



LOONEY TUNES™



MAYHEM

UN GIOCO DI ALEXIO SCHNEEBERGER

INDICE DEI CONTENUTI

INTRODUZIONE.....	2
PANORAMICA	2
CONTENUTO DEL GIOCO	3
PREPARAZIONE.....	4
CONCETTI BASE.....	5
Plancia Personaggio.....	6
Carte Mayhem.....	7
Dado Mayhem	8
Luoghi.....	8
Segnalini.....	9
SVOLGIMENTO DEL GIOCO.....	12
Inizio del Round	12
Recupero	13
KO	13
Attivazione del Personaggio	13
Terminare il Proprio Turno	16
Fine del Round.....	16
VINCERE LA PARTITA.....	16
VARIANTI DELLE REGOLE PER	
3 E 4 GIOCATORI	16
MODALITÀ MAYHEM TUTTI CONTRO TUTTI	17
Preparazione	17
Svolgimento del Gioco	18
MODALITÀ MAYHEM COMPETITIVA	18
Svolgimento del Gioco	18
Preparazione	18
RICONOSCIMENTI	19
RIASSUNTO DEL ROUND	20

INTRODUZIONE

Ehi, che succede, amico?

Immergetevi nel folle mondo dei Looney Tunes con Looney Tunes Mayhem!

Nessun personaggio dei cartoni animati sa come generare il caos meglio degli amatissimi Looney Tunes! Esperti nell'usare incudini, macigni, dinamiti e vari innovativi prodotti della ACME, Bugs Bunny e la sua banda sono sempre pronti per amichevoli zuffe.

Scegliete il vostro personaggio preferito e scontratevi utilizzando il nuovissimo Sistema Mayhem!

Nel mondo delle zuffe tra personaggi dei cartoni animati, chi sarà il vincitore? Chi invece verrà schiacciato sotto l'incudine della sconfitta?

PANORAMICA

In *Looney Tunes Mayhem*, da 2 a 4 giocatori prendono posto sulla sedia del regista mentre due squadre formate dai personaggi animati più bizzarri si affrontano in un avvincente match a turni. Solo usando la miglior strategia e tutto ciò che ACME ha da offrire, una squadra riuscirà a essere l'ultima a rimanere sullo schermo una volta che il fumo si sarà dissolto.

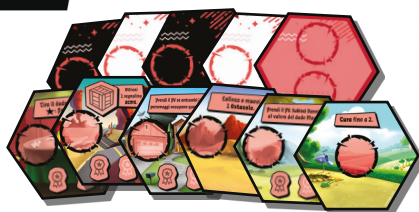
I giocatori muoveranno i propri personaggi attraverso luoghi iconici dei cartoni animati alla ricerca di Punti Vittoria (PV), usando le loro abilità speciali per cercare di mettere fuori gioco gli avversari ed evitare i trabocchetti e le trappole dell'altra squadra lungo la mappa.

Se un giocatore raccoglie 5 PV, o se entrambi i personaggi di una squadra vengono messi KO nello stesso round, la partita termina e... questo è tutto, gente!

CONTENUTO DEL GIOCO



4 MINIATURE PERSONAGGIO
(Bugs Bunny, Daffy Duck,
Tasmanio e Taz)



10 TESSERE LUOGO
(2 Basi Squadra nere, 2 Basi
Squadra bianche, 6 Luoghi Speciali)



1 DADO MAYHEM



4 DADI ATTIVAZIONE
(2 neri e 2 bianchi)



4 PLANCE PERSONAGGIO
A DUE LATI



22 CARTE MAYHEM



4 BASI COLORATE
(2 nere e 2 bianche)

95 SEGNALINI



10 SEGNALINI
VELENO



16 SEGNALINI
TRAPPOLA/
STORDIMENTO A DUE
FACCE (8 neri e 8 bianchi)



10 SEGNALINI
ACME



4 SEGNALINI
SCUDO



4 SEGNALINI
FUGA



4 SEGNALINI
OSTACOLO



16 SEGNALINI
DA 1 DANNO



8 SEGNALINI
DA 5 DANNI



1 SEGNALINO
INIZIATIVA
A DUE FACCE



4 SEGNALINI
CAPACITÀ ATTIVATA
(2 neri e 2 bianchi)



18 SEGNALINI
PUNTO VITTORIA
(9 neri e 9 bianchi)

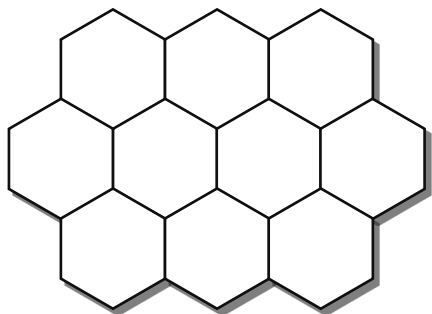
PREPARAZIONE

Le istruzioni seguenti sono relative alla preparazione e allo svolgimento del gioco per 2 giocatori. Per le regole delle partite a 3 e 4 giocatori, vedere pagina 16.

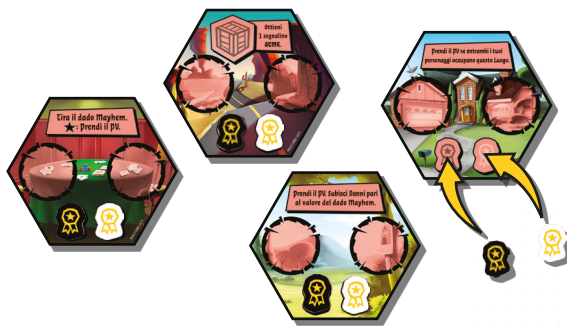
1 Il giocatore più giovane sceglie il colore della propria squadra (nero o bianco) e prende il set di dadi Attivazione, basi, segnalini Trappola e segnalini Capacità Attivata del colore scelto. L'altro giocatore prende il set dell'altro colore.


2 A partire dal giocatore più giovane, i giocatori a turno selezionano i personaggi finché entrambi hanno 2 personaggi a testa. I giocatori poi prendono le relative plance Personaggio e decidono se usare il lato A o il lato B. Entrambi i lati sono leggermente diversi, ma non modificano il livello di difficoltà della partita. I giocatori possono scegliere di usare lati diversi, se lo desiderano. Una volta scelto, il lato non può essere cambiato. Infine, i giocatori attaccano le basi del colore della propria squadra ai loro personaggi.

