

UNMATCHED™

ПРИГОДИ

TEENAGE MUTANT NINJA

TURTLES®

ДАРРЕН РЕКНЕР  
ДЖЕЙСОН ГАГЕР

ПРАВИЛА ПРИГОД



RESTORATION  
GAMES™



# КОМПОНЕНТИ

**2** ФІГУРКИ ЛИХОДІВ



**1** КУБИК ТОТАЛЬНОЇ РУЙНАЦІЇ



**20** КАРТ ДІЙ ЛИХОДІВ



**2** ЛІЧИЛЬНИКИ ЗДОРОВ'Я ЛИХОДІВ



**6** ЛІЧИЛЬНИКІВ ЗДОРОВ'Я ПОСПАК



**47** КАРТ ДІЙ ПОСПАК



**6** ЖЕТОНІВ ПОСПАК



**5** ПЛИТОК ОКРУГІВ



**24** ЖЕТОНИ ВОЯКІВ ФУТ



**8** КАРТ ПАСТОК ТЕХНОДРОМУ



**4** МАРКЕРИ ВИМІРУ X



**3** ЖЕТОНИ МАШИН АПОКАЛІПСИСА



**8** ЖЕТОНІВ МИШОЛОВІВ



**8** ЖЕТОНІВ ЩУРІВ



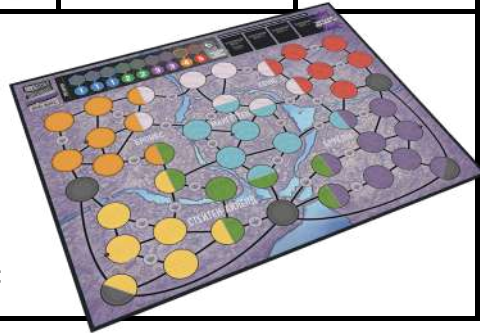
**14** КАРТ ІНІЦІАТИВИ



**17** КАРТ СОЮЗНИКІВ І ПІДРУЧНИХ



**1** ДВОСТОРОННЯ ІГРОВА МАПА



**4** МАРКЕРИ ПОРЯДКУ ХОДІВ



**1** МАРКЕР ЗАГРОЗИ



## ШРЕДДЕР

- ▷ 10 карт дій
- ▷ 2 карти ініціативи
- ▷ 1 фігурка Шреддера
- ▷ 1 лічильник здоров'я
- ▷ 5 плиток округів
- ▷ 24 жетони вояків Фут

## КРЕНГ

- ▷ 10 карт дій
- ▷ 2 карти ініціативи
- ▷ 1 фігурка Кренга
- ▷ 1 лічильник здоров'я
- ▷ 1 кубик тотальної руйнації
- ▷ 8 карт пасток технодрому
- ▷ 4 маркери виміру X
- ▷ 3 жетони машин Апокаліпсиса

## ПОСПАКИ (6)

- ▷ 42 карти дій (по 7 для кожного)
- ▷ 5 карт люті (Слеш)
- ▷ 6 карт ініціативи
- ▷ 6 жетонів посіпак
- ▷ 6 лічильників здоров'я
- ▷ 8 жетонів щурів (Щурячий король)
- ▷ 8 жетонів мишоловів (Бакстер Стокман)

Хай звідки з'являється загроза — з іншого виміру чи з сусідньої вулиці — черепашки готові прийти на допомогу!

У грі «*Unmatched. Підлітки-мутанти черепашки-ніндзя*» ви станете героями в панцирях, які воюють зі Шреддером, Кренгом і бандою лиходіїв-зловмисників. Ми розраховуємо на вас!



## ОГЛЯД

«*Unmatched. Підлітки-мутанти черепашки-ніндзя*» — це кооперативна гра, у якій ви по-новому використаєте основні правила та героїв з різних наборів *Unmatched*.

За цими кооперативними правилами щонайбільше четверо героїв спільно докладатимуть зусиль, щоб перемогти лиходія, яким керує сама гра. Ви можете використовувати героїв із цього набору або комбінувати їх із героями з інших наборів. (Можете навіть використовувати героїв із цього набору у звичайних партіях у *Unmatched*!)

Цей набір містить двох лиходіїв: Шреддера та Кренга, кожен з яких має своє завдання у грі. Щоразу коли лиходій виконає своє завдання, героям стає все важче. Водночас посіпаки лиходія загрожують героям своїми атаками. Якщо лиходій виконає своє завдання певну кількість разів, герої програють.

«*Unmatched. Пригоди*» — це кооперативна гра, тож гравцям варто обговорювати свої карти на руках, координувати ходи й розробляти спільну стратегію. Якщо гравці бажають, вони можуть грати з відкритими картами.



## БАЗОВІ ПРАВИЛА

Якщо в цих правилах не зазначено інакше, то всі правила базової гри *Unmatched* залишаються незмінними. Якщо ви не знайомі з ними, то прочитайте їх, щоб дізнатися, як грати в змагальну версію *Unmatched*.

# ПРИГОТУВАННЯ

## 1. Виберіть **лиходія** і підготуйте його до гри:

- ▷ Покладіть ігрову мапу тією стороною догори, що відповідає вибраному лиходію.
- ▷ Покладіть маркер загрози на першу поділку треку загрози.
- ▷ Перетасуйте колоду дій лиходія.
- ▷ Розмістіть фігурку лиходія в початковій комірці **5**.
- ▷ Встановіть на лічильнику здоров'я лиходія початкове значення, указане в секції «Особливі приготування», відповідно до кількості гравців.
- ▷ Створіть запас будь-яких жетонів чи карт, зазначених в «Особливих приготуваннях».
- ▷ Виконайте всі додаткові кроки, зазначені в «Особливих приготуваннях».

## 2. Виберіть кількість **посіпак**, що дорівнює кількості гравців. Ви можете вибрати їх навмання за допомогою карт ініціативи або порадитися й вибрати конкретних посіпак. Підготуйте кожного посіпаку до гри:

- ▷ Перетасуйте колоду дій посіпаки.
- ▷ Покладіть жетон посіпаки в будь-яку порожню комірку, суміжну з лиходієм.
- ▷ Встановіть «**10**» на лічильнику здоров'я посіпаки.
- ▷ Виконайте всі додаткові кроки, зазначені в «Особливих приготуваннях посіпак» (див. наступну сторінку).

## 3. Кожен гравець вибирає **героя**, розміщує його в будь-якій порожній початковій комірці та виконує приготування за правилами базової гри.

## 4. Кожен гравець бере **маркер порядку ходів**, що відповідає номеру початкової комірки (1–4) свого героя.

## 5. Візьміть **карти ініціативи** для вибраного лиходія, посіпак, маркери порядку ходів, а також будь-які особливі карти ініціативи, зазначені в «Особливих приготуваннях» лиходія або посіпак. Перетасуйте ці карти разом, щоб створити колоду ініціативи. Покладіть цю колоду біля ігрової мапи.



