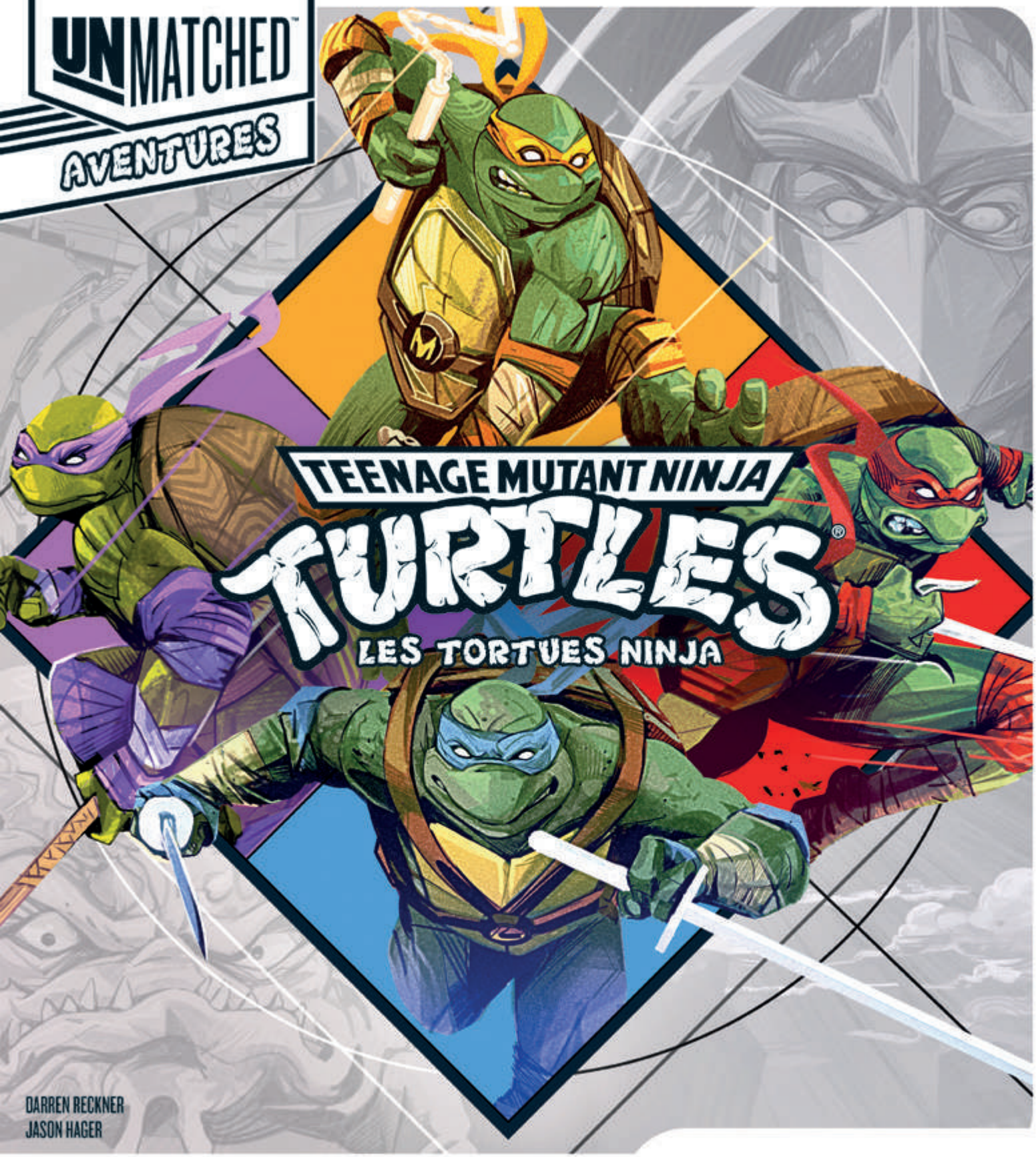
UNMATCHED

AVENTURES



DARREN RECKNER
JASON HAGER

LIVRET DE RÈGLES

RESTORATION GAMES

iello

MATÉRIEL

2 FIGURINES SUPER-VILAIN



1 DÉ DE DESTRUCTION ULTIME



20 CARTES ACTION SUPER-VILAIN



2 DOUBLES-COMPTEURS SANTÉ SUPER-VILAIN



6 COMPTEURS SANTÉ SBIRE



47 CARTES ACTION SBIRE



6 JETONS SBIRE



8 JETONS MOUSER



8 JETONS RATS



5 TUILES QUARTIER



24 JETONS NINJA FOOT



8 CARTES PIÈGE DU TECHNODROME



4 MARQUEURS DIMENSION X



3 JETONS MACHINE DE L'APOCALYPSE



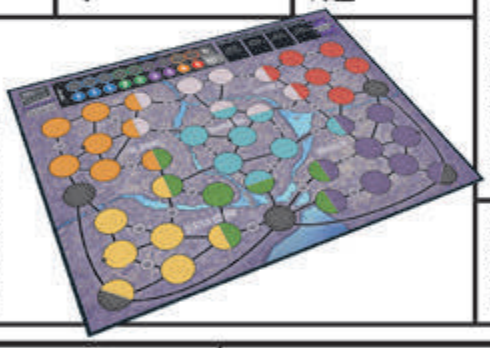
14 CARTES INITIATIVE



17 CARTES ALLIÉ ET HOMME DE MAIN



1 PLATEAU RECTO VERSO



4 MARQUEURS ORDRE DU TOUR



1 MARQUEUR MENACE



SHREDDER

- 10 cartes Action
- 2 cartes Initiative
- 1 figurine Shredder
- 1 double-compteur Santé
- 5 tuiles Quartier
- 24 jetons Ninja Foot

KRANG

- 10 cartes Action
- 2 cartes Initiative
- 1 figurine Krang
- 1 double-compteur Santé
- 1 dé de Destruction Ultime
- 8 cartes Piège du Technodrome
- 4 marqueurs Dimension X
- 3 jetons Machine de l'Apocalypse

SBIRES (6 AU TOTAL)

- 42 cartes Action (7 par sbire)
- 5 cartes Action Fureur (pour Slash)
- 6 cartes Initiative
- 6 jetons Sbire
- 6 compteurs Santé
- 8 jetons Rats (pour le Roi des Rats)
- 8 jetons Mouser (pour Baxter Stockman)

Que la menace vienne d'une autre dimension ou de l'autre côté de la rue, les Tortues sont toujours là, prêtes à sauver la situation !

Dans *Unmatched Aventures : Tortues Ninja*, prouvez que vous êtes de fantastiques guerriers en incarnant les célèbres chevaliers d'écailles, et faites la loi en combattant Shredder, Krang, ainsi que leurs bandes de méchants pas beaux. Allez, on compte sur vous !



APERÇU

Unmatched Aventures : Tortues Ninja est un jeu indépendant qui utilise les règles de base et les héros d'*Unmatched* d'une toute nouvelle manière.

Grâce à ses règles coopératives, jusqu'à quatre héros unissent leurs forces pour vaincre le super-vilain contrôlé par le jeu. Vous pouvez utiliser uniquement les héros de cette boîte, ou bien les mélanger à ceux des autres boîtes d'*Unmatched*. Vous pouvez même utiliser les héros de *Tortues Ninja* pour jouer des parties compétitives classiques d'*Unmatched* !