3 Collocate casualmente le 10 tessere Luogo a faccia in su sul tavolo seguendo la disposizione 3-4-3 mostrata sotto:




4 Collocate 1 segnalino PV nero e 1 segnalino PV bianco in tutti i Luoghi che hanno slot PV (Serata Poker, Strada nel Deserto, Casa Dolce Casa e Terreno di Caccia).



5 Mescolate i 10 segnalini ACME  e collocatele in una pila a faccia in giù sul Luogo Strada nel Deserto. Separate i segnalini rimanenti per tipo e teneteli a portata di mano di entrambi i giocatori.

6 Mescolate le carte Mayhem per creare un mazzo Mayhem a faccia in giù.

7 Ogni giocatore pesca 7 carte dal mazzo Mayhem. Il limite di mano per le carte Mayhem di ogni giocatore è determinato dal numero totale di  indicato sulle proprie plance Personaggio. I giocatori devono scegliere le carte da tenere e quelle da scartare per tornare al proprio limite di mano.

Le carte scartate vengono collocate a faccia in giù in fondo al mazzo Mayhem.

PRIMA PARTITA

Per la prima partita, si consiglia ai giocatori di saltare il passo 7 e distribuire invece queste carte Mayhem a ogni personaggio:

- **Bugs Bunny:**
Istruzioni Sbagliate e Dadi a Posto.
- **Daffy Duck:**
La Canaglia più Fortunata e Che Sorpresa.
- **Taddeo:**
Guardia Alta e Pattini a Razzo.
- **Taz:**
Potere dei Fiori e Mega Magnete.

CHE IL MAYHEM ABBIA INIZIO!

CONCETTI BASE

Ogni volta che il testo di un componente contraddice le regole di questo regolamento, il testo del componente ha la precedenza.

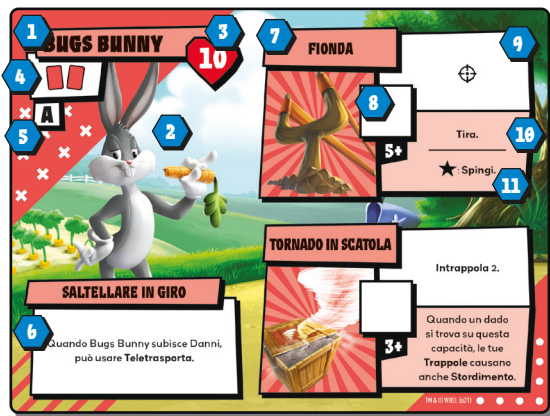
Alcuni componenti usano **parole chiave**, come:

- **Personaggi:** Le miniature giocabili nei giochi Mayhem.
- **Compagno di Squadra:** L'altro personaggio nella squadra di un giocatore, quello che non è attivo al momento oppure che non è il bersaglio di un effetto.
- **Immune:** Quando un personaggio è immune a un certo effetto (come, per esempio, le Trappole), subisce 0 Danni da esso. Non ha assolutamente nessun effetto sul personaggio.
- **Ignora:** Quando un personaggio ignora qualcosa, non può interagire con esso in alcun modo.
- **Status Negativo:** I segnalini Veleno e i segnalini Stordimento possono avere un effetto continuativo e influenzare negativamente un personaggio.




PLANCIA PERSONAGGIO

In *Looney Tunes Mayhem*, le squadre sono composte da 2 personaggi iconici dei Looney Tunes decisi a battersi per il controllo dello schermo. Ogni personaggio è rappresentato sulla mappa da una miniatura completamente dipinta e dalla sua plancia Personaggio esclusiva, che rappresenta le diverse capacità che il personaggio porterà nella zuffa.



- 1 Nome del personaggio.**
- 2 Ritratto:** Il ritratto del personaggio. Inoltre, qui è dove i giocatori terranno traccia dei segnalini durante la partita.
- 3 Punti Salute:** L'ammontare di Danni che un personaggio può subire prima di essere messo KO. Quando i personaggi subiscono Danni, i giocatori devono prendere un numero di segnalini Danno pari ai Danni subiti e collocarli sul ritratto del personaggio sulla propria plancia. Non appena il numero di Danni subiti da un personaggio è pari o superiore ai suoi Punti Salute, quel personaggio viene messo KO e viene rimosso dalla mappa fino alla prossima fase Recupero (vedere pagina 13).

4 Carte Mayhem: L'icona  indica il numero di carte Mayhem che questo personaggio fornisce alla sua squadra. Il totale di simboli Mayhem nella squadra di un giocatore determina il limite di mano di carte Mayhem che un giocatore ottiene durante la preparazione (vedere pagina 4).

5 Lato Plancia: Ogni plancia Personaggio ha 2 lati (A e B). Ogni lato rappresenta diverse capacità ed effetti che il personaggio può usare e attivare durante la partita. I giocatori sceglieranno quale lato della plancia desiderano usare durante la preparazione.

6 Capacità Innata: La capacità unica di ogni personaggio. Alcune capacità Innate indicano che possono essere attivate solo una volta per turno o addirittura una volta per partita. Per usare questi potenti effetti, i giocatori dovranno collocare il segnalino Capacità Attivata sopra alla capacità Innata per indicare che è stata usata.

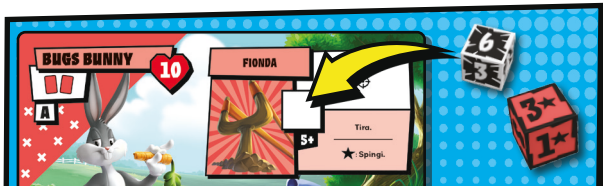
7 Capacità: Le capacità che il personaggio può attivare.

8 Slot Dado Attivazione della Capacità: Durante ogni Attivazione del Personaggio (vedere pagina 13), i giocatori collocano 1 dei loro dadi Attivazione in questo slot per mostrare quale capacità userà il loro personaggio. I giocatori possono attivare 1 sola capacità per turno per ognuno dei loro personaggi. Se il valore del dado è pari o superiore al numero sullo slot, può essere usato anche l'Effetto Speciale della capacità.

9 Effetto Standard della Capacità: L'effetto che il giocatore può usare durante l'Attivazione del Personaggio dopo aver selezionato la sua capacità. Questo effetto può essere usato a prescindere dal fatto che il giocatore sia in grado di usare l'Effetto Speciale della capacità in quel round.

