



# TEEN TITANS GO!



## 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
Carte Go!.....	8
Missioni.....	9
Luoghi.....	10
Segnalini.....	10
SVOLGIMENTO DEL GIOCO.....	12
Inizio del Round .....	12
Recupero .....	13
KO .....	13
Attivazione del Personaggio.....	14
Terminare il Proprio Turno.....	16
Fine del Round.....	16
VINCERE LA PARTITA.....	16
VARIANTI DELLE REGOLE PER 3 E 4 GIOCATORI.....	17
MODALITÀ MAYHEM TUTTI CONTRO TUTTI .....	17
Preparazione .....	18
Svolgimento del Gioco.....	18
MODALITÀ MAYHEM COMPETITIVA .....	19
Svolgimento del Gioco.....	19
Preparazione .....	19
RIASSUNTO DEL ROUND .....	20
RICONOSCIMENTI .....	20

## INTRODUZIONE

Far parte dei Teen Titans non è un compito facile! C'è molto da fare. Dovete tenere al sicuro la città, assicurarvi che la Torre Titans venga ben curata, difendere l'alto punteggio che avete ottenuto al vostro videogioco preferito e ritagliarvi abbastanza tempo per una pausa pizza ogni tanto.

Per realizzare tutto questo, i Titans decidono di dividersi in due squadre in modo da riuscire a fare tutto due volte più veloce! In realtà non doveva affatto essere una competizione, ma sembrano averlo dimenticato con il trascorrere della giornata, e ora ogni squadra sta cercando di ottenere il vantaggio sull'altra. I vincitori daranno prova di essere la "Squadra Migliore di Sempre!" e avranno il potere assoluto sul telecomando per l'intero weekend. La posta in gioco non è mai stata così alta!

## PANORAMICA

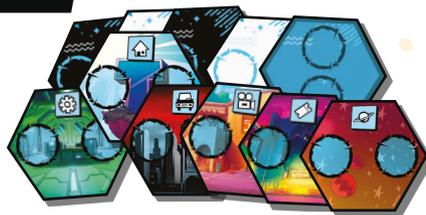
In *Teen Titans GO! Mayhem*, da 2 a 4 giocatori avranno l'opportunità di sfidarsi come mai prima d'ora, vestendo i panni dei loro eroi teenager preferiti. I giocatori formeranno squadre composte da 2 personaggi e si affronteranno in un avvincente match a turni. Ogni squadra si sfiderà in giro per la città per completare missioni e ottenere Punti Vittoria (PV), usando le abilità speciali a disposizione 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, *Azarath Metrion Zinthos*, la partita termina!

# CONTENUTO DEL GIOCO



**4 MINIATURE PERSONAGGIO**  
(Cyborg, Corvina, Robin e Stella Rubia)



**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**



**12 CARTE GO!**



**22 CARTE MAYHEM**



**4 BASI COLORATE**  
(2 nere e 2 bianche)

## 92 SEGNALINI



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



**4 SEGNALINI REGALO**



**3 SEGNALINI INDIZIO**



**2 SEGNALINI MOSTRO**  
(1 nero e 1 bianco)



**4 SEGNALINI FUGA**



**1 SEGNALINO PIZZA**



**10 SEGNALINI FUOCO**



**4 SEGNALINI SCUDO**



**4 SEGNALINI OSTACOLO**



**21 SEGNALINI DA 1 DANNO**



**8 SEGNALINI DA 5 DANNI**



**1 SEGNALINO INIZIATIVA A DUE FACCE**



**4 SEGNALINI CAPACITÀ ATTIVATA**  
(2 neri e 2 bianchi)



**10 SEGNALINI PUNTO VITTORIA**  
(5 neri e 5 bianchi)

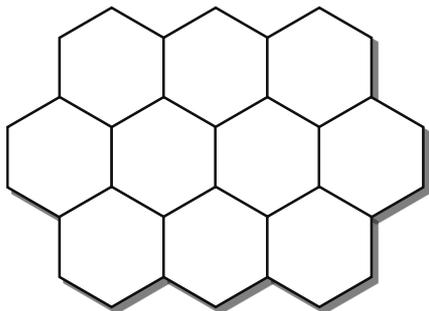
## PREPARAZIONE

*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 17.*

**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. Infine, 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** Mescolate le carte Mayhem per creare un mazzo Mayhem a faccia in giù.

