
У БИТВІ
НЕМАЄ
РІВНИХ™

UNMATCHED™

ЗОРІ
=☆☆ТА☆☆=
СМУГИ

ПРАВИЛА НАБОРУ

ДЖОРДЖ ВАШИНГТОН

Не буде перебільшенням сказати, що без Вашингтона не було б США. Його головні здобутки пов'язані з командуванням у Війні за незалежність і першим президентством. У цій грі ми зосередимося на його менш відомій ролі — голови шпигунської мережі Калпера. Щоб дати своєму війську перевагу, він залучав непримітних цивільних для збору розвідданих про британців і лоялістів. Як і сама Америка, Вашингтон мав свої вади. Зокрема, він був рабовласником — зло, яке неможливо виправдати іншими вчинками. Це особливо гірко, якщо згадати долі багатьох афроамериканців, які виборювали волю для країни, що відмовила у свободі їм самим ще на сто років. Ми вшановуємо їхній внесок, згадуючи їх як частину таємної мережі Вашингтона.



КЛЕПАЛЬНИЦЯ РОЗІ

У найбільшому конфлікті сучасної епохи подвиги американських збройних сил добре задокументовані. Утім, поки чоловіки воювали за океаном, американські жінки вели «війну вдома». Щоб задовольнити потреби воєнного часу, вони масово йшли на заводи, створюючи ресурси, потрібні для військової машини. Образ цих жінок втілюється у пісні 1942 року «Клепальниця Розі» та був увічнений на легендарному плакаті з Розі, яка із закованим рукавом проголошує бойовий клич: «У нас усе вийде!»

ДЖОН ГЕНРІ

Стара народна легенда оповідає про Джона Генрі, поневоленого чоловіка, який працював на будівництві залізниці, забиваючи в скелю клини для вибухівки. У змаганні проти машини з паровим буром він здобув перемогу... хоч і ціною власного життя — його серце зупинилося, коли він ще стискав свій молот. Ця історія втілює теми видимості, технологічного витіснення людської праці та прав робітників.

ВАЄТТ ЕРП

Ніщо так не втілює піонерський дух Америки, як епоха Дикого Заходу наприкінці XIX століття — період великого закону та беззаконня. Символами цього часу назавжди залишилися Ваєтт Ерп і його побратим по зброї Док Голлідей. Їхня доля назавжди змінилася після легендарної тридцятисекундної стрілянини в «О.К. Коррал». Незворушний і непідкупний, Ерп був як сама стихія.

КОМПОНЕНТИ

4 ФІГУРКИ 	120 КАРТ ДІЙ 	4 ЖЕТОНИ ПРИСТРОЇВ 	6 ЛІЧИЛЬНИКІВ ЗДОРОВ'Я 
4 КАРТИ ПЕРСОНАЖІВ 	5 ЖЕТОНІВ ПОМІЧНИКІВ 	14 ЖЕТОНІВ УМІНЬ ГЕРОЇВ 	1 ДВОСТОРОННЯ МАПА З 2 ПОЛЯМИ БОЮ 

ДЖОРДЖ ВАШИНГТОН

- ▷ 30 карт дій
- ▷ 1 фігурка Джорджа Вашингтона
- ▷ 1 карта Джорджа Вашингтона
- ▷ 3 жетони шпигунів
- ▷ 4 жетони хитрощів
- ▷ 1 лічильник здоров'я

КЛЕПАЛЬНИЦЯ РОЗІ

- ▷ 30 карт дій
- ▷ 1 фігурка Розі
- ▷ 1 карта Розі
- ▷ 1 карта-пам'ятка бронекостюма
- ▷ 1 жетон Зварювальниці Венді
- ▷ 4 жетони пристроїв
- ▷ 2 лічильники здоров'я

ДЖОН ГЕНРІ

- ▷ 30 карт дій
- ▷ 1 фігурка Джона Генрі
- ▷ 1 карта Джона Генрі
- ▷ 10 жетонів колій
- ▷ 1 лічильник здоров'я

ВАЕТТ ЕРП

- ▷ 30 карт дій
- ▷ 1 фігурка Ваєтта Ерпа
- ▷ 1 карта Ваєтта Ерпа
- ▷ 1 жетон Дока Голлідєя
- ▷ 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.

ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА ЦЬОГО НАБОРУ



ДЖОРДЖ ВАШИНГТОН ШПИГУНСТВО

Перш ніж стати президентом, генерал Вашингтон створив шпигунську мережу Калпера, яка відіграла вирішальну роль у перемозі США у Війні за незалежність. У грі шпигунська мережа Калпера використовує чотири жетони **хитрощів**, щоб спантеличувати своїх суперників. На початку гри всі чотири жетони хитрощів готові до використання і повинні лежати горілиць.



