



TEEN TITANS GO!



MAYHEM

UN JUEGO DE ALEXIO SCHNEEBERGER

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	2
DE QUÉ VA EL JUEGO	2
COMPONENTES.....	3
PREPARACIÓN	4
CONCEPTOS BÁSICOS.....	5
Hoja de personaje	6
Cartas Mayhem	7
El dado Mayhem	8
Cartas GO!	8
Misiones.....	9
Ubicaciones.....	10
Fichas.....	10
CÓMO JUGAR	12
Inicio de la ronda.....	12
Recuperación.....	13
Noqueado	13
Activación de personajes	14
Fin del turno	16
Fin de la ronda.....	16
CÓMO GANAR	16
MODO PARA 3 Y 4 JUGADORES	17
MAYHEM TODOS CONTRA TODOS	17
Preparación.....	18
Cómo jugar.....	18
COMPETICIÓN MAYHEM.....	19
Cómo jugar.....	19
Preparación.....	19
CRÉDITOS	20
RESUMEN DE LA RONDA	20

¡CONSÍGUELO AQUÍ!

CONTENIDO
DIGITAL
GRATUITO



CMON.COM/Q/TTG001/R

2

INTRODUCCIÓN

¡Ser un Teen Titan no es ningún chollo! No paras en todo el día. Tienes que proteger la ciudad, cuidar bien de la Torre de los Titans, defender tu récord de puntuación en tu videojuego preferido y hacer hueco de vez en cuando para zamparte una pizza.

¡Para despachar todo cuanto antes, los Titans han decidido dividirse en dos equipos y ver cuál puede acabar las tareas antes! Aunque al principio no era realmente una competición, parece que se les ha olvidado porque según pasa el día se van tomando más en serio lo de derrotar a sus rivales. Los ganadores demostrarán ser el «equipo más súpermejor de todos los tiempos» y tendrán el control del mando a distancia todo el fin de semana. ¡Nunca ha habido tanto en juego!

DE QUÉ VA EL JUEGO

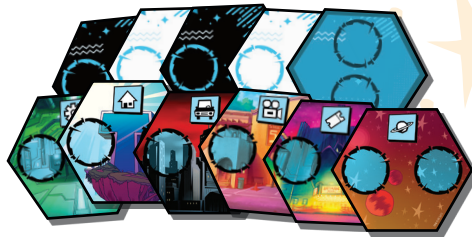
En *Teen Titans GO! Mayhem*, de 2 a 4 jugadores tienen la oportunidad de librar batallas con sus héroes adolescentes favoritos como nunca lo habían hecho. Forman equipos con 2 de sus personajes preferidos de Teen Titans GO! y se enfrentan por equipos. La ciudad entera es su campo de batalla, y en ella completan misiones y ganan puntos de victoria usando sus capacidades especiales para tratar de noquear a sus rivales. Ojo, porque les tocará evitar los trucos y trampas que les deje el otro equipo en el tablero.

Si un jugador reúne 5 puntos de victoria (PV), o si los dos personajes de un equipo quedan noqueados en la misma ronda, *Azarath Metrion Zinthos*, ¡la partida termina!

COMPONENTES



4 FIGURAS DE TEEN TITANS GO!
(Ciborg, Raven, Robin y Starfire)



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 PERSONAJE



12 CARTAS GO!



22 CARTAS MAYHEM



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

92 FICHAS



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



4 FICHAS DE REGALO



3 FICHAS DE PISTA



2 FICHAS DE MONSTRUO
(1 negra y 1 blanca)



4 FICHAS DE HUIDA



1 FICHA DE PIZZA



10 FICHAS DE FUEGO



4 FICHAS DE ESCUDO



4 FICHAS DE OBSTÁCULO



21 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)

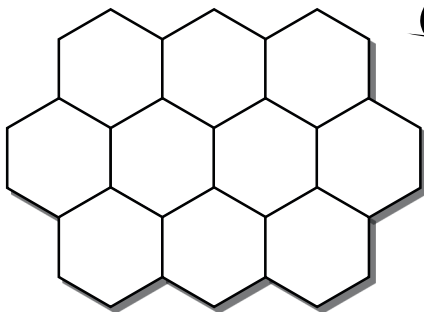



10 FICHAS DE PUNTO DE VICTORIA
(5 negras y 5 blancas)

PREPARACIÓN

Las siguientes instrucciones de preparación son para el modo de 2 jugadores. Para el modo de 3 y 4 jugadores, consulta la página 17.

