítsátok meg őket egyszerre!

UNIVERZÁLIS KÁRTYÁK

A ⚔🛡 ikonos kártyák **univerzálisak**, azaz támadás- és védekezéskártyaként is használhatók. Emellett pedig az egyéb játékbeli hatások tekintetében támadás-, és védekezéskártyának is számítanak.

AKCIÓ: **TÁMADÁS** (FOLYTATÁS)

3. LÉPÉS: A CSATA VÉGKIMENETELE

A legtöbb kártyának meghatározott időben aktiválódó hatása van, ezek elnevezése: **AZONNAL**, a **CSATA SORÁN**, vagy **A CSATA UTÁN**. Ha valami másképpen nem rendelkezik, a kártyahatásokat mindig kötelező végrehajtani, ezeknek során a saját harcosod akár sebesüléseket, vagy más negatív hatásokat szenvedhet el.

Ha két hatást egyszerre kellene végrehajtani, először a védő játékos hajtja végre a hatását.

A kártyák megfordításakor hajtsátok végre azokat a hatásokat, amik **AZONNAL** végbemennek. Ezt követően azokat a hatásokat kell végrehajtani, amik a **CSATA SORÁN** aktiválódnak.

Ezt követően határozzátok meg a csata végkimenetelét! A támadó a támadáskártya értékével megegyező **sebzést** oszt ki a védőnek. Ha a védő védekezéskártyát játszott ki, akkor a támadáskártya értékéből ki kell vonni a védekezéskártya értékét. Minden sebesülésért, amit a védő elszenved, csökkentsétek az életerőtárcsán az életerejét eggyel!

A csata végkimenetelének meghatározása után hajtsátok végre a **CSATA UTÁN** érvényesülő kártyahatásokat! A **CSATA UTÁN** érvényesülő kártyahatásokat akkor is végre kell hajtani, ha az egyik harcost legyőzik a csata során, kivéve ha a játék végi feltétel teljesül.

Miután a kártyák hatásait végrehajtottátok, hajtsátok végre a többi olyan hatást, ami a csata után aktiválódik (pl. a hősök különleges képességei)!

Végül mindenki helyezze a kijátszott kártyáját a saját dobópaklijába!

A CSATA MEGNYERÉSE

Bizonyos **CSATA UTÁN** érvényesülő hatás esetében fontos, hogy ki **nyerte meg a csatát**.

A támadó akkor nyeri meg a csatát, ha maga a támadás (tehát nem bármilyen hatás) miatt legalább egy sebesülést oszt ki a védőnek.

A védő akkor nyeri meg a csatát, ha maga a támadás (tehát nem bármilyen hatás) miatt egyetlen sebesülést sem szenved el.

EGY HARCOS LEGYŐZÉSE

Amikor egy harcosod életereje bármilyen oknál fogva nullára csökken, **legyőzötté válik**.

Ha a hősöd társát győzik le, azonnal távolítsd el a társjelölőjét a csatatérről! Az életerőtárcsa nélküli társak életereje csupán 1, így ha megsebesülnek, azonnal legyőzötté válnak.

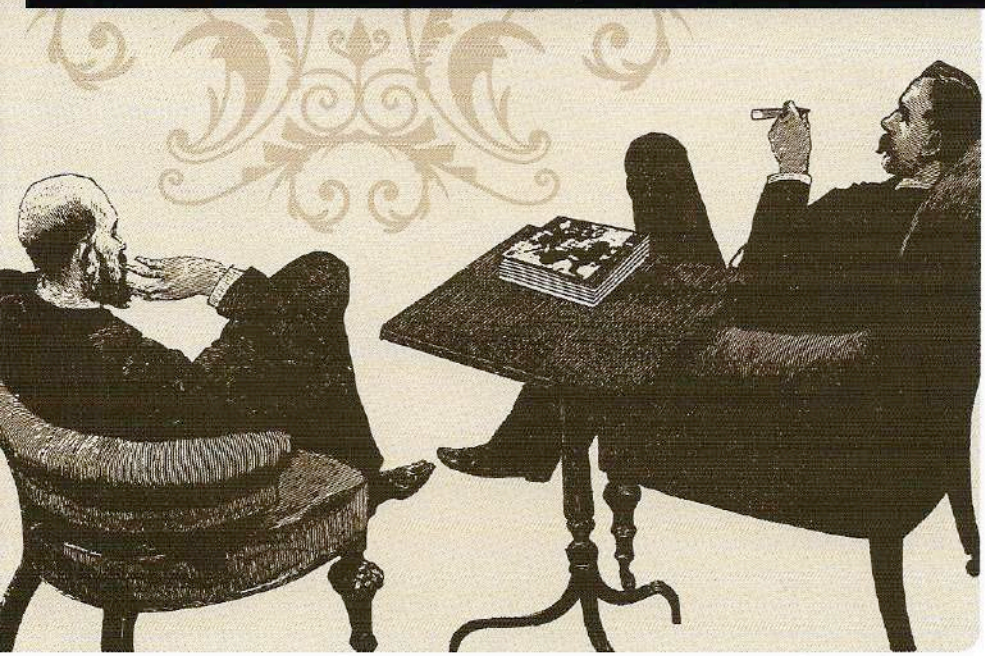
Ha a hősödet győzik le, azonnal elveszíted a játékot.

