

Lunch Money

By Charles Wiedman

公認翻訳ルール

翻訳: 森池 篤

12歳以上2~4人程度用 約20分

お昼ご飯代をかけた小さな女の子の格闘カードゲーム

Lunch Money はお昼ご飯代をかけて小さな女の子達が気軽に戦うカードゲームです。最後まで立っている女の子が総取りします。

女の子達は互いに肘打ちや平手打ちをし、フックやキックで応戦し、回し蹴りやスピニングバックフィストさえも使いこなします。果ては鉄パイプやナイフ、ハンマーを使ってでも相手を気絶させようとします。

攻防の隙を付いて相手を掴んだら大コンボのチャンスです。流れるようにヘッドロックを決め、ジャブやアッパーカット、膝蹴りを無数に打ち込み、一瞬で相手を気絶させることも夢ではありません。

Lunch Money は2人以上でプレイするカードゲームです。同封のルールと2つのデッキで少なくとも4人までプレイすることができます。より大人数でプレイする場合、他のセットを混ぜるか、単純にドローパイル(山札)が尽きたらディスカードパイル(捨て札の山)を再シャッフルして新しいドローパイルとしましょう。

訳注: 訳語を統一している部分があります。また、理解を容易にするために解説の順番を変更している部分があります。

また、FAQを反映させています。

ゲームの準備

各プレイヤーはカウンター15個を持ってゲームを開始します。何であれカウンターとして使用できます。コイン、牛乳瓶のフタ、死んだ蠅など、何でも手近にあるものでかまいません。我々は少額貨幣を推奨します。

各プレイヤーに手札として5枚ずつカードを配ります。残りのカードは誰でも手が届くように場の中央に伏せて置き、ドローパイル(山札)とします。

ゲームの目的

プレイヤーは対戦相手のカウンターを奪うため(それらのカウンターはプール(場の中央)に貯められていきます)、そして自分のカウンターを守るためにカードをプレイします。カウンターが尽きたプレイヤーは“気絶”したことになり、ゲームから外れます。ゲームの目的は最後までカウンターを残しているプレイヤーになること、言い換えれば最後まで(ゲーム用語として)“意識を保っている”プレイヤーになることです。

ゲームの進行手順

ディーラーの左隣のプレイヤーからゲームを開始し、時計回りに進めていきます。このプレイヤーは自分のターンで以下の3種のうちからアクションを1回行います。

プレイ: 自分の手札からカードを1枚プレイします(対象となるプレイヤーを宣言し、そのカードをディスカードパイル(捨て札の山)の一番上に置きます)。

治療: 自分のターンに、何枚でも自分の手札から First Aid(応急手当)をプレイして、失ったカウンターを取り戻すことを選択してもかまいません。治療を選択した場合、これが自分のターンに行える唯一のアクションとなります。

ディスカード(捨て札にすること): 自分の手札から何枚でも好きなだけディスカードし、手札が5枚になるまでドローパイルから引きます。ディスカードを選択した場合、これが自分のターンに行える唯一のアクションとなります。

==FAQより==

手札を防御カードで固めるためにディスカードを繰り返す弊害がある場合、以下のオプションルールを選択してもかまいません。

- 1) ディスカード不可とする。
- 2) ディスカードを行った場合、自動的に所定数のカウンターを失う。一律1~3個、またはディスカード1枚につき1個(ディスカード戦術をどれだけ制限したいか

によります)。

3) ディスカードしたプレイヤーに対し、他のプレイヤーはターンを無視して1回ずつ攻撃を行ってもかまいません。ディスカードしたプレイヤーは自身を守るためにディスカードで得たカードを直ちにプレイしてもかまいませんが、これらの追加の攻撃により、防御カードを手札に貯めるという目論見は崩れるでしょう。

4) 他のプレイヤーは、ディスカードするプレイヤーを哀れむべき弱虫と見なして嘲り馬鹿にします。信じるかどうかはともかく、この手の「凝視によるプレッシャー」は有効に働く場合があります！