10 Effetto Speciale della Capacità: Se il valore del dado Attivazione usato è pari o superiore al numero sullo slot, l'Effetto Speciale può essere usato in aggiunta, dopo l'Effetto Standard della capacità, permettendo combinazioni davvero potenti!

11 Effetto Mayhem della Capacità: Questo è l'effetto descritto dopo la ★. Se il risultato del dado Mayhem mostra una ★ e l'Effetto Speciale della capacità è attivato, l'Effetto Mayhem viene aggiunto all'Effetto Speciale per l'attacco più potente possibile!



Esempio: Il giocatore che controlla Bugs Bunny ha usato un 6 per attivare la sua capacità Fionda e, tirando il dado Mayhem, ha ottenuto un 3★. Per questo round, sarà in grado di usare l'Attacco a Distanza standard della Fionda. Sarà anche in grado di usare Tira, grazie all'Effetto Speciale, e Spingi, grazie all'Effetto Mayhem, sul personaggio che sta attaccando, oppure su qualsiasi altro personaggio nel Luogo di Bugs Bunny o in un Luogo adiacente.



CARTE MAYHEM

Le carte Mayhem forniscono ai giocatori l'opportunità di sorprendere i loro avversari a ogni round con effetti unici e potenti.


Ogni carta Mayhem ha un'icona Attivazione che mostra quando può essere giocata. A ogni squadra è permesso giocare 1 sola carta Mayhem per round. Tenete la carta giocata a faccia in su sul tavolo. Alla fine del round, scartate le carte Mayhem giocate.




1 Nome della carta.

2 Icona Attivazione: Diverse carte Mayhem possono essere usate in diversi momenti del round di gioco, a seconda della loro icona Attivazione.

: Può essere usata durante l'Inizio del Round (vedere pagina 12).

: Può essere usata in qualsiasi momento durante l'Attivazione del Personaggio. Se la carta viene usata contro la squadra di un giocatore, deve bersagliare il personaggio attivo (vedere pagina 13).

: Indica le carte che possono essere usate in diversi momenti della partita. Solitamente riguardano effetti che reagiscono ad altre azioni, come "Quando il tuo personaggio..." oppure "Quando un personaggio avversario...". La tempistica specifica è elencata sull'effetto della carta.

3 Effetto: L'effetto di una carta Mayhem quando viene giocata.

4 Durata dell'effetto: Le carte Mayhem hanno durata diversa in base alle icone che si trovano in fondo alla carta.

 : Ha effetto immediatamente.

 : L'effetto dura fino alla fine del round in corso.

5 Mahyem Tutti Contro Tutti: Le carte con questa icona possono essere usate nella modalità Mahyem Tutti Contro Tutti (vedere pagina 17).



*Esempio: Il giocatore che controlla Bugs Bunny ha annunciato un Attacco a Distanza contro Taz. Ciò permette a Taz di giocare la carta Mayhem **Potere dei Fiori**. La carta ha effetto immediatamente, permettendo a Taz di prevenire fino a 2 Danni. La carta viene quindi collocata sul tavolo, accanto ai componenti della squadra, e verrà scartata alla fine del round. La squadra di Taz non può più usare carte Mayhem durante quel round.*

DADO MAYHEM

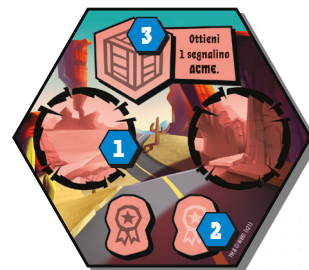


In *Looney Tunes Mayhem*, i Danni vengono determinati ogni round dal tiro del dado Mayhem. Per esempio, se tirando il dado Mayhem si ottiene un **2**, ogni Attacco per quel round infliggerà 2 Danni.

Se il dado Mayhem mostra una **★**, gli Effetti Mayhem sulle plance Personaggio vengono sbloccati per quel round e possono essere usati insieme all'Effetto Speciale!

LUOGHI

Looney Tunes Mayhem comprende 10 Luoghi diversi: 4 Basi Squadra (2 nere e 2 bianche) e 6 Luoghi Speciali che mostrano le ambientazioni dei cartoni animati. Ogni Luogo Speciale ha un effetto unico che viene attivato quando un personaggio si muove su quel Luogo. Alcuni consentono perfino di ottenere PV!



1 Slot Personaggio: Ogni Luogo ha 1 o 2 slot Personaggio disponibili. Un Luogo è considerato vuoto quando non c'è alcun personaggio che occupa gli slot, nessuna Trappola collocata su di esso e nessun Ostacolo sui suoi confini. I personaggi che si muovono su un Luogo occuperanno quindi 1 slot vuoto. I personaggi non possono muoversi su un Luogo se non ci sono slot disponibili (quel Luogo è considerato occupato).

2 Slot segnalini PV: Quando a un giocatore viene indicato di prendere un PV da un Luogo, il giocatore prende il segnalino PV del colore corrispondente alla sua squadra. Ogni squadra può prendere il proprio segnalino PV da un Luogo una sola volta. Il segnalino PV non viene rifornito.

3 Effetto del Luogo Speciale: I Luoghi Speciali hanno diversi effetti che si attivano non appena un personaggio si muove su di essi.

I 6 Luoghi Speciali in *Looney Tunes Mayhem* sono:




Casa Dolce Casa: Quando entrambi i personaggi della stessa squadra occupano questo Luogo, il giocatore prende il segnalino PV corrispondente al colore della propria squadra.


Il segnalino PV viene ottenuto immediatamente nel momento in cui il secondo personaggio della squadra si muove su questo Luogo.




Terreno di Caccia: Ogni volta che un personaggio si muove su questo Luogo, il giocatore prende il segnalino PV corrispondente al colore della propria squadra. Poi il personaggio



subisce Danni pari al valore del dado . Se il segnalino PV di quella squadra è già stato preso, il personaggio subisce comunque Danni.



Serata Poker: Ogni volta che un personaggio si muove su questo Luogo, il giocatore tira il dado . Se il risultato ottenuto mostra una

★, il giocatore prende il segnalino PV corrispondente al colore della propria squadra. I giocatori usano il nuovo valore del dado  per il resto del round.



Strada nel Deserto: Ogni volta che un personaggio si muove su questo Luogo, il giocatore può prendere 1 segnalino . I segnalini ACME hanno diversi effetti, incluso quello di fare ottenere 1 PV (vedere pagina 11). Il segnalino PV del Luogo viene preso solo dalla squadra che prende il segnalino ACME PV. Se tutti i segnalini  sono stati presi, non si verifica alcun effetto.



