



Estas son Las REglas...



Lunch Money es un juego independiente para 2 a 4 jugadores. Si tienes más jugadores puedes combinar tus cartas de Lunch Money con otra copia de Lunch Money, con su expansión o con Beer Money, o simplemente rebarata la pila de descarte cuando el mazo se agote.

Comienzo del Juego

Cada jugador comienza con 15 contadores. Puedes usar lo que desees como contadores: tapas de cerveza, pretzels, colillas de cigarrillos – lo que sea que tengas a mano. Recomendamos monedas. A cada jugador se le reparten cinco cartas, y las cartas sobrantes se colocan boca abajo en una pila al alcance de los jugadores; esta es el robo.

Objetivo

Juegas cartas para causar que tus oponentes pierdan sus contadores (moviéndolos a una creciente pila de montones de contadores al medio del área de juego) y defender tu propia pila de contadores. Un jugador que se queda sin contadores está inconsciente y fuera del juego. El objetivo del juego es ser la última persona con contadores; en otras palabras, ser la última persona aún “consciente” en el juego.

Juego

El juego comienza con el jugador a la izquierda del repartidor y procede en dirección de las manecillas del reloj. El jugador puede iniciar una acción: puede jugar una carta (poniéndola sobre la pila de descarte y nombrando el blanco), descartarse de cualquier número de cartas de su mano y robar hasta cinco cartas o pasar. Luego que sus acciones han sido

resueltas (lo que significa que otros jugadores han tenido oportunidad de responder con sus cartas –defendiéndose contra los ataques, por ejemplo, o interviniendo con alguna carta especial), todos los jugadores roban de la pila de descarte si es necesario hasta tener cinco cartas en la mano, y esto marca el término del turno del jugador. Los jugadores continúan entonces en sentido del reloj alrededor de la mesa. La secuencia de un turno por cada jugador se llama ronda.

Hacer Ataques: En tu turno generalmente jugarás una carta para atacar a otro jugador. Cartas para hacer esto incluyen cartas de Ataques Básicos, Armas, y ciertas cartas de Especialidad. An algunos casos jugarás una secuencia de cartas (como *Agarre*, *Abuso* y una carta de Ataque Básico). El jugador atacado puede tener cartas para impedir tu éxito, o para detener la secuencia de cartas. También puedes pasar tu turno jugando cartas defensivas de Primeros Auxilios. Si tu ataque tiene éxito, es tu responsabilidad remover los contadores de la pila de la víctima y ponerlos en la pila de contadores perdidos.

Defenderse de Ataques: cuando alguien juega una carta contra ti, puedes responder con una carta de defensa. Recuerda que Humillación es una carta especial que puede servir como una defensa efectiva también.

Charla de Mesa: Las conversaciones coloridas son una parte importante de Lunch Money, así que no tengas miedo de usar tu imaginación para salir con descripciones vívidas los insultos a tus oponentes. No te sorprendas de las imaginativas cosas que te harán los otros jugadores de vuelta, y recuerda: es solo un juego.

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

- **Codazo (Elbow), Ave María (Hall Mary), Cabezazo (Headbutt), Gancho (Hook), Puñetazo (Jab), Patada (Kick), Cachetada Cafichona (Pimp Slap), Uppercut.**

Cada una de estas cartas tiene un número. Este es el número de contadores que le quita a la víctima si nada detiene el ataque. Estas cartas pueden ser *Esquivadas* o *Bloqueadas*.

- **Patada Giratoria (Roundhouse), Carrusel de Combos (Spinning Backfist).**

Estos Ataques Básicos tienen una característica especial: si son evitados por una carta de *Esquivar*, el ataque continúa al siguiente jugador (izquierda o derecha, a discreción del atacante) y ese jugador debe defenderse del ataque o sufrir el daño. Si el segundo jugador esquiva, el ataque sigue en la misma dirección. Si todos entre el blanco original y el atacante esquivan, no tiene efecto (i.e., el atacante no se daña a si mismo). Si una de estas cartas es *bloqueada*, el ataque no prosigue a otro jugador.