パス: 何もしません。

そのプレイヤーのアクションを解決した後で(すなわち、例えば攻撃に対する防御や特殊なカードによる介入など、他のプレイヤーがカードをプレイして対応するチャンスを与えられた後で)、すべてのプレイヤーは必要であれば各自の手札が5枚になるまでドローパイルから引き、これでこのプレイヤーのターンが終了します。

各プレイヤーが1ターンずつ終了することを1ラウンドと呼びます。

攻撃を行う:

自分のターンには、普通他のプレイヤーを攻撃するためにカードを1枚プレイします。攻撃を行うカードには基本攻撃カード、武器カード、一部の特殊カードがあります。時には一連のカードを連続してプレイすることもあります(たとえば Grab(掴む)+Powerplay(力技)+基本攻撃カード1枚)。

攻撃された対戦相手(餌食と称します)はその攻撃を失敗させたり、一連の攻撃を途中で止めるカードを持っているかもしれません。

プレイヤーは防御カードの First Aid(応急手当)を自分のターンにプレイすることもできます。

もし攻撃が成功したら、敵のカウンターを奪ってプールに貯めることは攻撃側プレイヤーが責任を持って行います。

攻撃を防御する:

プレイヤーが誰かにカードをプレイされたら、防御カード1枚をプレイすることができます。特殊カードの Humiliation(侮辱)も効果的な防御として使用できることを忘れないようにしましょう。

おしゃべり:

軽妙なやりとりは Lunch Money の重要な構成部分ですので、プレイヤーが対戦相手にしようとしている酷いことを克明に描写することを恐れてはいけません。お返しに彼らがプレイヤーに行う想像上のことにはびくりにしないようにしましょう。

そしてこれは単なるゲームであることを忘れないようにしましょう。

カードの種類

Lunch Money には**基本攻撃カード**(黄)、**防御カード**(青)、**武器カード**(赤紫)、**特殊カード**(オレンジ)の4種類のカードがあります。種類毎に背景の色が異なり、一目で判別できるようになっています。

基本攻撃カード

- Elbow(肘打ち)、Hail Mary(とどめの一撃)、Headbutt(ヘッドバット)、Hook(フック)、Jab(ジャブ)、Kick(キック)、Pimp Slap(侮辱平手)、Uppercut(アッパーカット)

これらのカードにはそれぞれ数字がひとつ記載されています。この数字はこの攻撃を止めることができなかった場合に餌食から取り除かれるカウンターの数です。これらのカードは Dodge(回避)や Block(受け)で防御することができます。

- Roundhouse(回し蹴り)、Spinning Backfist(回転裏拳)

これらの基本攻撃カードにはひとつの特徴があります。これらが Dodge(回避)で防御された場合、これらの攻撃は次のプレイヤー(左周りか右周りかは攻撃したプレイヤーが選択します)に向けられ、そのプレイヤーは防御しなければ攻撃が命中してしまいます。2番目の餌食が Dodge(回避)で防御した場合、指定した方向にいるプレイヤーが順番に攻撃を受けていくことになります。本来の攻撃目標と攻撃したプレイヤーの間にいるすべてのプレイヤーが Dodge(回避)で防御した場合、この攻撃は無効となります(攻撃したプレイヤーが自分に命中させてしまうことはありません)。これらの攻撃が Block(受け)で防御されれば、次のプレイヤーに攻撃が波及することはありません。

防御カード

- Dodge(回避)、Block(受け)

攻撃を受けているプレイヤーはこれらのカードで防御してもかまいません。単純にこれらのカードをプレイすれば、自分のカウンターを失わずにすみます。個別の基本攻撃カードと特殊カードの防御カードに対応するルールを確認してください。防御カードをプレイすることが許されない場合もあります(“フリーアタック”を受ける場合)。

・ First Aid(応急手当)

First Aid(応急手当)1枚につきカウンター2個の価値があり、このカードをプレイしたプレイヤーはそれだけ回復することができます。自分のターンに、自分の手札から好きなだけの First Aid(応急手当)をプレイすることができます。