- 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 personajes hasta que cada uno tenga 2. A continuación, los jugadores cogen las hojas de personajes correspondientes.
- 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 Baraja las cartas Mayhem para crear el mazo Mayhem y ponlo bocabajo.
- 5 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 personaje. 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.
- 6 Baraja las 12 cartas GO! para crear el mazo GO! Y ponlo bocabajo.
- 7 Separa las fichas por tipo y ponlas al alcance de ambos jugadores.



PRIMERA PARTIDA

En la primera partida, recomendamos a los jugadores que se salten el paso 5 y en su lugar cojan las siguientes cartas Mayhem para cada personaje:

- **Ciborg:**
Poderes fantasmales y Hora de la pizza
- **Raven:**
Carga pesada y Ráfaga de pizza
- **Robin:**
Capa mágica y Escudo giratorio
- **Starfire:**
Guárdamelo y Basura con sorpresa

¡QUE
EMPIECE EL
MAYHEM!

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



HOJA DE PERSONAJE

En *Teen Titans GO! Mayhem*, los equipos se componen de 2 héroes (o villanos) de Teen Titans GO! que compiten por el derecho a controlar la tele **TODO EL FIN DE SEMANA**. Cada personaje está representado en el tablero por una figura prepintada y su propia hoja de personaje con las distintas capacidades que el aporta a la refriega.



- 1 Nombre del personaje.**
- 2 Ilustración:** Una imagen del personaje; también se ponen aquí las fichas que le afecten durante la partida.
- 3 Puntos de salud:** La cantidad de daño que puede soportar un personaje antes de quedar noqueado. Cuando reciben daño, los jugadores cogen tantas fichas como puntos de daño recibidos y las ponen en su hoja, sobre la ilustración del personaje. Cuando el daño recibido por un personaje 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 personaje 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 Capacidad natural: La capacidad única de cada personaje. 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.

6 Capacidad: Las capacidades que el personaje puede activar.

7 Espacio para dado de Activación de la capacidad: Durante cada fase de activación (consulta la página 14), los jugadores colocan 1 de sus dados de Activación en este espacio para indicar qué capacidad va a usar su personaje. Los jugadores solo pueden activar 1 capacidad por turno por cada uno de sus personajes. Si el valor del dado es igual o superior al número del espacio, también se puede activar el efecto especial.

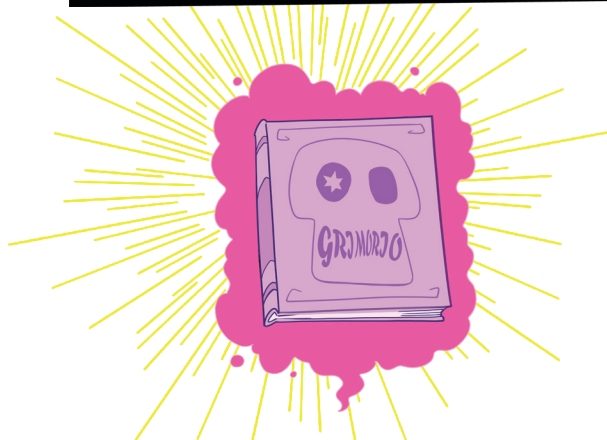
8 Efecto estándar de la capacidad: El efecto que el jugador puede usar durante la Activación del personaje después de seleccionar la capacidad. Se puede usar independientemente de que el jugador pueda activar el efecto especial de la capacidad en esa ronda.

9 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.

10 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!



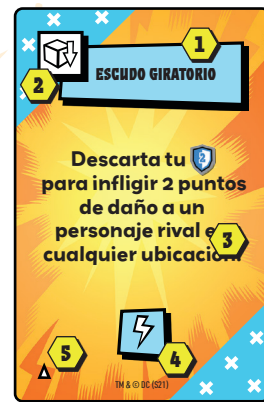
Ejemplo: Robin ha usado un 6 para activar Dar la vara y ha sacado un 3★ en el dado Mayhem. Durante esta ronda puede usar el Ataque cuerpo a cuerpo estándar de Dar la vara. Además, puede infligir +2 puntos de daño debido al efecto especial, e infligir ATURDIMIENTO al objetivo de su ataque debido al efecto Mayhem.



