

Lunch Money – pravidla

Lunch Money je hrou pro dva a více hráčů. Dva balíčky základní sady jsou dostatečné pro minimálně čtyři hráče. Pokud chcete hrát ve více hráčích, můžete zkombinovat více základních sad, přidat rozšíření nebo prostě vždy zamíchat zpět balíček použitých karet.

Začátek hry

Každý hráč začíná s patnácti životy. Jako počítadlo životů můžete použít v podstatě cokoli: mince, uzávěry od lahví či mrtvé mouchy. Každý hráč dále dostane pět karet. Zbytek karet je položen doprostřed hracího stolu a hráči si z něj během hry dolézávají.

Cíl hry

Cílem hry je zbvít protivníky všech jejich životů a zároveň ubránit své vlastní životy. Hráč, který přijde o všechny životy, upadá do bezvědomí a vypadává ze hry. Ten, kdo zůstane ve hře poslední, vyhrává.

Hra

Začíná hráč po levici rozdávajícího a hra pak pokračuje po směru hodinových ručiček. Hráč, který je na tahu, může provést jednu ze tří akcí. Může **zahrát kartu** (položí ji na vrcholek balíčku použitých karet a jmenuje cíl karty), **vyměnit si karty** (odloží jakékoli množství karet z ruky na vrcholek balíčku použitých karet a dolíznout si zpět na pět) nebo se **zdržet tahu**. Jakmile je jeho akce dokončena (včetně případných reakcí ostatních hráčů na jeho akci – například obrany před útokem či vynesení speciálních karet), dolíznou si všichni hráči na pět karet na ruce a končí hráčův **tah**. Sled tahů všech hráčů se nazývá **kolo**.

Útočení: Během svého tahu většinou útočíš na ostatní hráče pomocí vynesení příslušných karet. Mezi útočné karty patří Základní útoky, Zbraně a některé Speciální karty. Někdy zahraješ i sled karet (například *Grab*, *Powerplay* a Základní útok). Tvůj protivník může mít karty, které ti zabráni v dokončení celého sledu. Místo útoku lze zahrát Obrannou kartu *First Aid*.

(Viz také: Zpracování karet)

(Viz také: Zpracování karet)

- Choke* (*Grab* + *Choke*) nebo (*Block* + *Grab* + *Choke*) Tuto kartu lze zahrát pouze po kartě *Grab*, kdy okamžitě připraví oběť útoku o jeden život (pokud nebylo zabráněno *Grabu*, lze se ihned *Chokeu* bránit pouze pomocí *Humiliation* nebo *Freedom*).

Během svého tahu se oběť může dostat ze sevření karty *Choke* pomocí karet *Freedom*, *Stomp*, *Headbutt* a *Humiliation*. Dokud nezahraje některou ze zmíněných karet, bude každé útočnickovo kolo přicházet o jeden život, dokud nepadne do bezvědomí. Ve svém tahu si může škrcená oběť také vyměnit karty anebo zaútočit pomocí Základních útoků na jiného hráče než je ten, který ji škrtí. Takto způsoben zranění je pak ale pouze poloviční (zaokrouhloeno dolů).

Dokud probíhá škrcení, jsou škrcení i škrtící bezbranní a nemohou se bránit útokům od ostatních hráčů. Škrtící hráč se může kdykoli rozhodnout pustit sevření (odloží *Choke* do balíčku použitých karet) a začít se například bránit útoku od třetího hráče.

- Grab* (*Grab*) nebo (*Block* + *Grab*) Karta *Grab* je většinou zahrána v kombinaci s dalšími kartami. Úspěšný *Grab* (chycení) dovoluje hráči zahrát jeden volný Základní útok nebo útok Zbraní, který nemůže být zastaven pomocí *Dodge* ani *Block*. *Grab* je rovněž předpokladem k zahrání některých speciálních karet: *Choke*, *Headlock* a *Powerplay*.

Grab může být zahrán jako začátek akční sekvence v hráčově tahu. V tomto případě může být *Grab* odvrácen pomocí *Dodge* nebo *Freedom*. *Block* proti němu nefunguje.

