

LOONEY TUNES™



MAYHEM

UN JUEGO DE ALEXIO SCHNEEBERGER

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	2
DE QUÉ VA EL JUEGO	2
COMPONENTES	3
PREPARACIÓN	4
CONCEPTOS BÁSICOS	5
Hoja de Toon	6
Cartas Mayhem	7
El dado Mayhem	8
Ubicaciones	8
Fichas	9
CÓMO JUGAR	12
Inicio de la ronda	12
Recuperación	13
Noqueado	13
Activación de Toons	13
Fin del turno	16
Fin de la ronda	16
CÓMO GANAR	16
MODO PARA 3 Y 4 JUGADORES	16
MAYHEM TODOS CONTRA TODOS	17
Preparación	17
Cómo jugar	18
COMPETICIÓN MAYHEM	18
Cómo jugar	18
Preparación	18
CRÉDITOS	19
RESUMEN DE LA RONDA	20

**CONTENIDO
DIGITAL
GRATUITO**

¡CONSIGUELO AQUÍ!



[CMON.COM/Q/LTM001/R](https://cmom.com/Q/LTM001/R)

INTRODUCCIÓN

¿Qué hay de nuevo, viejo?

¡Sumérgete en el loco mundo de los Looney Tunes con **Looney Tunes Mayhem!**

¡No hay nadie en el mundo de los dibujos animados a quien se le dé mejor sembrar el caos que a los famosos Looney Tunes! Cuando se trata de hacer trastadas, siempre puedes contar con Bugs Bunny y su panda, expertos en el manejo de yunques, rocas, dinamita o los innovadores productos marca ACME.

Elige tus Toons favoritos y combate con el nuevo sistema Mayhem.

En un mundo de peleas de dibujos animados, ¿quién se alzará con la victoria y quién acabará aplastado por el yunque de la derrota?

DE QUÉ VA EL JUEGO

En *Looney Tunes Mayhem*, de 2 a 4 jugadores sabrán qué se siente dirigiendo un capítulo de la serie mientras dos equipos de los Toons más locuelos se enfrentan en una pelea por equipos. Solo si planeas bien tu estrategia y le sacas partido al catálogo de ACME conseguirás que tu equipo sea lo único que quede en pantalla cuando el humo se disipe.

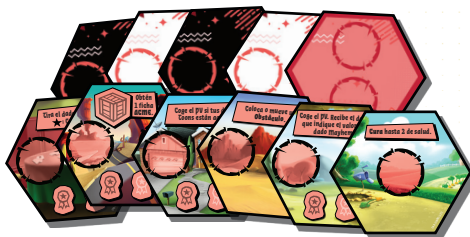
El objetivo de los jugadores es ganar puntos de victoria (PV) que consiguen moviendo a sus Toons por algunos de los lugares más emblemáticos de los dibujos y usando sus capacidades especiales para tratar de noquear a los rivales, a la vez que intentan evitar las estrategias y las trampas que les ha preparado el otro equipo.

Si un jugador reúne 5 puntos de victoria, o si los dos Toons de un equipo quedan noqueados en la misma ronda, la partida termina. ¡Eso es todo, amigos!

COMPONENTES



4 FIGURAS DE TOONS
(Bugs Bunny, el Pato Lucas, Elmer Gruñón y el Demonio de Tasmania)



10 PIEZAS DE UBICACIÓN
(2 bases negras, 2 bases Blancas y 6 ubicaciones especiales)



1 DADO MAYHEM



4 DADOS DE ACTIVACIÓN
(2 negros y 2 blancos)



4 HOJAS DE TOON DE DOBLE CARA



22 CARTAS MAYHEM



4 ANILLAS PARA LAS PEANAS
(2 negras y 2 blancas)

95 FICHAS



10 FICHAS DE VENENO



16 FICHAS DE DOBLE CARA DE TRAMPA Y ATURDIMIENTO
(8 negras y 8 blancas)



10 FICHAS ACME



4 FICHAS DE ESCUDO



4 FICHAS DE HUIDA



4 FICHAS DE OBSTÁCULO



16 FICHAS DE DAÑO 1



8 FICHAS DE DAÑO 5



1 FICHA DE INICIATIVA DE DOBLE CARA



4 FICHAS DE CAPACIDAD ACTIVADA
(2 negras y 2 blancas)



18 FICHAS DE PUNTO DE VICTORIA
(9 negras y 9 blancas)

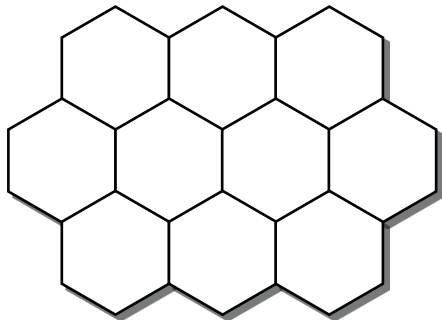
PREPARACIÓN

Las siguientes instrucciones de preparación son para el modo de 2 jugadores. Para el modo de 3 y 4 jugadores, consulta la página 16.

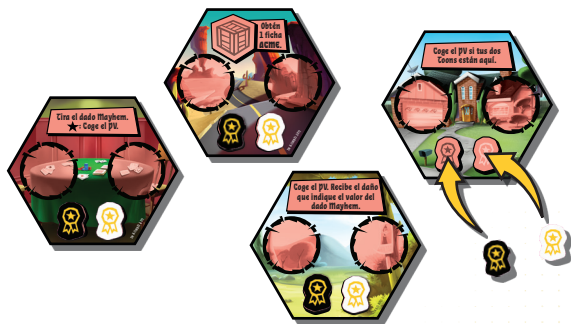
1 El jugador más joven elige el color de su equipo (blanco o negro) y coge el conjunto de dados de Activación, anillas para las peanas, fichas de Trampa y fichas de Capacidad activada del color elegido. El otro jugador coge el conjunto del otro color.