Fattoria di Carote: Ogni volta che un personaggio si muove su questo Luogo, il personaggio cura fino a 2 Danni. Questo Luogo ha 1 solo slot.



Grand Canyon: Ogni volta che un personaggio si muove su questo Luogo, il giocatore può collocare o muovere 1 Ostacolo. Gli Ostacoli possono essere collocati sul confine di un qualsiasi Luogo adiacente, separando 2 Luoghi diversi (vedere pagina 10).

A meno che non sia specificato diversamente, i segnalini non possono essere scambiati tra i personaggi.

I segnalini usati nel gioco sono:



Segnalini Danno: Vengono usati per tenere traccia dei Danni subiti da un personaggio. Collocate un numero di segnalini Danno pari ai Danni subiti sul ritratto del personaggio sulla sua plancia. Una volta che un personaggio ha un numero di segnalini Danno pari o superiore al suo totale di Punti Salute, viene messo KO (vedere pagina 13).

SEGNALINI

In *Looney Tunes Mayhem*, i giocatori hanno un set limitato di segnalini da usare durante la partita. Alcuni segnalini sono comuni, come i segnalini Veleno e i segnalini Fuga, mentre altri sono specifici delle squadre, come i segnalini Trappola.

Se un effetto indica a un giocatore di prendere un segnalino, ma la riserva corrispondente è vuota, l'effetto non si verifica.



Segnalini PV: Ricevete 1 segnalino PV ogni volta che una squadra mette KO un personaggio avversario oppure quando si attivano alcuni effetti dei Luoghi Speciali (vedere pagina 8).



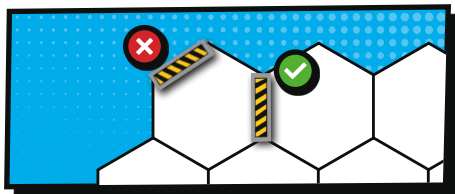
Segnalini Scudo: Vengono usati per prevenire fino a 2 Danni da una qualsiasi fonte (attacchi diretti o effetti di segnalini, come segnalini Veleno o segnalini Trappola). Il segnalino deve essere usato per prevenire la prima fonte di Danno inflitto a quel personaggio. Dopodiché, deve essere scartato e rimesso nella riserva. Ogni personaggio può avere 1 solo segnalino Scudo alla volta.



Segnalini Fuga: Se un personaggio ha un segnalino Fuga, può scartarlo per muoversi su un Luogo adiacente non appena un altro personaggio (compagno di squadra o avversario) si muove. Ogni personaggio può avere 1 solo segnalino Fuga alla volta. Il segnalino Fuga può essere usato solo durante il turno di un altro personaggio.



Segnalini Ostacolo: I segnalini Ostacolo devono essere collocati su un qualsiasi confine tra 2 Luoghi adiacenti. Non possono essere collocati tra un Luogo e il bordo della mappa. I Luoghi separati dal segnalino Ostacolo non sono più considerati adiacenti.



Importante: Un Luogo non può mai essere completamente circondato da segnalini Ostacolo. I Luoghi devono sempre avere almeno 1 lato aperto che li collega a un altro Luogo.

È ADIACENTE?

I Luoghi sono considerati adiacenti se almeno 1 lato di ciascun Luogo tocca l'altro.

Gli Ostacoli che vengono collocati tra i Luoghi impediscono il movimento, gli Attacchi a Distanza e le Trappole, visto che quei Luoghi non sono più considerati adiacenti.



Segnalini Veleno: Alcune capacità permettono ai personaggi di avvelenare i personaggi avversari.

Alla fine della fase Recupero successiva (vedere pagina 13), il personaggio avvelenato subirà Danni pari al numero totale di segnalini Veleno presenti sulla sua plancia. Una volta che i Danni sono stati inflitti, scartate 1 segnalino Veleno, rimettendolo nella riserva. I segnalini Veleno sono considerati segnalini Status Negativo.



Segnalini Trappola: I personaggi collocano i segnalini Trappola nel Luogo in cui si trovano o in un Luogo adiacente. Il Luogo scelto non deve contenere un personaggio avversario o alcun segnalino Trappola amica. I segnalini Trappola non hanno effetto sui personaggi della stessa squadra. Se un personaggio si muove su un Luogo in cui sono presenti segnalini Trappola della squadra avversaria, subisce Danni pari al numero totale di segnalini Trappola avversaria in quel Luogo. Una volta che i segnalini Trappola sono stati attivati, rimuovete tutti i segnalini Trappola avversaria da quel Luogo e rimetteteli nella riserva.



Segnalini Stordimento: Quando un personaggio viene stordito, collocate il segnalino Stordimento avversario sulla sua plancia Personaggio. Durante la sua prossima attivazione, un personaggio stordito può usare il suo movimento gratuito oppure attivare 1 delle sue capacità, ma non entrambe

le cose. Se un personaggio viene stordito durante il suo turno dopo essersi mosso, non può più attivare la sua capacità. Anche se non attiva una capacità, deve comunque collocare 1 dei suoi dadi Attivazione (vedere pagina 13) sullo slot dado Attivazione. Scartate il segnalino Stordimento alla fine del turno del personaggio. I segnalini Stordimento sono considerati segnalini Status Negativo.



Segnalini Attivazione: Vengono usati per tenere traccia delle capacità Innate che sono state attivate. Alcune capacità Innate possono essere attivate una volta per partita, mentre altre possono essere attivate una volta per turno.



Segnalino Iniziativa: Viene usato per indicare il giocatore che ottiene l'Iniziativa in quel round. Non appena il round termina e i giocatori determinano di nuovo chi ottiene l'Iniziativa, il segnalino viene dato al giocatore che ha ottenuto l'Iniziativa (vedere pagina 12).



Segnalini ACME: Devono essere usati dal personaggio che li ha acquisiti mentre è attivo, a meno che non sia specificato diversamente.

I segnalini ACME vengono scartati una volta usati. Se il Luogo Strada nel Deserto esaurisce i segnalini ACME, il Luogo non ha alcun altro effetto.

Ci sono 10 diversi segnalini ACME:



+2 Danni: Aggiungi 2 Danni all'attacco del personaggio OPPURE aumenta il Danno totale subito da un personaggio avversario quando vengono attivate Trappole.