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 bocarriba 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 personaje. Si se usa para afectar al equipo de un jugador, debe tener como objetivo al personaje activo (consulta la página 14).

: 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: Durante la activación del personaje, Ciborg juega la carta Mayhem Hora de la pizza. Sacrifica su movimiento gratuito y se cura al instante hasta 3 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 de Ciborg ya no puede usar cartas Mayhem durante esa ronda.

EL DADO MAYHEM



En *Teen Titans GO! 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 personaje y se pueden activar junto con los efectos especiales.

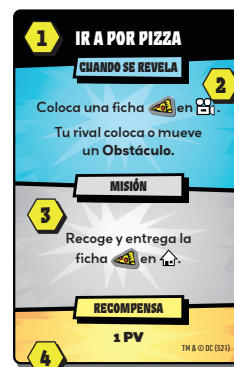
CARTAS GO!

Las cartas GO! representan los recados y las misiones que cada equipo debe cumplir para ganar puntos de victoria.

En la primera ronda de la partida, cada jugador revela la primera carta del mazo GO! y la pone boca arriba delante de él.

Cada carta GO! tiene un efecto cuando se revela. Algunas infligen efectos negativos a un equipo (consulta la página 11) mientras están en juego, mientras que otras le dan al equipo rival la posibilidad de obstaculizar sus esfuerzos para completar la misión. Si una carta indica que se ponga una ficha, el jugador que reveló la carta la pone en la ubicación indicada. Si una carta hace referencia a «tu rival», el equipo rival se beneficiará del efecto correspondiente.

- 1** Nombre de la carta GO!
- 2** Efecto que se desencadena al revelar la carta.
- 3** La misión que debe cumplir el equipo.
- 4** La recompensa que da al cumplir la misión.



Ejemplo: Al revelar la carta de Ir a por pizza, el equipo pone una ficha en la ubicación con el icono de casa. Además, el equipo rival puede colocar o mover un Obstáculo para ponerlo en cualquier borde válido del tablero. Para cumplir la misión, el equipo tiene que ir a la ubicación con el icono de casa, recoger la ficha y entregarla en la ubicación con el icono de casa. Si consigue cumplir esta misión, el equipo obtiene 1 punto de victoria.

MISIONES

Cada misión es exclusiva del equipo que la reveló, lo que significa que el otro equipo no puede intervenir (como recoger fichas que no formen parte de sus propias

misiones, atacar a monstruos del equipo rival, etc.). Sin embargo, ¡sí que puede estorbar! Más vale que te prepares para luchar por las casillas del tablero.

Estos son los diferentes tipos de misiones a las que harán frente los equipos en *Teen Titans GO!*: *Mayhem*:



Derrotar al monstruo: Se coloca una ficha del color del equipo en el tablero, siguiendo las instrucciones de la carta. Los personajes del equipo que tiene la misión tienen que derrotar al monstruo, infligiendo un daño igual a la cantidad de puntos de salud indicada en la carta. Los monstruos pueden acumular daño en diferentes rondas, no es necesario acabar con ellos con un solo ataque. Los monstruos solo se ven afectados por los Ataques cuerpo a cuerpo y a distancia. Son inmunes a los efectos de Fuego, Tirón, Empujón o Aturdimiento y no activan Trampas.



Ir a algún sitio y hacer algo: Estas misiones enumeran tareas específicas, como tener a los dos personajes en la misma ubicación, obtener un determinado resultado en los dados (como un en el dado *Mayhem*) o usar las capacidades de un personaje en una determinada ubicación.



Hacer entregas: Se trata de recoger algo de algún sitio y entregarlo en otro.

Tendrás que recoger la ficha en alguna parte. Si ya hay un personaje en la ubicación donde se ha colocado una ficha puede recogerla en su turno (recoger una ficha no se considera una acción).

Las fichas no hace falta recogerlas. El equipo recibe la cantidad indicada de fichas y tiene que entregar 1 en cada una de las ubicaciones indicadas.

Entregar o no se considera una acción.



Investigar: ¡Hay que reunir pistas! Se reparten fichas por todo el tablero y los personajes, como si fueran detectives, tienen que recogerlas todas. Tienen que visitar todas las ubicaciones que figuren en la carta y recoger todas las fichas . Si ya hay un personaje en una ubicación donde se ha colocado una ficha puede recogerla de inmediato.

Recoger no se considera una acción.