Cartas de Defensa

- **Bloqueo (Block), Esquivar (Dodge)**
Un jugador que ha sido atacado puede defenderse con una de estas cartas. Simplemente juega la carta de Defensa y no pierdes los contadores. Ve las cartas de Ataque Básico y Especialidad individuales para su interacción con estas cartas de Defensa; a veces no son permitidas (en el caso de los “ataques gratis”).

- **Primeros Auxilios (First Aid)**
Cada *Primeros Auxilios* vale 2 contadores, que son recuperados de la pila por el jugador que jugó la carta. Puedes jugar tantas de estas cartas como tengas en tu mano en tu turno. También puedes jugar *Primeros Auxilios* (cuantos tengas) cuando otro jugador te ataca solo si el daño te deja con cero o menos contadores.

- **Libertad (Freedom)**
Esta carta contrarresta *Agarre* (Grab), *Candado* (Headlock) o *Estrangulamiento* (Choke).

- **Desarme (Disarm)**
Esta carta se juega cuando una carta de Arma se usa para un ataque. No se pierden contadores por el defensor, y la carta de Arma se descarta.

Cartas de Armas

- **Cuchillo (Knife), Cadena (Chain), Fierrazo (Pipe), Martillo (Hammer)**
Cada una de estas cartas tiene un número. Este es el número de contadores que le quita a la víctima si no hace nada para detener el ataque. Al contrario de los Ataques Básicos, las cartas de Armas no

se descartan cuando se juegan, sino que quedan en tu mano hasta que sea contrarrestada por una carta de *Desarme* (Disarm). Estas cartas pueden además ser *Esquivadas* o *Bloqueadas*.

Cartas de Especialidad

• Gran Combo (Big Combo)

El *Gran Combo* le permite al jugador con esta carta soñar dos movimientos espectaculares cualquiera (como patada frontal seguida de golpe de codo giratorio) y anunciarlos cuando se juegue la carta. Defenderse de este ataque requiere dos cartas de defensa. Si el defensor solo tiene una carta de defensa para jugar contra el *Gran Combo*, entonces solo la mitad del ataque llega y se hace la mitad de daño (i.e. 3 contadores).

• Estrangulamiento (Choke) (*Agarre* + *Choké*) o (*Bloqueo* + *Agarre* + *Choké*)

Estrangulamiento se juega solamente después de un *Agarre* exitoso y la víctima pierde un contador automáticamente (asumiendo que el *Agarre* no fue evitado, la única defensa inmediata posible frente a *Estrangulamiento* es *Humillación* o *Libertad*). Las cartas que rompen el *Estrangulamiento* son: *Libertad*, *Pisotón*, *Cabezazo* y *Humillación*. Hasta que la víctima juega una de estas cartas, sigue perdiendo un contador a cada turno del atacante hasta que queda inconsciente. y un contador más al comienzo de cada uno de los turnos siguientes del atacante hasta que quede inconsciente. En su propio turno la víctima puede jugar una de estas cartas (para liberarse del *Estrangulamiento*), descartarse cartas de la mano para intentar robar una carta apropiada, o jugar un Ataque Básico en jugadores que no sea su atacante a mitad de daño (redondeado hacia abajo). Mientras dure el *Estrangulamiento* tanto el atacante como la víctima están indefensas de ataques de otros jugadores. El atacante

puede elegir soltar el *Estrangulamiento* en cualquier momento (ej: para *Bloquear* o *Esquivar* un ataque de otro jugador).

• Agarre (Grab) (*Agarré*) o (*Bloqueo* + *Agarré*)

Una carta de *Agarre* usualmente se juega en combinación con otras cartas. Un *Agarre* exitoso permite al jugador un Ataque Básico gratis o con Arma, que no puede ser *Esquivado* o *Bloqueado*. Un *Agarre* también puede preparar ciertas cartas de especialidad: *Estrangulamiento*, *Candado* (Headlock) y Abuso (Powerplay) (ver sus descripciones). Un *Agarre* puede ser jugado como inicio de acción en el turno del jugador. Si este es el caso, el *Agarre* puede ser *Esquivado* o contrarrestado con *Libertad*, pero no *Bloqueado*. Un *Agarre* puede además ser jugado inmediatamente después de un *Bloqueo*, pero solo el atacante o la víctima del ataque pueden jugarlo. El defensor que jugó el *Bloqueo* tiene la primera opción de jugar un *Agarre* (y continuarlo). Pero si el defensor juega *Bloqueo* y no tiene un *Agarre*, el atacante tiene la opción de jugar un *Agarre* y continuarlo con un ataque gratuito.