Cette boîte contient deux super-vilains – **Shredder** et **Krang** – qui ont chacun un objectif unique à réaliser plusieurs fois. Chaque fois que le super-vilain atteint son objectif, la situation devient plus difficile pour les héros. Pendant ce temps, les sbires du super-vilain menacent et affaiblissent les héros avec leurs propres attaques. Si le super-vilain atteint son objectif quatre fois, les héros perdent la partie !

Unmatched Aventures est un jeu coopératif. Les joueurs doivent discuter de ce qu'ils ont en main, coordonner leurs tours et concevoir des plans stratégiques. Les joueurs peuvent poser leur main face visible devant eux s'ils le souhaitent.

RÈGLES DE BASE

Sauf indications contraires dans ces règles, **toutes les règles de base d'*Unmatched* s'appliquent normalement**. Si vous n'êtes pas familier avec les règles du jeu, prenez le temps de lire le livret des règles de base inclus dans cette boîte pour savoir comment jouer à la version compétitive d'*Unmatched*.

MISE EN PLACE





1. Choisissez un **super-vilain** et procédez à sa mise en place :
   - ▻ Placez le plateau face du super-vilain choisi visible.
   - ▻ Placez le marqueur Menace sur la première case de la piste Menace.
   - ▻ Mélangez le deck Action du super-vilain.
   - ▻ Placez la figurine du super-vilain sur la case de départ ◆5.
   - ▻ Ajustez le compteur Santé du super-vilain en fonction du nombre de joueurs (voir tableau correspondant dans sa mise en place spéciale).
   - ▻ Constituez une réserve avec les jetons et cartes indiqués dans sa mise en place spéciale.
   - ▻ Procédez à toute étape supplémentaire de sa mise en place spéciale.
2. Choisissez autant de **sbires** qu'il y a de joueurs. Vous pouvez les tirer au sort en utilisant les cartes Initiative, ou sélectionner vous-mêmes ceux avec lesquels vous voulez jouer. Procédez ensuite à la mise en place de chacun des sbires :
   - ▻ Mélangez le deck Action du sbire choisi.
   - ▻ Placez le jeton du sbire sur une case libre adjacente au super-vilain.
   - ▻ Ajustez le compteur Santé du sbire sur **10**.
   - ▻ Procédez à toute étape supplémentaire de sa mise en place spéciale s'il y en a (voir page suivante).
3. Chaque joueur choisit un **héros**, le place sur une case de départ libre et procède à sa mise en place comme indiqué dans les règles de base d'*Unmatched*.
4. Chaque joueur prend le marqueur **Ordre du Tour** correspondant à la case de départ de son héros (1-4).
5. Prenez les **cartes Initiative** du super-vilain, des sbires et des joueurs en jeu, ainsi que les cartes Initiative spéciales listées dans la mise en place spéciale du super-vilain et des sbires. Mélangez-les pour créer le deck Initiative. Placez-le près du plateau.



04



MISE EN PLACE SPÉCIALE
SHREDDER

SANTÉ DE DÉPART :

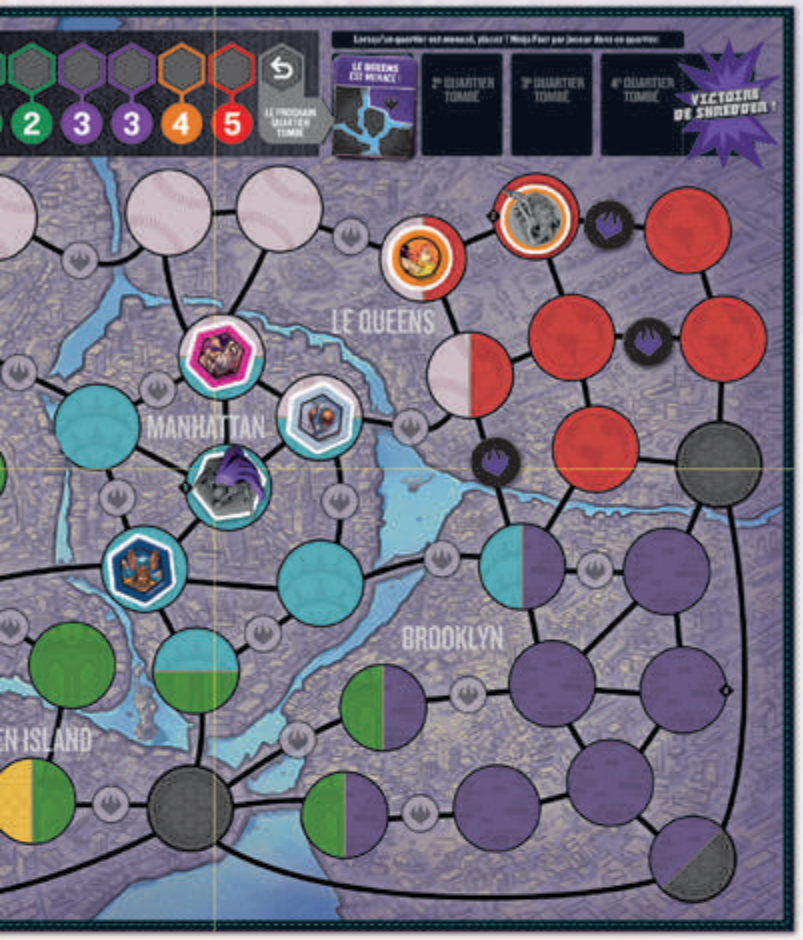
1J	2J	3J	4J
14	21	28	35

RÉSERVE :
- ▻ 24 jetons Ninja Foot

CARTES INITIATIVE :
- ▻ 1 carte Shredder
- ▻ 1 carte Dans la rue !

ÉTAPES SUPPLÉMENTAIRES :
- ▻ Mélangez les 5 tuiles Quartier, puis empilez-les face **MENACÉ** visible sur la première case de la piste Quartiers Tombés.
- ▻ Placez dans le quartier désigné par la tuile au sommet de la pile autant de jetons Ninja Foot qu'il y a de joueurs. Placez chaque jeton face **violette** visible dans un cercle Ninja Foot différent du quartier.







MISE EN PLACE SPÉCIALE SBIRES

- **BAXTER STOCKMAN :** Créez une réserve avec les 8 jetons Mouser.
- **LE ROI DES RATS :** Créez une réserve avec les 8 jetons Rats.
- **SLASH :** Retirez les 5 cartes Fureur du deck Action de Slash et empilez-les, face visible, à proximité.

05





Vous pouvez rendre le jeu plus difficile en ajoutant des cartes Allié et Homme de Main à votre partie. *Pour en savoir plus, voir page 19.*

MISE EN PLACE SPÉCIALE KRANG

SANTÉ DE DÉPART :

1J	2J	3J	4J
14	21	28	35

RÉSERVE :
- 1 dé de Destruction Ultime
- 8 cartes Piège du Technodrome
- 4 marqueurs Dimension X

CARTES INITIATIVE :
- 1 carte Krang
- 1 carte Pièges du Technodrome

ÉTAPES SUPPLÉMENTAIRES :
- Empilez les marqueurs Dimension X dans l'ordre croissant sur le texte « Victoire de Krang ! ».
- Placez les 3 jetons Machine de l'Apocalypse sur les emplacements correspondants, face **ACTIVE** visible.