2 Empezando por el jugador más joven, los jugadores se alternan para elegir Toons hasta que cada uno tenga 2. A continuación, los jugadores cogen sus correspondientes hojas de Toon y deciden si quieren usar la cara A o la B. Son ligeramente diferentes, pero no cambian el nivel de dificultad del juego. Los jugadores pueden probar con distintas combinaciones de caras si quieren. Una vez elegida la cara, no se puede cambiar. Por último, los jugadores le ponen a sus Toons las anillas para las peanas del color de su equipo.

3 Coloca al azar las 10 piezas de Ubicación bocarriba en la mesa formando una línea de 3, una de 4 y otra de 3 como se ve a continuación:



4 Coloca 1 ficha de Punto de victoria negra y 1 blanca en todas las ubicaciones que tengan espacios de puntos de victoria (Noche de póquer, Camino del desierto, Hogar dulce hogar y Coto de caza).



5 Mezcla las 10 fichas ACME y colócalas en una pila bocabajo en la ubicación Camino del desierto. Separa las fichas restantes por tipo y ponlas al alcance de ambos jugadores.

6 Baraja las cartas Mayhem para crear el mazo Mayhem y ponlo bocabajo.

7 Cada jugador roba 7 cartas del mazo Mayhem. El tamaño máximo de mano de Mayhem de cada jugador depende del número total de que aparece en sus hojas de Toon. Eligen con qué cartas se quedan y descartan las demás hasta llegar al tamaño máximo de su mano.

Las cartas descartadas se ponen bocabajo debajo del mazo Mayhem.

PRIMERA PARTIDA

En la primera partida, recomendamos a los jugadores que se salten el paso 7 y en su lugar cojan las siguientes cartas Mayhem para cada Toon:

- **Bugs Bunny:**
Manual equivocado y Encandado de concerta.
- **Pato Lucas:**
Alimaña afortunada y Qué sorpresa.
- **Elmer Gruñón:**
Vaya con la valla y Patines cohete.
- **Demonio de Tasmania**
Paz, hermano y Megamán.

CONCEPTOS BÁSICOS

Cuando el texto de un componente contradiga las reglas de este reglamento, prevalece el texto del componente.

Algunos componentes usan **palabras clave** como:

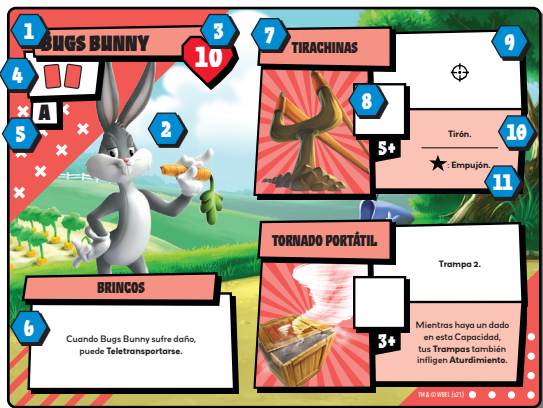
- **Personajes:** Las figuras con las que juegas en Mayhem; en este juego también las llamamos Toons.
- **Compañero de equipo:** El otro Toon del equipo de un jugador, el que no está activo en ese momento o no es el objetivo de un efecto.
- **Inmune:** Cuando un Toon es inmune a un efecto determinado (por ejemplo, las Trampas), recibe 0 puntos de daño de él. No tiene ningún efecto en el Toon.
- **Ignora:** Cuando un Toon ignora algo, no puede interactuar con lo que ignore de ninguna manera.
- **Condición negativa:** Las fichas de Veneno y Aturdimiento pueden tener un efecto persistente y afectar negativamente a un Toon.

¡QUE
EMPIECE EL
MAYHEM!



HOJA DE TOON

En *Looney Tunes Mayhem*, los equipos se componen de 2 emblemáticos Toons de Looney Tunes que se enfrentan por el control de la pantalla. Cada Toon está representado en el tablero por una figura prepintada y su propia hoja de Toon con las distintas capacidades que aporta a la refriega.



- 1 Nombre del Toon.**
- 2 Ilustración:** Una imagen del Toon; también se ponen aquí las fichas que le afecten durante la partida.
- 3 Puntos de salud:** La cantidad de daño que puede soportar un Toon antes de quedar noqueado. Cuando reciben daño, los jugadores cogen tantas fichas de Daño como puntos de daño recibidos y las ponen en su hoja, sobre la ilustración del Toon. Cuando el daño recibido por un Toon iguala o supera sus puntos de salud, queda noqueado y se retira del tablero hasta la siguiente fase de recuperación (consulta la página 13).

4 Cartas Mayhem: El icono indica la cantidad de cartas Mayhem que este Toon aporta a su equipo. El número total de símbolos Mayhem del equipo de un jugador determina el tamaño máximo de la mano Mayhem que un jugador tiene durante la preparación (como se ve en la página 4).

5 Cara de la hoja: Cada hoja de Toon tiene 2 caras (A y B). Cada cara representa diferentes capacidades y efectos que el Toon puede usar durante la partida. Los jugadores eligen qué cara de la hoja desean usar durante la preparación.

6 Capacidad natural: La capacidad única de cada Toon. Algunas capacidades naturales indican que solo pueden usarse una vez por turno o incluso una vez por partida. Cuando usen estos poderosos efectos, los jugadores tienen que poner la ficha de Capacidad activada encima de la capacidad para indicar que la han usado.

7 Capacidad: Las capacidades que el Toon puede activar.

8 Espacio para dado de Activación de la capacidad: Durante cada fase de activación (consulta la página 13), los jugadores colocan 1 de sus dados de Activación en este espacio para indicar qué capacidad va a usar su Toon. Los jugadores solo pueden activar 1 capacidad por turno por cada uno de sus Toons. Si el valor del dado es igual o superior al número del espacio, también se puede activar el efecto especial.

9 Efecto estándar de la capacidad: El efecto que el jugador puede usar durante la Activación del Toon después de seleccionar la capacidad. Se puede usar independientemente de que el jugador pueda activar el efecto especial de la capacidad en esa ronda.

10 Efecto especial de la capacidad: Si el valor del dado de Activación usado es igual o superior al número del espacio, después del efecto estándar de la capacidad se puede activar el especial, lo que permite ejecutar poderosos combos.

