

# Sticks & Stones

## (Lunch Money 拡張セット)

By Charles Wiedman

### 公認翻訳ルール

翻訳: 森池 篤

#### 12歳以上2~6人程度用 約20分 お昼ご飯代をかけた小さな女の子達の格闘カードゲーム の拡張セット

Stick & Stones は Lunch Money の拡張セットで、Lunch Money と混ぜてプレイするためにデザインされています。これにより、6人までゲームすることが可能になります。また、Lunch Money の続編である Beer Money と混ぜることもできます。Stick & Stones 単体でゲームすることはできません。ゲームのルールについては Lunch Money ないし Beer Money を参照してください。

なお、Lunch Money および Stick & Stones に登場するカードの詳細な処理解説が行われていますので、格闘を堪能したいプレイヤーには必携の一品です。

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。

#### カードの種類

この拡張セットには**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

・ **Beat Down**(突き倒し)、**Evil Eye**(邪眼)、**Snipe**(中傷)、**Pins & Needles**(痺れ)、**Plate Cleaner**(プレートをぶつける)

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。これらの攻撃に対して、Dodge(回避)、Block(受け)やその他の手段による防御を行うことができます。

#### 武器カード

・ **Chunk**(何かの塊)

このカードは武器カードとして機能します(武器カードについての詳細は Lunch Money を参照)。投げつける物全般を表し、プレイヤーが詳細を説明しなければなりません。林檎、雪玉、レンガなどが良い例でしょう。

Chunk(何かの塊)による攻撃に対して、Dodge(回避)、Humiliation(侮辱)やその他の手段による防御を行うことができますが、Block(受け)することはできません。

Chunk(何かの塊)による攻撃を止める場合、そのプレイヤーを Grab(掴む)した後で Disarm(武器落し)しなければなりません。これに成功すれば Chunk(何かの塊)はディスカードされます。

#### 防御カード

・ **Backlash**(当身投げ)

Backlash(当身投げ)は1枚のカードやコンボによる攻撃に対してプレイされます。これは防御不能で、攻撃側プレイヤーは自分が行った攻撃の反動を受け、あたかも自分がその攻撃を受けた様に自身のカウンターを失います。Backlash(当身投げ)をプレイした餌食はカウンターを失わず、どのようにその攻撃が反撃されたかを宣言してもかまいません。

Humiliation(侮辱)や2枚目の Backlash(当身投げ)により、最初の Backlash(当身投げ)をカウンターし、餌食に本来の攻撃を行うことができます。このカードは Choke(絞め)や Headlock(ヘッドロック)に対しては効果がありません。

・ **Faster**(神速)

このカードは1枚の Dodge(回避)か Block(受け)に続いてプレイされ、このカードをプレイしたプレイヤーにプレイされた Dodge(回避)か Block(受け)を、そのターンの間無制限に効果を与えることができます。これはコンボや Tantrum(かんしゃく)、Hippie(ヒッピー)などの複数回攻撃に対して特に有効です。

・ **Hide**(隠れる)

Hide(隠れる)はプレイヤーのターンにアクションとしてプレイされます。これにより、このプレイヤーは次の自分のターン開始時までの間、攻撃することもされることがありません。Hide(隠れる)がプレイされれば、このプレイヤーは First Aid(応急手当)を手札から何枚でもプレイすることができ、その後ディスカードしてドローを行います。プレイヤーはどこに隠れているのかを宣言するべきでしょう。

Humiliation(侮辱)は Hide(隠れる)をカウンターします。

#### 特殊カード

・ **2-Fer**(2人に)

このカードはカウンター3個の威力がある攻撃を2回行います。この攻撃はプレイヤーによって宣言され、複数のプレイヤーを対象として選択することもできます。

これらの攻撃は個別に Dodge(回避)、Block(受け)を行わなければなりません。

・ **Abandonment**(放置)

このカードは敵1人に自身の手札をすべてディスカードさせ、あたらしく5枚ドローさせます。このカードは自分のターンでしかプレイできず、Dodge(回避)、Block(受け)、Humiliation(侮辱)でカウンターすることはできません。

・ **Cooties**(シラミ)