DÉROULEMENT

REMARQUE
Si vous avez déjà joué à Unmatched Aventures, *vous pouvez passer directement aux règles spéciales de cette boîte, page 14.*



COMBATTANTS JOUEURS ET ENNEMIS

Dans *Unmatched Aventures*, les héros et les acolytes contrôlés par les joueurs sont appelés **combattants joueurs**, tandis que les combattants adverses contrôlés par le jeu sont appelés **combattants ennemis**.

Le combattant ennemi principal est appelé le **super-vilain**, et tous les autres combattants ennemis sont appelés les **sbires**. *Pour en savoir plus sur les ennemis, voir page 8.*

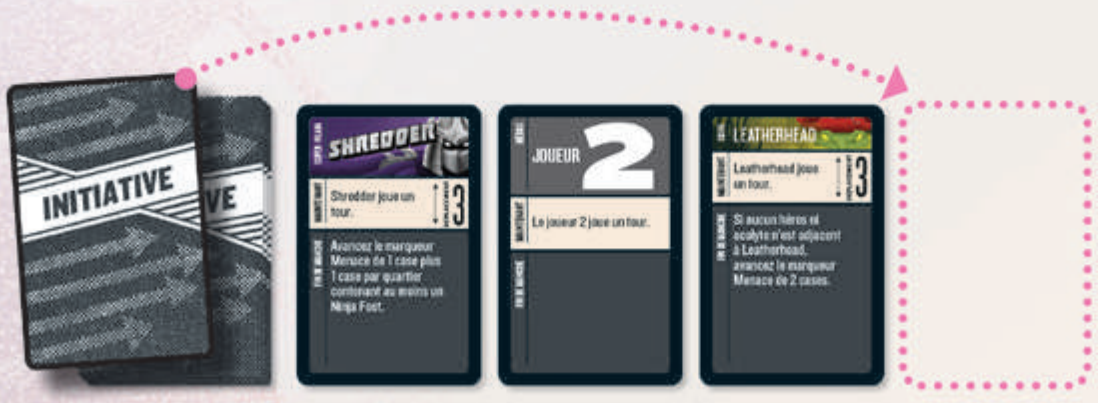
LE DECK INITIATIVE

06

À chaque manche, les joueurs et les ennemis joueront à tour de rôle en fonction des instructions données par le deck Initiative. Au début de chaque tour, la première carte du deck Initiative est révélée : elle désigne un joueur ou un ennemi.

Certaines cartes Initiative ont des effets devant être résolus au moment où elles sont révélées, alors que d'autres ont des effets ne se résolvant qu'à la fin de la manche. Résolvez toujours immédiatement l'effet **MAINTENANT**, s'il y en a un. Il s'agit généralement pour le joueur ou l'ennemi indiqué de jouer son tour.

Une fois l'effet **MAINTENANT** résolu, piochez la carte Initiative suivante, puis placez-la à droite de la carte précédente. Au fur et à mesure de la manche, se formera ainsi une rangée de cartes face visible, appelée **rangée Initiative**.



REMARQUE
Lorsqu'un joueur ou un ennemi est vaincu, la carte Initiative correspondante est retirée du jeu. Si elle est déjà révélée, retirez-la simplement de la rangée. Sinon, retirez-la du deck la prochaine fois qu'elle apparaît, puis révélez immédiatement la carte suivante.

TOURS

Lorsque la carte Initiative d'un joueur est révélée, ce joueur joue son tour. Il exécute son tour normalement, en effectuant **deux actions** parmi Manœuvre, Stratagème et Attaque. Les combattants ennemis, quant à eux, n'effectuent **pas** deux actions lors de leur tour : au lieu de ça, chaque ennemi tente d'effectuer **une** attaque sur un combattant joueur, en suivant les règles détaillées page 9.

REMARQUE

Certains effets peuvent vous demander de replacer une carte Initiative ennemie sous le deck Initiative. En conséquence, la carte sera piochée une nouvelle fois au cours de la manche : l'ennemi pourra donc rejouer. Si cela se produit lors du dernier tour de la manche, l'ennemi effectue immédiatement son tour supplémentaire.

FIN DE MANCHE

Une fois que la dernière carte du deck Initiative a été révélée et que tous les combattants ont joué, résolvez tous les effets **FIN DE MANCHE** des cartes de la rangée Initiative, l'une après l'autre, de gauche à droite. Certaines cartes n'ont pas d'effet **FIN DE MANCHE**. Après avoir résolu tous les effets, mélangez à nouveau les cartes Initiative et commencez la manche suivante.



FIN DE PARTIE

La partie se termine lorsque les joueurs l'**emportent** et battent le super-vilain en réduisant sa santé à 0, ou lorsqu'ils **perdent**, soit parce que le super-vilain a atteint son objectif quatre fois, soit parce que tous les combattants joueurs ont été vaincus. *Pour en savoir plus sur les objectifs des super-vilains, voir pages 14-17.*

ÉLIMINATION DES JOUEURS

Un joueur n'est éliminé que lorsque **tous ses combattants** sont vaincus. Sinon, il continue à jouer normalement avec les combattants qu'il lui reste.

Lorsqu'un joueur est éliminé, retirez sa carte Initiative du jeu (si elle est déjà révélée, retirez-la de la rangée Initiative ; sinon, retirez-la la prochaine fois qu'elle sera révélée). Les autres joueurs continuent ensuite la partie. Les joueurs éliminés ne sont plus affectés par les effets ennemis.

ENNEMIS

SUPER-VILAINS ET SBIRES

Les super-vilains et les sbires ont un fonctionnement similaire aux héros et aux acolytes contrôlés par les joueurs, mais les effets se référant spécifiquement aux « héros » ou aux « acolytes » **ne les affectent pas**. Les effets se référant aux « combattants » affectent normalement les super-vilains et les sbires.



CARTES ACTION ENNEMI

08

Chaque combattant ennemi possède son propre deck de cartes Action. Toutes les cartes ennemies sont des cartes **polyvalentes** et peuvent donc être utilisées pour attaquer ou pour se défendre. Contrairement aux cartes polyvalentes ordinaires, ces cartes ont des valeurs d'attaque et de défense distinctes.



La plupart des **effets** des cartes ennemies sont également polyvalents, c'est-à-dire qu'ils sont toujours résolus, que l'ennemi ait attaqué ou défendu. Cependant, si les valeurs d'attaque et de défense d'une carte sont réparties dans deux cadres différents, chaque effet n'est résolu **que** lorsque l'ennemi utilise la valeur correspondante.

MAINS DES ENNEMIS ET DÉFAUSSES

Les ennemis n'ont pas de main de cartes. Si un effet demande de révéler ou permet à un joueur de regarder une ou plusieurs cartes de la main d'un ennemi, à la place, il regarde uniquement la première carte du deck de l'ennemi.

Si un ennemi est forcé de se défausser d'un certain nombre de cartes, que ce soit au hasard ou non, piochez autant de cartes que demandé dans son deck et placez-les dans sa défausse.