11 Efecto Mayhem de la capacidad: Este es el efecto descrito después de la ★. Si sacas una ★, en el dado Mayhem y se activa el efecto especial, ¡el efecto Mayhem se suma al especial en un ataque extra poderoso!

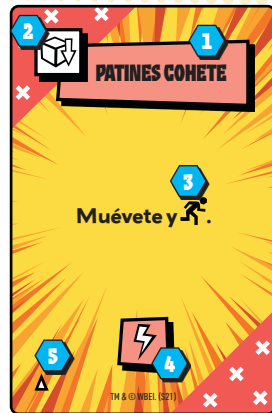


Ejemplo: Bugs Bunny ha usado un 6 para activar su capacidad Tirachinas y ha salido 3 en el dado Mayhem. Durante esta ronda puede usar el Ataque a distancia estándar de Tirachinas. También podrá usar TIRÓN, debido al efecto especial, y EMPUJÓN, debido al efecto Mayhem, contra el Toon al que está atacando o cualquier otro en su ubicación o en una adyacente.

CARTAS MAYHEM

Las cartas Mayhem les dan a los jugadores la oportunidad de sorprender a sus rivales en cada ronda con efectos potentes y únicos.

Cada carta Mayhem tiene un icono de activación que muestra cuándo se puede jugar. Los jugadores solo pueden jugar 1 carta Mayhem en cada ronda. Deja la carta jugada boca arriba en la mesa. Descarta las cartas Mayhem usadas al final de la ronda.



1 Nombre de la carta.

2 Icono de activación: Las diferentes cartas Mayhem pueden usarse en momentos distintos de la ronda según su icono de activación.

: Se puede usar al inicio de la ronda (consulta la página 12).

: Se puede usar en cualquier momento durante la activación de un Toon. Si se usa para afectar al equipo de un jugador, debe tener como objetivo al Toon activo (consulta la página 13).

: Identifica las cartas que se pueden usar en momentos diferentes de la partida. Suelen llevarlo los efectos que se usan como reacción a otra acción, como «Cuando tu personaje...» o «Cuando un personaje rival...». El efecto de la carta indica el momento específico.

3 Efecto: El efecto de la carta Mayhem cuando se juega.



4 Duración del efecto: Las cartas Mayhem tienen diferentes duraciones que varían según los iconos de la parte inferior.

 : Sucede de inmediato.

 : Dura hasta el final de la ronda actual.

5 Todos contra todos: Las cartas con este icono se pueden usar en el modo Todos contra todos (consulta la página 17).



Ejemplo: Bugs Bunny va a lanzar un Ataque a distancia contra el Demonio de Tasmania. Eso permite al Demonio de Tasmania jugar la carta Mayhem «Paz, hermano». El efecto se produce de inmediato, evitando que el Diablo de Tasmania reciba hasta 2 puntos de daño. Deja la carta en la mesa, junto a los componentes del equipo, y se descartará al final de la ronda. El equipo del Demonio de Tasmania ya no puede usar cartas Mayhem durante esa ronda.

EL DADO MAYHEM

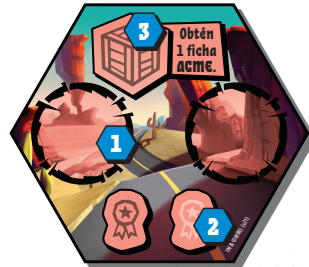


En *Looney Tunes Mayhem*, el resultado del dado Mayhem determina el daño de cada ronda. Por ejemplo, si sale **2**, en el dado Mayhem, todos los Ataques de esa ronda infligen 2 puntos de daño.

Si sale una **★**, en el dado Mayhem, en esa ronda se desbloquean los efectos Mayhem de las hojas de Toon y se pueden activar junto con los efectos especiales.

UBICACIONES

En *Looney Tunes Mayhem* hay 10 ubicaciones diferentes: 4 bases de equipo (2 negras y 2 blancas) y 6 ubicaciones especiales con lugares de los dibujos animados clásicos. Cada una tiene un efecto único que se activa cuando un Toon se mueve a ella. ¡Algunas incluso proporcionan puntos de victoria!



1 Espacios de Toon: Cada ubicación tiene 1 o 2 espacios de Toon disponibles. Una ubicación se considera vacía cuando no hay Toons ocupando ningún espacio, no hay Trampas en ella y no hay Obstáculos en sus bordes. Los Toons que se muevan a una ubicación ocupan un espacio libre en ella. Los Toons no pueden moverse a una ubicación si no hay espacios disponibles (esa ubicación se considera llena).

2 Espacios de fichas de PV: Cuando a un jugador se le indique que coja un punto de victoria de una ubicación, coge la ficha del color de su equipo. Cada equipo solo puede coger su punto de victoria de una determinada ubicación una sola vez. El punto de victoria no se repone.

3 Efecto de la ubicación especial: Las ubicaciones especiales tienen diferentes efectos que se activan en cuanto un Toon entra en ellas.

Las 6 ubicaciones especiales de *Looney Tunes Mayhem* son:



Hogar dulce hogar: Cuando los dos Toons del mismo equipo ocupen esta ubicación, coge el punto de victoria de la ubicación del color de su equipo. El punto de victoria se gana de inmediato en cuanto el segundo Toon de un equipo se mueva a la ubicación.



Coto de caza: Cuando un Toon entre en esta ubicación, coge el punto de victoria del color de su equipo y, a continuación, recibe el daño que indique el . Este daño se sufre aunque su equipo ya haya cogido el punto de victoria de su color.



Noche de póquer: Cuando un Toon entre en esta ubicación, tira el . Si en la cara aparece una ★, coge el punto de victoria del color de su equipo. Los jugadores usan el nuevo valor del para el resto de la ronda. El dado se tira incluso cuando ya se ha reclamado el punto de victoria.



Camino del desierto: Cuando un Toon entre en esta ubicación, puede coger una . Las fichas ACME tienen distintos efectos, entre ellos otorgar un punto de victoria (consulta la página 11). El punto de victoria de la ubicación solo lo coge el equipo que coja la ficha ACME de punto de victoria. La ficha de PV se coge de inmediato, independientemente de que se coja por un medio distinto a entrar en la ubicación (por ejemplo, por efecto del Traje de trovador del Pato Lucas). Si ya no quedan fichas , no se produce ningún efecto.