¡Luchar!: El equipo tiene que noquear a un personaje rival (consulta la sección «Noqueado» en la página 13). El equipo obtiene 1 PV por noquear a alguien de la manera habitual, además de los PV por cumplir la misión.

En cuanto un equipo cumple una misión, roba de inmediato otra carta del mazo *GO!* y resuelve el efecto *Cuando se revela*. A continuación, el turno continúa de la forma habitual.

UBICACIONES

En *Teen Titans GO! Mayhem* hay 10 ubicaciones diferentes: 4 bases de equipo (2 negras y 2 blancas) y 6 ubicaciones especiales con lugares de la serie.



1 Icono de misión: Estos iconos identifican la ubicación a la que tienen que ir los personajes para cumplir una misión.

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

FICHAS

En *Teen Titans GO! Mayhem*, los jugadores tienen un conjunto limitado de fichas para usar durante la partida. Algunas fichas son comunes, como las de Fuego 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 personajes.

Las fichas que se usan en el juego son:



Fichas de Daño: Se usan para llevar la cuenta del daño de un personaje. Pon tantas fichas de Daño como el daño sufrido en la zona de la ilustración de la hoja de personajes. Cuando un personaje 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 personaje rival o completa misiones (consulta la página 9) recibe puntos de victoria.



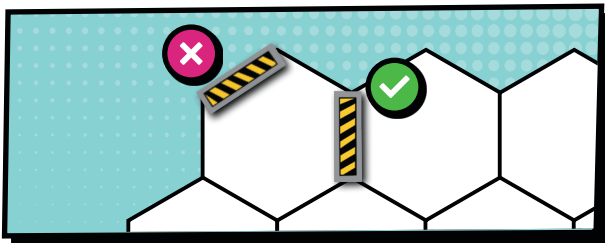
Fichas de Escudo: Se usan para evitar hasta 2 puntos de daño de cualquier fuente (ataques directos o efectos de fichas, como Fuego o Trampa). Es obligatorio usar una para evitar la primera fuente de daño que se inflija al personaje que la tenga. Después, se descarta y devuelve a la reserva de fichas.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



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



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 Fuego: Algunas capacidades permiten a los personajes lanzar Fuego a los personajes rivales. Al final de la siguiente fase de recuperación (consulta la página 13), los personajes con 1 o más fichas  sufren daño igual al valor del dado Mayhem. Después de sufrir el daño, descarta 1 ficha  y devuélvela a la reserva. Las fichas  se consideran fichas de condición negativa.



Fichas de Trampa: Los personajes colocan fichas de Trampa en la ubicación de su personaje o en una ubicación adyacente, sin ocupar espacios de personaje. La ubicación elegida no debe contener un personaje rival ni ninguna ficha de Trampa del propio equipo. Las Trampas no tienen efecto en los personajes del mismo equipo. Si un personaje

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 personaje es aturdido, pone 1 ficha de Aturdimiento del rival en su hoja de personaje. Durante su siguiente Activación, un personaje con aturdimiento puede usar o bien su movimiento gratuito o activar 1 de sus capacidades, pero no ambas cosas. Si un personaje 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 14) en el espacio del dado de Activación. Descarta la ficha de Aturdimiento al final del turno del personaje. 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 solo 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 de Misión: Se usan en diferentes misiones según las instrucciones de las cartas GO! Son las fichas de Pizza, Pista, Regalo y Monstruo.

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 personajes 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, se lanza como si fuera una moneda la ficha de Iniciativa 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 personajes en el tablero.

Tiene que colocar cada personaje en una base de equipo distinta de su color. A continuación, el otro jugador hace lo mismo. En la primera ronda, los personajes 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 contrario, 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.

c. Robad cartas GO!

Empezando por el jugador que tiene la iniciativa, cada jugador roba la primera carta del mazo GO!, la revela y resuelve de inmediato el efecto Cuando se revela. A continuación, los equipos se ponen a la obra para completar sus misiones.

En cuanto un equipo completa su misión, roba de inmediato otra carta GO! y resuelve el nuevo efecto Cuando se revela. A menos que se indique lo contrario, un equipo no puede tener más de 1 carta GO! a la vez.

RECUPERACIÓN

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

a. Se reponen los personajes

Si hay personajes 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 personajes vuelven a estar en el tablero.