★: Il dado Mayhem viene considerato come se avesse una ★ in aggiunta al valore del dado per il resto del turno.



Cura 2: Cura fino a 2 Danni al personaggio.



Ostacolo: Colloca o muovi un Ostacolo sul confine di un Luogo adiacente.



Avvelena 2: Dai a un personaggio avversario collocato nel tuo stesso Luogo 2 segnalini Veleno (vedere pagina 10).



Spingi o Tira: Spingi un altro personaggio collocato nel tuo stesso Luogo in un Luogo adiacente OPPURE tira un altro personaggio da un Luogo adiacente nel Luogo del tuo personaggio (vedere pagina 8).



Ripeti il Tiro del Dado: Permette di ripetere il tiro di 1 o entrambi i dadi Attivazione del giocatore, E/O di ripetere il tiro del dado Mayhem. I tiri di tutti e 3 i dadi possono essere ripetuti con un singolo segnalino Ripeti il Tiro del Dado.



Teletrasporta: Colloca il personaggio in un qualsiasi slot vuoto della mappa. Questo non viene considerato un movimento.



Intrappola 2: Colloca 2 segnalini Trappola nel Luogo del tuo personaggio o in Luogo adiacente. Entrambi i segnalini Trappola devono essere collocati nello stesso Luogo (vedere pagina 10).



Punto Vittoria: Questo segnalino conferisce 1 PV alla tua squadra. Prendi il segnalino PV del colore della tua squadra dal Luogo Strada nel Deserto.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

INIZIO DEL ROUND

a. Tirare i dadi Attivazione e determinare chi ottiene l'Iniziativa

Ogni giocatore inizia il round tirando i suoi 2 dadi Attivazione. Questi dadi verranno usati per attivare le capacità del personaggio durante la partita.

Per determinare il primo giocatore del round, i giocatori devono sommare il totale dei loro 2 dadi. Il giocatore con il totale più basso ottiene l'Iniziativa. Girate il segnalino Iniziativa sulla faccia del colore della sua squadra (nero o bianco).

In caso di parità, lanciate il segnalino Iniziativa per decidere. Gli effetti di gioco che alterano i risultati dei dadi non modificano l'Iniziativa, una volta ottenuta.



Esempio: Edoardo e Gianmarco hanno finito la preparazione del gioco e sono pronti a generare il caos! Tirano contemporaneamente i loro dadi Attivazione. Edoardo, che gioca con la squadra bianca, ottiene un 4 e un 6, per un totale di 10. Gianmarco, che gioca con la squadra nera, ottiene un 2 e un 5, per un totale di 7. Gianmarco, avendo il totale più basso, ottiene l'Iniziativa per questo round. Il segnalino Iniziativa viene girato sulla faccia nera.

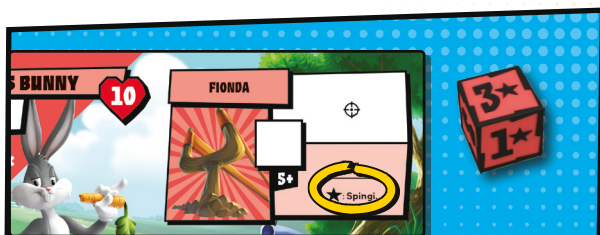
SOLO DURANTE IL PRIMO ROUND!

Il giocatore che ottiene l'Iniziativa colloca i suoi personaggi sulla mappa.

Ogni personaggio deve essere collocato su una diversa Base Squadra del colore del giocatore. Poi, l'altro giocatore fa lo stesso. Nel primo round, i personaggi **NON** possono essere collocati nello stesso Luogo.

b. Tirare il dado Mayhem

Il giocatore che ha ottenuto l'Iniziativa per il round in corso tira il dado Mayhem. Il valore del dado Mayhem indica la quantità di Danni che gli attacchi infliggono durante il round. In aggiunta, se dal tiro di questo dado si ottiene una ★, possono essere usati anche gli Effetti Mayhem. Notare che, a meno che una capacità o una carta Mayhem non specifichi diversamente, il valore del dado Mayhem rimane lo stesso fino a che non viene ripetuto il tiro nel round successivo.



Esempio: Gianmarco ottiene l'Iniziativa e tira il dado Mayhem in questo round. Ottiene un 3★! Ciò significa che, per questo round, tutti gli attacchi infliggono 3 Danni. La ★ indica che gli Effetti Mayhem possono essere usati durante questo round insieme agli Effetti Standard e agli Effetti Speciali della capacità.

RECUPERO

Durante il primo round della partita, la fase Recupero viene ignorata.

a. Collocare di nuovo i personaggi

Nel caso in cui i personaggi siano stati messi KO (vedere nel paragrafo sottostante) oppure siano stati rimossi dalla mappa a causa di un effetto di gioco, all'inizio di questo passo i giocatori li collocano di nuovo in 1 delle loro Basi Squadra, iniziando dal giocatore che ha ottenuto l'Iniziativa. L'altro giocatore fa lo stesso finché tutti i personaggi non sono collocati di nuovo sulla mappa.

KO

Un personaggio è messo KO quando i suoi segnalini Danno sono pari o superiori ai suoi Punti Salute. Un personaggio messo KO viene immediatamente rimosso dalla mappa. Il giocatore rimuove tutti i segnalini di tipo Danno, Veleno, Stordimento, Scudo e Fuga che il personaggio messo KO potrebbe avere sulla sua plancia Personaggio, conservando invece i segnalini ACME e i segnalini PV.

Il personaggio messo KO rimane fuori dalla partita per il resto del round; viene collocato di nuovo sulla mappa durante la prossima fase Recupero. Durante il round nel quale il personaggio è messo KO, il personaggio ancora in gioco di quella squadra può venire attivato 2 volte, a meno che il compagno di squadra messo KO non sia già stato attivato in questo round.

Ogni volta che un personaggio viene messo KO, il giocatore avversario ottiene 1 PV, prendendo un segnalino PV del colore della sua squadra dalla riserva.

b. Risolvere i segnalini Veleno

Una volta che tutti i personaggi sono stati collocati di nuovo sulla mappa, i giocatori risolvono qualsiasi segnalino Veleno sulle loro plance Personaggio (vedere pagina 10). Qualsiasi personaggio con dei segnalini Veleno subisce 1 Danno per ogni segnalino Veleno attualmente sulla sua plancia. Poi, i giocatori rimuovono 1 segnalino Veleno da ogni personaggio.