A JÁTÉK MEGNYERÉSE

13

Amikor **az ellenfeled hősének életereje nullára csökken**, legyőzötté válik, te pedig azonnal megnyered a játékot.

Csapatjáték esetén mindkét ellenséges hőst le kell győzni a játék megnyeréséhez.



PÉLDA A CSATÁRA

Zalán **Sherlock Holmes**-szal.

Emese pedig **Drakulával** játszik.

Zalán köre következik, és meg szeretné támadni Drakulát.

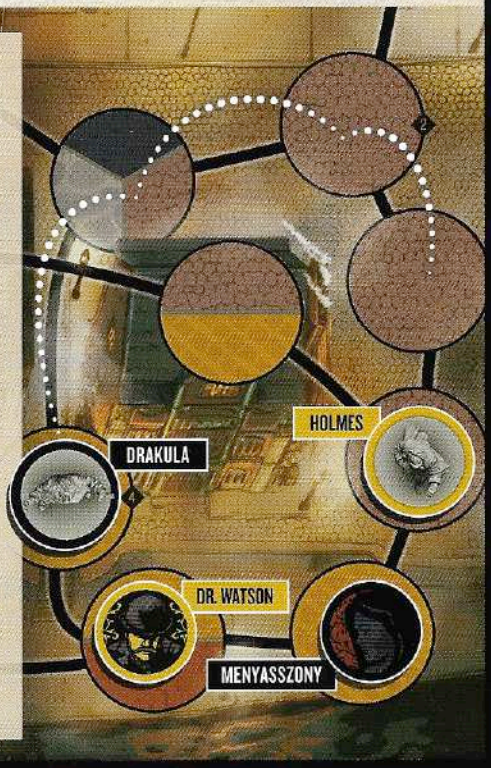
Zalán megtámadja Drakulát Holmes-szal. Nem szeretné használni a **TANULMÁNYOZÁS** kártyát, ugyanis Emesének csupán egyetlen kártya van a kezében, a **SZOLGÁLATI FEGYVER** kártya pedig Dr. Watsonhoz tartozik. Így a **VISSZAÜTÉS** kártyát játssza ki támadáskártyaként képpel lefelé.

Emese a **KITÖRÉS** kártyát játssza ki védekezőkártyaként képpel lefelé.

Nincs **AZONNAL** és **CSATA SORÁN** aktiválódó kártyahatás. A **VISSZAÜTÉS** és a **KITÖRÉS** kártyának ugyanakkora az értéke, így a támadás során nem történik sebzés.

Mindkét kártya **CSATA UTÁN** hatással bír. A védő (Drakula) hajtja végre ezt először, így Emese 3 mezővel távolabb mozgatja Drakulát Dr. Watson mellé. Így a köre kezdetén lehetősége lesz használni Drakula különleges képességét.

Most a **VISSZAÜTÉS** hatása érvényesül. Drakula többé nem szomszédos Holmes-szal, így Zalán nem oszthat ki sebesülést. Bár az egyik menyasszony szomszédos Holmes-szal, de a **VISSZAÜTÉS** kizárólag arra a harcosra van hatással, aki részt vesz a csatában, így végül ennek a kártyának nincs hatása.



KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK EHHEZ A KÉSZLETHEZ

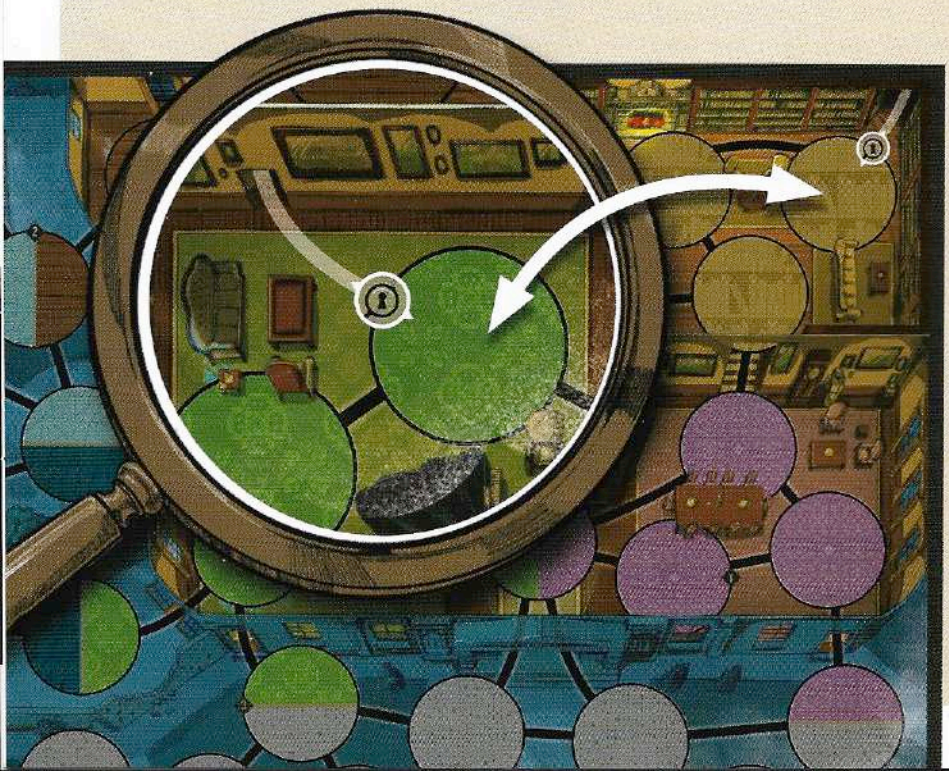
JÁTÉKTÁBLA: TITKOS ÁTJÁRÓK

Az V jelölésű térképen titkos átjárók rendszere látható, ami lehetővé teszi, hogy a harcosok gyorsan mozogjanak a térképen. Az átjárókat tartalmazó mezőkön szimbólum látható, amiből fehér vonal vezet. Egy harcos egy titkos átjárót tartalmazó mezőről egy másik titkos átjárót tartalmazó mezőre mozoghat, mintha azok szomszédosak lennének egymással. Ez a mozgás ugyanúgy 1 mezőnyi mozgást jelent.

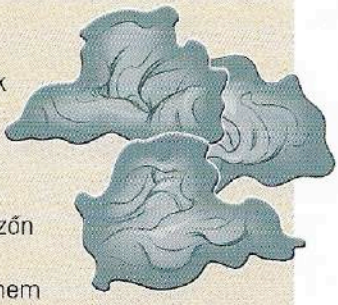
A titkos átjárót tartalmazó mezők minden egyéb szempontból **nem** számítanak szomszédosnak, tehát közelharci támadás, és egyéb hatások tekintetében nem szomszédosak.

FONTOS!

A nagy figurák **nem** mozoghatnak titkos átjárón keresztül. (Ebben a készletben nincsenek nagy figurák.)



A LÁTHATATLAN EMBER: **KÖD**



A láthatatlan ember 3 ködjelölővel rendelkezik. A játék elején helyezd fel mindhárom ködjelölőt a láthatatlan ember zónáján belül 3 különböző mezőre ugyanúgy, mintha a társjelölői lennének.

Amikor a láthatatlan ember ködjelölőt tartalmazó mezőn állva védekezéskártyát játszik ki, adj 1-et a kijátszott kártya értékéhez! Ez nem számít kártyahatásnak, így nem semlegesíthető **SZÍNLELT TÁMADÁS** vagy hasonló hatású kártyával.

A láthatatlan ember átmozoghat egy ködjelölőt tartalmazó mezőről egy másik ködjelölőt tartalmazó mezőre, mintha azok szomszédosak lennének. Ennek a mozgásnak a során minden egyéb mozgásra vonatkozó szabályt be kell tartani. Pl. a láthatatlan ember egy ködjelölőt tartalmazó mezőről mozogva áthaladhat egy másik ködjelölőt tartalmazó mezőn, ha ott barátságos harcos áll, de a mozgását nem fejezheti be ott. Emellett ugyanúgy igaz, hogy amennyiben egy ködjelölőt tartalmazó mezőn ellenséges harcos áll, a láthatatlan ember nem haladhat át azon a mezőn. Az összes többi harcos a mozgása során nem veszi figyelembe a ködjelölőket, tehát számukra a ködjelölő gyakorlatilag ott sincs.

Amikor ködjelölőket mozgatsz, ugyanúgy kell a mezőket számolni, mintha harcost mozgatnál. Ugyanakkor a ködjelölővel bármelyik harcoson vagy egyéb jelölőn áthaladhatsz, és a ködjelölőt foglalt mezőre is lehelyezheted, akár ellenséges harcos, vagy egyéb jelölőtípus által elfoglalt mezőre is. Egy mezőn sem lehet egynél több ködjelölő.

A ködjelölőt tartalmazó mezők továbbra is ugyanúgy a jelölésük szerinti zónához tartoznak, így a távolsági támadások és egyéb hatások során az alapszabályok ugyanúgy érvényben vannak.