DESCRIPTION D'UNE CARTE ACTION ENNEMI



- **A** Nom de l'ennemi
- **B** Nom de la carte
- **C** Valeurs d'attaque et de défense

Attaque	Défense

- **D** Valeur de BOOST
- **E** Effet lorsqu'elle est jouée (si applicable)
- **F** Nombre d'exemplaires de la carte

REMARQUE

La « valeur imprimée » d'une carte Action Ennemi est sa valeur d'attaque s'il attaque, ou sa valeur de défense s'il se défend. Si , au moment d'appliquer la valeur imprimée de la carte, celle-ci se trouve dans la « main » ou le deck de l'ennemi, utilisez sa valeur d'attaque.

TOURS DES ENNEMIS

Pour résoudre le tour d'un combattant ennemi, suivez d'abord les étapes ci-contre pour déterminer quel combattant joueur (héros ou acolyte) l'ennemi prend pour cible. Une fois la cible identifiée, l'ennemi **se déplace** pour atteindre sa cible (si nécessaire), puis l'**attaque**. *Pour en savoir plus sur la résolution des attaques ennemies, voir page suivante.*

REMARQUE

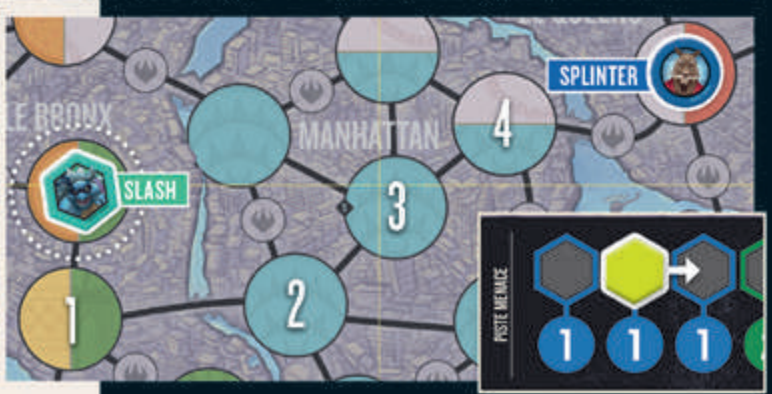
Un ennemi n'attaque jamais deux fois lors d'un même tour, même s'il commence son tour déjà adjacent à sa cible.

DÉTERMINER UNE CIBLE

1. **CIBLE ADJACENTE :** Si l'ennemi est adjacent à un seul combattant joueur (héros ou acolyte), il l'attaque. Si l'ennemi est adjacent à plusieurs combattants joueurs, les joueurs décident qui l'ennemi attaque.
2. **CIBLE LA PLUS PROCHE :** Si le combattant ennemi n'est adjacent à aucun combattant joueur, vérifiez s'il peut se déplacer sur l'une des cases adjacentes au combattant joueur le plus proche sans dépasser la **valeur de déplacement** inscrite sur sa carte Initiative (voir page suivante). Le cas échéant, il se déplace sur cette case et attaque ce combattant joueur. Si plusieurs combattants joueurs sont considérés comme étant « le plus proche », les joueurs décident qui l'ennemi attaque.
3. **PAS DE CIBLE :** Si le combattant ennemi ne peut atteindre aucune case adjacente à l'un des combattants joueurs, il **ne se déplace pas** et **n'attaque pas**. À la place, avancez le **marqueur Menace** de 1 case (voir page 12).







EXEMPLES DE CIBLES

EXEMPLE 1 : Au début de son tour, Shredder est déjà adjacent à Leonardo et à Splinter. Les joueurs décident qu'il attaquera Splinter.

EXEMPLE 2 : Shredder n'est adjacent à aucun combattant joueur, il cherche donc la cible la plus proche. Sa valeur de déplacement est de 3. Il peut se déplacer de 1 case pour attaquer Leonardo, ou de 2 pour attaquer Splinter. Comme Leonardo est le plus proche, Shredder se déplace pour attaquer Leonardo.

EXEMPLE 3 : Slash n'est adjacent à aucun combattant joueur, il cherche donc la cible la plus proche. Sa valeur de déplacement est de 3, mais il devrait se déplacer de 4 cases pour attaquer le combattant le plus proche. Il ne se déplace pas et n'attaque pas : à la place, vous avancez donc le marqueur Menace de 1 case.

DÉPLACEMENT ENNEMI

Chaque combattant ennemi a une **valeur de déplacement** sur sa carte Initiative (généralement de 3 cases). C'est la distance maximale qu'il peut parcourir lors de son tour pour attaquer un combattant joueur.

Tout comme les combattants joueurs peuvent traverser les cases des autres combattants joueurs mais pas celles des combattants ennemis, les combattants ennemis peuvent traverser les cases des autres combattants ennemis mais pas celles des combattants joueurs. Les ennemis doivent également terminer leurs déplacements sur une case vide. Un ennemi se déplace toujours vers sa cible par le chemin le plus court. S'il existe plusieurs chemins « le plus court », les joueurs décident quel chemin l'ennemi emprunte.

10

EXEMPLE :
Lors de son tour, Slash pourra se déplacer de 3 cases au maximum pour être adjacent à un combattant joueur.



COMBAT ENNEMI

Lorsqu'un combattant ennemi résout un combat en tant qu'attaquant ou défenseur, il joue toujours la première carte de son deck, face cachée. Le joueur adverse choisit une carte à jouer face cachée, comme toujours. Lorsque les deux cartes ont été jouées, révélez-les et résolvez le combat normalement.

Un ennemi utilise la valeur d'attaque de sa carte s'il attaque, et la valeur de défense s'il se défend. Si la carte de l'ennemi a un effet **d'attaque uniquement** ou de **défense uniquement**, ne le résolvez que si l'ennemi est, respectivement, en attaque ou en défense. Si la carte a un effet **polyvalent**, résolvez-le dans les deux cas.

Après avoir résolu le combat, défaussez les deux cartes normalement, en plaçant la carte de l'ennemi dans sa défausse.



BLESSER UN ENNEMI

Lorsqu'un ennemi subit des dégâts, réduisez sa santé sur son compteur Santé. Lorsqu'un ennemi n'a plus de points de santé, il est vaincu. Retirez de la partie sa figurine ou son jeton, son compteur Santé et toutes ses cartes. Si la carte Initiative de l'ennemi se trouve dans la rangée Initiative, retirez-la immédiatement ; sinon, retirez-la la prochaine fois qu'elle sera révélée.

PLACEMENT ET ÉCHANGE DE PLACE

Certains effets placent un combattant ennemi sur une case spécifique ou le font échanger de place avec un autre combattant. Ces effets ne dépendent pas de sa valeur de déplacement, et lors de leur résolution, l'ennemi n'entre ni ne se déplace sur aucune autre case que celle de sa destination (et il en va de même pour le combattant avec lequel il échange sa place).

Si un ennemi peut être placé sur plusieurs cases ou échanger de place avec plusieurs combattants, les joueurs décident de la case ou du combattant. Si toutes les cases où l'ennemi peut être placé sont occupées, il reste sur sa case actuelle et résout le reste de l'effet, si possible.