Grab(掴む)+Cooties(シラミ) または

Block(受け)+Grab(掴む)+Cooties(シラミ)

このカードをプレイするためには、このカードをプレイするプレイヤーが Grab(掴む)に成功するか、Grab(掴む)される必要があります。このカードの対象となったプレイヤーは直ちにカウンター1個を失い、“気絶”するか他のプレイヤーに Cooties(シラミ)を移さない限り、以降自身のターン開始時にカウンターを1個ずつ失っていきます。Cooties(シラミ)を移す唯一の方法は、自身が Grab(掴む)か Block(受け)に成功するか、自身の攻撃の餌食が Grab(掴む)か Block(受け)に成功するだけで、これに成功すれば新しい対象に Cooties(シラミ)が移り、その効果も新しい対象が受けます。

・ **Hippie**(ヒッピー)

このカードをプレイすれば、対象となったプレイヤーを“Hippie(ヒッピー)”として扱います。気絶していないすべてのプレイヤーは、この“Hippie(ヒッピー)”に対して、基本攻撃カードか武器カードを1枚プレイすることができます。“Hippie(ヒッピー)”はこれらの攻撃に対して防御カードをプレイして防御することができます。

・ **Imaginary Friend**(想像上の友達)

Imaginary Friend(想像上の友達)は、通常の攻撃や防御、反撃がすべて解決された後、手札を補充する前に、プレイヤーのターン中に1回基本攻撃を行うことができます。この攻撃の餌食は防御することはできませんが、反撃を行うことはできません。

・ **Nuts**(ナッツ)

この攻撃は Dodge(回避)、Block(受け)、その他の手段で防御することができます。Nuts(ナッツ)はプレイしたり防御された後で、(プレイヤーが選択すれば)武器カードの様に攻撃したプレイヤーの手札に戻りますが、Disarm(武器落し)の対象にはなりません。

・ **Spank**(往復ビンタ)

Grab(掴む)+Spank(往復ビンタ) または

Block(受け)+Grab(掴む)+Spank(往復ビンタ)

このカードをプレイするためには、このカードをプレイするプレイヤーが Grab(掴む)に成功する必要があります。この攻撃はカウンター2個の威力があります。

・ **Tantrum**(かんしゃく)

Tantrum(かんしゃく)は一人の餌食に対して、カウンター1個の威力がある攻撃を5回行います。攻撃側プレイヤーはどのように攻撃するのか形容してもかまいません。Tantrum(かんしゃく)の5回の攻撃は、それぞれ Dodge(回避)、Block(受け)やその他の手段による防御を通常通りに行うことができます。

・ **Time Out**(タイムアウト)

このカードは対戦相手1人を強制的に2ラウンドの間(このカードのプレイヤーの次の次のターン終了時まで)、ゲームから外します。この間、影響を受けているプレイヤーは、ディスカードもドローも、いかなるカードをプレイすることもできませんが、その代わりに攻撃することもされることがありません。

このカードはその直後にプレイされる Freedom(逃亡)によってのみ無効化することができます。Time Out(タイムアウト)を Dodge(回避)、Block(受け)で防御することはできません。

・ **Wedgy(パンツ吊り)**

Grab(掴む)+Wedgy(パンツ吊り) または

Block(受け)+Grab(掴む)+Wedgy(パンツ吊り)

このカードをプレイするためには、このカードをプレイするプレイヤーが Grab(掴む)に成功する必要があります。この極悪な攻撃の餌食は、カウンター1個を失い、さらに Wedgy(パンツ吊り)を Freedom(逃亡)によって“元に戻す”までの間、すべての攻撃の威力がカウンター1個分減ります。

・ **Weird(異様な)**

このカードをプレイしたプレイヤーは、自身の攻撃の威力をカウンター2個分増やすほどの何か異様なことを行います。この効果がどの様に引き起こされたのか、プレイヤーは直言するべきでしょう。コンボ中にプレイされた場合、そのコンボのうちの1回の攻撃にだけ適用されます。