CSAPATJÁTÉK

Az Unmatchedet **2 csapatban** is játszhatjátok. A csapattársak üljenek egymás mellé a csatatérnek ugyanarra az oldalára, és megbeszélhetik egymással, hogy milyen kártyáik vannak, és milyen taktikát követnek, de ettől függetlenül mindenki a saját hőseit és társait irányítja. A csapattársad harcosai barátságos harcosnak számítanak. Három fős játék esetén egy játékos két hőst és a hozzá tartozó társakat fogja irányítani.

Válasszatok olyan csatateret, amelyen négy kezdőmező van! *(Bizonyos kiegészítőkben a csatatereknek csak két kezdőmezőjük van, így nem használhatók csapatjátékban.)*

Az előkészületek során a csapatok felváltva helyezik fel a hőseiket:

- Az **A** csapat kezdőjátékosa helyezze fel a hősét az ❶-es jelölésű mezőre!
- A **B** csapat kezdőjátékosa helyezze fel a hősét a ❷-es jelölésű mezőre!
- Az **A** csapat másik játékosa helyezze fel a hősét a ❸-as jelölésű mezőre!
- A **B** csapat másik játékosa helyezze fel a hősét a ❹-es jelölésű mezőre!

A hősök felhelyezésekor a játékosok a megszokott módon, a hőssel megegyező zónába helyezzék a társaikat!

A játék során a csapatok felváltva kerülnek sorra:

- Az **A** csapat kezdőjátékosa hajtja végre a körét.
- A **B** csapat kezdőjátékosa hajtja végre a körét.
- Az **A** csapat másik játékosa hajtja végre a körét.
- A **B** csapat másik játékosa hajtja végre a körét.

Ez a sorrend ismétlődik a játék során.

Amikor egy játékos hősét legyőzik, azonnal távolítsátok el a hősfigurát a csatatérről! Ez a játékos a megszokott módon hajtja végre a körét egészen addig, amíg legalább egy társa maradt még a csatatéren. Amikor egy játékos összes harcosát legyőzik, akkor kiesik a játékból és többé nem kerül sorra.

Amikor egy csapat mindkét hősét legyőzik, a másik csapat lesz a győztes.

JÖJJENEK CSAK KÖZELEBB!

SZÖRNYŰ LESZÁMOLÁS

BIG FOOT VS MEDÚZA

Tedd még színesebbé a játékot legendás hősökkel az Unmatched további kiadásaival!

reflexshop

MONITO GAMES

RESTORATION GAMES

IKONOK JELENTÉSE

Ezt a kártyát kizárólag támadásra használhatod.

Ezt a kártyát kizárólag támadás elleni védekezésre használhatod.

Ezt a kártyát támadásra vagy védekezésre használhatod.

Egy akcióért kijátszhatod ezt a kártyát, hogy érvényesítsd a hatását.

Ez a harcos távolsági vagy közelharci támadást hajthat végre.

Ez a harcos kizárólag közelharci támadást hajthat végre.

IMPRESSZUM

Unmatched a Restoration Games és a Mondo Games "csodaiker" terméke, ami Craig Van Ness és Rob Daviau *Star Wars: Epic Duels* játékának felújítása (kiadó: Milton Bradley). A zónák szabályrendszerét a *Tannhäuser*, társasjáték felderítő rendszere inspirálta, ami William Grosselin és Didier Poli munkája, és a Fantasy Flight Games adta ki.

A játék frissítése: Rob Daviau és Justin D. Jacobson
Az Árny & Köd tervezője: Chris Leder
Látványterv: Jason Taylor, Lindsay Daviau, Courtney Rhodes, és Laura Durand
A borító és a kártyák illusztrációi: Andrew Thompson
Játéktábla illusztráció: Ian O'Toole

Köszönet minden játéktesztelőnek, csodálatosak vagytok, tényleg!

Külön köszönet Erik Elának és Drew Dougherty-nek a nagyszerű munkájukért.

©2020 Restoration Games, LLC. The following are trademarks of Restoration Games, LLC: Restoration Games, the Restoration Games logo, Unmatched, the Unmatched logo, the "In Battle There Are No Equals" tagline, and all associated trade dress. Mondo and the Mondo Games logo is a trademark of Mondo Tees, LLC and is used with permission. Restoration Games, LLC is located at 12717 W SUNRISE BLVD, #244, Sunrise, FL 33323.

©2021 IELLO for the Hungarian version. Rights for this territory and this language managed by IELLO.

Importálja és forgalmazza:
Reflexshop Kft.
1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.
Tel.: +36 1 688 1858
Fax: +36 1 688 1859
E-mail: office@reflexshop.hu
www.reflexshop.hu

reflexshop RESTORATION GAMES MONDO GAMES iello