EXEMPLE : Shredder attaque Leo et joue, face cachée, la première carte de son deck. Leo décide de jouer une carte polyvalente pour se défendre. Les deux cartes sont révélées. La valeur d'attaque de Shredder est de 4, et la valeur de défense de Leo est de 3. Leo subit donc 1 dégât de combat. Les deux combattants résolvent ensuite leurs effets **APRÈS LE COMBAT.**





JETONS CAPACITÉ ENNEMI

Certains ennemis placent des jetons Capacité sur le champ de bataille à l'aide de cartes Action ou d'autres effets. Les règles spéciales de chaque ennemi (voir pages 14 à 18) détaillent comment il place ces jetons et quels sont leurs effets.

Sauf mention contraire, chaque case ne peut contenir **qu'un jeton Capacité de chaque type**. Si un ennemi tente de placer un deuxième jeton identique sur une case, rien ne se passe. Si plusieurs cases peuvent accueillir le jeton d'un ennemi, les joueurs décident de la case. Si un ennemi tente de placer un jeton mais qu'il n'en a plus dans sa réserve, rien ne se passe.

Les jetons Capacité **ne sont pas** des combattants. Ils ne peuvent pas être attaqués et les effets qui se réfèrent aux « combattants » ou aux « sbires » ne les affectent pas. Ils ne peuvent être retirés **que** selon les règles spéciales de l'ennemi (s'il y en a).

REMARQUE

Si les règles spéciales d'un ennemi contredisent l'une de ces règles générales, les règles spéciales s'appliquent.

CARTES SUPERCHERIE

Chaque combattant ennemi dispose d'une carte Supercherie dans son deck de cartes Action. Chaque fois que cette carte est placée dans la défausse d'un ennemi, mélangez l'ensemble de sa défausse (y compris la carte Supercherie) à son deck pour en former un nouveau.

L'effet de mélange de la carte Supercherie doit **toujours** être résolu, même si celle-ci se retrouve placée dans la défausse de l'ennemi suite à un autre effet. Il ne peut pas être annulé ni empêché.

Si l'effet se produit au milieu d'un combat, mélangez immédiatement la défausse de l'ennemi et la carte Supercherie à son deck, mais n'y mélangez pas la carte qu'il utilise pour combattre. Une fois le combat terminé, cette carte sera défaussée et créera une nouvelle défausse.



LA PISTE MENACE



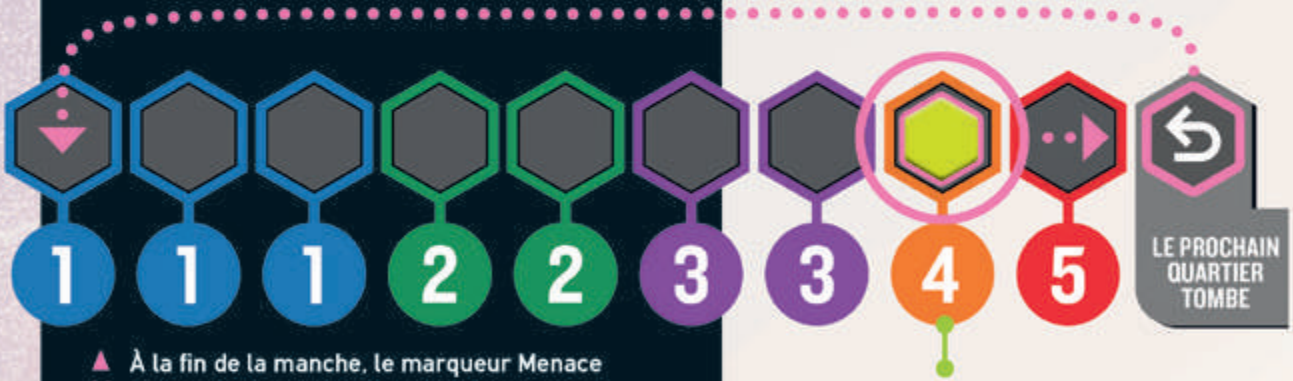
AVANCEMENT DE LA MENACE

Chaque face du plateau, correspondant à un super-vilain, dispose d'une piste Menace. Le marqueur posé dessus indique la progression du super-vilain vers son objectif. À la fin de chaque manche, le super-vilain fait avancer le marqueur Menace comme indiqué sur sa **carte Initiative**.

D'autres effets peuvent également faire avancer le marqueur Menace au cours de la manche (par exemple, lorsqu'un ennemi ne peut attaquer personne, faute de cibles valides). Lorsque vous avancez le marqueur Menace, comptez toujours les cases une par une, en ignorant les chiffres imprimés sous la piste.

L'OBJECTIF DU SUPER-VILAIN

Lorsque le marqueur Menace atteint la fin de la piste, le super-vilain atteint son objectif. Ignorez les cases supplémentaires que le marqueur Menace devrait franchir. Résolvez immédiatement l'effet de l'objectif tel que décrit dans les règles spéciales du super-vilain. Puis, à moins que cela ne mette fin à la partie, replacez le marqueur Menace sur la première case de la piste.



EXEMPLE ▲ À la fin de la manche, le marqueur Menace est censé avancer de 4 cases. Les joueurs l'avancent de 2 cases jusqu'à la fin de la piste : Shredder a atteint son objectif, les 2 cases restantes sont ignorées.

Comme ce n'est pas la quatrième fois que Shredder atteint son objectif, le marqueur Menace est replacé au début de la piste et la partie se poursuit.

NIVEAU DE MENACE

Le niveau de menace est un chiffre indiquant à quel point le super-vilain est proche de son objectif. Pour la plupart des super-vilains, le niveau de menace est le chiffre situé directement sous la position actuelle du marqueur Menace. *(Krang est une exception, voir page 17).*

INTÉGRER DES COMBATTANTS D'UNMATCHED

Unmatched Aventures : Tortues Ninja est compatible avec les héros des autres boîtes d'*Unmatched*. Les cartes des autres boîtes peuvent provoquer des interactions uniques.

RÈGLES SPÉCIFIQUES



Pour en savoir plus sur les héros de cette boîte, reportez-vous au livret de règles qui leur est dédié, également inclus dans le matériel.

CHOISIR UN ADVERSAIRE

Les ennemis sont traités comme s'ils étaient joués par un adversaire. Par exemple, la carte **Feinte**, qui annule « tous les effets de la carte de votre **adversaire** », annule les effets de la carte d'un ennemi. Cependant, les ennemis ne peuvent être **choisis** par aucun effet. Ignorez tout effet disant « choisissez un adversaire ».

DÉCISIONS DE L'ENNEMI

Les ennemis ne prennent pas de décisions. Si un effet indique que l'ennemi peut faire quelque chose, il ne le fait pas. Si un effet lui permet de faire quelque chose un certain nombre de fois « **au maximum** », il le fait **0** fois. Si un effet permet à un ennemi de se placer sur une case parmi plusieurs possibilités, les joueurs décident où le placer. Si un effet l'oblige à choisir entre deux options ou plus, il refuse et l'effet est ignoré.

VALEUR IMPRIMÉE

La valeur dite « imprimée » d'une carte issue du deck ou de la main de l'ennemi est sa valeur d'attaque. Lors des combats, utilisez la valeur d'attaque s'il est en attaque, et la valeur de défense s'il est en défense.