Weird(異様な)は基本攻撃カードが特殊カードだけを対象とします。

**用語解説**

**アクション:** 自分のターンに、プレイヤーはカードを1枚プレイするか、First Aid(応急手当)を何枚でもプレイするか、何枚でもディスカードして手札が5枚になるまで補充するか、パスしてもかまいません。アクションは他のプレイヤーがそれに対してカードで反応するチャンスを与えられてから、解決されます。

**攻撃:** プレイヤーが他のプレイヤーに直接カウンターの損失をもたらすべく、基本攻撃カードや武器カード、特殊カードをプレイすることで攻撃が1回発生します。複数回の攻撃をもたらすカードもあります。

**コンボ:** Grab(掴む)+Powerplay(力技)+基本攻撃カード1枚のように、連続するカードをコンボと称します。餌食は攻撃側プレイヤーのコンボを阻止したり、コンボを途中で止めるカードを持っているかもしれません。

**カウンター:** 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。最後のカウンターを失ったプレイヤーは“気絶”します。

**フリーアタック:** フリーアタックとは、防御カードをプレイすることが許されない攻撃のことです。

**ラウンド:** 各プレイヤーが1ターンずつプレイして1巡することをラウンドと称します。ラウンド中の各ターンはディーラーの左隣のプレイヤーから始まり、通常時計回りに進行し、ディーラーのターンで終了します。

**ターン:** 通常1ラウンド中にプレイヤーは1ターンずつプレイを行います。プレイヤーのターン中、そのプレイヤーはアクションを1回優先的にを行い、その後手札が5枚になるまで補充することができます。

**“気絶”:** カウンターをすべて失ったプレイヤーは“気絶”したことになり、ゲームから外れます。

**餌食:** 餌食とは、攻撃を受けるプレイヤーを指します。

**カードの干渉**

Lunch Money および Sticks & Stones で複雑な処理を行うカードの処理の明確化と処理例を以下に記載しています。

**基本攻撃カード**

- ・ Beat Down(突き倒し)、Elbow(肘打ち)、Evil Eye(邪眼)、Hail Mary(とどめの一撃)、Headbutt(ヘッドバット)、Hook(フック)、Jab(ジャブ)、Kick<sup>2</sup>(キック2)、Kick<sup>4</sup>(キック4)、Pins & Needles(痺れ)、Pimp Slap(侮辱平手)、Plate Cleaner(プレートをぶつける)、Snipe(中傷)、Uppercut(アッパーカット)

基本攻撃カードは Block(受け)、Dodge(回避)、Humiliation(侮辱)、Backlash(当身投げ)によって防御することができます。

**武器カード**

- ・ **Chunk(何かの塊)**

Chunk(何かの塊)は何らかの投げる武器ですが、通常の武器カードと防御方法が異なります。プレイしていない時に Disarm(武器落し)することができます。

PL	カード/対象	対応
・ボブ	Chunk/アン	アンは防御可能。
ボブ	Chunk(何かの塊)について説明。	
アン	Dodge/ボブ	Chunkを防御。
アン	1枚ドロー。	

ボブは Chunk(何かの塊)をディスカードしないので、ドローする必要はありません。

PL	カード/対象	対応
・カール	Grab/ボブ	ボブは防御可能。
ボブ	防御なし。	ボブは Grabされる。
カール	Disarm/ボブ	ボブは Chunk(何かの塊)をディスカード。
カール	2枚ドロー。	
ボブ	1枚ドロー。	

**防御カード**

- ・ **Backlash(当身投げ)**

このカードはコンボに対する強力な防御カードです。

ボブは Grab(掴み)+Powerplay(力技)+Hail Mary(とどめの一撃)を目論んでいます。

PL	カード/対象	対応
・ボブ	Grab/アン	アンは防御可能。
アン	防御なし。	アンは Grabされる。
ボブ	Powerplay/アン。 Powerplay(力技)について説明。	アンは防御不能。
ボブ	フリーアタックで Hail Mary/アン	アンは防御不能。
アン	Backlash/ボブ	ボブのコンボは失敗し、彼はカウンター10個を失う。
ボブ	3枚ドロー。	
アン	1枚ドロー。	