04

## ОСОБЛИВІ ПРИГОТУВАННЯ ШРЕДДЕР

**ПОЧАТКОВЕ  
ЗДОРОВ'Я:**

1Г	2Г	3Г	4Г
14	21	28	35

**ЗАПАС:**

▷ 24 жетони вояків Фут

**КАРТИ**

▷ 1 карта ходу Шреддера

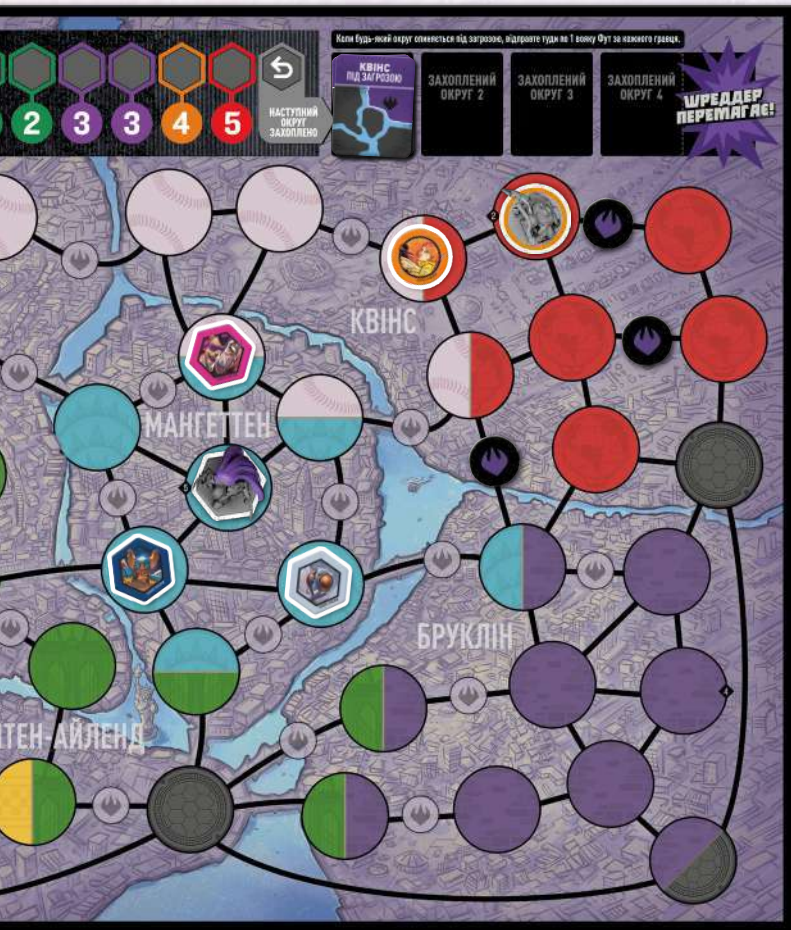
**ІНІЦІАТИВИ:**

▷ 1 карта «На вулиці!»

### ДОДАТКОВІ КРОКИ:

- ▷ Перетасуйте разом 5 плиток округів стороною «ПІД ЗАГРОЗОЮ» догори. Покладіть їх стосом на першу поділку треку захоплених округів.
- ▷ Розмістіть кількість вояків Фут, рівну кількості гравців, у тому окрузі на мапі, який відповідає плитці на верху стосу. Розмістіть кожен жетон фіолетовою стороною догори в окремій комірці вояка Фут у цьому окрузі.





## ОСОБЛИВІ ПРИГОТУВАННЯ ПОСПАКИ

- ▷ **БАКСТЕР СТОКМАН.** Створіть запас із 8 жетонів мишоловів.
- ▷ **ЩУРЯЧИЙ КОРОЛЬ.** Створіть запас із 8 жетонів щурів.
- ▷ **СЛЕШ.** Вилучіть всі 5 карт люті з колоди карт дій Слеша й покладіть їх неподалік стосом горлиць.

05

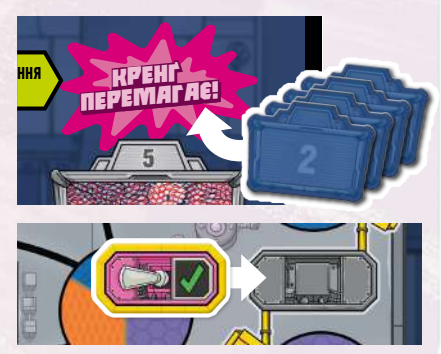


**Ви можете зробити гру складнішою, додавши карти союзників і підручних. Докладніше на с. 19.**

## ОСОБЛИВІ ПРИГОТУВАННЯ КРЕНГ

ПОЧАТКОВЕ ЗДОРОВ'Я:	1Г	2Г	3Г	4Г
	14	21	28	35
ЗАПАС:	▷ 1 кубик тотальної руйнації			
	▷ 8 карт пасток технодрому			
	▷ 4 маркери виміру X			
КАРТИ ІНІЦІАТИВИ:	▷ 1 карта ходу Кренга			
	▷ 1 карта пастки технодрому			

- ДОДАТКОВІ КРОКИ:**
- ▷ Маркери виміру X складіть стосом в порядку зростання і покладіть поверх напису «Кренг перемагає!».
  - ▷ Покладіть три жетони машин Апокаліпсиса у відповідні комірки **АКТИВНО** стороною догори.



# ПЕРЕБІГ ГРИ

ВАЖЛИВО

Якщо ви вже грали в «Unmatched. Пригоди», можете перейти до особливих правил для цього набору на с. 14.

## БІЙЦІ ГРАВЦІВ І БІЙЦІ ВОРОГА

У грі «Unmatched. Пригоди» героїв і помічників, якими керують гравці, називають **бійцями гравців**, а ворожих бійців, якими керує гра, називають **бійцями ворога**.

Головного ворога називають **лиходієм**, а всіх інших бійців ворога — **посіпаками**.  
Докладніше про ворогів на с. 8.

## КОЛОДА ІНІЦІАТИВИ

06

У кожному раунді гравці та вороги по чергово виконують ходи згідно з **колодою ініціативи**. На початку кожного ходу ви відкриваєте верхню карту колоди ініціативи й визначаєте, якому гравцеві або ворогові вона належить.

Деякі карти ініціативи мають ефекти, які застосовують відразу після відкриття карти, а інші мають ефекти, які застосовують лише наприкінці раунду. Завжди виконуйте текст указівки **НЕГАЙНО**, якщо така є. Зазвичай вказівка стосується того гравця або ворога, який виконує хід.

Розігравши текст указівки **НЕГАЙНО** карти ініціативи, візьміть наступну карту ініціативи й покладіть її праворуч від попередньої. Протягом раунду утворюється ряд відкритих карт, який називають **рядом ініціативи**.



ВАЖЛИВО

Коли гравець або ворог гине, вилучайте відповідну карту ініціативи з гри. Якщо вона в ряді ініціативи, відразу вилучіть її. Інакше вилучіть її з гри під час наступного відкриття, а потім відразу відкрийте наступну карту.



## ХОДИ ГРАВЦІВ

Гравці виконують ходи як завжди, вибираючи 2 дії з наведених: маневр, виверт й атака.

Бійці ворога **не виконують** 2 дій у свій хід. Натомість кожен ворог намагається атакувати бійця гравця **один раз** за правилами, наведеними на с. 9.

**ВАЖЛИВО** Унаслідок деяких ефектів карта ініціативи ворога може опинитися під низом колоди ініціативи. Отже, цей ворог отримає ще один хід у поточному раунді. Якщо це відбувається під час останнього ходу раунду, ворог негайно виконує додатковий хід.