Granja de zanahorias: Cuando un Toon entre en esta ubicación, se cura hasta 2 puntos de daño. Esta ubicación solo tiene 1 espacio.



Gran Cañón: Cuando un Toon entre en esta ubicación, puede colocar o mover un Obstáculo. Los Obstáculos pueden colocarse en el borde de cualquier ubicación adyacente, separando 2 ubicaciones diferentes (consulta las páginas 10 y 15).

FICHAS

En *Looney Tunes Mayhem*, los jugadores tienen un conjunto limitado de fichas para usar durante la partida. Algunas son comunes, como las de Veneno o Huida, y otras son específicas del equipo, como las Trampas.

Si un efecto indica que se coja una ficha, pero la reserva correspondiente se ha agotado, el efecto no se produce.

A menos que se indique lo contrario, las fichas no pueden intercambiarse entre Toons.

Las fichas que se usan en el juego son:



Fichas de Daño: Se usan para llevar la cuenta del daño de un Toon. Pon tantas fichas de Daño como el daño sufrido en la zona de la ilustración de la hoja de Toon. Cuando un Toon tenga una cantidad de puntos de daño igual o superior a sus puntos de salud totales, se considera noqueado (consulta la página 13).



Fichas de Puntos de victoria: Cada vez que un equipo noquea a un Toon rival o activa el efecto de algunas ubicaciones especiales (consulta la página 8) recibe puntos de victoria.



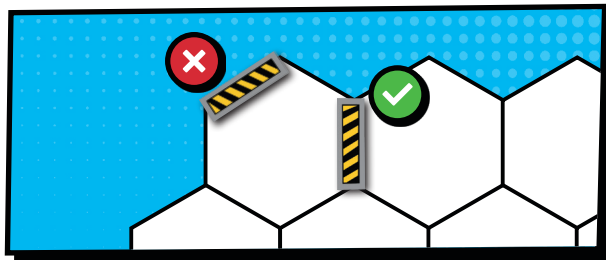
Fichas de Escudo: Se usan para evitar hasta 2 puntos de daño de cualquier fuente (Ataques directos o efectos de fichas, como Veneno o Trampa). Es obligatorio usar una para evitar la primera fuente de daño que se inflija al Toon que la tenga. Después, se descarta y devuelve a la reserva de fichas. Cada Toon puede tener solo 1 ficha de Escudo a la vez.



Fichas de Huida: Si un Toon tiene una ficha de Huida, puede descartarla para moverse a una ubicación adyacente tan pronto como otro Toon (compañero de equipo o rival) se mueva. Cada Toon puede tener solo 1 ficha de Huida a la vez. La ficha de Huida solo puede usarse durante el turno de otro Toon.



Fichas de Obstáculo: Las fichas de Obstáculo tienen que colocarse en cualquier borde entre 2 ubicaciones adyacentes. No se puede colocar entre una ubicación y el borde del tablero. Las ubicaciones separadas por el Obstáculo ya no se consideran adyacentes.



Importante: Nunca se puede rodear por completo con Obstáculos una ubicación. Las ubicaciones deben tener siempre al menos un borde sin obstáculos que las conecte con otra ubicación.

¿ES ADYACENTE?

Las ubicaciones se consideran adyacentes si al menos un borde de cada una de ellas está en contacto con la otra.

Los **Obstáculos** que se colocan entre ubicaciones impiden el movimiento, los Ataques a distancia y poner Trampas, ya que esas ubicaciones ya no se consideran adyacentes.



Fichas de Veneno: Algunas capacidades permiten a los Toons envenenar a los Toons rivales. Al final de la siguiente fase de recuperación (consulta la página 13), el Toon con Veneno sufrirá un daño igual al número total de fichas de Veneno en su hoja. Después de sufrir el daño, descarta 1 ficha de Veneno y devuélvela a la reserva. Las fichas de Veneno se consideran fichas de condición negativa.



Fichas de Trampa: Los Toons colocan fichas de Trampa en la ubicación de su Toon o en una ubicación adyacente, sin ocupar espacios de personaje. La ubicación elegida no debe contener un Toon rival ni ninguna ficha de Trampa del propio equipo. Las Trampas no tienen efecto en los Toons del mismo equipo. Si un Toon entra en una ubicación con Trampas del equipo rival, recibe un daño igual a la cantidad de Trampas rivales que haya en esa ubicación. Una vez que las Trampas se activan, se retiran todas las fichas de Trampa rivales de esa ubicación y se devuelven a la reserva.



Fichas de Aturdimiento: Cuando un Toon es aturdido, pone la ficha de Aturdimiento del rival en su hoja de Toon. Durante su siguiente Activación, un Toon con aturdimiento puede usar o bien su movimiento gratuito o activar 1 de sus capacidades, pero no ambas cosas. Si un Toon queda aturdido durante su turno después de mover, ya no puede usar su capacidad. Aunque no use una capacidad, sigue teniendo que colocar 1 de sus dados de Activación (consulta la página 13) en el espacio del dado de Activación. Descarta la ficha de Aturdimiento al final del turno del Toon. Las fichas de

Aturdimiento se consideran fichas de condición negativa. Un personaje puede tener más de una ficha de Aturdimiento, en cuyo caso pierde una activación por cada ficha hasta que las descarte todas.



Fichas de Activación: Se usan para marcar el uso de las capacidades naturales. Algunas capacidades naturales se pueden usar sola una vez por partida mientras que otras se pueden usar una sola vez por turno. Si se usa para marcar una capacidad que se usa una vez por turno, se retira de la hoja al final del turno.



Ficha de Iniciativa: Se usa para indicar el jugador que tiene la Iniciativa durante esa ronda. Tan pronto como la ronda termina y los jugadores determinan de nuevo la iniciativa, la ficha se entrega al jugador que ha conseguido la iniciativa (consulta la página 12).



Fichas ACME: Debe usarlas el Toon que las obtuvo cuando sea el Toon activo, a menos que se indique lo contrario. Se pueden usar de inmediato o guardarlas para usarlas en otro momento.