Big Combo(大技)や 2-Fer(2人に)などの複数回攻撃によるカウンターの喪失は、例え餌食2人に分けたものであっても、すべて攻撃側プレイヤーが受けることとなります。

PL	カード/対象	対応
・ボブ	2-Fer/アンとカール	アンとカールは防御可能。
アン	防御なし。	
カール	Backlash/ボブ	ボブの2回の攻撃は失敗し、彼はカウンター6個を失う。
ボブ	1枚ドロー。	
カール	1枚ドロー。	

カールもアンもカウンターを失うことはありません。

・ **Block(受け)**

Block(受け)は1回の攻撃を防御し、Grab(掴み)を使用する反撃の基点ともなります。

PL	カード/対象	対応
・ボブ	Kick <sup>4</sup> /アン	アンは防御可能。
アン	Block+Grab/ボブ	Kick <sup>4</sup> を防御。ボブは防御可能。
ボブ	防御なし。	ボブはGrabされる。
アン	フリーアタックでHook/ボブ	ボブは防御不能。カウンター2個を失う。
ボブ	1枚ドロー。	
アン	3枚ドロー。	

さらに酷いことにもなります。

PL	カード/対象	対応
・ボブ	Kick <sup>4</sup> /アン	アンは防御可能。
アン	Block/ボブ	Kick <sup>4</sup> を防御。
ボブ	Grab/アン	アンは防御可能。
アン	防御なし。	アンはGrabされる。
ボブ	Powerplay/アン Powerplayの内容を説明。	アンは防御不能。カウンター3個を失う。
	フリーアタックでHail Mary/アン	アンは防御不能。カウンター7個を失う。
ボブ	4枚ドロー。	
アン	1枚ドロー。	

・ **Faster(神速)**

Faster(神速)のカードをプレイしたプレイヤーは、そのターン中Block(受け)かDodge(回避)のいずれかを無限に行うことができます。

PL	カード/対象	対応
・ボブ	Tantrum/アン	アンは防御可能。
アン	Dodge+Faster/ボブ	アンはDodgeを5枚プレイしたかの如く、Tantrumの5回の攻撃を防御。
ボブ	1枚ドロー。	
アン	2枚ドロー。	

アンがFaster(神速)でBlock(受け)を増やし、Grab(掴み)で複数回反撃を行うとなると、処理はより複雑になります。

PL	カード/対象	対応
・ボブ	Tantrum/アン Tantrumの内容を説明。	アンは防御可能。
アン	Block+Faster/ボブ	アンはDodgeを5枚プレイしたかの如く、Tantrumの5回の攻撃を防御。
	Grab/ボブ	ボブは防御可能。
ボブ	防御なし。	ボブはGrabされる。
アン	フリーアタックでChunk/ボブ Chunkの内容を説明。	ボブは防御不能。カウンター3個を失う。
	Grab/ボブ	ボブは防御可能。
ボブ	防御なし。	ボブはGrabされる。
アン	フリーアタックでChunk/ボブ Chunkの内容を説明。	ボブは防御不能。カウンター3個を失う。
ボブ	Grab/ボブ	アンは防御可能。
アン	防御なし。	アンはGrabされる。
ボブ	フリーアタックでPimp Slap/アン	アンは防御不能。カウンター2個を失う。
ボブ	3枚ドロー。	
アン	4枚ドロー。	

アンはFaster(神速)で5回Block(受け)を行い、Grab(掴み)でダメージを増大させました。Chunk(何かの塊)は武器なので、毎回攻撃の後で彼女の手元に戻ります。しかし、3回のBlock(受け)を“未利用”のまま残しているため、アンはボブのGrab(掴み)による反撃に身を晒していることにもなります。

・ **First Aid(応急手当)**

First Aid(応急手当)は通常の使用方法に加え、カウンターが0以下になった場合に直ちに何枚でもプレイしてもかまいません(ダメージが多ければ、カウンターはマイナスの数字になります)。

PL	カード/対象	対応
・ボブ	Headbutt/アン	アンは防御可能。
アン	防御なし。	アンのカウンターは-2個になる。
	First Aid First Aid	アンのカウンターは2個に戻る。
ボブ	1枚ドロー。	
アン	2枚ドロー。	