## КІНЕЦЬ РАУНДУ

Після того як ви зіграєте останню карту з колоди ініціативи й усі бійці виконають свої ходи, застосуйте всі ефекти **КІНЕЦЬ РАУНДУ** (у нижній частині карт ініціативи) по одному, зліва направо. (Деякі карти не мають ефектів **КІНЕЦЬ РАУНДУ**.) Після застосування всіх ефектів перетасуйте карти ініціативи й почніть новий раунд.



## КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується, коли гравці перемагають або програють. Гравці негайно **перемагають**, якщо лиходій гине, тобто його здоров'я зменшується до 0. Гравці негайно **програють**, якщо лиходій 4 рази виконує своє завдання або **всі** бійці гравців гинуть.

Дізнайтеся більше про завдання лиходіїв на с. 14–17.

### ВИБУВАННЯ ГРАВЦЯ

Як і в грі командами, гравець вибуває лише тоді, коли всі його бійці гинуть. Інакше гравці по черзі виконують ходи тими бійцями, які в них залишилися.

Коли гравець вибуває, вилучіть його карту ініціативи з гри. Якщо вона в ряді ініціативи, вилучіть її негайно; якщо ні — вилучіть її тоді, коли вона буде відкрита. Потім, якщо залишилися інші гравці, продовжуйте гру. Ефекти ворогів не впливають на гравців, що вибули.



# ВРОГИ

## ЛИХОДІЇ ТА ПОСІПАКИ

Лиходії та посіпаки подібні до героїв і помічників, якими керують гравці. Однак ефекти, що стосуються конкретно «героїв» чи «помічників», **не впливають** на лиходіїв чи посіпак. Ефекти, що стосуються «бійців», впливають на бійців ворога як завжди.



## ВРОГ КАРТИ ДІЙ

Кожен борець ворога має свою колоду карт дій. Усі карти дій ворогів **універсальні**, тож їх можна використовувати для атаки й оборони. На відміну від звичайних універсальних карт, ці карти мають окремі значення для атаки й оборони.



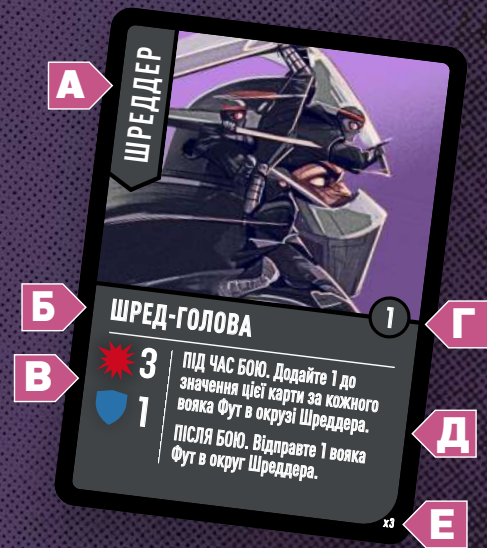
Більшість **ефектів** карт дій ворога також універсальні. Це означає, що їх застосовують, коли карту грають і для атаки, і для оборони. Однак якщо значення атаки та оборони карти розділені на дві різні секції, то кожен ефект застосовують **лише** тоді, коли ворог використовує відповідне значення.

## РУКА ВРОГА ТА СКИДАННЯ

У бійців ворога немає карт на руках. Якщо ефект дає змогу гравцеві продивитися руку ворога або будь-яку кількість карт на його руці, натомість подивіться верхню карту його колоди.

Якщо ворог змушений скинути будь-яку кількість карт (випадкових чи ні), покладіть потрібну кількість верхніх карт із його колоди в його скид.

## СТРУКТУРА КАРТИ ВРОГА



- А** ім'я ворога
- Б** назва карти
- В** значення атаки та оборони
- Г** значення ПОЛІПШЕННЯ
- Д** ефект під час розігрування (якщо є)
- Е** кількість таких самих карт у колоді



**ВАЖЛИВО**

«Надруковане значення» карти дії ворога — це значення його атаки, якщо він атакує, або значення оборони, якщо він обороняється. Якщо карта перебуває на «руці» ворога або в його колоді, надруковане значення — це значення атаки.

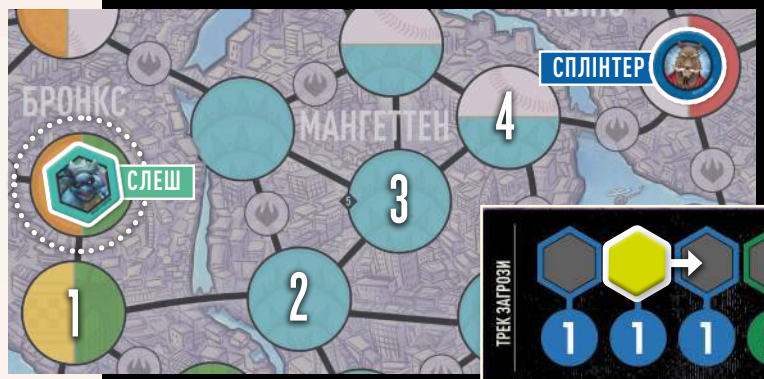
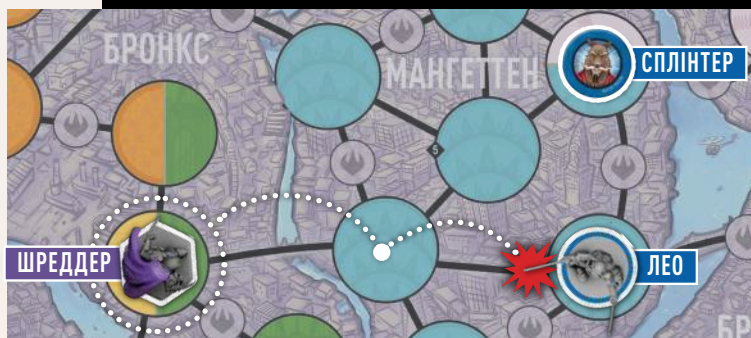
# ВРОГОГ ХОДИ

Щоб розіграти хід бійця ворога, спершу виконайте кроки, наведені праворуч, щоб визначити, якого бійця гравця (героя чи помічника) атакуватиме ворог. Визначивши ціль, ворог **переміщується** до неї (якщо треба), а потім проводить **одну атаку**. Докладніше про розігрування атак ворога див. на наступній сторінці.

**ВАЖЛИВО** Ворог ніколи не атакує двічі за один хід, навіть якщо він починає хід у суміжній із ціллю комірці.

## ВИБІР ЦІЛІ

- 1. СУМІЖНА ЦІЛЬ.** Якщо боєць ворога перебуває в комірці, суміжній з одним бійцем гравця, то він атакує цього бійця. Якщо ворог суміжний з кількома бійцями гравців, то гравці вирішують, кого з них атакуватиме ворог.
- 2. НАЙБЛИЖЧА ЦІЛЬ.** Якщо в суміжних із бійцем ворога комірках немає жодного з бійців гравців, перевірте, чи може він переміститися в комірку, суміжну з найближчим бійцем гравця, не перевищуючи **дальності переміщення**, зазначеної на його карті ініціативи (див. наступну сторінку). Якщо це можливо, то боєць ворога переміщується в комірку, суміжну з цим бійцем, й атакує його. Якщо є кілька найближчих бійців, то гравці вирішують, кого з них атакуватиме ворог.
- 3. НЕМАЄ ЦІЛІ.** Якщо боєць ворога не може дістатися до комірки, суміжної з будь-яким бійцем гравців, то ворог **не переміщується і не атакує**. Натомість просуньте маркер на **треку загрози** на 1 поділку вперед (див. с. 12).



