



Lunch Money : Sticks & Stones



Estas son las REGLAS

La el mazo de expansión *Sicks & Stones* (Palos & Piedras) está diseñado para ser mezclado con el juego de cartas *Lunch Money*, haciendo la combinación de mazos suficiente para al menos 6 personas. También puede ser mezclado con la secuela de *Lunch Money*, *Beer Money*. Esta expansión no es un juego por si sola. Para reglas del juego ver el set de reglas de *Lunch Money*.

La siguiente lista describe las funciones de las nuevas cartas y como interactúan con las cartas y mecánicas existentes de *Lunch Money*.

Tipos de Cartas

Hay 4 tipos de cartas en el mazo. Cada tipo tiene su propia coloración para hacerlas reconocibles rápidamente: **cartas de Ataques Básicos** (amarillos), **cartas de Defensa** (azules), **cartas de Armas** (magenta) y **cartas de Especialidad** (naranja).

Cartas de Ataque Básico

- **Paliza (Beat Down), Mal de Ojo (Evil Eye), Chinchas & Aguja (Pins and Needles), Limpiador de Platos (Plate Cleaner)**

Cada una de estas cartas tiene un número. Este es el número de contadores que la víctima pierde si no es capaz de *Esquivar*, *Bloquear* o de algún otro modo defenderse del ataque.

Cartas de Armas

- **Chatarra (Chunk)**

Esta carta funciona como una carta de Arma (ver reglas de LM), pero es un arma arrojada no especificada; el jugador debe describir la forma del arma. Manzanas, bolas de nieve, y ladrillos son todas buenas armas, por ejemplo. *Chatarra* puede ser *Esquivada*, *Humillada*, o defendida de alguna otra manera, pero no puede ser *Bloqueada*. Para desarmar a alguien usando *Chatarra*, ese jugador debe ser *Agarrado* y entonces *Desarmando*; la carta de *Chatarra* luego se descarta.

Cartas de Defensa

- **Reacción (Backlash)**

Reacción se juega contra ataques de una sola carta o combos. Causa que el atacante sufra el daño que su ataque habría causado, sin poder defenderse. El jugador usando *Reacción*

evade el daño, y puede describir como el ataque es revertido. *Humillación* o una segunda *Reacción* contrarresta *Reacción*, permitiendo que la carta original o combo mantenga toda su fuerza como se esperaba. Esta carta no funciona contra *Estrangulamiento* o *Candado*.

- **Más Rápido (Faster)**

Esta carta se juega con un solo *Esquivar* o *Bloqueo*, dándole a la carta *Más Rápida* *Esquivar* y *Bloqueos* ilimitados (dependiendo de la carta que jugó con ella) por la duración de ese turno. Este es especialmente efectivo contra combos y cartas de ataques múltiples como *Tantrum* y *Hippie*.

- **Esconderse (Hide)**

Esconderse se juega como una acción en el turno del jugador. El jugador entonces no puede atacar o ser atacado hasta su próximo turno. Una vez usado *Esconderse*, el jugador puede inmediatamente jugar cualquier *Primer Auxilio* de su mano, luego descartarse y robar. El jugador debe describir donde se está escondiendo. *Humillación* contrarresta *Esconderse*.

Cartas de Especialidad

- **2 Por 1 (2-Fer)**

Esta carta reparte dos ataques que valen 3 contadores cada uno. Estos ataques, que son descritos por el jugador, pueden dividirse entre 2 oponentes a elección del jugador. Cada ataque debe ser *Esquivado* o *Bloqueado* por separado.

- **Abandono (Abandonment)**

Esta carta fuerza al oponente a descartarse de su mano completa y robar 5 nuevas cartas. Esta carta no puede ser jugada fuera de turno, y no puede ser *Esquivada*, *Bloqueada* o contrarrestada con *Humillación*.

- **La Peste (Cooties) (Agarre + La Peste) o (Bloqueo + Agarre + La Peste)**

Esta carta requiere que su jugador original juegue o sea el blanco de un *Agarre* exitoso. El blanco de *La Peste* pierde un contador inmediatamente, y uno más al principio de cada uno de sus turnos siguientes hasta que transmita *La Peste* a otro jugador. La única manera de deshacerse de *La Peste* es *Agarrando* o *Bloqueando* a un oponente, lo que transmite *La Peste* a ese oponente y alivia al antiguo portador de los efectos siguientes.

- **Hippie**

El jugador de esta carta designa a otro jugador como el "Hippie". Cada jugador aún no inconsciente puede jugar un Ataque Básico gratis o una carta de Arma en el Hippie. El

Hippie puede usar cartas para defenderse o contrarrestar estos ataques.

- **Amigo Imaginario (Imaginary Friend)**

La carta Amigo Imaginario extiende el turno del jugador permitiéndole un ataque básico contra un jugador luego que todos sus ataques normales, defensas y contraataques han sido resueltos, pero antes que se roben nuevas cartas. El oponente se puede defender, pero no puede jugar contraataques.