**5** 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.

**6** Mescolate le 12 carte GO! per creare un mazzo GO! a faccia in giù.

**7** Dividete i segnalini per tipo e teneteli a portata di mano di entrambi i giocatori.



## PRIMA PARTITA

Per la prima partita, si consiglia ai giocatori di saltare il passo **5** e distribuire invece queste carte Mayhem a ogni personaggio:

- **Cyborg:**  
*Poteri Fantasma e Ora della Pizza*
- **Corvina:**  
*Carico Pesante e Pizza d'Urto*
- **Robin:**  
*Mantello Magico e Scudo Rotante*
- **Stella Rubia:**  
*Tienilo per Me e Spazzatura Trabocchetto*

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 Fuoco e i segnalini Stordimento possono avere un effetto continuativo e influenzare negativamente un personaggio.



## PLANCIA PERSONAGGIO

In *Teen Titans GO! Mayhem*, le squadre sono composte da 2 personaggi eroici (o *malvagi*) di Teen Titans GO! decisi a battersi per il controllo della TV PER TUTTO IL WEEKEND! 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 tengono 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 dal 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 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.

**6 Capacità:** Le capacità che il personaggio può attivare.

**7 Slot Dado Attivazione della Capacità:** Durante ogni Attivazione del Personaggio (vedere pagina 14), 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.

**8 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.

**9 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!

**10 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 Robin ha usato un **6** per attivare la sua capacità Riunione dello Staff e, tirando il dado Mayhem, ha ottenuto un **3★**. Per questo round, sarà in grado di usare l'Attacco in Mischia standard della Riunione dello Staff. Sarà anche in grado di infliggere +2 Danni extra, grazie all'Effetto Speciale, e usare Stordimento sul bersaglio del suo attacco, grazie all'Effetto Mayhem.

## 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.**

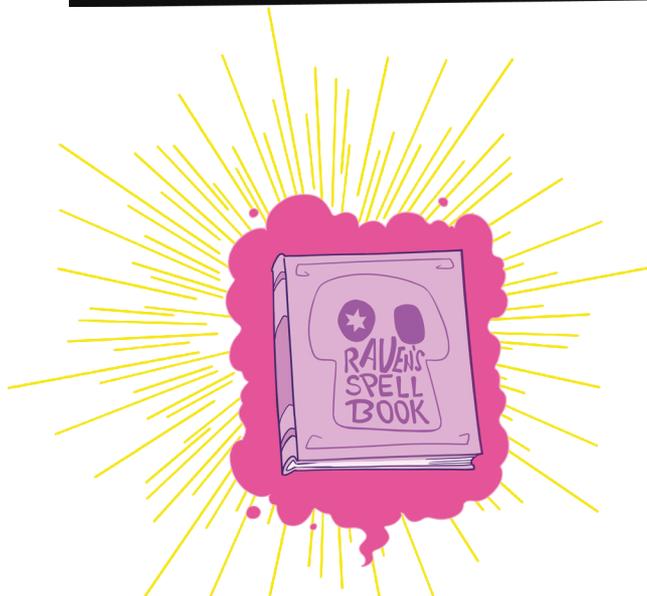
**2 Icona Attivazione:** Diverse carte Mayhem possono essere usate in diversi momenti del round di gioco, a seconda della loro icona Attivazione.

: 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 14).

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



**Esempio:** Durante la fase di Attivazione del Personaggio, Cyborg gioca la carta Mayhem Ora della Pizza. Sacrificando il suo movimento gratuito, si cura istantaneamente fino a 3 Danni. La carta viene quindi collocata sul tavolo, accanto ai componenti della squadra, e verrà scartata alla fine del round. La squadra di Cyborg non può più usare carte Mayhem durante quel round.

## DADO MAYHEM



In Teen Titans GO! 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!