## ПРИКЛАДИ ВИБОРУ ЦІЛІ

**ПРИКЛАД 1.** На початку свого ходу Шреддер перебуває в комірці, суміжній з Леонардо та Сплінтером. Гравці вирішують, що Шреддер атакуватиме Сплінтера.

**ПРИКЛАД 2.** Шреддер не суміжний із жодним з бійців гравців, тому шукає найближчу ціль. Дальність переміщення Шреддера — 3 комірки. Він може переміститися на 1 комірку, щоб атакувати Леонардо, або на 2 комірки, щоб атакувати Сплінтера. Леонардо розташований ближче, тому Шреддер переміщується й атакує Леонардо.

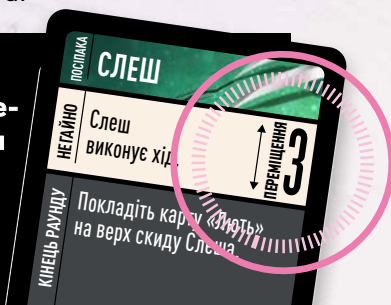
**ПРИКЛАД 3.** Слеш не суміжний із жодним з бійців гравців, тому шукає найближчу ціль. Дальність переміщення Шреддера — 3, але щоб атакувати найближчого бійця гравців, йому треба переміститися на 4 комірки. Отже, Шреддер не переміщується і не атакує, а натомість просуває маркер загрози на 1 поділку вперед.

# ВРОГО ПЕРЕМІЩЕННЯ

На карті ініціативи кожного бійця ворога вказана його **дальність переміщення** (зазвичай 3 комірки). Це максимальна відстань, на яку він може переміститися, щоб у свій хід атакувати бійця гравця.

Бійці ворога можуть переміщуватися через комірки, зайняті іншими бійцями ворога, але не через комірки бійців гравців. Також вони повинні закінчувати переміщення в порожній комірці. Ворог завжди рухається до своєї цілі найкоротшим маршрутом. Якщо є кілька найкоротших маршрутів, гравці самі вибирають маршрут для ворога.

**ПРИКЛАД.**  
У свій хід Слеш переміститься максимум на 3 комірки, щоб опинитися в комірці, суміжній з бійцем гравця.



# РОЗМІЩЕННЯ ТА ОБМІН МІСЦЯМИ

Унаслідок деяких ефектів ви розміщуєте бійця ворога в певній комірці або міняєте його місцями з іншим бійцем. Ці ефекти не залежать від дальності переміщення, і коли їх застосовують, ворог не входить ні в які інші комірки, крім комірки призначення, і не переміщується через них (як і боєць, з яким він міняється місцями).

Якщо є кілька комірок, де можна розмістити бійця ворога, або кілька бійців, з якими він може помінятися місцями, то вибір за гравцями. Якщо всі комірки, де можна розмістити бійця ворога, зайняті, то він залишається у своїй поточній комірці та, якщо це можливо, застосовує решту умов ефекту.

# ВРОГО БІЙ

Коли боєць ворога розіграє бій як нападник або оборонець, він завжди грає верхню карту своєї колоди долілиць. Гравець вибирає карту для свого бійця і кладе її долілиць як завжди. Коли обидві карти будуть зіграні, переверніть їх й розіграйте бій за звичайними правилами.

Ворог використовує значення атаки на своїй карті, якщо він атакує, або значення оборони, якщо він обороняється. Якщо карта ворога має ефект **лише для атаки** або **лише для оборони**, застосовуйте його тільки тоді, якщо ворог атакує або обороняється відповідно. Якщо карта має **універсальний** ефект, застосовуйте його в будь-якому випадку.

Після завершення бою скиньте обидві карти як завжди, поклавши карту ворога в його скид.

# ПОРАНЕННЯ ВРОГА

Коли ворог зазнає поранень, зменшуйте його значення здоров'я на лічильнику здоров'я. Коли у бійця ворога не залишається очок здоров'я, він гине. Вилучіть з гри його фігурку або жетон, лічильник здоров'я і всі його карти. (Якщо в ряді є карта ініціативи ворога, вилучіть її негайно; якщо ні — вилучіть її тоді, коли вона буде відкрита.)

**ПРИКЛАД.** Шреддер атакує Лео й грає верхню карту своєї колоди долілиць. Лео вирішує зіграти карту оборони. Обидві карти відкривають. Значення атаки Шреддера дорівнює 4, а значення оборони Лео — 3. Отже, Лео зазнає 1 бойового поранення. Обидва бійці розіграють свої ефекти ПІСЛЯ БОЮ.





# ВРОГ ЖЕТОНИ ВМІНЬ

Деякі вороги розміщують жетони вмінь на полі бою за допомогою карт дій або інших ефектів. В особливих правилах для кожного ворога (с. 14–18) детально описано, як вони розміщують жетони та ефекти цих жетонів.

Загалом у кожен комірку можна покласти **один жетон умінь кожного типу**. Якщо ворог повинен розмістити жетон у комірці, а там уже є жетон, то нічого не відбувається. Якщо є кілька доступних комірок, де ворог може розмістити жетон, то гравці самі вибирають комірку. Якщо ворог повинен розмістити жетон у комірці, а в його запасі більше немає жетонів, то нічого не відбувається.

Жетони вмінь **не вважають** бійцями. Їх не можна атакувати. Ефекти, що стосуються «бійців» чи «посіпак», на них не впливають. Ці жетони можна вилучити **тільки** за особливими правилами ворога (якщо такі є).

**ВАЖЛИВО** Якщо особливі правила ворога суперечать будь-якому з цих загальних правил, пріоритет віддають особливим правилам.

## КАРТИ ХИТРОЩІВ

Кожен борець ворога має карту хитрощів у своїй колоді карт дій. Щоразу коли ця карта опиняється в скиді ворога, затасуйте його скид (разом з картою хитрощів) назад у колоду.

Ви завжди застосовуєте ефект перетасування, спричинений картою ворога «Хитрощі», навіть якщо карта хитрощів опиняється в скиді ворога під час застосування іншого ефекту. Ефект перетасування не можна скасувати або уникнути його.

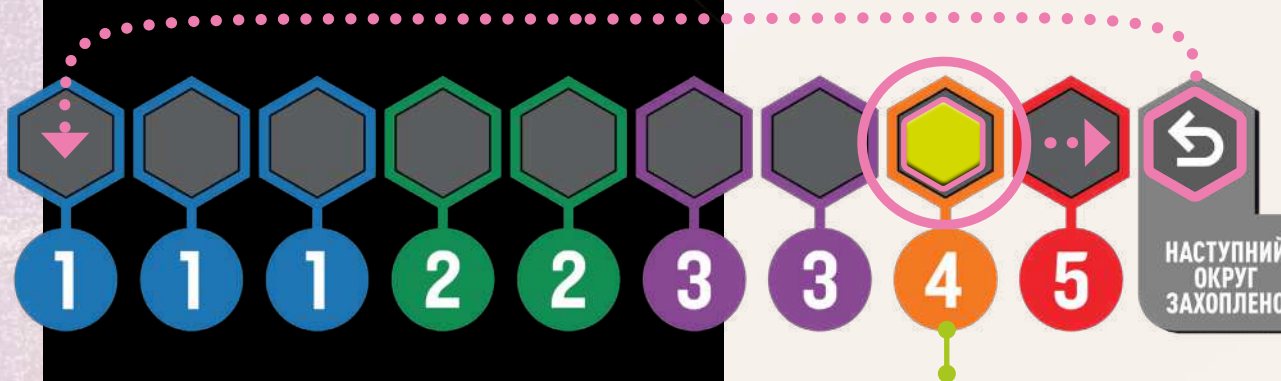
Якщо ефект активують під час бою, негайно перетасуйте колоду ворога, але не затасуйте в колоду карту, яку ворог використовує в бою. Після завершення бою цю карту скидають, і вона формує новий скид.