PETITS COMBATTANTS

Les ennemis n'attaquent pas les petits combattants. Ils ignorent les petits combattants lorsqu'ils déterminent une cible. (Il n'y a pas de petits combattants dans cette boîte.)

PIOCHE DE CARTES

Si un effet permet à un ennemi de piocher des cartes, mélangez à son deck autant de cartes prises au sommet de sa défausse. S'il n'y en a pas assez, mélangez toute sa défausse à son deck. Les ennemis ne peuvent pas être épuisés.

REPRISE EN MAIN

Si un effet permet à un ennemi de reprendre une carte spécifique en main, placez cette carte au sommet de son deck.

D'HUMEUR COMPÉTITIVE ?

Vous pouvez utiliser les héros de cette boîte pour jouer avec les règles compétitives standard d'*Unmatched*. Vous pouvez également jouer sur les champs de bataille de cette boîte avec des héros d'autres boîtes.

Si vous jouez sur le champ de bataille de New York, ne placez pas de jetons Ninja Foot et ignorez tous les cercles Ninja Foot. Si vous jouez sur le champ de bataille du Technodrome, ne placez pas de marqueurs Dimension X ou de jetons Machine de l'Apocalypse.



RÈGLES SPÉCIALES SHREDDER



OBJECTIF : CONQUÉRIR NEW YORK

Shredder a jeté son dévolu sur la ville de New York ! Aidé par le clan des Ninjas Foot, il prévoit de prendre le contrôle de chaque quartier, l'un après l'autre.

À la fin de chaque manche, la carte Initiative de Shredder fait avancer le marqueur Menace de 1 case, puis de 1 case supplémentaire pour **chaque quartier** du plateau où se trouve au moins un jeton **Ninja Foot**.

Chaque fois que le marqueur Menace atteint la fin de sa piste, Shredder atteint son objectif : le quartier qui était **MENACÉ** passe alors sous sa coupe. Si quatre quartiers tombent, Shredder prend le contrôle de la ville et les héros perdent la partie !

LES CINQ QUARTIERS

La ville de New York est divisée en cinq quartiers. La première tuile de la pile Quartier (en haut du plateau) indique quel quartier est actuellement **MENACÉ**. Une fois que la tuile d'un quartier est retournée sur sa face **TOMBÉ**, elle le reste jusqu'à la fin de la partie.

REMARQUE

*Les quartiers **ne correspondent pas** aux zones du plateau, et ils ne sont utilisés que pour les effets de Shredder.*

PERDRE UN QUARTIER

Chaque fois que le marqueur Menace atteint la fin de sa piste, suivez immédiatement les étapes ci-dessous :

1. Déplacez la pile de tuiles Quartier de 1 case vers la droite. Retournez la première tuile sur sa face **TOMBÉ** et placez-la sur la case précédemment libérée.
2. Retournez tous les jetons Ninja Foot se trouvant dans le quartier tombé : ils passent de la face **Patrouille** (face violette) à la face **Barricade** (face rouge).
3. Déployez dans le quartier désormais **MENACÉ** (celui dont la tuile est actuellement sur le dessus de la pile) autant de Ninjas Foot en **patrouille** qu'il y a de joueurs.



EXEMPLE :
Shredder atteint son objectif et le Queens tombe ! Tous les Ninjas Foot du Queens s'établissent alors en barricade. Brooklyn est maintenant menacé. Shredder y déploie donc 1 Ninja Foot en patrouille (face violette) par joueur.

NINJAS FOOT

Les 24 jetons Ninja Foot de Shredder représentent sa fidèle armée de décérébrés. Les Ninjas Foot occupent uniquement les **cercles Ninja Foot**, présents le long de certains chemins entre les cases normales du champ de bataille. Il ne peut y avoir qu'**un seul** Ninja Foot par cercle. Les Ninjas Foot ont des effets différents selon qu'ils sont sur leur face **Patrouille** ou **Barricade** (voir ci-contre).

REMARQUE

Les cercles Ninja Foot ne sont pas considérés comme des cases. Les combattants joueurs et ennemis peuvent les traverser, mais jamais s'y arrêter.

PATROUILLE : Tant qu'un **quartier n'est pas tombé**, les Ninjas Foot qui y sont présents sont en **patrouille**.

Les Ninjas Foot en patrouille n'ont pas d'effets propres et peuvent être retirés en effectuant des actions Manœuvre (voir Retirer des Ninjas Foot ci-dessous).

BARRICADE : Lorsqu'un **quartier tombe**, les Ninjas Foot qui y sont présents s'organisent en **barricade**.

Lorsqu'un combattant joueur traverse le cercle d'un Ninja Foot en barricade, il subit **1 dégât**. Cela se produit même s'il est déplacé par un effet. Il n'y a aucun moyen de retirer des Ninjas Foot en barricade.

DÉPLOYER DES NINJAS FOOT

Lorsque Shredder utilise un effet lui permettant de **déployer** un ou plusieurs Ninjas Foot dans un quartier, placez dans le quartier indiqué autant de jetons de sa réserve que demandé. Si le quartier n'est pas tombé, placez-les face **Patrouille** visible. S'il est tombé, placez-les face **Barricade** visible. Si l'effet ne précise pas où les placer dans le quartier, les joueurs décident sur quels cercles Ninja Foot vides les placer.

Si tous les cercles Ninja Foot d'un quartier sont occupés et que davantage de Ninja Foot doivent y être déployés, déployez-les dans le quartier suivant (c'est-à-dire dans celui dont la case de départ porte le numéro venant après celui du quartier demandé). Si ce quartier est plein, passez au quartier suivant, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les Ninjas Foot aient été placés. (Si Manhattan est plein, repassez à Staten Island.)



EXEMPLE : Shredder déploie 3 Ninjas Foot en patrouille dans le Bronx. Les joueurs choisissent les cercles Ninja Foot sur lesquels les placer.

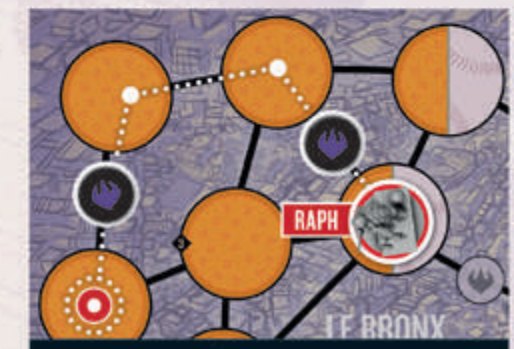
RETIRER DES NINJAS FOOT

Lorsqu'un joueur effectue une action **Manœuvre**, il peut choisir l'un de ses combattants pour retirer des Ninjas Foot. Pendant son déplacement, chaque fois que le combattant choisi traverse le cercle d'un Ninja Foot en **patrouille**, retirez le Ninja Foot traversé et remettez-le dans la réserve. (Cela ne nécessite pas de défausser des cartes.)

Vous ne pouvez retirer des Ninjas Foot qu'avec **un** seul de vos combattants à chaque fois que vous manœuvrez. Les Ninjas Foot ne peuvent être retirés qu'en effectuant des actions Manœuvre, jamais en utilisant d'autres effets de déplacement. Seuls les Ninjas Foot en patrouille peuvent être retirés, jamais les Ninjas Foot en barricade.