NOQUEADO


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

El personaje noqueado queda fuera de la partida durante el resto de la ronda. Durante la siguiente fase de recuperación el personaje se vuelve a colocar en el tablero. Durante la ronda en la que el personaje está noqueado, el personaje 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 personaje queda noqueado, el jugador rival coge 1 ficha de Punto de victoria del color de su propio equipo.

b. Se resuelven las fichas de Fuego

Una vez que se han devuelto al tablero a todos los personajes, los jugadores resuelven las fichas de Fuego que tengan en sus hojas de personaje (consulta la página 6). Los personajes que tengan fichas de Fuego reciben el daño que indique el resultado del dado Mayhem. A continuación, se retira 1 ficha de Fuego de cada personaje.



Ejemplo: Al final de la fase de recuperación, Robin tiene 3 fichas de Fuego en su hoja de personaje y el valor del dado Mayhem es 2. Sufre 2 puntos de daño y descarta 1 ficha 🔥. Al final de la siguiente fase de recuperación, vuelve a sufrir el daño que indique el valor del dado Mayhem de esa ronda y descarta otra ficha de Fuego.

ACTIVACIÓN DE PERSONAJES

Empezando por el equipo que tiene la iniciativa, cada jugador se alterna por turnos para activar 1 de sus personajes 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 personaje y la capacidad que desea activar. Este es ahora el personaje activo.

Cada personaje solo se puede activar una vez por ronda. Por tanto, un jugador nunca debe colocar un dado de Activación en un personaje que ya se haya activado en la ronda en curso, a menos que el otro personaje 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. Si un personaje 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 Robin y Raven. Kaelan ha elegido activar primero a Robin usando su capacidad Dar la vara. Luego es el turno de Alia, que usa su activación para dejar noqueada a Raven. Cuando le llega el turno a Kaelan de nuevo, tiene que activar a Robin otra vez, ya que Raven ha quedado noqueada. Además, como ya ha usado la capacidad Dar la vara de Robin, en esta activación solo puede usar Reflejos de héroe.

b. Movimiento gratuito (opcional)

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

Cada vez que un personaje se mueve a una ubicación, cualquier Trampa rival que esté allí se activa de inmediato.

c. Usar capacidades

El personaje 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 personaje 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 *Teen Titans GO! Mayhem* son:




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

Ejemplo: Alia activa el efecto especial de Blindaje corporal de Ciborg para atacar al Robin rival, que está en la misma ubicación. Es un Ataque cuerpo a cuerpo y Ciborg tiene que estar en la misma ubicación que Robin para atacarlo. El valor del dado Mayhem es 2, por lo que el ataque inflige 2 puntos de daño a Robin.

⊕ Ataque a distancia: Inflige un daño igual al resultado del dado Mayhem a 1 personaje rival que esté en una ubicación adyacente al personaje activo. Si no hay personajes rivales en una ubicación adyacente, no tiene efecto.

Ejemplo: Kaelan activa la capacidad Telequinesis de Raven para atacar a Starfire. Es un Ataque a distancia y Raven debe estar en una ubicación adyacente a Starfire para atacarla. El valor del dado Mayhem es 2, por lo que el ataque inflige 2 puntos de daño a Starfire.

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

🧑‍🔧: El Personaje coge una ficha  y la pone en su hoja de personaje (consulta la página 10). Los personajes solo pueden tener 1 ficha  a la vez. Si el personaje 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 personaje.


MOVER (opcional): Mueve este personaje 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).


FUEGO: Elige como objetivo a un personaje rival que esté en la ubicación del personaje activo. Coloca la cantidad indicada de fichas de Fuego en la hoja del personaje objetivo (consulta la página 6).

Si no hay personajes rivales en la misma ubicación que el personaje activo, no tiene efecto.

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

EMPUJÓN (opcional): Coloca en una ubicación adyacente un personaje (RIVAL o compañero de equipo) que esté en la ubicación del personaje activo. Este efecto solo puede realizarse si hay un espacio libre en la ubicación adyacente. Cada vez que un personaje entra en una ubicación, cualquier Trampa rival que esté allí se activa de inmediato. Esta acción no se considera un movimiento y no da a los personajes la oportunidad de usar .

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

TELETRANSPORTARSE (opcional): Coloca el personaje activo en cualquier espacio libre del tablero. Cada vez que un personaje se Teletransporte, cualquier Trampa rival que esté en la ubicación de destino se activa de inmediato. Esta acción no se considera un movimiento y no da a los personajes la oportunidad de usar .