# ТРЕК ЗАГРОЗИ



12



**ПРИКЛАД** ▲ Наприкінці раунду лиходій просуває маркер загрози на 4 поділки вперед. Перемістившись на 2 поділки, маркер досягає кінця треку загрози, і лиходій виконує своє завдання. Шреддер виконав своє завдання вперше, тому маркер повертається на початок треку, і гра продовжується.

## ПРОСУВАННЯ МАРКЕРА ЗАГРОЗИ

Кожен лиходій має на ігровій мапі трек загрози, що показує, наскільки він наблизився до виконання свого завдання. Наприкінці кожного раунду лиходій просуває маркер загрози, як описано на його **карті ініціативи**.

Інші ефекти також можуть просувати маркер загрози протягом раунду (наприклад, коли ворог намагається атакувати, але не може дістатися до цілі). Просуваючи маркер загрози, завжди рахуйте поділки по одній, незалежно від значень під треком.

## ЗАВДАННЯ ЛИХОДІЯ

Коли маркер загрози досягає кінця треку загрози, лиходій виконує своє завдання. Ігноруйте будь-які додаткові поділки треку, на які міг би переміститися маркер загрози. негайно застосуйте ефект виконаного завдання, як описано в особливих правилах лиходія. Потім, якщо на цьому гра не закінчиться, поверніть маркер загрози на першу поділку треку.

## РІВЕНЬ ЗАГРОЗИ

Рівень загрози — це число, яке показує, наскільки близький лиходій до виконання свого завдання. Для більшості лиходіїв рівень загрози — це число, надруковане безпосередньо під поділкою, на якій розміщується маркер загрози. (Виняток — Кренг; див. с. 17.)

# ІНШІ БІЙЦІ UNMATCHED

Гра «Unmatched. Підлітки-мутанти черепашки-ніндзя» сумісна з героями з інших наборів Unmatched. Карти з інших наборів додаватимуть різноманітності кожній партії.

## ВИБІР СУПЕРНИКА

Ви трактуєте ворога так, ніби за нього грає суперник. Наприклад, карта «Каверза», яка скасовує всі ефекти карти **суперника**, скасовує ефекти карти ворога. Однак ворогів **не можна вибирати** за допомогою будь-якого ефекту. Ігноруйте будь-який ефект, що містить текст «виберіть суперника».

## РІШЕННЯ ВОРОГІВ

Вороги не можуть ухвалювати рішення, тому не роблять цього. Якщо текст ефекту каже, що ворог **може** щось зробити, то він цього не робить. Якщо ефект дає йому змогу зробити щось **до певної кількості** разів, він робить це **0** разів. Якщо ефект дає змогу ворогові зайняти одну з кількох можливих комірок, гравці вирішують, де його розмістити. Якщо будь-який ефект вимагає від ворога вибрати між двома або більше варіантами, він не робить цього, тому ефект ігнорують.

## НАДРУКОВАНЕ ЗНАЧЕННЯ

Надруковане значення карти в колоді або на руці ворога — це значення атаки. У бою використовуйте значення атаки, якщо ворог атакує, і значення оборони, якщо він обороняється.

## МАЛІ БІЙЦІ

Вороги не атакують малих бійців. Вони також ігнорують їх під час визначення своєї цілі.

## УЗЯТТЯ КАРТ

Якщо внаслідок ефекту ворог повинен узяти певну кількість карт, затасуйте вказану кількість карт з верху його скиду назад у його колоду.

Якщо карт замало, затасуйте в колоду весь скид.

Вороги не можуть виснажитися.

## ПОВЕРНЕННЯ КАРТИ НА РУКУ

Якщо внаслідок ефекту треба повернути карту саме на руку суперника, покладіть цю карту на верх його колоди.

## ПРАВИЛА НАБОРУ

Щоб дізнатися більше про героїв цього набору, прочитайте їхню книжку правил.



13

## ХОЧЕТЕ ПОЗМАГАТИСЯ?

Ви можете використовувати героїв з цього набору, щоб грати в стандартну версію Unmatched. Ви навіть можете грати на полях битв із цього набору.

Якщо ви граєте на полі бою «Нью-Йорк», не розміщуйте жетони вояків Фут й ігноруйте всі комірки вояків Фут. Якщо ви граєте на полі бою «Технодром», не розміщуйте маркери виміру X або жетони машин Апокаліпсиса.



# ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА ШРЕДДЕР

## ЗАВДАННЯ: ПІДКОРИТИ НЬЮ-ЙОРК

14

Шреддер напав на Нью-Йорк зі своїм легіоном вояків клану Фут! Він планує підкорити кожен округ, один за іншим.

Наприкінці кожного раунду завдяки карті ініціативи Шреддер просуває маркер загрози на 1 поділку вперед, а також на 1 додаткову поділку за кожен **округ** на мапі, де він має принаймні один жетон **вояка Фут**.

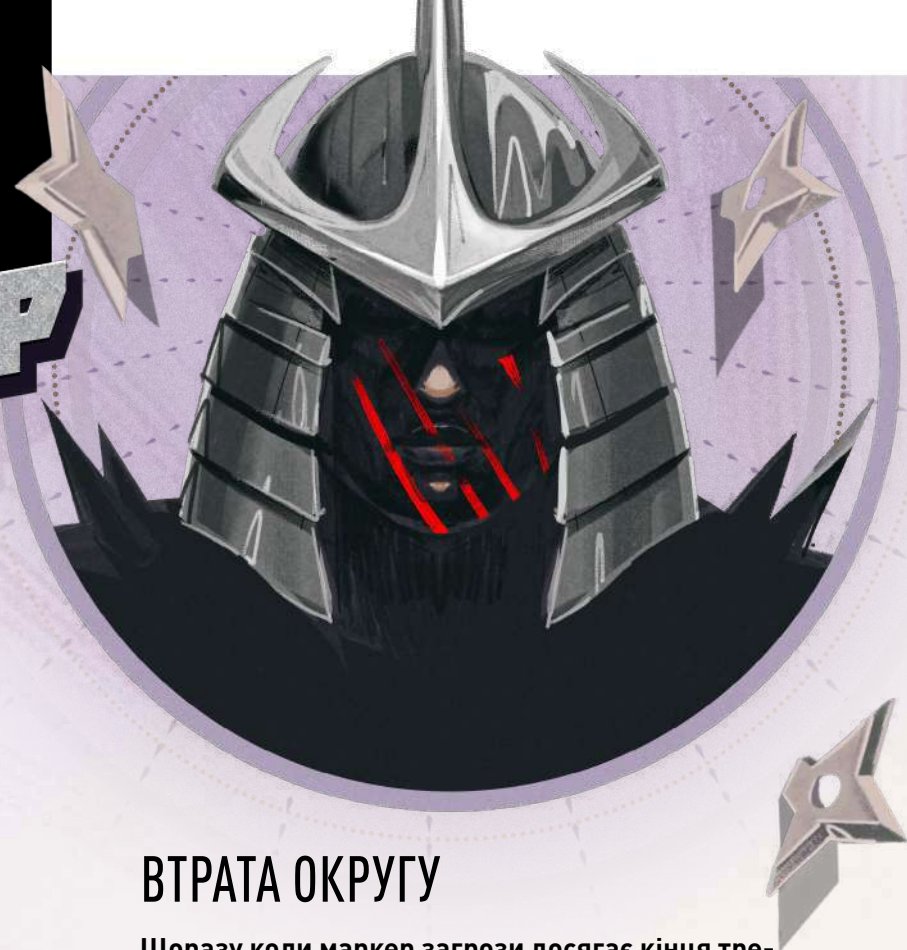
Щоразу коли маркер загрози досягає кінця треку загрози, Шреддер виконує своє завдання: округ, що перебуває **ПІД ЗАГРОЗОЮ**, переходить під його контроль. Якщо Шреддер захопить будь-які чотири округи, то здобуде контроль над містом, а герої програють.