## CARTE GO!

Le carte GO! rappresentano le commissioni e gli obiettivi che ogni squadra cerca di completare per ottenere PV.

Nel primo round, ogni giocatore rivela 1 carta dalla cima del mazzo GO! e la colloca a faccia in su di fronte a sé.

Ogni carta GO! innesca un effetto quando viene rivelata.

Alcune fanno subire a una squadra effetti negativi (vedere pagina 11) mentre sono in gioco, altre danno agli avversari la possibilità di ostacolare il completamento della Missione. Se una carta indica di collocare un segnalino, il giocatore che ha rivelato la carta colloca il segnalino sul Luogo indicato. Se una carta menziona "Il tuo avversario", la squadra avversaria ottiene i benefici dal rispettivo effetto.

- 1** Nome della carta GO!
- 2** Effetto che si innesca quando la carta viene rivelata.
- 3** La Missione che la squadra deve completare.
- 4** La ricompensa ricevuta quando la Missione viene completata.

**Esempio:** Rivelando la carta Porta la Pizza, la squadra colloca il segnalino  sul Luogo con la . In aggiunta, la squadra avversaria può poi collocare o muovere 1 Ostacolo su un qualsiasi confine valido della mappa. Per completare la Missione, la squadra deve muoversi sul Luogo con la  recuperare il segnalino  e consegnarlo sul Luogo con la . Se riesce a completare questa Missione, la squadra ottiene 1 PV!



## MISSIONI

Le Missioni riguardano esclusivamente la squadra che le ha rivelate. Ciò significa che la squadra avversaria non può intervenire (per esempio, raccogliendo segnalini che non fanno parte delle sue Missioni,

attaccando i Mostri dell'altra squadra, ecc.). Tuttavia, può comunque mettersi in mezzo! Quindi preparatevi a lottare per lo spazio sulla mappa.

Di seguito sono elencati i diversi tipi di Missione che le squadre dovranno affrontare in *Teen Titans GO! Mayhem*:



**Sconfiggete il Mostro:** Collocate sul tabellone 1 segnalino  del colore della vostra squadra, seguendo le istruzioni della carta GO!. I personaggi della vostra squadra devono sconfiggere il Mostro,

infliggendo Danni pari ai Punti Salute elencati sulla carta stessa. I Mostri possono accumulare Danni nel corso di diversi round, quindi non devono essere sconfitti in un singolo attacco. I Mostri subiscono Danni solo da Attacchi in Mischia e da Attacchi a Distanza. Sono immuni agli effetti Infiamma, Tira, Spingi o Stordimento e non fanno attivare le Trappole.



**Andate da qualche parte, fate qualcosa:** Queste Missioni elencano precisi compiti che devono essere svolti, come avere entrambi i personaggi nello stesso Luogo, ottenere un determinato risultato sui dadi (come una  sul dado Mayhem), oppure attivare le capacità del personaggio in un determinato Luogo.



**Effettuate consegne:** C'è qualcosa che deve essere prelevato da una parte e consegnato da un'altra.

Il segnalino  deve essere prelevato da qualche parte. Se un personaggio si trova già nel Luogo dove è collocato il segnalino  può raccoglierlo nel suo turno (raccogliere  non è considerata un'azione).

I segnalini  non devono essere raccolti. La squadra riceve la quantità elencata di segnalini  e deve consegnare 1 segnalino in ciascuno dei Luoghi elencati.

Consegnare  o  non è considerata un'azione.



**Indagate:** Ci sono Indizi che devono essere raccolti! I segnalini  sono sparpagliati per il tabellone ed è compito dei personaggi raccogliergli tutti, nelle vesti di detective.

Devono visitare tutti i Luoghi elencati sulla carta e raccogliere tutti i segnalini . Se un personaggio si trova già nel Luogo dove è collocato un segnalino  può raccoglierlo immediatamente. Raccogliere  non è considerata un'azione.



**Combattetevi!:** La squadra deve mettere KO un personaggio avversario (per le regole relative al KO, vedere pagina 13). La squadra ottiene 1 PV per aver messo KO qualcuno come di norma, in aggiunta al PV per aver completato la Missione.