REMARQUE

Les Ninjas Foot ne sont pas des combattants : ils ne peuvent ni attaquer ni être attaqués. Les Ninjas Foot suivent les règles des jetons Capacité des ennemis détaillées page 11.



EXEMPLE : À son tour, Raphael manœuvre et BOOSTE son déplacement de 1. Il se déplace ainsi de 3 cases et retire 2 Ninjas Foot.

RÈGLES SPÉCIALES KRANG



OBJECTIF : INCURSION DANS LA DIMENSION X

Krang utilise ses Machines de l'Apocalypse pour aspirer notre monde dans la Dimension X, et a truffé le champ de bataille de pièges pour empêcher les Tortues d'intervenir !

À la fin de chaque manche, la carte Initiative de Krang fait avancer le marqueur Menace de 1 case, puis de 1 case supplémentaire pour chacune de ses Machines de l'Apocalypse face **Active** visible.

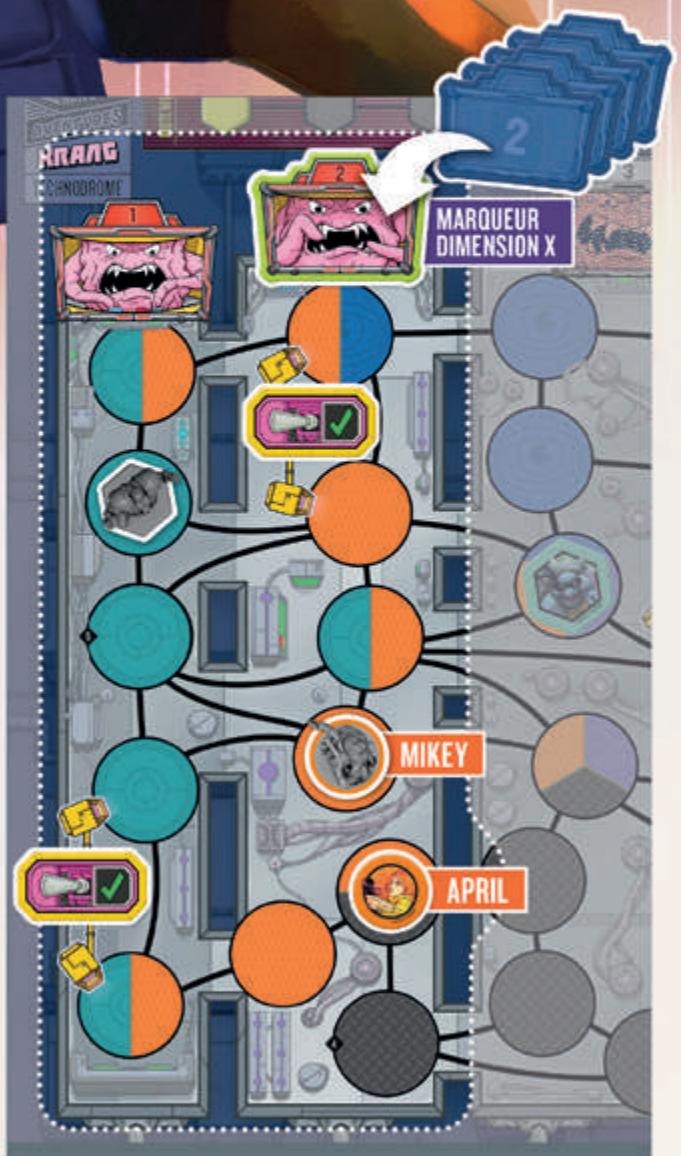
Chaque fois que le marqueur Menace atteint la fin de sa piste, la frontière de la Dimension X s'avance un peu plus dans notre monde. Si la Dimension X avance quatre fois, le monde est entièrement aspiré et les héros perdent la partie !

LA FRONTIÈRE ENTRE LES MONDES

Les marqueurs Dimension X représentent la progression du monde de la Dimension X sur le nôtre. Chaque fois que Krang atteint son objectif, placez le marqueur Dimension X correspondant sur la case Écran suivante, dans l'ordre croissant.

Toutes les cases dans la zone située sous les marqueurs passent dans la Dimension X. Les cases situées à droite des marqueurs sont quant à elles encore dans notre monde.

Les combattants joueurs et ennemis peuvent entrer et sortir librement de la Dimension X. Les combattants joueurs ne reçoivent aucune pénalité inhérente au fait d'être dans la Dimension X, mais certaines cartes Action et certains pièges de Krang ont un effet plus important si leurs cibles se trouvent à l'intérieur de la Dimension X.



EXEMPLE :
Krang atteint son objectif pour la première fois et place le deuxième marqueur Dimension X face visible sur la case Écran 2. Mikey et April se retrouvent maintenant à l'intérieur de la Dimension X !



MACHINES DE L'APOCALYPSE

Chacune des 3 Machines de l'Apocalypse de Krang est placée face **Active** visible en début de partie, tel qu'indiqué par la coche verte. Pour **désactiver** une machine (c'est-à-dire pour la retourner sur sa face **Inactive**), vous devez effectuer une action **Manœuvre**, terminer celle-ci de sorte qu'au moins l'un de vos combattants soit adjacent à cette machine, puis enfin défausser une carte Action de votre main.

Vous ne pouvez désactiver qu'**une seule** machine par action Manœuvre effectuée. Si un combattant est déjà adjacent à une machine, vous devez quand même effectuer une action Manœuvre pour la désactiver, mais vous n'êtes pas obligé de déplacer le combattant en question. Vous ne pouvez désactiver une machine qu'en utilisant une action Manœuvre, jamais en utilisant d'autres effets de déplacement.

REMARQUE

Les fils jaunes connectés à chaque Machine de l'Apocalypse indiquent les cases qui leur sont adjacentes. Ce ne sont pas des chemins, et les combattants ne peuvent ni se déplacer ni attaquer par leur intermédiaire.

RÉACTIVER LES MACHINES

Lors de la résolution de l'effet **FIN DE MANCHE** de la carte Initiative de Krang, si au moins une Machine de l'Apocalypse est inactive, lancez le dé de Destruction Ultime. Si le résultat est 3, 4 ou 5, Krang réactive la machine inactive la plus à gauche sur le champ de bataille (retournez-la sur sa face Active).



RELANCER LE DÉ

Chaque fois que Krang lance le dé de Destruction Ultime, avant de résoudre son effet, n'importe quel joueur peut défausser une carte Action de sa main pour relancer le dé. Les joueurs peuvent faire cela autant de fois qu'ils le souhaitent.







PIÈGES DU TECHNODROME

Lorsque la carte Initiative Pièges du Technodrome est révélée, Krang active l'un de ses pièges. Révélez la première carte du deck Piège du Technodrome, puis lancez le dé de Destruction Ultime et résolvez l'effet correspondant. La face ✖ du dé signifie que le piège a raté et qu'aucun effet n'est résolu.

Après avoir résolu un piège, placez sa carte, face visible, dans une défausse à côté du deck Piège. Si le deck est vide, mélangez cette défausse pour former un nouveau deck.