他のプレイヤーから攻撃を受けて自分のカウンターがゼロ以下になる場合にも、自分の手札から(持っている)好きなだけの First Aid(応急手当)をプレイすることができます。

==FAQより==

自分のターン開始時に First Aid(応急手当)をプレイしてから、基本攻撃カードをプレイすることはできません(Beer Money では改訂されています)。

First Aid(応急手当)、Self Help(自助)、Beer Money)、Redemption(救済、Beer Money)は回復なので、カウンターが15個より多くなることはありません。

複数の治療カードを一度にプレイすることは1回のアクションと見なすため、Humiliation(侮辱)/Horror of Horrors(真の恐怖、Beer Money)ですべてを無効化することができます。

・ Freedom(逃亡)

このカードは Grab(掴む)、Headlock(ヘッドロック)、Choke(絞め)をカウンターしたり、解いたりすることができます。

==FAQより==

Freedom(逃亡)は Block(受け)から Grab(掴む)がプレイされた場合であっても、攻撃の最初の1枚として Grab(掴む)がプレイされた場合であっても、Grab(掴む)をカウンターすることができます。

例) プレイヤーAが Pimp Slap(侮辱平手)をプレイし、プレイヤーBが Block(受け)します。プレイヤーBが Grab(掴む)をプレイしなかったため、プレイヤーAが Grab(掴む)をプレイし、Hail Mary(とどめの一撃)をプレイしようと思いましたが、プレイヤーBが Freedom(逃亡)をプレイして Grab(掴む)を防御します。プレイヤーAは Hail Mary(とどめの一撃)を将来のためにとっておきます。

・ Disarm(武器落し)

このカードはすべての武器カードでの攻撃に対してプレイすることができます。防御側プレイヤーはカウンターを失うことは無く、その武器カードはディスカードされます。

武器カード

・ Knife(ナイフ)、Chain(鎖)、Pipe(鉄パイプ)、Hammer(ハンマー)

これらのカードにはそれぞれ数字がひとつ記載されています。この数字はこの攻撃を止めることができなかった場合に餌食から取り除かれるカウンターの数です。基本攻撃カードとは異なり、これらの武器カードは(Disarm(武器落し)でカウンターされない限り)、プレイ後に自分の手札に戻ります。これらのカードは Dodge(回避)、Block(受け)や Disarm(武器落し)で防御することができます。

==FAQより==

武器カードは手札に戻り、当たらしいカードを引くことを妨げます(Lunch Money のみ、Beer Money では直ちにディスカード可能になっています)。これが武器カードの特徴です。時には弊害となり、時には利点にもなります。

特殊カード

・ Big Combo(大技)

Big Combo(大技)はプレイヤーに2種類までの目を見張るような攻撃を約束し(例えば回転肘打ちから前蹴りのコンボ)、カードをプレイすると共に攻撃内容を宣言します。これらの攻撃に対する防御には防御カード2枚を必要とします。餌食が1枚しか防御カードをプレイできない場合、半分の攻撃だけが命中しダメージも半分(例えばカウンター3個)になります。

==FAQより==

プレイヤーAがプレイヤーBに Big Combo(大技)で攻撃を行い、プレイヤーBが片方だけ Block(受け)した場合、プレイヤーBは Grab(掴む)をプレイすることができます。

プレイヤーBが Big Combo(大技)の残りの攻撃で“気絶”することが確定している場合であっても、プレイヤーBは Grab(掴む)をプレイすることができます。これにより、さらに血みどろな戦いが繰り広げられるでしょう。

・ Grab(掴む)

Grab(掴む) または Block(受け)+Grab(掴む)

Grab(掴む)は通常他のカードとコンボでプレイします。Grab(掴む)に成功すれば、このプレイヤーは1回フリーアタックで、すなわち Dodge(回避)も Block(受

け)もできない状態で、通常攻撃カードや武器カードを1枚プレイすることができません。また、Grab(掴む)は Choke(絞め)、Headlock(ヘッドロック)、Powerplay(力技)の特殊カードと組み合わせることができます(各特殊カードの解説を参照してください)。