TRAMPA X: Coloca la cantidad indicada de fichas de Trampa en la ubicación del personaje activo o en una adyacente. La ubicación elegida no puede contener ya fichas de Trampa del propio equipo (consulta la página 11) o personajes rivales.

FIN DEL TURNO

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

El jugador del personaje 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 personajes rivales en la misma ronda gana de inmediato la partida! En el inusual caso de que todos los personajes 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 personaje. 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 personaje.

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 personajes de un equipo tienen que activarse, si es posible, durante la ronda. Los equipos pueden elegir qué personaje activar durante su turno, pero el jugador que lleva a ese personaje decidirá a dónde se mueve y cómo usa sus capacidades.

En los dos modos alternativos, cada equipo roba 1 carta GO! ¡Los jugadores de un mismo equipo deben colaborar para completar la misión!

Las reglas de las cartas GO! son las mismas que en el modo normal.

MAYHEM TODOS CONTRA TODOS

Se suponía que iba a ser solo una mejora de nada. ¿Qué podría salir mal? Los Titans pensaban que darle más potencia al cañón láser de Ciborg sería una gran idea...

Pues bueno, no hay duda de que algo salió mal. No está claro si fue por el queso fundido que tenían las herramientas del laboratorio o porque Ciborg apretó el tornillo equivocado, ¡lo único que saben los Titans ahora es que su amigo está fuera de control! No se ponen de acuerdo sobre cómo ponerle remedio y la situación está al rojo vivo, incluso sin ese láser...

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

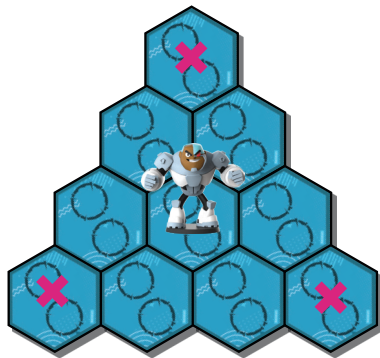


PREPARACIÓN

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 personaje y coge su figura y hoja de personaje. Ciborg no es un personaje jugable en este modo y no se puede elegir.


3 Coge las 10 piezas de Ubicación y colócalas boca-bajo 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 personaje en una esquina diferente del tablero, marcadas con una X en la imagen. La figura de Ciborg se coloca en el centro. Ningún jugador controla a Ciborg 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.

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

7 Las cartas GO! no se usan en el modo Todos contra todos.

Las fichas de Trampa siempre se consideran colocadas por un equipo rival y se activan si CUALQUIER personaje se mueve a su ubicación, ¡incluso el que las colocó! Los efectos y textos que se hacen referencia a un compañero de equipo o al otro dado de un jugador 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 personaje, empezando por el jugador que obtuvo la iniciativa y continuando en sentido horario. Cada ronda, antes de activar su personaje, el jugador que tiene la iniciativa puede mover a Ciborg a una ubicación adyacente.

Los personajes se mueven y luchan como siempre, pero también tienen la opción de mover a Ciborg por el tablero usando un Ataque cuerpo a cuerpo o a distancia contra él. Ciborg tiene un efecto especial de disparo que los jugadores pueden usar al atacarle.

Siempre que Ciborg sea atacado, el jugador atacante puede mover la figura de Ciborg dos veces, siguiendo las reglas habituales para las ubicaciones adyacentes.

Al final del turno, los personajes que estén en la ubicación de Ciborg y las adyacentes reciben 1 ficha de Fuego cada uno.

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

Cuando un personaje 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 personaje 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, 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.

RESUMEN DE LA RONDA

1 INICIO DE LA RONDA

- Tirad los dados de Activación y determinad la iniciativa.
- Tira el dado Mayhem.
- Robad cartas GO!

2 RECUPERACIÓN

- Se reponen los personajes.
- Efectos de Fuego.

3 ACTIVACIÓN DE PERSONAJES

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

4 FIN DE LA RONDA

- Descarta las cartas Mayhem usadas en la ronda.

MAYHEM



CRÉDITOS

DISEÑO DEL JUEGO: Alexio Schneeberger / **DESARROLLO DEL JUEGO:** Marco Legato / **JEFE 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 / **JEFE 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 Koepp / **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 Giraud, 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. Teen Titans GO! Mayhem, TEEN TITANS GO! y todos los personajes y elementos relacionados son © y ™ de DC Comics y 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.