Non appena una squadra completa una Missione, deve pescare immediatamente un'altra carta dal mazzo GO! e risolvere l'effetto "Quando rivelata". Poi, il turno continua come di norma.

## LUOGHI

*Teen Titans GO! Mayhem* comprende 10 Luoghi diversi: 4 Basi Squadra (2 nere e 2 bianche) e 6 Luoghi Speciali che mostrano le ambientazioni della serie animata.



**1 Icona Missione:** Queste icone identificano i Luoghi su cui devono recarsi i personaggi per completare una Missione.

**2 Slot Personaggio:** Ogni Luogo ha 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).

## SEGNALINI

In *Teen Titans GO! Mayhem*, i giocatori hanno un set limitato di segnalini da usare durante la partita. Alcuni segnalini sono comuni, come i segnalini Fuoco 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.

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 PV:** Ricevete 1 segnalino PV ogni volta che una squadra mette KO un personaggio avversario oppure completa le Missioni (vedere pagina 9).



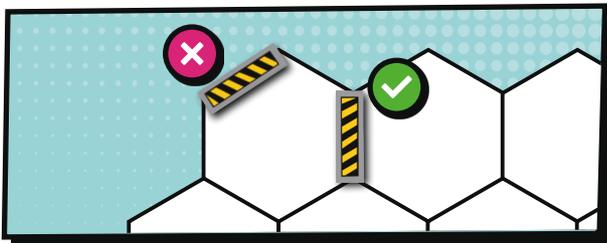
**Segnalini Scudo:** Vengono usati per prevenire fino a 2 Danni da una qualsiasi fonte (attacchi diretti o effetti di segnalini, come segnalini Fuoco o segnalini Trappola). Il segnalino deve essere usato per prevenire la prima fonte di Danno inflitto a quel personaggio. Dopodiché, deve essere scartato 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 Fuoco:** Alcune capacità permettono ai personaggi di infiammare i personaggi avversari. Alla fine della fase Recupero successiva (vedere pagina 13), i personaggi con 1 o più segnalini  subiranno Danni pari al valore del dado Mayhem. Una volta che i Danni sono stati inflitti, scartate 1 segnalino , rimettendolo nella riserva. I segnalini  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 14) 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 Missione:** Vengono usati in diverse Missioni, seguendo le istruzioni della carta GO!. Sono i segnalini Pizza, Indizio, Regalo e Mostro.



## 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.

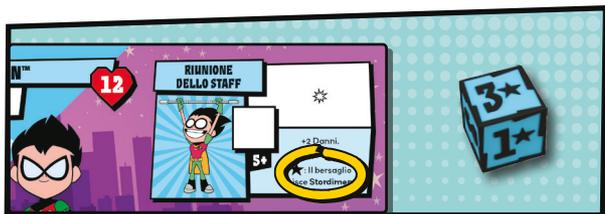
### SOLO DURANTE IL PRIMO ROUND!

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.

### c. Pescare le carte GO!

A partire dal giocatore che ha ottenuto l'Iniziativa, ogni giocatore pesca 1 carta dalla cima del mazzo GO!, la rivela e risolve immediatamente l'effetto "Quando rivelata". Le squadre iniziano quindi a darsi da fare per completare le loro Missioni!

Non appena una squadra completa la sua Missione, pesca immediatamente un'altra carta GO! e risolve il nuovo effetto "Quando rivelata". A meno che non sia specificato diversamente, le squadre non possono avere più di 1 carta GO! alla volta.

## 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 KO viene immediatamente rimosso dalla mappa. Il giocatore rimuove tutti i segnalini di tipo Danno, Fuoco, Stordimento, Scudo e Fuga che il personaggio messo KO potrebbe avere sulla sua plancia Personaggio, conservando invece i segnalini PV.

Il personaggio messo KO rimane fuori dalla partita per il resto del round; viene collocato di nuovo sulla mappa in occasione della 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 Fuoco

Una volta che tutti i personaggi sono stati collocati di nuovo sulla mappa, i giocatori risolvono qualsiasi segnalino Fuoco sulle loro plance Personaggio (vedere pagina 11). Qualsiasi personaggio con dei segnalini Fuoco subisce un numero di Danni pari al valore del dado Mayhem. Poi, i giocatori rimuovono 1 segnalino Fuoco da ogni personaggio.