Підготовлений
жетон хитрощів



Використаний
жетон хитрощів

Коли хтось із ваших бійців атакує, ви можете використати підготовлений жетон хитрощів, зігравши його біля своєї карти атаки. Деякі з ваших карт мають додаткові (позначені символом ) ефекти, які активують після використання жетона хитрощів.

Порада: можете обдурити суперника, зігравши жетон хитрощів, навіть якщо ваша карта атаки не має ефекту .

Якщо ви зіграли жетон хитрощів у своїй атаці, ваш суперник може скинути *випадкову* карту з руки (перш ніж він вибере, яку карту оборони зіграти). Якщо він зробить це, поверніть жетон хитрощів у свій запас долілиць як використаний. Потім суперник може зіграти карту оборони. Ефекти  також можуть бути скасовані звичайними картами, які скасовують ефекти (як-от «Каверза»).

Якщо під час розігрування атаки біля вашої карти є жетон хитрощів, застосуйте всі ефекти з символом . Якщо немає жетона хитрощів, ви не застосовуєте ці ефекти. Після розігрування атаки поверніть жетон хитрощів у свій запас долілиць як використаний.

Деякі карти Вашингтона дають вам змогу «повернути» жетон хитрощів. Якщо ви це зробите, один із ваших використаних жетонів стає підготовленим.

КЛЕПАЛЬНИЦЯ РОЗІ БРОНЕКОСТЮМ «СВОБОДА ХК-II»

Розі — живе втілення епохи, символ того неймовірного внеску, який жінки зробили заради перемоги у Другій світовій війні. Відтоді її культурний вплив лише зростає, і вона стала символом американського фемінізму.



Активна сторона



Неактивна сторона

У гри Розі носить бронекостюм, що має **пристрої**, представлені чотирма окремими жетонами. Кожен пристрій має активну сторону з відповідним умінням і неактивну. На початку гри викладіть жетони в ряд біля вашої карти героя

05

активною стороною донизу в такому порядку: «Двигун “Мерлін”», «Магнетрон», «Пістолет “Седжлі”» і «Чудо-штука».

Коли ефект укаже вам активувати пристрій — переверніть крайній лівий неактивний пристрій у ряді активною стороною догори. Коли ефект укаже вам деактивувати пристрій — переверніть крайній лівий активний пристрій у ряді неактивною стороною догори та перемістіть його в правий кінець ряду.

На початку вашого ходу активуйте пристрій (крайній ліворуч). Якщо наприкінці вашого ходу всі чотири пристрої активні, деактивуйте **їх усі**. Ефекти на деяких ваших картах також активують або деактивують ваші пристрої.

Поки пристрій активний, його вміння застосовують. Карти, які скасовують ефекти (як-от «Каверза»), не скасовують умінь пристрою.

ВАЖЛИВО

Ці вміння стосуються лише Розі, але не її помічниці Венді.



ДЖОН ГЕНРІ: МОЛОТОБОЄЦЬ

Легендарний молотобоець, чия сила та витривалість стали символом золотого віку залізниці наприкінці XIX століття. Він переміг у перегонах проти парового бугая, але ця перемога коштувала йому життя.

Джон Генрі починає гру з **10 жетонами колій**. Під час приготувань ви не розміщуєте на полі жетони колій. На початку вашого ходу розмістіть жетон колії в будь-якій комірці в зоні з Джоном Генрі. Ця комірка може бути зайнята бійцем, зокрема самим Джоном Генрі. Розміщення жетона колії відбувається за такими правилами: якщо ви маєте жетон поза ігровим полем, візьміть один з них; якщо всі ваші жетони вже на ігровому полі, візьміть один з них і розмістіть його.

Коли Джон Генрі переміщується, то комірки з жетонами колій не рахують до кількості комірок, на які він може переміститися. Це стосується переміщення внаслідок дії маневру та ефектів його карт. Однак він усе одно входить у ці комірки, а це означає, що він не може пройти через комірки з ворожими бійцями. Він усе одно зазнає впливу жетонів чи інших ефектів.

Якщо суперник переміщує Джона Генрі завдяки одному зі своїх ефектів, він **не використовує** ваші жетони колій і повинен переміщувати Джона Генрі за звичайними правилами переміщення.



Кarti молота. Джон Генрі має карти трьох різних молотів з ефектами, які активують, «якщо Джон Генрі використав принаймні 4 різні шляхи в цей хід». Він використовує шлях, якщо проходить його, переміщуючись з однієї комірки в суміжну. За один хід кожен шлях можна порухувати лише один раз.

ВАЄТТ ЕРП: ПЕРЕСТРІЛКА



Легендарний законник і стрілець увійшов в історію як учасник «Перестрілки в О.К. Корралі» у Тумстоуні, штат Аризона. Він вижив у численних дуелях і бував на волоссині від смерті, доживши до глибокої старості — 80 років.