## П'ЯТЬ ОКРУГІВ

Нью-Йорк ділиться на п'ять округів. Стос плиток округів у крайній лівій комірці ігрової мапи показує, який округ зараз перебуває **ПІД ЗАГРОЗОЮ**. Після того як плитку округу перевернуть стороною **ЗАХОПЛЕНО** догори, то вона так і лежатиме до кінця гри.

**ВАЖЛИВО**

Округи — це **не** те саме, що зони; їх використовують лише для ефектів Шреддера.



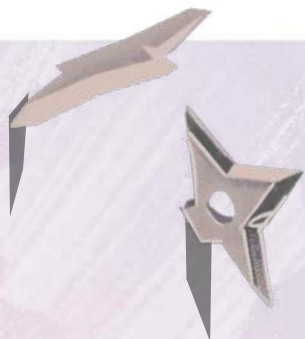
## ВТРАТА ОКРУГУ

Щоразу коли маркер загрози досягає кінця треку, негайно виконайте такі кроки:

1. Посуньте стос плиток округів на 1 поділку праворуч. Переверніть верхню плитку стороною **ЗАХОПЛЕНО** догори й покладіть її на попередню поділку.
2. Переверніть усі жетони вояків Фут у захопленому окрузі зі сторони **«у патрулі»** на сторону **«в укритті»**.
3. Відправте стільки вояків Фут стороною **«у патрулі»**, скільки є гравців, в округ, який зараз перебуває **ПІД ЗАГРОЗОЮ** (на верху стосу).



# ФУТ ВОЯКИ



24 жетони вояків Фут лиходія Шреддера символізують його безмозку армію. Вояки Фут завжди займають **комірки вояків Фут** на шляхах між звичайними комірками на полі бою. У кожній такій комірці може бути лише **один** вояк. Вояки Фут мають різні ефекти залежно від того, якою стороною догори вони лежать — **«у патрулі»** чи **«в укритті»** (див. праворуч).

**ВАЖЛИВО** Комірки вояків не вважають звичайними «комірками» на мапі. Бійці гравців і ворога можуть переміщуватися через них, але ніколи не зможуть зупинитися в них.



**У ПАТРУЛІ.** Вояки Фут у незахопленому окрузі завжди перебувають у патрулі.

Вояки в патрулі не мають власних ефектів. Їх можна вилучити за допомогою дій маневрів. Див. розділ «Вилучення вояків Фут» нижче.

**В УКРИТТІ.** Вояки Фут у захопленому окрузі завжди перебувають в укритті.

Коли боєць будь-якого гравця переміщується через вояка в укритті, то цей боєць зазнає 1 поранення. Це відбувається, навіть якщо переміщення було спричинене будь-яким ефектом. Цих вояків Фут не можна вилучити ніякими способами.

## ВІДПРАВЛЕННЯ ВОЯКІВ ФУТ

Коли Шреддер використовує ефект для **відправлення** 1 або більше вояків Фут в округ, візьміть відповідну кількість жетонів з його запасу і розмістіть їх у вказаному окрузі. Якщо округ незахоплений, розмістіть їх стороною **«у патрулі»** догори. Якщо ж округ захоплений, розмістіть їх стороною **«в укритті»** догори. Якщо ефект не вказує, де розмістити їх в межах округу, гравці самі вибирають, у яких порожніх комірках вояків Фут їх розмістити.

Якщо всі комірки вояків Фут у певному окрузі вже зайняті, а вам треба відправити туди ще вояків, відправте їх в округ з наступним більшим номером **початкової комірки**. Якщо цей округ також заповнений, перейдіть до наступного з більшим номером і так далі, поки не розмістите всіх вояків Фут. (Якщо Мангеттен заповнений, продовжуйте в Стейтен-Айленді).

## ВИЛУЧЕННЯ ВОЯКІВ ФУТ

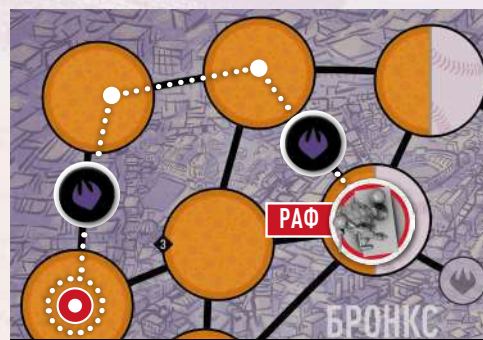
Коли гравець виконує дію **маневру**, то може вибрати одного зі своїх бійців, щоб вилучити вояків Фут. Щоразу коли вибраний боєць переміщується через вояка Фут у **патрулі**, ви вилучаєте вояка Фут у запас. (Для цього не треба скидати ніяких карт).

Ви можете вилучити вояків Фут лише **одним** з ваших бійців щоразу, коли виконуєте маневр. Вояків Фут можна вилучити лише за допомогою дій маневрів, а не інших ефектів переміщення. Можна вилучити лише вояків Фут у патрулі, але ніколи тих, які в укритті.

**ВАЖЛИВО** Вояки Фут — це не бійці, вони не можуть атакувати або бути атакованими. Вояки Фут дотримуються правил використання жетонів умінь ворога, описаних на с. 11.



**ПРИКЛАД.** Шреддер відправляє трьох вояків Фут у патруль у Бронкс. Гравці самі вибирають, у яких комірках вояків Фут розмістити жетони.



**ПРИКЛАД.** У свій хід Раф виконує маневр і поліпшує переміщення на 1, щоб переміститися на 3 комірки й вилучити двох вояків Фут.

# ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА КРЕНГ

## ЗАВДАННЯ: НАШЕСТЯ З ВИМІРУ X

Кренг використовує свої машини Апокаліпсиса, щоб затягнути наш світ у вимір X. Він заваляв поле бою пастками, щоб завадити втручанням черепашок.