**Esempio:** Alla fine della fase Recupero, Robin ha 3 segnalini Fuoco sulla sua plancia Personaggio e il valore del dado Mayhem è 2. Subisce 2 Danni e il giocatore scarta 1 segnalino Fuoco. Alla fine della prossima fase Recupero, Robin subirà di nuovo un numero di Danni pari al valore del dado Mayhem per quel round e scarterà 1 altro segnalino Fuoco.

## 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 collocati per il round.

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

### a. Collocare il dado Attivazione

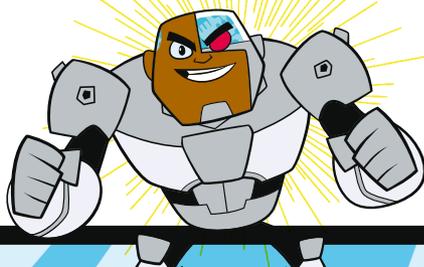
Il giocatore prende 1 suo dado Attivazione inutilizzato e lo colloca in uno slot dado Attivazione vuoto, selezionando il personaggio e la capacità che desidera attivare. Questo è ora il personaggio attivo.

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 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. Se un giocatore è obbligato ad attivare un 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.



**Esempio:** La squadra di Edoardo è composta da Robin e Corvina. Edoardo sceglie di attivare per primo Robin, usando la capacità Riunione dello Staff. Poi è il turno di Gianmarco, che usa la sua attivazione per mettere KO Corvina. Quando è di nuovo il turno di Edoardo, egli deve per forza attivare di nuovo Robin, visto che Corvina è stata messa KO. Tuttavia, visto che la capacità Riunione dello Staff di Robin è già stata usata, Edoardo per questa attivazione può usare solo la capacità Riflessi da Eroe.

### 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 *Teen Titans GO! 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:** Gianmarco attiva l'Effetto Speciale Armatura di Cyborg per attaccare l'avversario Robin, che si trova nello stesso Luogo. Questo è un Attacco in Mischia e Cyborg deve trovarsi nello stesso Luogo di Robin per attaccarlo. Il valore del dado Mayhem è 2, quindi l'attacco infligge 2 Danni a Robin.*

 **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:** Edoardo attiva la Telecinesi di Corvina per attaccare Stella Rubia. Questo è un Attacco a Distanza e Corvina deve trovarsi in un Luogo adiacente a Stella Rubia per poterla attaccare. Il valore del dado Mayhem è 2, quindi l'attacco infligge 2 Danni a Stella Rubia.*

: 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 un ,  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).

**Infiamma X:** Bersaglia un personaggio avversario nel Luogo del personaggio attivo. Colloca il numero indicato di segnalini Fuoco sulla plancia Personaggio del personaggio bersagliato (vedere pagina 11).

Se non ci sono personaggi avversari nello stesso Luogo del personaggio che sta usando questa capacità, Infiamma 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. 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. 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 11).

**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. 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 11) 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! 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.

Per entrambe le varianti, ogni squadra pesca 1 carta GO!. I giocatori della stessa squadra devono collaborare per completare la Missione!