Grab může být rovněž zahrán okamžitě po kartě *Block*. Obránce, který zahraje *Block* má jako první možnost zahrát *Grab* (a pokračovat dále v sekvenci). Pokud obránce této možnosti nevyužije, může *Grab* zahrát útočník, chytit takto oběť blokující první útok, a dál pokračovat v útočné sekvenci jedním volným útokem.

Obrana: Když na tebe někdo zaútočí, můžeš odpovědět zahráním Obranné karty. Nezapomeň, že jako užitečnou obrannou kartu lze použít i Speciální kartu *Humiliation*.

Komentování akcí: Barvitě popisy prováděných útoků i všech ostatních akcí jsou nedílnou součástí hry, a proto se neboj v živých detailech vylíčit, co provádíš protivníkovi. Nebuď také překvapen nápaditým popisem věcí, které ti oni provedou na oplátku a nezapomeň: je to jen hra.

Typy karet

Ve hře jsou čtyři typy karet. Každý typ má svou vlastní barvu, aby je bylo možné jednoduše rozeznat: **Základní útoky** (žluté), **Obranné karty** (modré), **Zbraně** (fialové) a **Speciální karty** (oranžové).

Základní útoky

- Elbow*, *Hail Mary*, *Headbutt*, *Hook*, *Jab*, *Kick*, *Pump slap*, *Uppercut* Každá z těchto karet má číslo. Toto číslo určuje o kolik životů útok připraví oběť, pokud ho nic nezastaví. Těmto útokům se dá bránit pomocí Obranných karet *Dodge* nebo *Block*.

- Roundhouse*, *Spinning Backfist*

Tyto Základní útoky mají jeden zvláštní rys – pokud jsou vykryty pomocí karet *Dodge*, útok pokračuje na dalšího hráče po levé či pravé straně původní oběti podle výběru útočícího hráče. Tento nový cíl se musí ubránit, nebo přijde o životy. Pokud se i on ubráni pomocí *Dodge*, pokračuje útok na dalšího hráče stejným směrem. Pokud se všichni mezi původní obětí útoku a útočícím hráčem ubrání pomocí *Dodge*, pak je útok bez efektu (tj. útočník nezraní sám sebe). Pokud jsou tyto Základní útoky vykryty pomocí karty *Block*, tak útok dál nepokračuje.

Obranné karty

- Dodge*, *Block*

Hráč, na kterého někdo zaútočil, se může bránit pomocí těchto karet. Jednoduše jednu z nich vynesie a nepřijde o svoje životy. Upešňující pravidla pro interakci s konkrétními Základními útoky a Speciálními kartami jsou uvedeny v popisu konkrétních karet.

(Viz také: Zpracování karet)

(Viz také: Zpracování karet)

- Headlock* (*Grap* + *Headlock*) nebo (*Block* + *Grap* + *Headlock*) Tuto kartu lze zahrát pouze po kartě *Grab*. Pokud nebylo zabráněno *Grabu*, lze se ihned *Headlocku* bránit pouze pomocí karet *Humiliation* nebo *Freedom*. *Headlock* učiní oběť naprosto bezbrannou a oprávní útočníka každé kolo k tolika volným útokům pomocí karet *Jab*, *Uppercut* a *Stomp*, kolik jich má na ruce.

Dokud zůstává *Headlock* ve hře, je oběť bezbranná a nemůže se bránit útokům ostatních hráčů. Během svého tahu se oběť může dostat ze sevření karty *Headlock* pomocí karet *Freedom*, *Stomp* a *Humiliation*. Ve svém tahu si může držená oběť také vyměnit karty.

Útočník může *Headlock* uvolnit kdykoli – může například zahrát *Headlock*, zahrát příslušné volné útoky a uvolnit držení v jednom jediném tahu. Dokud je oběť pomocí *Headlocku* držena, nesmí útočník útočit na ostatní hráče.

- Humiliation* Tuto kartu lze zahrát kdykoli na jakéhokoli hráče, který právě provádí nějakou akci (ať už útočnou nebo obranou), a tak jej zesměšnit a překazit jeho plány.