自分のターンのアクションの開始として Grab(掴む)を1枚プレイしてもかまいません。この場合、Grab(掴む)は Dodge(回避)や Freedom(逃亡)で防御できますが、Block(受け)することはできません。

Block(受け)を1枚プレイした直後に Grab(掴む)を1枚プレイしてもかまいません。Block(受け)をプレイした餌食には、優先的に Grab(掴む)を1枚(とその続きを)プレイする権利があります。しかし、餌食が Block(受け)はしたものの Grab(掴む)が無い場合、いまや攻撃側プレイヤーに Grab(掴む)を1枚とその続きの1回のフリーアタックをプレイする権利があります。

・ Choke(絞め)

Grab(掴む)+Choke(絞め) または Block(受け)+Grab(掴む)+Choke(絞め)

Grab(掴む)を1枚プレイした後にだけ Choke(絞め)を1枚プレイすることができます。餌食から直ちにカウンター1個を奪います(Grab(掴む)を避けることができなかった場合、Choke(絞め)に対して直に行える防御は Humiliation(侮辱)と Freedom(逃亡)だけです)。

餌食のターンに Choke(絞め)を解除するカードは、Freedom(逃亡)、Stomp(膝蹴り)、Headbutt(ヘッドバット)と Humiliation(侮辱)です。

餌食がこれらのカードを1枚プレイしない限り、“気絶”するまでの間、攻撃側プレイヤーのターンが来る度にカウンターを1個ずつ失っていきます。

餌食のターンでは、(Choke(絞め)から逃れるため)上記のカードを1枚プレイしたり、上記のカードを引くことを意図して手札から何枚もディスカードしたり、攻撃側プレイヤー以外のプレイヤーに対してダメージが半分(端数切捨)になりますが通常攻撃カードを1枚プレイすることができます。

Choke(絞め)が継続されている限り、攻撃側プレイヤーと餌食は両者とも無防備で、他のプレイヤーからの攻撃を防御することはできません。攻撃側プレイヤーは、(他のプレイヤーからの攻撃に対して Block(受け)や Dodge(回避)を行うために)、Choke(絞め)をいつでも解除してもかまいません。

==FAQより==

「Choke(絞め)が継続されている限り、攻撃側プレイヤーと餌食は両者とも無防備で、他のプレイヤーからの攻撃を防御することはできません。」とありますが、攻撃側プレイヤーの以降のターンについての制限が記載されていません。

攻撃側プレイヤーは他のカードをプレイするためには、Choke(絞め)を解除しなければなりません。

Choke(絞め)は処理が面倒くさく混乱する上、苦勞に見合うほどの効果がないと思う場合、デッキから抜いてもかまいません。

・ Headlock(ヘッドロック)

Grab(掴む)+Headlock(ヘッドロック) または

Block(受け)+Grab(掴む)+Headlock(ヘッドロック)

Grab(掴む)を1枚プレイした後にだけ Headlock(ヘッドロック)を1枚プレイできます(Grab(掴む)を避けることができなかった場合、Headlock(ヘッドロック)に対して直に行える防御は Humiliation(侮辱)と Freedom(逃亡)だけです)。

Headlock(ヘッドロック)は餌食を完全に無防備な状態にし、攻撃側プレイヤーは自分の手札から好きなだけの枚数の Jab(ジャブ)、Uppercut(アッパーカット)、Stomp(膝蹴り)をフリーアタックとして1ラウンド毎にプレイする権利を得ます。

Headlock(ヘッドロック)が残っている限り、餌食は無防備で、他のプレイヤーからの攻撃を防御することはできません。

餌食のターンに Headlock(ヘッドロック)を解除するカードは、Freedom(逃亡)、Stomp(踏みつけ)と Humiliation(侮辱)です。餌食のターンでは、防御側プレイヤーは(Headlock(ヘッドロック)から逃れるため)上記のカードのうち1枚しかプレイすることができません。あるいは、必要とする上記のカードを引くことを意図して手札から何枚もディスカードすることができます。