***Esempio:** Alla fine della fase Recupero, Daffy Duck ha 3 segnalini Veleno sulla sua plancia Personaggio. Subisce 3 Danni e il giocatore scarta 1 segnalino Veleno. Alla fine della prossima fase Recupero, Daffy Duck subirà altri 2 Danni a causa dei 2 segnalini Veleno rimanenti e il giocatore ne scarterà 1 altro.*

ATTIVAZIONE DEL PERSONAGGIO

A partire dalla squadra che ha ottenuto l'Iniziativa, ogni giocatore a turno attiverà 1 dei suoi personaggi fino a che tutti i dadi Attivazione non saranno stati collocati per quel round.

Durante questa fase, i giocatori dovranno seguire i passi seguenti:

a. Collocare il dado Attivazione

Il giocatore prende 1 suo dado Attivazione inutilizzato e lo colloca in uno slot dado Attivazione vuoto, selezionando il personaggio e la capacità che desidera attivare. Questo è ora il personaggio attivo.

Ogni personaggio può essere attivato solo 1 volta per round. Di conseguenza, un giocatore non deve mai collocare un dado Attivazione su un personaggio che è già stato attivato in quel round, a meno che l'altro personaggio della squadra non sia stato messo KO prima di poter essere attivato (vedere pagina 13) oppure sia stato rimosso dalla mappa a causa di effetti di gioco (per esempio, la carta Mayhem Vernice Invisibile). Se un giocatore è obbligato ad attivare un



Esempio: La squadra di Edoardo è composta da Bugs Bunny e Daffy Duck. Edoardo sceglie di attivare per primo Bugs Bunny, usando la capacità Fionda. Poi è il turno di Gianmarco, che usa la sua attivazione per mettere KO Daffy Duck. Quando è di nuovo il turno di Edoardo, egli deve per forza attivare di nuovo Bugs Bunny, visto che Daffy Duck è stato messo KO. Tuttavia, visto che la capacità Fionda di Bugs Bunny è già stata usata, Edoardo per questa attivazione deve usare la capacità Tornado in Scatola.

personaggio una seconda volta, il dado Attivazione deve essere collocato su una capacità diversa da quella della sua prima attivazione.

b. Movimento gratuito (facoltativo)

Il giocatore può scegliere di muovere il suo personaggio attivo su un Luogo adiacente che contenga uno slot vuoto.

Ogni volta che un personaggio si muove su un Luogo, qualsiasi Trappola avversaria in quel Luogo si attiva immediatamente. Se il personaggio non viene messo KO dai Danni della Trappola, solo allora verrà attivato l'Effetto Speciale del Luogo.

c. Attivare le capacità



Il personaggio attivo può attivare la sua capacità Innata e/o la capacità selezionata. Le capacità vengono risolte dall'alto verso il basso, a partire dagli Effetti Standard della capacità attivata.


Se il valore del dado Attivazione usato è pari o superiore al numero sullo slot Attivazione della Capacità, dopo aver usato l'effetto (o gli effetti) della capacità, il personaggio userà poi anche gli Effetti Speciali della capacità.



Qualsiasi effetto con la ★ può essere usato solo quando il dado Mayhem mostra la ★ e viene aggiunto agli Effetti Standard e agli Effetti Speciali della capacità.









Gli effetti delle capacità in *Looney Tunes Mayhem* sono:






 **Attacco in Mischia:** Infliggi Danni pari al risultato del dado Mayhem a 1 personaggio avversario nello stesso Luogo. Se non ci sono personaggi avversari nello stesso Luogo del personaggio attivo,  non ha effetto.

Esempio: Edoardo attiva il Martello Gigante di Daffy Duck per usare un  contro l'avversario Bugs Bunny, che si trova nello stesso Luogo. Il valore del dado Mayhem è 2, quindi l'attacco infligge 2 Danni a Bugs Bunny.

 **Attacco a Distanza:** Infliggi Danni pari al risultato del dado Mayhem a 1 personaggio avversario in un Luogo adiacente al personaggio attivo. Se non ci sono personaggi avversari in alcun Luogo adiacente,  non ha effetto.

Esempio: Gianmarco attiva la Fionda di Bugs Bunny per usare un . Gli avversari Daffy Duck e Taddeo si trovano in Luoghi adiacenti. Gianmarco sceglie di bersagliare Daffy Duck. Il valore del dado Mayhem è 2, quindi l'attacco infligge 2 Danni a Daffy Duck.

: Il personaggio prende un segnalino  e lo colloca sulla sua plancia Personaggio (vedere pagina 10). I personaggi possono avere solo 1  alla volta. Se il personaggio attivo ha già 1 ,  non ha effetto.

: Il personaggio prende un segnalino  e lo colloca sulla sua plancia Personaggio (vedere pagina 10). I personaggi possono avere solo 1  alla volta. Se il personaggio attivo ha già 1 ,  non ha effetto.


+X Danno: Aumenta la quantità di Danni di un attacco o di una Trappola amica del valore indicato.


Cura X: Rimuovi un numero di Danni da questo personaggio pari al valore indicato.


Movimento (facoltativo): Muovi questo personaggio su un Luogo adiacente che contenga uno slot vuoto.


Ostacolo (facoltativo): Colloca o muovi 1 Ostacolo sul confine di un Luogo adiacente (vedere pagina 10).

Avvelena X: Bersaglia un personaggio avversario nel Luogo del personaggio attivo. Colloca il numero indicato di segnalini Veleno sulla plancia Personaggio del personaggio bersagliato (vedere pagina 10). Se non ci sono personaggi avversari nello stesso Luogo del personaggio che sta usando questa capacità, Avvelena X non ha effetto.

Tira (facoltativo): Colloca un personaggio (avversario o compagno di squadra) da un Luogo adiacente nel Luogo del personaggio attivo. Questa azione è possibile solo se è presente uno slot vuoto nel Luogo del personaggio attivo. Ogni volta che un personaggio si muove su un Luogo, qualsiasi Trappola avversaria nel Luogo si attiva immediatamente. Se il personaggio non viene messo KO dai Danni della Trappola, solo allora l'Effetto Speciale del Luogo viene attivato. Questa azione non viene considerata un movimento e non dà alcuna opportunità al personaggio di usare un segnalino .