• Candado (Headlock) (*Agarre* + *Candado*) o (*Bloqueo* + *Agarre* + *Candado*)

El *Candado* requiere un *Agarre* exitoso (asumiendo que el *Agarre* no fue evitado, la única defensa inmediata posible frente a *Candado* es *Humillación* o *Libertad*). El *Candado* deja a la víctima indefensa y le permite al atacante tantos *Puñetazos*, *Uppercuts* y *Pisotones* gratuitos como tenga en su mano cada ronda. Mientras el *Candado* se mantenga, la víctima está indefensa y no puede defenderse de ataques de otros jugadores. Las cartas que rompen el *Candado* son: *Libertad*, *Pisotón* y *Humillación*. En su propio turno la víctima puede jugar una de estas cartas (para liberarse del *Candado*) o descartarse

cartas de la mano para intentar robar una de las cartas que necesita. El atacante puede elegir soltar el *Candado* en cualquier momento; por ejemplo, podría hacer un *Candado*, darle los ataques apropiados, y luego liberarlo el mismo turno. Mientras el *Candado* está en juego, el atacante no puede atacar a otros jugadores aparte de la víctima del *Candado*.

• Humillación (Humiliation)

Esta carta puede ser jugada en cualquier momento en cualquier jugador haciendo una jugada (ofensiva o defensiva), para humillarse a la víctima y arruinar sus mejores planes. Quién juega esta carta puede interrumpir la acción fuera de turno (luego que la víctima a jugado su(s) carta(s)), y describe una serie de eventos que la humillan, pero no físicamente dañinos. Una vez humillada, la víctima queda abierta a (y no puede defenderse, excepto con otra *Humillación*) un Ataque Básico gratis o carta de Arma del jugador que usó esta carta.

• Dedos en los Ojos (Poke in the Eye)

Si este ataque es exitoso (puede ser *Esquivado* o *Bloqueado*), la víctima pierde un contador y queda indefensa por dos turnos (el turno que fue atacada y el turno de la persona siguiente; si la víctima es la siguiente, entonces pierde el turno), y no puede atacar o defenderse durante ese tiempo. El jugador que puso los dedos obtiene el primer ataque gratuito (pero solo con cartas de Ataque Básico).

• Abuso (Powerplay) (*Agarre* + *Abuso*) o (*Bloqueo* + *Agarre* + *Abuso*)

Una carta de *Abuso* solo se juega luego de un *Agarre* (asumiendo que el *Agarre* no fue evitado, la única defensa inmediata posible frente a *Abuso* es *Humillación*). El jugador usando *Abuso* debe describir como zamarrea a la víctima para causarle 3

contadores de daño y luego prepara a la víctima por un único Ataque Básico gratis.

• Pisotón (Stomp)

La víctima de este ataque debe hacer su próximo ataque a mitad de daño (redondeado hacia abajo) sin importar cuando se haga el próximo ataque. El *Pisotón* puede ser *Esquivado* o *Bloqueado*.

• Uppercut²

Este ataque es un uppercut tan poderoso que levanta a la víctima del piso y dejándola de espaldas, indefensa y abierta a un Ataque Básico gratis. El *Uppercut²* puede ser *Esquivado* y *Bloqueado*.

Créditos

Diseño y Concepto de Juego: Charles Wiedman

Textod e Reglas: Charles Wiedman, & John Nephew

Fotografía: Andrew Yates y su hija Anna
Edición, Desarrollo y Coordinación: John Nephew

Playtesting: Dana Atkiss, Ana Lisa Benson, Jenny Birch, Heather Conley, Woody Eblom, Zandy Garrard, Matthew Grau, Reid Johnson, Owen Justice, John Justin, Kat Koziar, Perry Mortenson, Jim Nephew, Paul Nurnberger, Derek Percy, Kent Rabehl, Dave Risk, Nancy Strnad, Jeff Tidball

Agradecimientos Especiales: Derek Percy, la buena gente en Carta Mundi y UPL

Traducción Reglas: Rodolfo Schmauk
©1996 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 Belgium.

ATLAS
GAMES

www.atlas-games.com