攻撃側プレイヤーは Headlock(ヘッドロック)をいつでも解除してもかまいません。例えば、Headlock(ヘッドロック)をプレイして適切なフリーアタックをお見舞いし、同じターンのうちに Headlock(ヘッドロック)を解除することができます。Headlock(ヘッドロック)が継続されている限り、攻撃側プレイヤーは餌食以外のプレイヤーを攻撃することはできません。

==FAQより==

Headlock(ヘッドロック)を継続している限り、攻撃側プレイヤーは以降の自分のターンに餌食に対して自分の手札から好きなだけの枚数の Jab(ジャブ)、Uppercut(アッパーカット)、Stomp(膝蹴り)をフリーアタックとして行うことができます。

ターン終了時に手札を補充した後で、さらに上記3種のカードによるフリーアタックを行うことはできません。

Headlock(ヘッドロック)を継続しているプレイヤーは、他のプレイヤーの攻撃から自身を防御することができます。

Headlock(ヘッドロック)は処理が面倒くさく混乱する上、苦労に見合うほどの効果が無いと思う場合、デッキから抜いてもかまいません。

・ Humiliation(侮辱)

このカードは、どのプレイヤーのターンのどんなタイミングでも(攻撃的にも防御的にも)、相手を侮辱してその強力な攻撃手段を無効化するようにプレイ可能です。

このカードを手札に持っているプレイヤーは、誰のターンであっても(プレイされているカードの)アクションを途中で遮り、対象をどのように侮辱するかを述べます(対象を肉体的に傷つけることはありません)。正しく侮辱が行われれば、対象は防御ががら空きになり、侮辱したプレイヤーによる基本攻撃カードか武器カードのフリーアタックを1回受けてしまいます(別の Humiliation(侮辱)で防御しない限り防御不能です)。

==FAQより==

Humiliation(侮辱)/ Horror of Horrors(真の恐怖。Beer Money)は防御不能な攻撃をもたらす凶悪なカードです。通常の防御カードでは防御不能な攻撃であっても(Humiliation(侮辱)/ Horror of Horrors(真の恐怖。Beer Money)によるフリーアタックを含みます)、Humiliation(侮辱)/ Horror of Horrors(真の恐怖。Beer Money)で防御し、フリーアタックをお見舞いすることができます。

Humiliation(侮辱)/ Horror of Horrors(真の恐怖。Beer Money)は、カード1枚だけを無効化するのではなく、アクションそのものを無効化します。

Humiliation(侮辱)/ Horror of Horrors(真の恐怖。Beer Money)は、いつでもプレイすることができるので、例えば相手が自身のターンの治療カードをプレイする場合であっても、無効化することができます。

複数の治療カードを一度にプレイすることは1回のアクションと見なすため、Humiliation(侮辱)/ Horror of Horrors(真の恐怖。Beer Money)ですべてを無効化することができます。

Humiliation(侮辱)/ Horror of Horrors(真の恐怖。Beer Money)で防御カードを無効化した場合、本来の攻撃はそのまま続行されます。

・ Poke in the Eye(目潰し)

この攻撃が成功したら(Dodge(回避)や Block(受け)で防御可能です)、餌食はカウンター1個を失い、2ターンの間まったく無防備な状態になり(この攻撃を受けたターンと、攻撃したプレイヤーの次のプレイヤーのターンです。餌食が次のプレイヤーであれば、餌食はそのターンを失います)、この2ターンの間は攻撃も防御も行うことができません。この攻撃を行ったプレイヤーは、最初のフリーアタック(ただし、基本攻撃カード1枚だけです)を行う権利を得ます。

・ Powerplay(力技)

Grab(掴む)+Powerplay(力技) または

Block(受け)+Grab(掴む)+Powerplay(力技)

Grab(掴む)を1枚プレイした後だけに Powerplay(力技)を1枚プレイできます Grab(掴む)を避けることができなかった場合、Powerplay(力技)に対する防御は Humiliation(侮辱)だけです。Powerplay(力技)をプレイしたプレイヤーはどのように餌食を手荒く扱ってカウンター3個のダメージを与えたかを宣言しなければならず、その後で基本攻撃カード1枚によるフリーアタックを餌食に行う権利を得ます。