Spingi (facoltativo): Colloca un personaggio (avversario o compagno di squadra) dal Luogo del personaggio attivo in un Luogo adiacente. Questa azione è possibile solo se è presente uno slot vuoto in un Luogo adiacente. Ogni volta che un personaggio si muove su un Luogo, qualsiasi Trappola avversaria nel Luogo si attiva immediatamente. Se il personaggio non viene messo KO dai Danni della Trappola, solo allora l'Effetto Speciale del Luogo viene attivato. Questa azione non viene considerata un movimento e non dà alcuna opportunità al personaggio di usare un segnalino .

Stordimento: Colloca 1 segnalino  del colore della squadra del personaggio attivo sulla plancia di un personaggio avversario presente nello stesso Luogo del personaggio attivo. Se lo Stordimento viene attivato da un attacco o da una Trappola, il segnalino deve essere collocato sul personaggio bersagliato, anche se non si trova nello stesso Luogo del personaggio attivo (vedere pagina 10).

Teletrasporta (facoltativo): Colloca il personaggio attivo in un qualsiasi slot vuoto della mappa. Ogni volta che un personaggio usa Teletrasporta, qualsiasi Trappola avversaria nel Luogo di destinazione si attiva immediatamente. Se il personaggio non viene messo KO dai Danni della Trappola, solo allora l'Effetto Speciale del Luogo viene attivato. Questa azione non viene considerata un movimento e non dà alcuna opportunità al personaggio di usare un segnalino .

Intrappola X: Colloca il numero indicato di segnalini Trappola nel Luogo del personaggio attivo o in un Luogo adiacente. Il Luogo scelto non può già contenere segnalini Trappola amica (vedere pagina 10) o personaggi avversari.

TERMINARE IL PROPRIO TURNO

Dopo aver risolto tutti gli effetti della capacità del personaggio attivo, il giocatore deve terminare il proprio turno.

Il giocatore che controlla il personaggio attivo ha un'ultima opportunità di giocare una carta Mayhem prima di passare il turno alla squadra avversaria.

Le squadre devono continuare a completare i propri turni finché tutti i dadi Attivazione di entrambe le squadre non sono stati usati.

FINE DEL ROUND


Una volta che entrambe le squadre hanno collocato tutti i loro dadi Attivazione per quel round, i giocatori devono scartare qualsiasi carta Mayhem giocata. Inizia quindi un nuovo round.

VINCERE LA PARTITA

La prima squadra che raccoglie 5 segnalini PV o mette KO con successo entrambi i personaggi avversari nello stesso round vince immediatamente la partita, e questo è tutto, gente! Nella rara eventualità in cui tutti i personaggi siano messi KO nello stesso momento oppure entrambi i giocatori riescano a raccogliere 5 segnalini PV nello stesso momento, i giocatori decretano il vincitore giocando una nuova partita.

VARIANTI DELLE REGOLE PER 3 E 4 GIOCATORI

Nella variante per 4 giocatori, i giocatori vengono divisi in squadre da 2 giocatori, ognuno dei quali controlla un singolo personaggio. Nella variante per 3 giocatori, 2 giocatori formano una squadra e affrontano il giocatore rimasto. La squadra con un singolo giocatore usa le regole standard del gioco, mentre la squadra con 2 giocatori (sia nel caso della variante per 4 che per 3 giocatori) usa le regole presentate di seguito:

Durante la fase di pesca, ogni giocatore pesca 4 carte dal mazzo Mayhem e poi scarta fino a tornare al proprio limite di mano, rappresentato dal numero totale di  presenti sulla sua plancia Personaggio.

I giocatori non possono discutere delle carte nella loro mano né accordarsi su quando usare le loro carte Mayhem durante il loro turno. Le squadre hanno ancora il limite di poter giocare 1 sola carta Mayhem per round.

I dadi Attivazione devono essere usati come di norma, e ai giocatori è permesso discutere su come usarli al meglio. Ogni personaggio della squadra deve essere attivato, se possibile, durante il round. Le squadre possono scegliere quale personaggio attivare durante il loro turno, ma sarà il giocatore di quel personaggio a decidere dove muovere il suo personaggio e come usare le sue capacità.

MODALITÀ MAYHEM TUTTI CONTRO TUTTI

Apparentemente, qualcuno ha aggiunto troppo pepe al tacchino speciale di Taz. Dopo aver visto la sua cena rovinata, Taz ha iniziato a girare su sé stesso, folle di rabbia, e non riesce a fermarsi!

Tutti gli altri personaggi negano di avere qualcosa a che fare con questo arrosto esplosivo e ora sono tutti sospettati! Questo accusarsi a vicenda diventerà un gioco Mayhem in tempo zero!

La modalità Mayhem Tutti Contro Tutti è una divertente alternativa adatta a 3 giocatori che si affrontano in una zuffa in stile arena.

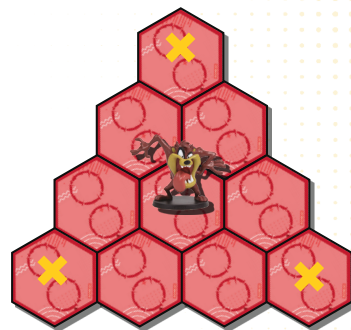


PREPARAZIONE

1 Ogni giocatore prende un singolo dado Attivazione. Giocherà facendo squadra con un personaggio, a prescindere dal colore del dado Attivazione, senza usare le basi di plastica.

2 A partire dal giocatore più giovane e procedendo in senso orario, ogni giocatore sceglie un singolo personaggio e prende la miniatura e la plancia Personaggio relative. Taz non è un personaggio giocabile in questa modalità e non può venire selezionato da un giocatore.

3 Prendete le 10 tessere Luogo e disponetele a faccia in giù, seguendo la disposizione triangolare mostrata a fianco:



Non girate le tessere! Ogni Luogo ha 2 slot e non fornisce alcun altro effetto.

Ogni giocatore colloca il suo personaggio su un diverso angolo della mappa, contrassegnato nell'immagine da una X. La miniatura di Taz viene collocata al centro. Nessun giocatore controlla Taz durante la partita, ma i giocatori saranno comunque in grado di infliggere Danni e infastidire i loro avversari muovendo Taz in giro per la mappa.

4 In questa modalità le squadre non ottengono PV e le tessere vengono tenute a faccia in giù; pertanto, non è necessario aggiungere alcun segnalino PV ai Luoghi.