NIVEAU DE MENACE

Il n'y a pas de chiffres sur la piste Menace de Krang. Le niveau de menace actuel correspond au numéro inscrit sur la case Écran de plus grande valeur disposant d'un marqueur Dimension X.

RÈGLES SPÉCIALES
SBIRES

BEBOP & ROCKSTEADY



Ce duo légendaire est considéré comme un combattant unique. Ils sont plus menaçants lorsqu'ils sont près du super-vilain et cherchent donc à se rapprocher de lui dès qu'ils en sont séparés.

BAXTER STOCKMAN



Baxter et ses Mousers obligent les joueurs à se défausser de leurs cartes. Il dispose d'une attaque puissante, qui gagne en intensité suivant le nombre de cartes dans la défausse de sa cible.

JETONS MOUSER

Lorsqu'un combattant joueur entre dans une case contenant un jeton Mouser, il doit défausser la première carte de son deck. Cela se produit même si le combattant ne fait que traverser la case du Mouser ou s'il y a été déplacé par un effet.

WINGNUT



Wingnut maintient le champ de bataille dans un état de fluctuations constant. Il se déplace beaucoup et déplace également les autres combattants, ce qui rend difficile la mise en œuvre du moindre plan.

LEATHERHEAD



Leatherhead agit comme un mini super-vilain, faisant avancer le marqueur de la piste Menace. Il est difficile à battre, car il annule les effets et ignore les valeurs de vos cartes.

SLASH



La fureur de Slash augmente tout au long du combat. À la fin de chaque manche, sa carte Initiative ajoute une carte Fureur de sa réserve à sa défausse. Les autres cartes Action de Slash lui octroient alors des bonus en fonction du nombre de cartes Fureur dans sa défausse.



Lorsque Slash joue sa carte **Supercherie**, toutes les cartes Fureur de sa défausse sont mélangées à son deck avec ses autres cartes Action. Chaque fois que Slash joue une carte Fureur, il la défausse immédiatement et joue la carte suivante de son deck (en répétant l'opération jusqu'à ce qu'il révèle une carte qui ne soit pas une carte Fureur).

LE ROI DES RATS



Le Roi des Rats répartit son armée aux quatre coins du champ de bataille pour affaiblir vos combattants et aider les autres ennemis à frapper plus fort.

JETONS RATS

Tant qu'un combattant joueur se trouve sur une case contenant un jeton Rats, sa valeur de défense est réduite de 2 (jusqu'à un minimum de 0).

RÈGLES AVANCÉES

ALLIÉS ET HOMMES DE MAIN

Les alliés et les hommes de main sont des personnages qui n'apparaissent que dans le deck Initiative, jamais sur le champ de bataille.

Recruter des alliés permettra aux joueurs de bénéficier de leurs effets uniques, mais le super-vilain peut pour sa part recruter des hommes de main qui corseront un peu plus la tâche des héros!

MISE EN PLACE

Écartez la carte Amis inattendus. Mélangez séparément les decks Homme de Main et Allié, puis placez-les près du plateau, face cachée. Retournez la première carte du deck Allié.

Au moment de créer le deck Initiative, mélangez-y au hasard, sans les consulter, 2 cartes Homme de Main, ainsi que la carte Amis inattendus.

REMARQUE

Si vous souhaitez un défi plus relevé, vous pouvez ajouter davantage d'hommes de main au deck de départ.



RECRUTEMENT

Lors de la résolution de l'effet **FIN DE MANCHE** de la carte Initiative **Amis inattendus**, suivez les étapes ci-dessous :

- Vérifiez si un **combattant joueur** se trouve sur la **case de départ** indiquée par la carte Allié face visible. Si c'est le cas, ajoutez l'allié au deck Initiative lors du mélange du deck pour la prochaine manche.
- Si ce n'est pas le cas, défaussez cet allié et ajoutez à la place, face cachée, un homme de main au deck Initiative (sans le consulter).
- Révélez la carte suivante du deck Allié.

Lorsque vous remélangez le deck Initiative pour la manche suivante, assurez-vous de bien y avoir inclus le nouvel allié ou le nouvel homme de main.

EFFETS DES ALLIÉS ET DES HOMMES DE MAIN

Lorsqu'un allié ou un homme de main est révélé depuis le deck Initiative, résolvez son effet **MAINTENANT** puis placez-le à l'extrémité droite de la rangée Initiative, comme toujours.

Lors de la résolution de l'effet **FIN DE MANCHE** d'un allié ou d'un homme de main, vérifiez si une carte du type opposé au sien se trouve directement à sa droite. Si c'est le cas, retirez les deux cartes de la partie. Ne résolvez pas l'effet **FIN DE MANCHE** de la seconde carte.

REMARQUE

Les alliés et les hommes de main retirés de la partie sont hors-jeu. Lorsque le deck Allié ou Homme de Main est vide, aucune autre carte de ce type ne peut plus être ajoutée au deck Initiative.



EXEMPLE :
Karai (alliée) et les Pizza Monsters (hommes de main) sont révélés et résolus l'un après l'autre. À la fin de la manche, ils se mettent mutuellement KO!

CRÉDITS

Unmatched est un jeu radical des maîtres mutants de Restoration Games. Il s'agit d'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.

Durdle Games

Auteurs : Darren Reckner et Jason Hager de Durdle Games
Développement : Brian Neff, Noah Cohen, Rob Daviau et Justin D. Jacobson
Graphisme : Jason Taylor, Lindsay Daviau, Ian Reed, Jasmine Radue et Jeff Fraser
Illustration de la boîte : Oliver Barrett
Illustration des cartes de Shredder : Oliver Barrett
Illustration des cartes de Krang : Kwanchai Moriya
Illustration des cartes des sbires : Mateus Manhanini
Illustration des cartes des alliés et des hommes de main : Jason Taylor
Illustration du champ de bataille de New York : Mihajlo "The Mico" Dimitrievski
Illustration du champ de bataille du Technodrome : Brian Patterson
Conception du livret de règles : Jeff Fraser et Jason D. Kingsley
Gestion de projet : Brian Neff
Testeurs : Mateo Ducote, Gary McCarthy, Richie "Biscuits" Palmer, Angel Pagan, Jason Viddal, Jacob Marks, Zander Chin, Giuliano Volpe, Quincy Vaassens, DreamCarver, Alexander Kiladitis, Peter Osterweil, Zack Lovaas, Joshua Tan Jer Yi, Ethan Ottoy, Chad Edwards
Gestion de projet de la version française : Guillaume Dejonghe
Traduction française : MeepleRules.fr
Relecture française : Maëva Debieu Rosas
Graphisme de la version française : Vincent Mougenot
Édition française : IELLO

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

© 2024 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.

© 2024 Viacom Overseas Holdings C.V. Tous droits réservés. Les Tortues Ninja et tous les titres, logos et personnages affiliés sont des marques déposées de Viacom Overseas Holdings C.V. Nickelodeon est une marque déposée de Viacom International Inc.

© 2026 IELLO SAS pour la version française. La phrase « Battez-vous à armes inégales » est utilisée avec autorisation.

IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341 - 54180 Heillecourt, France
unmatched.iello.fr

Fabriqué à Jiaxing, Chine, par Whatz Games



UNMATCHED ADVENTURES

RESTORATION GAMES

iello