
У БИТВІ
НЕМАЄ
РІВНИХ™

UNMATCHED™

ЛІ VS АЛІ

ПРАВИЛА НАБОРУ

КОМПОНЕНТИ

2 ФІГУРКИ ГЕРОІВ



60 КАРТ ДІЙ



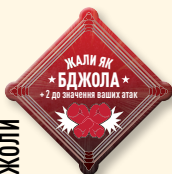
2 ЛІЧИЛЬНИКИ ЗДОРОВ'Я



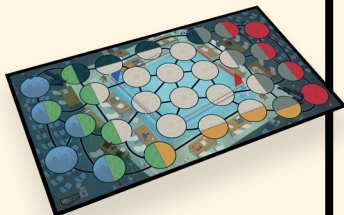
2 КАРТИ ПЕРСОНАЖІВ



1 ЖЕТОН МЕТЕЛИКА / БДЖОЛИ



1 ДВОСТОРОННЯ МАПА
з 2 ПОЛЯМИ БОЮ



МУХАММЕД АЛІ

- ▷ 30 карт дій
- ▷ 1 фігурка Алі
- ▷ 1 карта Алі
- ▷ 1 жетон метелика / бджоли
- ▷ 1 лічильник здоров'я

БРЮС ЛІ

- ▷ 30 карт дій
- ▷ 1 фігурка Брюса Лі
- ▷ 1 карта Брюса Лі
- ▷ 1 лічильник 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.

ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА ЦЬОГО НАБОРУ



БРЮС ЛІ. МАЙСТЕР ДЖИТ КУН-ДО

Стилю Брюса Лі притаманний майже невичерпний арсенал атак, що давав йому змогу завдати ідеального удару в будь-якій ситуації.

Його карти **«Будь як вода»** та **«Гуу! Ваааа!»** дають змогу повернути карту «Джит Кун-До» з вашого скиду на руку. Карта «Джит Кун-До» — це 1 з 6 унікальних карт, що мають у своїй назві «Джит Кун-До».

Джит Кун-До — напрямок у східних бойових мистецтвах, започаткований Брюсом Лі. У перекладі з китайської означає «шлях випереджального кулака».



МУХАММЕД ПУРХАЙ ЯК МЕТЕЛИК...




Жали як бджола. Можливо, його найвідоміша цитата, яка справді визначає те, що зробило Алі найвидатнішим боксером у світі — його неперевершену здатність ухилитися і маневрувати, а потім завдавати нищівного удару.

Алі має **жетон метелика / бджоли**, що позначає його поточну стійку. На початку гри покладіть жетон стороною **метелика** догори. Якщо після своєї атаки Алі **виграє** бій, ви повинні перевернути жетон, щоб змінити його стійку. Пам'ятайте, Алі виграє бій, якщо завдає **будь-якої** кількості бойових поранень ворожому бійцеві, що брав участь у бою (поранення внаслідок ефектів не враховують). Алі не змінює стійку, якщо програє бій або якщо він був оборонцем.

Жали як бджола. Перебуваючи в цій стійці, Алі збільшує значення своїх атак на 2. Ви додаєте цей бонус тоді, коли завдаєте бойових поранень після застосування всіх ефектів **ПІД ЧАС БОЮ**.

Пурхай як метелик. Перебуваючи в цій стійці, Алі може атакувати з відстані до 2 комірок, ігноруючи комірку між ними. Алі не обов'язково перебувати в одній зоні з оборонцем. У цій стійці він може атакувати суміжного бійця, як завжди, або будь-якого бійця через 1 комірку.

Крім того, деякі карти Алі мають ефекти, які застосовують лише за умови, що Алі перебуває у стійці «Пурхай як метелик». Ці ефекти позначені символом  і надруковані синім текстом. Якщо Алі перебуває в цій стійці, застосуйте всі ефекти на карті. Якщо Алі не в цій стійці, застосуйте інші ефекти, якщо такі є.