5 Rimuovete dal mazzo Mayhem tutte le carte che non hanno il simbolo . Poi, ogni giocatore pesca 4 carte Mayhem e ne conserva fino al numero massimo indicato dall'icona , scartando quelle in eccesso.

6 In questa modalità tutti i segnalini sono comuni e devono essere collocati attorno alla mappa, a portata di mano di tutti i giocatori.

I segnalini Trappola sono sempre considerati come collocati da una squadra avversaria e si attiveranno se un QUALSIASI personaggio si muoverà sul Luogo in cui sono presenti, anche il personaggio che li ha collocati! Gli effetti e i testi che si riferiscono a un compagno di squadra, all'altro dado di un giocatore e ai segnalini ACME non si applicano.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Dopo la preparazione, assegnate casualmente il segnalino Iniziativa a un giocatore. Il round procede come di norma, con i giocatori che tirano i propri dadi Attivazione e il dado Mayhem.

La sequenza del round è la stessa di una partita a 2 giocatori, con ogni giocatore che attiva il proprio personaggio, a partire dal giocatore che ha ottenuto l'Iniziativa e procedendo in senso orario. A ogni round, prima che attivi il suo personaggio, il giocatore che possiede il segnalino Iniziativa può muovere Taz su un Luogo adiacente.

I personaggi si muovono e combattono come di norma, ma hanno anche l'opzione di muovere Taz per la mappa, usando un Attacco in Mischia o un Attacco a Distanza su di lui. Taz ha uno speciale effetto vortice che i giocatori possono usare quando lo attaccano. Ogni volta che Taz viene attaccato, il giocatore attaccante può muovere la miniatura di Taz 2 volte, seguendo le normali regole inerenti ai Luoghi adiacenti.

Alla fine del turno, infliggete 2 Danni a qualsiasi personaggio presente nel Luogo di Taz e nei Luoghi adiacenti.

Quando tutti i personaggi sono stati attivati, l'ultimo giocatore del round in corso rimuove 1 Luogo vuoto dal gioco (a meno che il suo personaggio non sia stato messo KO; in quel caso sarà il penultimo giocatore a rimuovere il Luogo), senza dividere la mappa in due diversi gruppi di tessere. Ridurre la mappa rende il vorticoso Taz ancora più pericoloso. Il segnalino Iniziativa passa al giocatore successivo in senso orario.

Quando un personaggio è messo KO, viene rimosso definitivamente dal gioco e non ritorna durante la fase Recupero successiva. I giocatori rimanenti continuano la loro battaglia fino a che non resta 1 solo personaggio sulla mappa. L'ultimo giocatore rimasto è il vincitore!

MODALITÀ MAYHEM COMPETITIVA

Queste regole competitive forniscono l'opportunità ai giocatori di pianificare in anticipo e personalizzare la propria squadra prima di sedersi al tavolo e sfidarsi!


SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Le regole della modalità Mayhem Competitiva sono le stesse regole del gioco standard, con alcune aggiunte alla preparazione:

PREPARAZIONE

Nella modalità Mayhem Competitiva, ogni giocatore può scegliere 2 personaggi qualsiasi dalla sua collezione Mayhem per creare la propria squadra. Una squadra non può prendere 2 copie dello stesso personaggio. I giocatori devono avere a disposizione le miniature, le plance e qualsiasi segnalino speciale che i loro personaggi potrebbero usare.

Qualsiasi altro segnalino o elemento necessario per giocare, come le tessere Luogo o i segnalini ACME, deve appartenere a 1 dei 2 giocatori. I giocatori non possono mescolare Luoghi e segnalini di scatole diverse.

In aggiunta, i giocatori possono selezionare le carte della loro mano Mayhem dalla loro collezione. Il limite di mano di partenza per le carte Mayhem di ogni giocatore è comunque determinato dall'icona  dei personaggi che ha scelto. I giocatori non possono selezionare 2 copie della stessa carta Mayhem.

Una volta che la preparazione è completata, la partita viene giocata come di norma.

RICONOSCIMENTI

DESIGN DEL GIOCO: Alexio Schneeberger

SVILUPPO: Marco Legato

CAPO DELLA PRODUZIONE: Marcela Fabreti

PRODUZIONE: Thiago Aranha, Guilherme Goulart, Rebecca Ho, Isadora Leite, Thiago Meyer, Shafiq Rizwan, Kenneth Tan e Greg Varghese.

ILLUSTRAZIONI: Warner Bros e Giovanna Guimarães

CAPO DEL PROGETTO GRAFICO: Fabio De Castro e Max Duarte

PROGETTO GRAFICO: Jess Grinneiser

DIREZIONE ARTISTICA: Mathieu Harlaut

LICENZE: Geoff Skinner

SCULTURE: Edgar Ramos

INGENERIA DELLE SCULTURE: Vincent Fontaine

FOTOGRAFIA: Jean-Baptiste Guiton

REGOLAMENTO: Robert Fulkerson

REVISIONE: Jason Koepp

EDITORE: David Preti

PLAYTESTER: 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 e Pierluca Zizzi.



**EDIZIONE ITALIANA A CURA DI
ASMODEE ITALIA SRL**

TRADUZIONE: Denise Venanzetti

REVISIONE: Sara Conato e Vittoria Vincenzi

SUPERVISIONE: Massimo Bianchini

ADATTAMENTO GRAFICO: Ilaria Borza

© 2021 CMON Global Limited, tutti i diritti riservati. Nessuna parte di questo prodotto può essere riprodotta senza autorizzazione specifica. Looney Tunes Mayhem, LOONEY TUNES e tutti i personaggi e gli elementi correlati sono © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. (s21). WB SHIELD è © & ™ WBEI (S21). CMON e il logo CMON sono trademark registrati di CMON Global Limited.

RIASSUNTO DEL ROUND

1 INIZIO DEL ROUND

- Tirare i dadi Attivazione e determinare chi ottiene l'Iniziativa
- Tirare il dado Mayhem

2 RECUPERO

- Collocare di nuovo i personaggi
- Risolvere i segnalini Veleno

3 ATTIVAZIONE DEL PERSONAGGIO

- Collocare il dado Attivazione
- Movimento gratuito (facoltativo)
- Attivare le capacità
- Passare l'attivazione all'avversario
- Ripetere finché tutti i personaggi sono stati attivati

4 FINE DEL ROUND

- Scartare le carte Mayhem giocate in quel round

MAYHEM

