

● Lunch Money ●

Resumo das CARTAS



Cartas de Ataque Básico

- **ELBOW, HAIL MARY, HEADBUTT, HOOK, JAB, KICK, PIMP SLAP, UPPERCUT**

Causa o dano indicado na carta..

- **ROUNDHOUSE, SPINNING BACKFIST**

Causa o dano indicado na carta. Se for Esquivado, o dano vai para o próximo jogador.

Armas

- **KNIFE, CHAIN, PIPE, HAMMER**

Retorna para a mão do atacante após uso.

Defensas

- **DODGE, BLOCK**

Evita Ataques Básicos, Armas, BIG COMBO (parcialmente), POKE IN THE EYE), STOMP, e UPPERCUT2. DODGE (mas não BLOCK) evita GRAB.

- **FIRST AID**

Recupera dois marcadores.

- **FREEDOM**

Evita GRAB, HEADLOCK e CHOKE.

- **DISARM**

Evita Armas, que devem ser descartadas.

Ataques Especiais

- **BIG COMBO**

Causa 6 de dano. É necessário fazer a descrição da combinação. Cada DODGE ou BLOCK jogados cancelam 3 pontos de dano.

- **CHOKE**

(Grab + Choke) ou (Block + Grab + Choke)

1 de dano imediato, 1 de dano a cada turno do atacante indefinidamente. A vítima pode interromper o sufocamento na sua vez de jogar, com FREEDOM, STOMP, HEADBUTT ou HUMILIATION. Enquanto estiver sufocada, a vítima só pode jogar essas cartas, descartar ou atacar outros jogadores (não seu "sufocador") com Ataques Básicos, causando metade do dano. Atacante não pode jogar cartas de defe-

sa e a vítima só pode utilizar as descritas acima, enquanto o sufocamento for mantido. O atacante pode largar a vítima a qualquer momento.

- **GRAB**

(Grab) ou (Block + Grab)

Um Agarrar bem sucedido permite um ataque básico gratuito ou funciona em combinação com outras cartas, como descrito.

- **HEADLOCK**

(Grab + Headlock) ou (Block + Grab + Headlock)

O atacante pode descarregar todos os Jabs, UPPERCUTs e STOMP que tiver na mão, em sua vítima, que não pode fazer nada a não ser jogar FREEDOM), STOMP ou HUMILIATION para escapar ou descartar. A vítima não pode se defender de outros ataques. O atacante não pode atacar outros jogadores, mas pode interromper a chave a qualquer momento.

- **HUMILIATION**

Cancela qualquer ação, a qualquer

momento. É necessário fazer uma descrição. Permite um Ataque Básico gratuito.

- **POKE IN THE EYE**

Causa 1 de dano. O atacante pode fazer um Ataque Básico gratuito. O próximo ataque contra essa vítima não pode ser DODGE ou BLOCK. Se o próximo jogador for a vítima, ele perde a vez.

- **POWERPLAY**

(Grab + Powerplay) ou (Block + Grab + Powerplay)

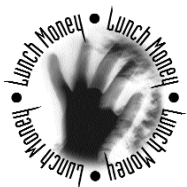
Deve descrever alguma interação física. Causa 3 pontos de dano e permite um Ataque Básico gratuito.

- **STOMP**

O próximo ataque realizado pela vítima causa metade do dano (arredondado para baixo).

- **UPPERCUT²**

O atacante pode fazer um Ataque Básico gratuito.



● Lunch Money ●

Resumo das CARTAS



Cartas de Ataque Básico

- **ELBOW, HAIL MARY, HEADBUTT, HOOK, JAB, KICK, PIMP SLAP, UPPERCUT**

Causa o dano indicado na carta..

- **ROUNDHOUSE, SPINNING BACKFIST**

Causa o dano indicado na carta. Se for Esquivado, o dano vai para o próximo jogador.

Armas

- **KNIFE, CHAIN, PIPE, HAMMER**

Retorna para a mão do atacante após uso.

Defensas

- **DODGE, BLOCK**

Evita Ataques Básicos, Armas, BIG COMBO (parcialmente), POKE IN THE EYE), STOMP, e UPPERCUT2. DODGE (mas não BLOCK) evita GRAB.

- **FIRST AID**

Recupera dois marcadores.

- **FREEDOM**

Evita GRAB, HEADLOCK e CHOKE.

- **DISARM**

Evita Armas, que devem ser descartadas.

Ataques Especiais

- **BIG COMBO**

Causa 6 de dano. É necessário fazer a descrição da combinação. Cada DODGE ou BLOCK jogados cancelam 3 pontos de dano.

- **CHOKE**

(Grab + Choke) ou (Block + Grab + Choke)

1 de dano imediato, 1 de dano a cada turno do atacante indefinidamente. A vítima pode interromper o sufocamento na sua vez de jogar, com FREEDOM, STOMP, HEADBUTT ou HUMILIATION. Enquanto estiver sufocada, a vítima só pode jogar essas cartas, descartar ou atacar outros jogadores (não seu "sufocador") com Ataques Básicos, causando metade do dano. Atacante não pode jogar cartas de defe-

sa e a vítima só pode utilizar as descritas acima, enquanto o sufocamento for mantido. O atacante pode largar a vítima a qualquer momento.

- **GRAB**

(Grab) ou (Block + Grab)

Um Agarrar bem sucedido permite um ataque básico gratuito ou funciona em combinação com outras cartas, como descrito.

- **HEADLOCK**

(Grab + Headlock) ou (Block + Grab + Headlock)

O atacante pode descarregar todos os Jabs, UPPERCUTs e STOMP que tiver na mão, em sua vítima, que não pode fazer nada a não ser jogar FREEDOM), STOMP ou HUMILIATION para escapar ou descartar. A vítima não pode se defender de outros ataques. O atacante não pode atacar outros jogadores, mas pode interromper a chave a qualquer momento.

- **HUMILIATION**

Cancela qualquer ação, a qualquer

momento. É necessário fazer uma descrição. Permite um Ataque Básico gratuito.

- **POKE IN THE EYE**

Causa 1 de dano. O atacante pode fazer um Ataque Básico gratuito. O próximo ataque contra essa vítima não pode ser DODGE ou BLOCK. Se o próximo jogador for a vítima, ele perde a vez.

- **POWERPLAY**

(Grab + Powerplay) ou (Block + Grab + Powerplay)

Deve descrever alguma interação física. Causa 3 pontos de dano e permite um Ataque Básico gratuito.

- **STOMP**

O próximo ataque realizado pela vítima causa metade do dano (arredondado para baixo).

- **UPPERCUT²**

O atacante pode fazer um Ataque Básico gratuito.