Наприкінці кожного раунду завдяки карті ініціативи Кренг просуває маркер загрози на 1 поділку вперед, а також на 1 додаткову поділку за кожну з його **активних** машин Апокаліпсиса.

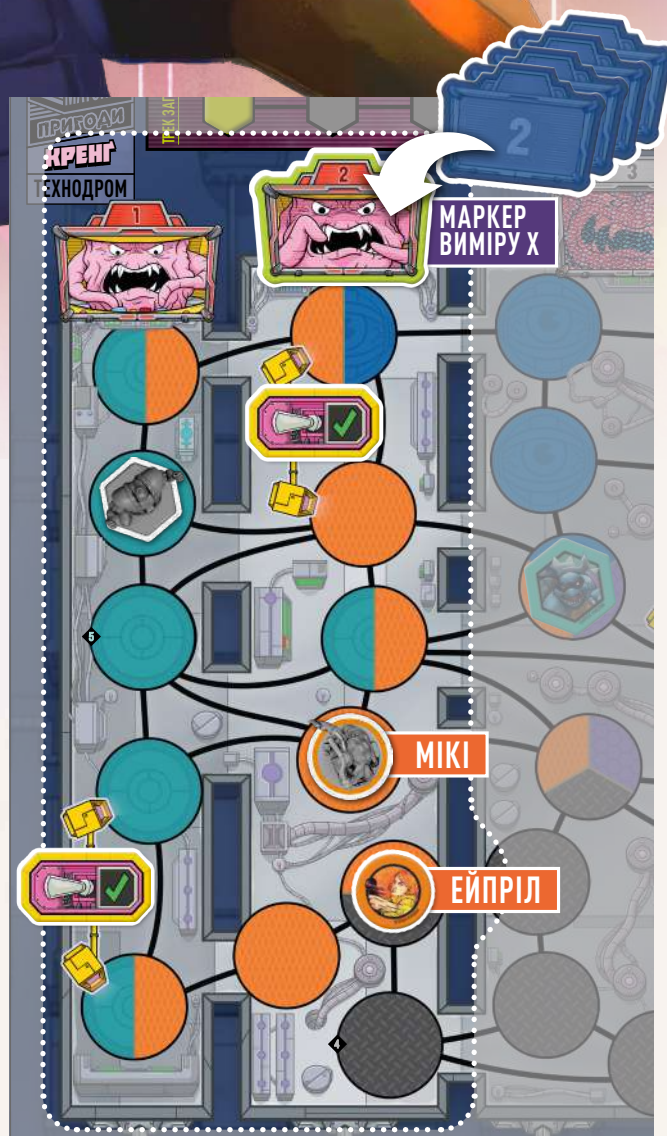
Щоразу коли Кренг просуває маркер у кінець треку загрози, **кордон виміру X** просувається глибше в наш світ. Якщо вимір X розшириться чотири рази, то наш світ буде повністю знищений, а герої програють.

## КОРДОН МІЖ СВІТАМИ

Маркери виміру X показують, наскільки далеко розширився вимір X. Щоразу коли Кренг виконує завдання, розміщуйте верхній маркер виміру X у наступній пронумерованій комірці.

Усі комірки в зоні **під** маркерами опиняються у вимірі X. Зони **праворуч** від маркерів перебувають у нашому світі.

Бійці гравців і ворога можуть вільно переміщуватися у вимір X і покидати його. Бійці гравців не отримують штрафів за перебування в межах виміру X, але деякі ефекти карт дій Кренга й карти пасток мають сильніший вплив на цілі в межах виміру X.



### ПРИКЛАД

Кренг уперше виконав своє завдання, тому покладіть горілиць другий маркер виміру X на екран 2. Мікі та Ейпріл тепер у вимірі X!

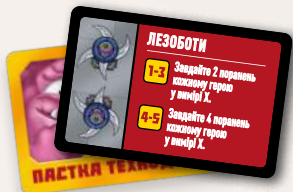


# АПОКАЛІПСИС МАШИНИ

Кожна з трьох машин Апокаліпсиса Кренґа починає гру активною стороною догори, позначеною зеленою пташкою. Щоб **деактивувати** машину (перевернути її неактивною стороною догори), ви повинні завершити дію **маневру** одним з ваших бійців у комірці, суміжній з машиною, а потім скинути 1 карту дії з руки.

Під час кожної дії маневру можна деактивувати лише **одну** машину. Боець повинен бути в суміжній з машиною комірці після того, як ви завершите переміщувати всіх своїх бійців (хоча не обов'язково, щоб це був той самий боець, якого ви переміщували). Ви можете деактивувати машину лише за допомогою дії маневру, а не інших ефектів переміщення.

**ВАЖЛИВО** Жовті дроти, приєднані до кожної машини Апокаліпсиса, показують, які комірки суміжні з кожною машиною Апокаліпсиса. Це не шляхи, і бійці не можуть переміщуватися ними чи атакувати через них.



# ТЕХНОДРОМ ПАСТКИ

Після відкриття карти ініціативи «Пастка Технодрому» Кренґ активує одну зі своїх пасток. Відкрийте верхню карту колоди пасток Технодрому, потім киньте кубик тотальної руйнації й застосуйте відповідний ефект із карти. Результат кидка **X** означає, що пастка несправна, тому ефект не застосовують.

Розігравши пастку, покладіть карту горілиць у скид біля колоди пасток. Якщо в колоді більше немає карт, перетасуйте скид, щоб створити нову колоду.

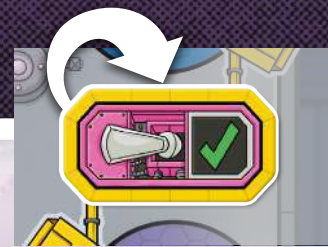


## РІВЕНЬ ЗАГРОЗИ

На треку загроз Кренґа немає чисел. Поточний рівень загрози визначається коміркою з найбільшим номером, у якій є маркер виміру X.

## РЕАКТИВАЦІЯ МАШИН

Коли ви застосовуєте ефект **КІНЕЦЬ РАУНДУ** з карти ініціативи Кренґа й водночас принаймні одна машина Апокаліпсиса неактивна, киньте кубик тотальної руйнації. Якщо результат кидка 3-5, то Кренґ активує крайню ліву неактивну машину на полі бою (перевертаючи її активною стороною догори).



## ПЕРЕКИДАННЯ

Щоразу коли Кренґ кидає кубик тотальної руйнації, перед застосуванням його ефекту будь-який гравець може скинути 1 карту дії з руки, щоб перекинути кубик. Гравці можуть зробити це кілька разів перед застосуванням ефекту.



# ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА ПОСІПАКИ

## БІБОП І РОКСТЕДІ

Цей класичний дует вважають одним бійцем. Вони становлять велику загрозу, коли перебувають біля лиходія, і переміщуються до нього, коли опиняються задалеко.



## БАКСТЕР СТОКМАН

Бакстер і його роботи-мишолови змушують гравців скидати карти зі своїх колод. Бакстер має лише

одну атаку, сила якої збільшується з кількістю карт у скиді його цілі.



## ЖЕТОНИ МИШОЛОВІВ

Коли боєць гравця переміщується в комірку з жетоном мишолова, цей гравець повинен скинути верхню карту своєї колоди. Це відбувається навіть за умови, що боєць не зупиняється в комірці мишолова або його туди переміщують унаслідок будь-якого ефекту.