Las fichas ACME se descartan una vez usadas. Si el Camino del desierto se queda sin fichas ACME, la ubicación no tiene ningún otro efecto.

Hay 10 fichas ACME diferentes:



+2 de daño: Se usa para añadir 2 puntos de daño al Ataque del Toon o para incrementar el daño total que sufre un Toon rival al activar Trampas.



★: El dado Mayhem se trata como si tuviera una ★ además del valor del dado durante el resto de este turno.



Curar 2: Cura hasta 2 puntos de daño del Toon.



Obstáculo: Coloca o mueve un obstáculo en el borde de una ubicación adyacente.



Veneno 2: Inflige a un Toon rival en la misma ubicación 2 fichas de Veneno (consulta la página 10).



Tirón o Empujón: Empuja a otro Toon en la misma ubicación hasta una adyacente O BIEN Tira de otro Toon en una ubicación adyacente para traerlo a la ubicación del Toon (consulta la página 8).



Vuelve a tirar: Permite volver a tirar uno o los dos dados de Activación del jugador Y/O volver a tirar el dado Mayhem. Los 3 dados se pueden volver a tirar con una sola de estas fichas.



Teletransporte: Coloca el Toon en cualquier espacio libre del tablero. Esto no se considera un movimiento.



Trampa 2: Coloca 2 fichas de Trampa en la ubicación de su Toon o en una adyacente. Ambas Trampas deben colocarse en la misma ubicación (consulta la página 10).



Punto de victoria: Esta ficha otorga al equipo 1 punto de victoria. Coge la ficha del color del equipo del Camino del desierto.

CÓMO JUGAR

INICIO DE LA RONDA

a. Tirad los dados de Activación y determinad la iniciativa

Cada jugador comienza la ronda tirando sus 2 dados de Activación. Se usarán para activar las capacidades de sus Toons durante la partida.

Para determinar el jugador inicial de la ronda, los jugadores suman el total de sus 2 dados. El jugador con el total más bajo consigue la iniciativa. Pon la ficha de Iniciativa con el color de su equipo (blanco o negro) bocarriba.

En caso de empate, la ficha de Iniciativa se lanza como si fuera una moneda para desempatar. Los efectos de juego que alteran los resultados de los dados no cambian la iniciativa después de que se hayan tirado los dados.



Ejemplo: Kaelan y Alia han terminado la preparación del juego y están listos para liarla. Tiran sus dados de Activación al mismo tiempo. Kaelan, que juega con el color blanco, saca un 4 y un 6, lo que hace un total de 10. Alia, que juega con el color negro, saca un 2 y un 5, lo que hace un total de 7. Como Alia tiene el total más bajo, tiene la iniciativa durante esta ronda. La ficha de Iniciativa se pone por el lado negro.

¡SOLO DURANTE LA PRIMERA RONDA DE LA PARTIDA!

El jugador que tiene la iniciativa coloca sus Toons en el tablero.

Tiene que colocar cada Toon en una base de equipo distinta de su color. A continuación, el otro jugador hace lo mismo. En la primera ronda, los Toons NO se pueden colocar en la misma ubicación.

b. Tira el dado Mayhem

El jugador que tiene la iniciativa durante la ronda en curso tira el dado Mayhem. El valor del dado Mayhem indica la cantidad de daño que infligen los Ataques durante la ronda. Además, si sale una ★, en el dado Mayhem, también se pueden activar los efectos Mayhem. Ten en cuenta que, a menos que una capacidad o una carta Mayhem indique lo rival, el valor del dado Mayhem se mantiene igual hasta que se vuelva a tirar en la siguiente ronda.



Ejemplo: Alia tiene la iniciativa y tira el dado Mayhem esta ronda. ¡Saca 3★! Esto significa que, durante esta ronda, todos los Ataques infligen 3 puntos de daño. La ★ indica que esta ronda se pueden usar los efectos Mayhem junto con los de capacidad estándar y los efectos especiales.

RECUPERACIÓN

Durante la primera ronda del juego, este paso se ignora.

a. Se reponen los Toons

Si hay Toons noqueados o fuera del tablero debido a un efecto de juego, al principio de esta fase los jugadores los vuelven a colocar en 1 de sus bases, empezando por el jugador que tiene la iniciativa. Los dos jugadores lo hacen hasta que todos los Toons vuelven a estar en el tablero.

NOQUEADO

Un Toon queda noqueado cuando sus fichas de Daño igualan o superan sus puntos de salud. Un Toon noqueado se retira de inmediato del tablero. El jugador retira todas las fichas de Daño, Veneno, Aturdimiento, Escudo y Huida que pudiera tener el Toon noqueado en su hoja de Toon, pero conserva las de Punto de victoria y las fichas ACME.

El Toon noqueado queda fuera de la partida durante el resto de la ronda. Durante la siguiente fase de recuperación el Toon se vuelve a colocar en el tablero. Durante la ronda en la que el Toon está noqueado, el Toon restante de ese equipo puede activarse 2 veces, a menos que el compañero noqueado ya se hubiera activado en la ronda en curso.

Cada vez que un Toon queda noqueado, el jugador rival coge 1 ficha de Punto de victoria del color de su propio equipo.

b. Se resuelven las fichas de Veneno

Una vez que se han devuelto al tablero a todos los Toons, los jugadores resuelven las fichas de Veneno que

tengan en sus hojas de Toon (consulta la página 10). Un Toon que tenga fichas de Veneno recibe 1 punto de daño por cada ficha de Veneno que tenga en su Tablero. A continuación, se retira 1 ficha de Veneno de cada Toon.



Ejemplo: Al final de su fase de recuperación, el Pato Lucas tiene 3 fichas de Veneno en su hoja de Toon. Sufrir 3 puntos de daño y descarta 1 ficha de Veneno. Al final de su siguiente fase de recuperación, sufrirá otros 2 puntos de daño debido a las 2 fichas de Veneno restantes y descartará otra.

ACTIVACIÓN DE TOONS

Empezando por el equipo que tiene la iniciativa, cada jugador se alterna por turnos para activar 1 de sus Toons hasta que se hayan colocado todos los dados de Activación de la ronda.