・ Stomp(膝蹴り)

この攻撃を受けた防御側プレイヤーは、防御側プレイヤーが次に行う攻撃が何であれダメージが半分(端数切捨)になります。

Stomp(膝蹴り)は Dodge(回避)や Block(受け)で防御可能です。

==FAQより==

Stomp(膝蹴り)の効果を受けているプレイヤーが Big Combo(大技)をプレイした場合、最初の1回だけではなく、両方の攻撃が威力半減します。

Stomp(膝蹴り)の効果を受けているプレイヤーが Uppercut²(アッパーカット2)や Poke in the Eye(目潰し)を行った場合、これらの攻撃の威力は半減しますが、これらに続くフリーアタックは本来の威力を有します。

・ Uppercut²(アッパーカット2)

この攻撃は餌食を空中に舞わせてしまうほど非常に強力なアッパーカットで、餌食は背中から地面に落ち無防備な状態となって、基本攻撃カード1枚のフリーアタックを受けてしまいます。

Uppercut²(アッパーカット2)は Dodge(回避)や Block(受け)で防御可能です。

Translated by Atsushi Moriike with permission from Atlas Games.

© 1996, 2003 Trident, Inc. All rights reserved.

Lunch Money is a trademarks of Trident, Inc.

This work is protected by international copyright and may not be reproduced in whole or in part without the written consent of the publisher.

サンプルゲーム

プレイヤー: ルク、ケイト、ヘッジ、ザ・ブッダ。

このゲームはルクのものなので、彼がディーラーになることを希望します。全員が手札5枚とカウンター15個を揃えます。ケイトがルクの左隣なので、彼女が最初に攻撃を行います。太字のプレイヤーがターンを開始したプレイヤーです。

残	プレイヤー	カード	コメント	引
15	ケイト	Kick(4)	「ブッダにキックを1発お見舞いする」	
15	ザ・ブッダ	Dodge	「避けます」	
15	ケイト			1
15	ザ・ブッダ			1
15	ヘッジ	Pimp Slap	「ケイトにピンタ」	
15	ケイト	Block Grab Roundhouse	「その愚かなでくの坊ピンタをブロックし、喉を掴んで回し蹴りを喰らわせます」	
11	ヘッジ		「おおう」	1
15	ケイト			3
15	ザ・ブッダ	Grab	「ルクを掴みます。防御できる？」	
15	ルク		「いいや」	
15	ザ・ブッダ	Headlock Jab Jab	「ヘッドロックして、ジャブを数発放ちます」	4
13	ルク	すべて ディスカード	「ディスカードします」	5
15	ケイト	Big Combo	「ヘッジ、これをあなたに。あなたの愛らしい顔に、実に優美なスピニングキックを2発で6点」	
5	ヘッジ		「ただ笑います」	
15	ケイト			1
5	ヘッジ	Grab	「ケイトを掴みます」	
15	ケイト		「OK」	
5	ヘッジ	Powerplay Headbutt	「ケイトの首根っこを掴んで、壁に叩きつけて3点、それから彼女様にヘッドバットでさらに3点」	3
9	ケイト		「うぐう！」	
15	ザ・ブッダ	Pipe	「ルクを放して、弱ってそうなケイトに向かいます。ケイト、鉄パイプはいかがが？」	
9	ケイト	Block	「遅いね。ブロック」	
9	ケイト			1
13	ルク	Stomp	「ザ・ブッダに膝蹴りで1点」	
14	ザ・ブッダ		「OK」	
13	ルク			1
9	ケイト	Uppercut ² Hook	「ブッダの坊や。これで瞑想して8点ね」	
13	ザ・ブッダ	Humiliation Pipe	「遅い。君は失敗、自分の財布に踏いて壁で爪を折る。おお、君の頭を僕の鉄パイプで叩いてあげよう」	2
6	ケイト		「爪を折った？ #%#@」	2
5	ヘッジ	Headbutt	「ケイトにヘッドバット」	1
3	ケイト		「OK。ありがとう」	
14	ザ・ブッダ	Pipe	「ルクに鉄パイプを試みます」	
13	ルク	Dodge	「避けます」	1
13	ルク	Hammer	「ケイトをもう1発殴ります。気絶した？」	
0	ケイト	First Aid First Aid	「ほとんど。応急手当で4点」	2
4	ケイト	Big Combo	「ブッダ。6点ね。(額の)宝石にキック2発」	
8	ザ・ブッダ		「おう」	
4	ケイト			1
5	ヘッジ	Kick(4)	「ブッダにキック」	
4	ザ・ブッダ		「ですよねえ」	
5	ヘッジ			1
4	ザ・ブッダ	Grab	「ヘッジを掴みます」	
5	ヘッジ		「で？」	
4	ザ・ブッダ	Headlock	「ヘッドロックで固めて、」	
4	ザ・ブッダ	Uppercut* Uppercut	「で、アッパーカット。2発」 (注: 最初のアッパーカットは直前に	