Držitel této karty může přerušit akci po tom, co jeho oběť zahraje nějakou kartu, a podrobně popsat, jak svou oběť poníží (ovšem nikoli fyzicky). Tím zruší účinek karty, kterou oběť zahrála, a navíc na ni může provést jeden volný útok pomocí Základních útoků nebo pomocí Zbraně.

- First Aid* Každá karta *First Aid* obnoví dva ztracené životy hráči, který ji zahrál. Ve svém tahu může zahrát neomezené množství karet *First Aid*. Během cízho tahu můžeš zahrát *First Aid* (a to klidně tolik, kolik máš v ruce) pouze pokud by tě jím zahráný útok připravil o poslední z tvých životů (výsledný počet životů je pak roven: počet životů před útokem - síla útoku + počet použitých *First Aid* * 2).

- Freedom* Tato karta zruší jakýkoli *Grab*, *Headlock* nebo *Choke*.

- Disarm* Tuto kartu lze zahrát jen jako obranu proti útoku Zbraní. Nejen že zabráni odcetení životů, ale navíc pošle použitou zbraň do balíčku použitých karet.

Zbraně

Kníže, *Chain*, *Pipe*, *Hammer* Každá z těchto karet má číslo. Toto číslo určuje, o kolik životů útok připraví oběť, pokud ho nic nezastaví. Na rozdíl od Základních útoků se po použití Zbraně vrací karta zpět do ruky (pokud proti ní není použit *Disarm*). Těmto útokům se dá bránit pomocí Obranných karet *Dodge*, *Block* nebo *Disarm*.

Speciální karty

- Big Combo* Tato karta opravňuje hráče, aby si vymyslel jakékoli dva efektivní pohyby (jako například čelní kop následovaný ránou loktem s otočkou) a prohlásil je za zahrané karty. Úspěšná obrana proti *Big Combo* proto vyžaduje dvě karty na obranu. Pokud má oběť útoku pouze jednu obranu, projde na ní zbývající polovina útoku (přijde tedy o tři životy).

(Viz také: Zpracování karet)

(Viz také: Zpracování karet)

- Poke in the Eye* Pokud je tento útok úspěšný (může být odvrácen *Dodgem* nebo *Blockem*), ztratí jeho oběť jeden život, je zcela bezbranná po dva tahy (tah, kdy byla cílem tohoto útoku a tah následující) a nemůže se po tuto dobu nijak bránit ani útočit. Pokud je tedy oběť hráčem následujícím po hráči, který na ni pomocí *Poke in the Eye* úspěšně zaútočil, pak přijde o celý svůj tah. Hráč, který oběť sťouchnul do očíčka, má první volný útok (ale pouze pomocí Základních útoků).

- Powerplay* (*Grab* + *Powerplay*) nebo (*Block* + *Grab* + *Powerplay*) Tuto kartu lze zahrát pouze po kartě *Grab*. Pokud nebylo zabráněno *Grabu*, lze se *Powerplay* bránit pouze pomocí *Humiliation*. Hráč, který zahraje *Powerplay*, musí popsat jak potýrá svou oběť, aby jí způsobil zranění za tři životy a připravil si ji na jeden volný útok pomocí některého ze Základních útoků.

- Stomp* Oběť tohoto útoku vede svůj následující útok pouze poloviční silou (zaokrouhloeno dolů) bez ohledu na to, kdy a na koho ho zahraje. *Stomp* může být odvrácen kartami *Dodge* a *Block*.

- Uppercut*² Tento hák je tak silný, že zvedne oběť ze země a složí ji na záda. Ta je tak naprosto bezmocná a útočník na ni může zahrát ještě jeden volný útok pomocí některého ze Základních útoků. *Uppercut*² může být odvrácen kartami *Dodge* a *Block*.

Lunch Money vydala firma Triskel, Inc. Albit Atlas Games v květnu 1996

Design: Charlie Wiedman

Photography: Andrew Yates

Předklad pravidel do češtiny: Negeri (negeri@centrum.cz)