Durante esta fase, los jugadores deben seguir los siguientes pasos:

a. Colocar el dado de Activación

El jugador selecciona 1 de sus dados de Activación no usados y lo coloca en el espacio libre del Toon y la capacidad que desea activar. Este es ahora el Toon activo.

Cada Toon solo se puede activar una vez por ronda. Por tanto, un jugador nunca debe colocar un dado de Activación en un Toon que ya se haya activado en la ronda en curso, a menos que el otro Toon de su equipo haya quedado noqueado antes de que pudiera activarlo (consulta la página 13) o esté fuera del tablero debido a efectos de juego (por ejemplo, por el efecto de la carta Mayhem «Pintura de invisibilidad»). Si un Toon se activa una segunda vez, es obligatorio poner el dado de Activación en una capacidad distinta a la de la primera activación.



Ejemplo: El equipo de Kaelan está formado por Bugs Bunny y el Pato Lucas. Kaelan ha elegido activar primero a Bugs usando su capacidad Tirachinas. Luego es el turno de Alia, que usa su activación para dejar noqueado a Lucas. Cuando le llega el turno a Kaelan de nuevo, tiene que activar a Bugs otra vez, ya que Lucas ha quedado noqueado. Además, como ya ha usado la capacidad Tirachinas de Bugs, en esta activación solo puede usar Tornado portátil.

b. Movimiento gratuito (opcional)

Si quiere, el jugador puede mover al Toon activo a una ubicación adyacente que tenga un espacio libre.

Cada vez que un Toon se mueve a una ubicación, cualquier Trampa rival que esté allí se activa de inmediato. Si el Toon no queda noqueado por el daño de la Trampa, solo entonces se activará el efecto especial de la ubicación.

c. Usar capacidades


El Toon activo puede usar su capacidad natural y/o su capacidad seleccionada. Las capacidades se resuelven de arriba a abajo, empezando por los efectos estándar de la capacidad activada. Cuando un efecto se identifica como opcional, quiere decir que cuando actives la capacidad puedes elegir no resolver ese efecto y aun así resolver el resto de los de la capacidad.


Si el dado de Activación usado iguala o supera el número del espacio de activación de la capacidad, después de usar los efectos de la capacidad, el Toon usa también los efectos especiales de la capacidad.


Cualquier efecto con el icono de ★ solo se puede usar si ha salido ese icono al tirar el dado Mayhem ★. En ese caso, se añade a los efectos estándar y especiales de las capacidades.




Los efectos de las capacidades de Looney Tunes Mayhem son:





 **Ataque cuerpo a cuerpo:** Inflige un daño igual al resultado del dado Mayhem a 1 Toon rival en la misma ubicación. Si no hay Toons rivales en la misma ubicación que el Toon activo, no tiene efecto.

Ejemplo: Alia activa el Martillo gigante de Lucas para hacer un  contra el Bugs Bunny rival que se encuentra en la misma ubicación. El valor del dado Mayhem es 2, por lo que el Ataque inflige 2 puntos de daño a Bugs.

 **Ataque a distancia:** Inflige un daño igual al resultado del dado Mayhem a 1 Toon rival en una ubicación adyacente al Toon activo. Si no hay Toons rivales en una ubicación adyacente, no tiene efecto.

Ejemplo: Kaelan activa el Tirachinas de Bugs Bunny para hacer un . El Pato Lucas y Elmer Gruñón se encuentran en ubicaciones adyacentes, y Kaelan elige a Lucas. El valor del dado Mayhem es 2, por lo que el Ataque inflige 2 puntos de daño a Lucas.

: El Toon coge una ficha  y la pone en su hoja de Toon (consulta la página 10). Los Toons solo pueden tener 1 ficha  a la vez. Si el Toon activo ya tiene una ficha  esta capacidad no tiene efecto.

: El Toon coge una ficha  y la pone en su hoja de Toon (consulta la página 10). Los Toons solo pueden tener 1 ficha  a la vez. Si el Toon activo ya tiene una ficha  esta capacidad no tiene efecto.


+ X de daño: Suma el valor indicado al daño de un Ataque o una Trampa del propio equipo.


Curar X: Retira el número indicado de fichas de Daño de este Toon.


MOVER (opcional): Mueve este Toon a una ubicación adyacente con un espacio libre.


OBSTÁCULO (opcional): Coloca o mueve 1 Obstáculo de cualquier lugar del tablero para ponerlo en el borde de una ubicación adyacente (consulta la página 10).

VENENO: Elige como objetivo a un Toon rival en la ubicación del Toon activo. Coloca la cantidad indicada de fichas de Veneno en la hoja del Toon objetivo (consulta la página 10). Si no hay Toons rivales en la misma ubicación que el Toon activo, no tiene efecto.

TIRÓN (opcional): Coloca un Toon (rival o compañero de equipo) de una ubicación adyacente en la ubicación del Toon activo. Este efecto solo puede realizarse si hay un espacio libre en la ubicación del Toon activo. Cada vez que un Toon entra en una ubicación, cualquier Trampa rival que esté allí se activa de inmediato. Si el Toon no queda noqueado por el daño de la Trampa, solo entonces se activará el efecto especial de la ubicación. Esta acción no se considera un movimiento y no da a los Toons la oportunidad de usar .

EMPUJÓN (opcional): Coloca en una ubicación adyacente un Toon (rival o compañero de equipo) en la ubicación del Toon activo. Este efecto solo puede realizarse si hay un espacio libre en la ubicación adyacente. Cada vez que un Toon entra en una ubicación, cualquier Trampa rival que esté allí se activa de inmediato. Si el Toon no queda noqueado por el daño de la Trampa, solo entonces se activará el efecto especial de la ubicación. Esta acción no se considera un movimiento y no da a los Toons la oportunidad de usar .

ATURDIMIENTO: Coloca 1 ficha  del color del equipo del Toon activo en la hoja de un Toon rival en la misma ubicación que el Toon activo. Si este efecto se activa con un Ataque o una Trampa, tiene que colocarse sobre el Toon objetivo del Ataque o la Trampa, aunque no esté en la misma ubicación que el Toon activo (consulta la página 10).