			Stomp を受けているので、与えるダメージは半分になっています)	4
2	ヘッジ		「おう、おう」	
13	ルク	Elbow	「ヘッジの腹に」	
2	ヘッジ		「ぬうう！」	
13	ルク			1
2	ヘッジ			1
4	ケイト	Pimp Slap	「ヘッジ。さよなら」	
2	ヘッジ	Dodge	「いいえ」	
4	ケイト			1
2	ヘッジ			1
2	ヘッジ	Headbutt(3)	「ブッダにヘッドバットします」	
4	ザ・ブッダ	Block Grab Pipe	「ブロックして掴んで鉄パイプ」	3
-1	ヘッジ		「気絶しました」	
4	ザ・ブッダ	Pipe	「次は誰かな? ケイト?」	
1	ケイト	Block	「あなたの小さな鉄パイプを嘲笑します」 (訳注: 1個はタイプミスで、ケイトのカウンターは4個残っています)	1
13	ルク	Hammer	「ケイト。これならどうだい?」	
-2	ケイト		「刻限ね。気絶します」 (訳注: 本来ならケイトはカウンターがまだ1個残っています)	
4	ザ・ブッダ	Pipe	「君と僕だね、ちんぴら」	
13	ルク	Dodge	「あくびが出る」	1
13	ルク	Hammer	「僕に従え」	
4	ザ・ブッダ	Disarm	「落とせ、坊や」	1
4	ザ・ブッダ	Pipe	「ちんぴら」	
10	ルク		「ありがとうございます。まだいただけますかね?」	
10	ルク	Kick(2)	「蹴ります」	1
4	ザ・ブッダ	Dodge	「避けます」	1
10	ルク			1
4	ザ・ブッダ			1
4	ザ・ブッダ	Pipe	「君みたいなごみを叩くのも疲れてきたよ」	
7	ルク		「同感」	
7	ルク	Hook	「フックは?」	
4	ザ・ブッダ	Block Grab Pipe	「ブロックして掴んで鉄パイプ」	
4	ザ・ブッダ		「学習能力ないね」	3
4	ルク			1
4	ザ・ブッダ	Pipe	「もっと鉄パイプを」	
1	ルク		「本当に」	
5	ルク	First Aid First Aid	「応急手当で4点」	2
4	ザ・ブッダ	Big Combo	「君は倒れる。飛び回し蹴りに、、、鉄パイプで」	
-1	ルク	First Aid	「それで全部かい?」	
4	ザ・ブッダ		「以上」	1
1	ルク			1
1	ルク	Grab	「君の耳を掴んで、」	
4	ザ・ブッダ		「で?」	
1	ルク	Powerplay Hail Mary	「ヘッドバットで膝まで崩れさせて、輪廻から開放してあげよう」	
-6	ザ・ブッダ		「おおう」	

Translated by Atsushi Moriike with permission from Atlas Games.

© 1996, 2003 Trident, Inc. All rights reserved.

Lunch Money is a trademarks of Trident, Inc.

This work is protected by international copyright and may not be reproduced in whole or in part without the written consent of the publisher.