Під час вашого ходу, щоразу, коли один з ваших бійців атакує і виграє бій, ви можете вибрати **один** з цих ефектів: (1) узяти карту, (2) отримати додаткову дію для атаки або (3) перемістити бійця, який брав участь у бою, максимум на 1 комірку. Це вміння стосується як Ваєтта Ерпа, так і Дока Голлідєя.

Ви можете використати той самий ефект щонайбільше один раз за хід. Якщо ви якось виграєте більше ніж три бої за один хід, ви не вибираєте ефект.

Додаткову дію може використати будь-який боєць, щоб атакувати будь-яку доступну ціль; не обов'язково ту саму, напад на яку активував це вміння. (Див. «Додаткові дії» нижче.) Якщо ви вирішите перемістити вашого бійця, то можете перемістити лише того бійця, який атакував.

07

ДОДАТКОВІ ДІЇ

Кожен герой у цьому наборі має ефекти, які дають додаткову дію для атаки. Додаткова дія подібна до звичайної, але вона призначена тільки для атаки, її не рахують до ваших 2 дій за хід. Додаткову дію треба виконати негайно; якщо ви не виконали її як свою наступну дію в той самий хід, коли її отримали, то втрачаєте її. Ви можете виконати додаткову дію, навіть якщо ви вже виконали обидві звичайні дії.

Приклад. Карта виверту Ваєтта Ерпа «Ти помреш першим» дає вам змогу перемістити бійця суперника, а потім дає додаткову дію, щоб атакувати цього бійця. Цю додаткову дію можна використати лише проти цього конкретного бійця; її не можна використовувати для атаки іншої цілі, дії маневру, розігрування виверту чи будь-якої іншої дії.



ІГРОВА МАПА. ТАЄМНІ ПРОХОДИ

На полі бою **XXI** «Білий дім» зображено таємні проходи, якими бійці можуть користуватися для якнайшвидшого переміщення. Такі проходи позначені символом **1** на деяких комірках, сполучених білими лініями. Боець може переміщуватися з однієї комірки з таємним проходом в іншу таку комірку, наче вони суміжні. Таке переміщення вважають переміщенням на 1 комірку.

Комірки з таємними проходами **не вважають** суміжними в будь-яких інших ситуаціях, зокрема під час ближньої атаки та застосування інших ефектів.



УВАГА! Великі фігурки **не можуть** переміщуватися таємними проходами. (У цьому наборі немає великих фігурок.)

ТВОРЦІ ГРИ

Unmatched — це наші бейсбол, хот-доги та яблучний пиріг, ця гра створена на основі *Star Wars: Epic Duels*, розробленої Крейгом ван Нессом і Робом Давіо та виданої Мілтоном Бредлі. Правила зон створені на основі *Pathfinding System* з гри *Tannhäuser*, розробленої Вільямом Гросселіном і Дідьє Полі й виданої *Fantasy Flight Games*.

Автори колоди Клепальниці Розі: Чет Дудік і Чарльз Пітерс

Авторка колоди Джона Генрі: Джессі Г. Гарчак

Автор колоди Джорджа Вашингтона: Майкл Коццоліно

Автор колоди Ваєтта Ерпа: Джастін Д. Джейкобсон, Ноа Коен і Роб Давіо

Відновлення гри: Ноа Коен, Роб Давіо, Джастін Д. Джейкобсон і Браян Нефф

Графічний дизайн: Джейсон Тейлор, Ліндсі Давіо, Іен Рід, Жасмін Радью та Джейсон Д. Кінгслі

Ілюстрації обкладинки та карт: The Brave Union

Ілюстрації поля: Гезер Воґан

Управління проектом: Браян Нефф

Маркетинг: Сюзанна Шелдон і Бет Еріксон

Консультантка з культури: Джейд Р. Роджерс, історикиня, директорка з інформаційних технологій The House of Afros, Capes & Curls, afroscapescurls.com.

Дякуємо всім, хто допомагав тестувати гру! Ви всі чудові люди. Серйозно.

©2026 Restoration Games, LLC. Далі подано торгові марки Restoration Games, LLC: Restoration Games, логотип Restoration Games, Unmatched, логотип Unmatched, расло «У битві немає рівних» і всі пов'язані торгові марки. Restoration Games, LLC розташовується за адресою: 12717 W SUNRISE BLVD, #244, Sunrise, FL 33323.

www.restorationgames.com

©2026 IELLO SAS для українського видання. Права на видання в цій країні та цією мовою належать IELLO. IELLO — 9, avenue des Erables, lot 341 — 54180 Heillecourt, Франція. iellogames.com

Українське видання ©2026 Geekach LLC — www.geekach.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™