СИНИЙ ЕФЕКТ «МЕТЕЛИКА»



МУХАММЕД АЛІ

— Якби прибульці прилетіли на Землю, а ми повинні були б вибрати одного представника нашого виду, щоб показати їм нашу фізичну силу, духовність, порядність, теплоту, доброту, наш гумор і, найголовніше, нашу здатність любити — це був би Алі.

— ДІК ГРЕГОРІ,
американський комік,
громадський діяч й активіст
руху за громадянські права.

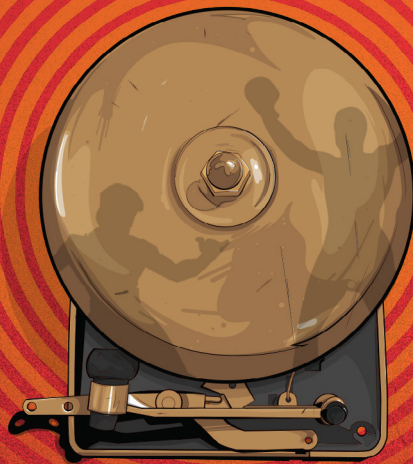


БРЮС ЛІ

— Бойові мистецтва були сенсом усього його життя. Він жив ними, дихав ними, мислив і рухався в їхньому ритмі — усе було присвячене його найвищому принципу саморозвитку. Він створив себе сам. Він вимагав від себе виняткової майстерності, і в цьому сенсі був справжнім митцем. Досконалість, якої він досяг, вражала.

— ДЖЕЙМС КОБЕРН,
американський актор,
лауреат премії «Оскар»,
відомий ролями в класичних
голлівудських фільмах.





ТВОРЦІ ГРИ

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

Автори гри: Ноа Коен, Роб Давіо, Джастін Д. Джейкобсон і Браян Нефф
Графічний дизайн: Джейсон Тейлор, Ліндсі Давіо, Ієн Рід, Жасмін Радью та Джейсон Д. Кінгслі
Ілюстрації обкладинки та карт Мухаммеда Алі: Роб Зілла III
Ілюстрації карт Брюса Лі: Олівер Барретт
Ілюстрація поля бою «Монастир Цін Шань»: Настя Ленерт
Ілюстрація поля бою «Трилер у Манілі»: Ешлі Флореаль
Управління проєктом: Браян Нефф
Маркетинг: Сюзанна Шелдон і Бет Еріксон

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник видавництва: Олександр Ручка
Керівник проєкту: Володимир Рибаків
Випускова редакторка: Алла Костовська

Перекладач: Святослав Михаць
Редактор: Сергій Лисенко
Дизайн і верстка: Артур Патрихалко

©2026 Restoration Games, LLC. Далі подано торгові марки Restoration Games, LLC: Restoration Games, логотип Restoration Games, Unmatched, логотип Unmatched, расло «In Battle There Are No Equals» і всі пов'язані торгові марки. Імпортер: Restoration Games, LLC, 12717 W Sunrise Blvd, #244, Sunrise, FL 33323. www.restorationgames.com.

БРЮС ЛІ та підпис Брюса Лі — зареєстровані торгові марки Bruce Lee Enterprises, LLC у багатьох країнах. Ім'я Брюса Лі, зображення, схожість і всі пов'язані з ними позначення є інтелектуальною власністю компанії Bruce Lee Enterprises, LLC. Усі права застережено. www.brucelee.com. Алі™, Мухаммед Алі та підпис Мухаммеда Алі — зареєстровані торгові марки Muhammad Ali Enterprises LLC. Права на публічність і права на образ використано з дозволу Muhammad Ali Enterprises LLC.

©2026 IELLO SAS для українського видання. Гасло «У битві немає рівних» використано з дозволу. Права на розповсюдження за межами США належать IELLO.

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

Українське видання ©2026 Geekach LLC — 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.



RESTORATION
GAMES™