TELETRANSPORTARSE (opcional): Coloca el Toon activo en cualquier espacio libre del tablero. Cada vez que un Toon se teletransporte, cualquier Trampa rival en la ubicación de destino se activa de inmediato. Si el Toon no queda noqueado por el daño de la Trampa, solo entonces se activará el efecto especial de la ubicación. Esta acción no se considera un movimiento y no da a los Toons la oportunidad de usar .

TRAMPA X: Coloca la cantidad indicada de fichas de Trampa en la ubicación del Toon activo o en una adyacente. La ubicación elegida no puede contener ya fichas de Trampa del propio equipo (consulta la página 10) o Toons rivales.

FIN DEL TURNO

Después de resolver todos los efectos de la capacidad del Toon activo, el jugador termina su turno.

El jugador del Toon activo tiene una última oportunidad de jugar una carta Mayhem antes de ceder el turno al equipo rival.

Los equipos siguen completando sus turnos hasta que se hayan usado todos los dados de Activación de ambos equipos.

FIN DE LA RONDA


Una vez que ambos equipos han usado todos sus dados de Activación de la ronda en curso, descartan las cartas Mayhem usadas. A continuación, comienza otra ronda.

CÓMO GANAR

¡El primer equipo que consiga 5 puntos de victoria o noquee a los dos Toons rivales en la misma ronda gana de inmediato la partida! ¡Eso es todo, amigos! En el inusual caso de que todos los Toons queden noqueados en la misma ronda o que los dos jugadores consigan reunir 5 puntos de victoria al mismo tiempo, el ganador se decide con una partida de revancha.

MODO PARA 3 Y 4 JUGADORES

En el modo para 4 jugadores, los jugadores se dividen en equipos de 2 y cada uno controla un único Toon. En el modo para 3 jugadores, 2 jugadores forman un equipo y se enfrentan al jugador restante. El equipo de 1 jugador usa las reglas estándar del juego, mientras que el de 2 jugadores usa las reglas alternativas siguientes:

Durante la fase de robo, cada jugador roba 4 cartas y tiene que descartar hasta tener el máximo que indica el icono de  de su hoja de Toon.

Los jugadores no pueden decirles a sus compañeros qué cartas tienen en la mano ni planear entre ellos cuándo van a usar sus cartas Mayhem durante su turno. Como en el modo normal, cada equipo solo puede jugar 1 carta Mayhem en cada ronda.

Los dados de Activación tienen que usarse como siempre, y los jugadores pueden debatir la mejor manera de usarlos. Todos los Toons de un equipo tienen que activarse, si es posible, durante la ronda. Los equipos pueden elegir qué Toon activar durante su turno, pero el jugador que lleva a ese Toon decidirá a dónde se mueve y cómo usa sus capacidades.

MAYHEM TODOS CONTRA TODOS

Al parecer, alguien se ha pasado con el picante cuando cocinaba el pavo asado especial del Demonio de Tasmania. ¡Como le han fastidiado la cena, ha empezado a girar hecho una furia y no es capaz de parar!

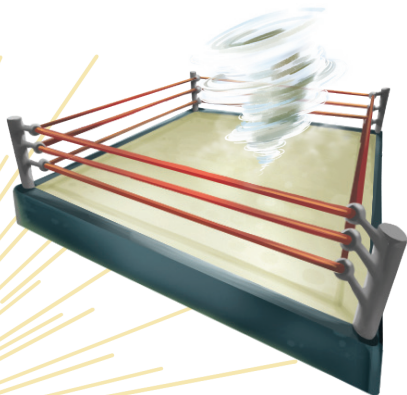
Los demás Toons niegan tener algo que ver con el explosivo asado, ¡así que todos son sospechosos! Como se están echando la culpa los unos a los otros, no va a tardar en liarse... ¡Que empiece el Mayhem!

El modo Todos contra todos es una divertida alternativa para que 3 jugadores se enfrenten en un combate sin cuartel.

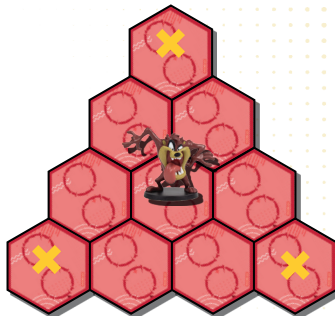
PREPARACIÓN

1 Cada jugador coge un solo dado de Activación y se considera su propio equipo individual. No uséis las anillas para las peanas.

2 Empezando por el jugador más joven y siguiendo en sentido horario, cada jugador elige un único Toon y coge su figura y hoja de Toon. El Demonio de Tasmania no es un Toon jugable en este modo y no se puede elegir.




3 Coge las 10 piezas de Ubicación y colócalas bocabajo formando un triángulo como se ve abajo:



¡No les des la vuelta a las piezas! Cada ubicación tiene 2 espacios y no tiene ningún otro efecto.

Cada jugador coloca su Toon en una esquina diferente del tablero, marcadas con una X en la imagen. La figura del Demonio de Tasmania se coloca en el centro. Ningún jugador lo controla durante la partida, pero al empujarlo por el tablero, los jugadores pueden dañar y fastidiar a sus rivales.

4 Los equipos no ganan puntos de victoria en este modo y las piezas del tablero se mantienen bocabajo, así que no es necesario añadir fichas de Puntos de victoria a las ubicaciones.

5 Retira todas las cartas del mazo Mayhem que no tengan el símbolo ▲. A continuación, cada jugador roba 4 cartas Mayhem y puede quedarse con el número de ellas que indique el icono  de su Toon, descartando el resto.

6 Todas las fichas en este modo son comunes y deben colocarse alrededor del tablero para que todos los jugadores puedan usarlas.

Las fichas de Trampa siempre se consideran colocadas por un equipo rival y se activan si CUALQUIER Toon se mueve a su ubicación, ¡incluso el que las colocó! Los efectos y textos que se hacen referencia a un compañero de equipo, al otro dado de un jugador y a las fichas ACME no se aplican.

CÓMO JUGAR

Tras la preparación, asigna al azar la ficha de Iniciativa a un jugador. Las rondas transcurren como en el modo normal y los jugadores tiran su dado de Activación y el dado Mayhem.