- **Nueces (Nuts)**

Este ataque puede ser *Esquivado*, *Bloqueado* o defendido de alguna otra manera. La carta de *Nueces* vuelve a la mano del jugador como una carta de Arma (a elección del jugador) luego de ser jugada o contrarrestada, pero *Desarme* no la afecta.

- **Paliza (Spank) (Agarre + Paliza) o (Bloqueo + Agarre + Paliza)**

Esta carta requiere un *Agarre* exitoso. Cuenta como un ataque que vale 2 contadores.

- **Tantrum**

Tantrum da 5 ataques a un sólo oponente con valor de 1 contador cada uno; el jugador debe describir estos ataques cuando juega la carta. Cada uno de los ataques de *Tantrum* pueden ser *Bloqueados*, *Esquivados* o defendidos de alguna otra manera, como se hace regularmente.

- **Tiempo Fuera (Time Out)**

Esta carta fuerza a un oponente a quedar fuera del juego por 2 rondas, comenzando y terminando con el turno del jugador de esta carta. El jugador afectado no se puede descartar, robar o jugar ninguna carta, pero tampoco puede ser atacado. Esta carta puede ser contrarrestada solo con *Libertad*, jugada inmediatamente como respuesta. El *Tiempo Fuera* no puede ser *Bloqueado* ni *Esquivado*.

- **Calzonazo (Wedgy) (Agarre + Calzonazo) o (Bloqueo + Agarre + Calzonazo)**

Esta carta requiere un *Agarre* exitoso. La víctima de esta terrible carta, que pierde un contador de daño, también ve todos sus ataques reducidos en un contador hasta que el *Calzonazo* es “removido” con *Libertad*.

- **Raro (Weird)**

El jugador de esta carta hace algo raro que incrementa su ataque en 2 contadores. El jugador debe describir lo que hace para causar este efecto. Cuando se juega en conjunto con un combo, la “rareza” se aplica a un ataque del combo. Raro funciona con Ataques Básicos y cartas de Especialidad solamente.

• Terminología •

Acción: En su turno un jugador puede jugar una carta, cualquier número de cartas de Primeros Auxilios, descartarse de cualquier número de cartas y robar hasta tener 5, o pasar. Una acción ha sido resuelta cuando los otros jugadores han tenido oportunidad de responder con sus cartas.

Ataque: Un ataque ocurre cuando un jugador usa una carta de *Ataque Básico*, una carta de *Arma*, o una carta de *Especialidad* en otro jugador en un intento directo de causar pérdida de contadores. Algunas cartas permiten múltiples ataques.

Combo: Una secuencia de cartas, como *Agarre* + *Abuso* + una carta de *Ataque Básico*. Tu oponente puede tener cartas para impedir que tu combo sea exitoso, o detener tu secuencia de cartas.

Contadores: Cada jugador comienza el juego con 15 contadores. Un jugador queda inconsciente cuando pierde el último de ellos.

Ataque Gratis: Un ataque gratis es un ataque en el que no se permite una carta de *Defensa*.

Ronda: La secuencia de un turno por jugador es llamada ronda. Los turnos en una ronda normalmente proceden en el sentido del reloj alrededor de la mesa, partiendo con el jugador a la izquierda del que reparte, y terminando con el que reparte.

Turno: Cada jugador tiene un turno durante una ronda normal. Durante el turno del jugador éste puede iniciar una acción, y luego robar hasta 5 cartas.

Inconsciente: Un jugador que se queda sin contadores está inconsciente y fuera del juego.

Créditos

Diseño y Concepto de Juego: Charles Wiedman

Textos e Reglas: Charles Wiedman, & John Nephew & Michelle Nephew

Fotografía: Andrew Yates y su hija Anna. Todas las fotos fueron tomadas del álbum familiar de la familia Yates. Sí, todas son la misma niña, Anna.

Edición, Desarrollo y Coordinación: John Nephew & Michelle Nephew

Playtesting: Jared Brynildson, Tamara L. Cook, Chris Corbett, Will Hindmarch, John Nephew, Michelle Nephew, Norm Nondorf, Sigmund Nordlien, Gaea N. Reid, Joel Schlueter, Jon Sederqvist, Petter Stolba, Kevin M. Weiland, Chris Wood, Darrell F. Wyatt, Sara Young

Agradecimientos Especiales: Anna Yates, Karen Yates y la buena gente en Carta Mundi

Traducción Reglas: Rodolfo Schmauk

© 2004 Trident, Inc., d/b/a Atlas Games. All rights reserved. Lunch Money, Beer Money, and Sticks & Stones are trademarks of Trident, Inc., d/b/a Atlas Games. This work is protected by international copyright law and may not be reproduced in whole or in part without the written consent of the publisher. Printed in USA.

ATLAS
GAMES

885 Pierce Butler Route
St. Paul, MN 55104
www.atlas-games.com