## ВІНГНАТ

Вінгнат постійно сіє хаос на полі бою. Він багато переміщується сам і переміщує інших, заважаючи гравцям втілювати задумане.



## ШКІРОГОЛОВИЙ

Шкіроголовий виступає в ролі міні-боса, просуваючи маркер треком загрози. З ним важко впоратися, адже він скасовує ефекти та ігнорує значення на ваших картах.



## СЛЕШ

Лють Слеша зростає протягом усього бою. Наприкінці кожного раунду його карта ініціативи додає 1 карту люті з його запасу в його скид. Інші карти дій Слеша дають бонуси залежно від того, скільки карт люті лишається в його скиді.



Коли Слеш грає карту «Хитрощі», усі карти люті з його скиду затасовують у його колоду разом з іншими картами дій. Якщо Слеш зіграв карту «Лють», негайно скиньте її та зіграйте наступну карту з його колоди (повторюйте, поки не зіграєте будь-яку іншу карту, крім «Люті»).



## ЩУРЯЧИЙ КОРОЛЬ

Щурячий король викликає свою армію щурів на поле бою, щоб послабити ваших бійців і допомогти іншим ворогам завдавати сильніших ударів.

## ЖЕТОНИ ЩУРІВ

Поки боєць гравця перебуває в комірці із жетоном щура, його значення оборони зменшується на **2** (але не менше ніж 0).



# СКЛАДНІША ГРА СОЮЗНИКИ ТА ПІДРУЧНІ

Союзники та підручні — це нові персонажі, які з'являються лише в колоді ініціативи, але не на полі бою.

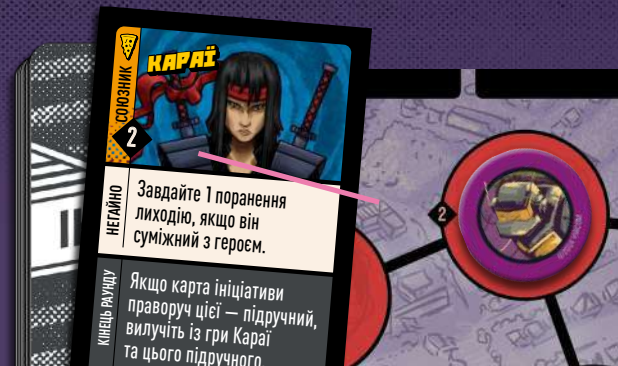
Гравці можуть наймати союзників для застосування їхніх особливих ефектів 1 раз за раунд, а лиходій — може наймати підручних, щоб створювати перепони!

## ПРИГОТУВАННЯ

Окремо перетасуйте колоди підручних і союзників та покладіть їх біля ігрової мапи. Переверніть верхню карту колоди союзників горілиць.

Створюючи колоду ініціативи, додайте долілиць 2 випадкові карти підручних (не дивлячись на них) і карту «Друзі в дивних місцях».

**ВАЖЛИВО** Якщо ви хочете складнішої гри, то можете додати ще більше підручних у початкову колоду.



## НАЙМАННЯ

Застосовуючи ефект **КІНЕЦЬ РАУНДУ** на карті ініціативи «Друзі в дивних місцях», виконайте такі кроки:

- Перевірте, чи перебуває **боєць гравця в початковій комірці** з номером, зазначеним на відкритій карті союзника. Якщо він там, додайте союзника в колоду ініціативи під час перетасування в наступному раунді.
- Якщо він не перебуває там, скиньте карту союзника й натомість додайте долілиць в колоду ініціативи карту підручного (не дивлячись на неї).
- Переверніть горілиць наступну верхню карту союзника в колоді.

Перетасовуючи колоду ініціативи для наступного раунду, додайте в неї нового союзника або підручного.

19

## ЕФЕКТИ СОЮЗНИКІВ І ПІДРУЧНИХ

Відкривши з колоди ініціативи карту союзника або підручного, застосуйте її ефект **НЕГАЙНО** й покладіть карту в правий кінець ряду ініціативи як завжди.

Застосовуючи ефект **КІНЕЦЬ РАУНДУ** карти союзника чи підручного, перевірте, чи є карта протилежного типу безпосередньо праворуч від неї. Якщо є, назавжди скиньте **обидві** карти з колоди ініціативи. (Не застосовуйте ефект **КІНЕЦЬ РАУНДУ** другої карти.)

**ВАЖЛИВО** Скинуті союзники й підручні вибувають із гри. Коли колода союзників або підручних порожня, карти такого типу більше не можна додати.



### ПРИКЛАД

Відкриті карти «Караї» і «Піца-монстри» розігрують по черзі. Наприкінці раунду вони вибивають одна одну.

## ТВОРЦІ ГРИ

*Unmatched* — це неймовірно крута гра від мешканців колекторів з *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 «Unmatched. Пригоди»:

Даррен Рекнер та Джейсон Га'ер з Durdle Games

**Розвиток гри:** Браян Нефф, Ноа Коен, Роб Давіо та Джастін Д. Джейкобсон



**Графічний дизайн:** Джейсон Тейлор, Ліндсі Давіо, Ієн Рід, Жасмін Раду та Джефф Фрейзер

**Ілюстрація обкладинки:** Олівер Барретт

**Ілюстрації карт Шреддера:** Олівер Барретт

**Ілюстрації карт Кренга:** Кванчай Морія

**Ілюстрації карт посіпака:** Матеус Манганіні

**Ілюстрації карт союзників і підручних:** Джейсон Тейлор

**Ілюстрація поля бою «Нью-Йорк»:** Михайло «Міко» Димитрієвський

**Ілюстрація поля бою «Технодром»:** Браян Паттерсон

**Редагування правил:** Джефф Фрейзер, Джейсон Д. Кінгслі

**Управління проєктом:** Браян Нефф

**Маркетинг:** Сюзанна Шелдон

### УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ «ГЕЕКАШ»

**Керівник видавництва:** Олександр Ручка

**Керівник проєкту:** Володимир Рибаків

**Випускова редакторка:** Алла Костовська

**Редактор:** Сергій Лисенко

**Перекладач:** Святослав Михаць

**Дизайн і верстка:** Артур Патрихалко

©2024 Restoration Games, LLC. Далі подано торгові марки Restoration Games, LLC: Restoration Games, логотип Restoration Games, Unmatched, логотип Unmatched, гасло «In Battle There Are No Equals» і всі пов'язані торгові марки. Restoration Games, LLC розташовується за адресою: 12717 W SUNRISE BLVD, #244, Sunrise, FL 33323. [www.restorationgames.com](http://www.restorationgames.com)

©2024 Viacom Overseas Holdings C. V. Усі права застережено. Teenage Mutant Ninja Turtles і всі пов'язані з ними назви, логотипи та персонажі є торговими марками Viacom Overseas Holdings C. V. Nickelodeon — торгова марка компанії Viacom International Inc.

©2025 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 — [iello.com](http://iello.com)

Українське видання ©2025 Geekach LLC — [www.geekach.com.ua](http://www.geekach.com.ua).

Виготовлено в Цзясіні, Китай, на потужностях Whatz Games. Реальні компоненти можуть відрізнитися від зображених.

**УВАГА! Тримайте якнайдалі від дітей віком до 3 років. Містить дрібні деталі, які можна проковтнути.**