La secuencia de las rondas es la misma que la del modo para 2 jugadores: cada jugador activa su Toon, empezando por el que obtuvo la iniciativa y continuando en sentido horario. Cada ronda, antes de activar su Toon, el jugador que tiene la iniciativa puede mover al Demonio de Tasmania a una ubicación adyacente.

Los Toons se mueven y luchan como siempre, pero también tienen la opción de mover al Demonio de Tasmania por el tablero usando un Ataque cuerpo a cuerpo o a distancia contra él. El Demonio de Tasmania tiene un efecto especial de giro que los jugadores pueden usar al atacarlo. Siempre que el Demonio de Tasmania sea atacado, el jugador atacante puede mover su figura dos veces, siguiendo las reglas habituales para las ubicaciones adyacentes.

Al final del turno, inflige 2 puntos de daño a cualquier Toon en la ubicación del Demonio de Tasmania y en las adyacentes.

Cuando todos los Toons se hayan activado, el último jugador de la ronda actual retira 1 ubicación vacía de la partida (a menos que su Toon haya sido noqueado, en cuyo caso el penúltimo jugador es quien la retira), sin que esto divida el tablero en 2 conjuntos de piezas. Reducir el tablero hace que el giro descontrolado del Demonio de Tasmania sea mucho más peligroso. La ficha de Iniciativa pasa al siguiente jugador en sentido horario.

Cuando un Toon queda noqueado, se retira permanentemente de la partida y no regresa durante la siguiente fase de recuperación. Los jugadores restantes continúan su batalla hasta que solo quede 1 Toon en el tablero. ¡El último jugador en pie es el ganador!

COMPETICIÓN MAYHEM

Estas reglas de competición permiten a los jugadores planificar con antelación y personalizar su equipo antes de llegar a la mesa para desafiarse unos a otros.



CÓMO JUGAR

Las reglas del modo competición Mayhem son las mismas que las del modo normal, con algunos añadidos en la preparación:

PREPARACIÓN

En el modo competición, cada jugador puede elegir 2 personajes cualesquiera de su colección Mayhem para crear su equipo. Un equipo no puede tener 2 copias del mismo personaje. Los jugadores tienen que traer sus propias figuras y hojas de personaje, así como las fichas especiales que puedan usar.

Todas las demás fichas o elementos necesarios para el juego, como las piezas de Ubicación o las fichas ACME, tienen que pertenecer a uno de los dos jugadores. Los jugadores no pueden mezclar ubicaciones y fichas de diferentes cajas.

Además, pueden elegir las cartas de Mayhem de su mano de las que tengan en su colección. El tamaño inicial de la mano de Mayhem de los jugadores sigue estando limitado a los iconos   de los personajes elegidos. Los jugadores no pueden elegir 2 copias de la misma carta Mayhem.

Una vez completada la preparación, el juego se desarrolla como de costumbre.

CRÉDITOS

DISEÑO DEL JUEGO: Alexio Schneeberger
DESARROLLO DEL JUEGO: Marco Legato
JEFA DE PRODUCCIÓN: Marcela Fabreti
PRODUCCIÓN: Thiago Aranha, Guilherme Goulart, Rebecca Ho, Isadora Leite, Thiago Meyer, Shafiq Rizwan, Kenneth Tan y Greg Varghese.
ILUSTRACIONES: Warner Bros y Giovanna Guimarães
JEFES DE DISEÑO GRÁFICO: Fabio De Castro y Max Duarte
DISEÑO GRÁFICO: Jess Grinneiser
DIRECTOR ARTÍSTICO: Mathieu Harlaut
LICENCIAS: Geoff Skinner
ESCULTURA: Edgar Ramos
INGENIERÍA DE ESCULTURA: Vincent Fontaine
FOTOGRAFÍA: Jean-Baptiste Guiton
REGLAMENTO: Robert Fulkerson
EDICIÓN: Jason Koepf
TRADUCCIÓN: Ángel Martínez Murillo
EDITOR: David Preti
PRUEBAS DE JUEGO: Leo Almeida, Marco Averone, Claudio Bagliani, Luca Baudino, Benedetta Bellavita, Chiara Brocardo, Gianfranco Buccoliero, Alessio Caravaggio, Andrea Chiarvesio, Norbert Comin, Remo Conzadori, Fabio Cury, Luca Feliciani, Simone Florio, Aleksandra Geron, Andrea Gioia, Gloria Giraudo, Stefano Griva, Paolo Guiot, Luca Iennaco, Fabio Lamacchia, Alessandro Latona, Francesco Legato, Lorenzo Legato, Matteo Maletto, Manuel Neil Bo, Alessandro Notte, Dario Oddenino, Francesca Pasquini, Riccardo Pelle, Diego Perino, Marcello Piras, Marco Portugal, Luciano Roggero, Alberto Rosso, Marco Rosso, Paolo Ruffo, Valentina Sacco, Fiorenzo Sartore, Francesco Rugerfred Sedda, Gabriele Serluca, Sabrina Simoni, Giuseppe Spissu, Francesco Testini, Paolo Triolo, Francesco Zampone y Pierluca Zizzi.



© 2021 CMON Global Limited, todos los derechos reservados. Ninguna parte de este producto puede ser reproducida sin autorización expresa. Looney Tunes Mayhem, LOONEY TUNES y todos los personajes y elementos relacionados son © y ™ de Warner Bros. Entertainment Inc. (S21). El escudo de WB es © y ™ de WBEI (S21). CMON y el logotipo de CMON son marcas comerciales de CMON Global Limited.

RESUMEN DE LA RONDA

1 INICIO DE LA RONDA

- **Tirad los dados de Activación y determinad la iniciativa.**
- **Tira el dado Mayhem.**

2 RECUPERACIÓN

- **Se reponen los Toons.**
- **Efectos de Veneno**

3 ACTIVACIÓN DE TOONS

- **Coloca el dado de Activación.**
- **Movimiento gratuito (Opcional)**
- **Usa capacidades.**
- **Turno de activación del rival**
- **El proceso se repite hasta que todos los Toons se hayan activado.**

4 FIN DE LA RONDA

- **Descarta las cartas Mayhem usadas en la ronda.**

MAYHEM