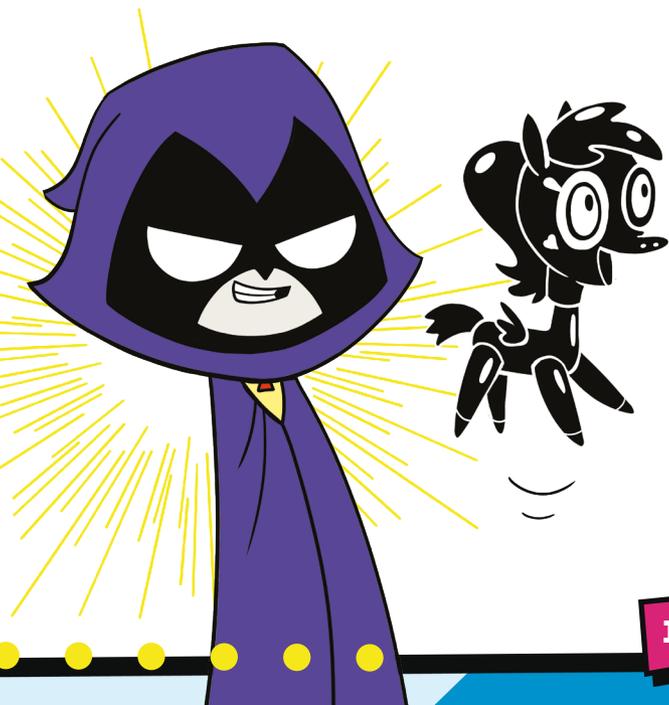
Le regole delle carte GO! sono le stesse della partita standard.

## MODALITÀ MAYHEM TUTTI CONTRO TUTTI

Doveva essere solo un aggiornamento. Cosa mai poteva andare storto? I Titans pensavano che aggiungere più potenza al cannone laser di Cyborg fosse una grande idea.

Beh, qualcosa è chiaramente andato storto. È difficile dire se sia stato il formaggio fuso sopra agli attrezzi del laboratorio oppure se Cyborg abbia stretto la vite sbagliata. Tutto quello che i Titans sanno è che il loro amico è fuori controllo! Non riescono a mettersi d'accordo sulla migliore linea d'azione e le cose si stanno scaldando, anche senza quel laser...

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

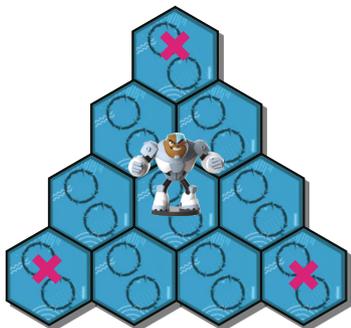


## PREPARAZIONE

**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. Cyborg 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 sotto:



**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 Cyborg viene collocata al centro. Nessun giocatore controlla Cyborg durante la partita, ma i giocatori saranno comunque in grado di infliggere Danni e infastidire i loro avversari muovendo Cyborg in giro per la mappa.

**4** In questa modalità le squadre non ottengono PV e le tessere vengono tenute a faccia in giù.

**5** Rimuovete dal mazzo Mayhem tutte le carte che non hanno il simbolo **Δ**. 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.

**7** **Le carte GO! non vengono usate nella modalità Mayhem Tutti Contro Tutti.**

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 o all'altro dado di un giocatore 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 Cyborg su un Luogo adiacente.

I personaggi si muovono e combattono come di norma, ma hanno anche l'opzione di muovere Cyborg per la mappa, usando un Attacco in Mischia o un Attacco a Distanza su di lui. Cyborg ha uno speciale effetto Lanciafiamme che i giocatori possono usare quando lo attaccano. Ogni volta che Cyborg viene attaccato,

il giocatore attaccante può muovere la miniatura di Cyborg 2 volte, seguendo le normali regole inerenti ai Luoghi adiacenti.

Alla fine del turno, ogni personaggio presente nel Luogo di Cyborg e nei Luoghi adiacenti riceve 1 segnalino Fuoco.

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 2 diversi gruppi di tessere. Ridurre la mappa rende Cyborg 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, 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.

## RIASSUNTO DEL ROUND

### 1 INIZIO DEL ROUND

- Tirare i dadi Attivazione e determinare chi ottiene l'Iniziativa
- Tirare il dado Mayhem
- Pescare le carte GO!

### 2 RECUPERO

- Collocare di nuovo i personaggi
- Risolvere i segnalini Fuoco

### 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



## 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 / INGEGNERIA 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 Girauda, 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. Teen Titans GO! Mayhem, TEEN TITANS GO! e tutti i personaggi e gli elementi correlati sono © & ™ DC Comics e Warner Bros. Entertainment Inc. (S21), WB SHIELD è © & ™ WBEL (S21). CMON e il logo CMON sono trademark registrati di CMON Global Limited.