First Aid(応急手当)は自分自身に対してのみ効果を適用します。

・ **Freedom(逃亡)**

Freedom(逃亡)はGrab(掴む)、Choke(絞め)、Headlock(ヘッドロック)、Time Out(タイムアウト)、Wedgy(パンツ吊り)をカウンターすることができます。

・ **Hide(隠れる)**

Hide(隠れる)によって、プレイヤーはFirst Aid(応急手当)をプレイしたり、手札を良くしている間に他のプレイヤーから攻撃を受けずにすみます。この例示にはボブから始まる3人プレイを利用しています。

PL	カード/対象	対応
・ボブ	Uppercut/アン	アンは防御可能。
アン	防御なし。	アンは防御不能。カウンター2個を失う。
ボブ	1枚ドロー。	
・カール	Elbow/ボブ	ボブは防御可能。
ボブ	Dodge/カール	Elbowを防御。
カール	1枚ドロー。	
ボブ	1枚ドロー。	
アン	Hide  アンはHideの内容を説明。  First Aid First Aid 2枚ディスカード。 5枚ドロー。	アンは次の彼女のターンまで攻撃されず。     カウンター4個を回復。

そして次のラウンドを開始します。

PL	カード/対象	対応
・ボブ	Roundhouse/カール	カールは防御可能。
カール	Dodge/ボブ	Roundhouseを防御。

アンは隠れているため、Roundhouse(回し蹴り)の次の餌食にはなりません。Roundhouse(回し蹴り)の対象が攻撃側のボブまで戻ったので、Roundhouse(回し蹴り)は無効になります。

PL	カード/対象	対応
ボブ	1枚ドロー。	
カール	1枚ドロー。	
・カール	Kick <sup>2</sup> /ボブ	ボブは防御可能。
ボブ	Block/カール	Kick <sup>2</sup> を防御。

アンは彼女のターンに姿を現します。

PL	カード/対象	対応
・アン	Uppercut <sup>2</sup> /カール	カールは防御可能。
カール	防御なし。	カールは無防備状態。カウンター6個を失う。
アン	フリーでSnipe/カール	カールは防御不能。カウンター2個を失う。
アン	2枚ドロー。	

## 特殊カード

### ・ Cooties(シラミ)

Cooties(シラミ)は Grab(掴み)や Block(受け)で移ります。

PL	カード/対象	対応
・ボブ	Grab/アン	アンは防御可能。
アン	防御なし。	アンは Grab される。
ボブ	Cooties/アン	アンは防御不能。カウンター1個を失う。Cooties をアンの前に置く。
ボブ	2枚ドロー。	
・カール	Elbow/アン	アンは防御可能。
アン	Block/カール	Cooties を受け、カウンター1個を失う。Cooties をカールの前に置く。
カール	1枚ドロー。	
アン	1枚ドロー。	

この処理の最後でアンは Cooties(シラミ)から開放され、カールは次の自分のターンまでに Cooties(シラミ)を他の誰かに移さなければカウンター1個を失います。Cooties(シラミ)のカードは常に Cooties(シラミ)を移されたプレイヤーの前に置かれ、他の誰か Block(受け)したり Grab(掴み)するか、Block(受け)されたり Grab(掴み)されたりして、Cooties(シラミ)を移さない限り、自分のターン開始時にカウンター1個を失い続けます。それから、Cooties(シラミ)のカードは移されたプレイヤーの前に置かれます。

### ・ Grab(掴み)

Grab(掴み)に続いてプレイされるカードは、必ず Grab(掴み)をプレイしたその同じターンにプレイされなければなりません。Grab(掴み)をプレイして、その状態を維持したまま次のターンに持ち越すことはできません。

攻撃側プレイヤーか餌食だけが Grab(掴み)をプレイすることができます。Grab(掴み)をプレイしたプレイヤーだけが、それに続く Grab(掴み)を前提条件とするカードをプレイすることができます。

### ・ Hippie(ヒッピー)

あなたは“Hippie(ヒッピー)”にはなりたくないでしょう。この理由の例示には4人プレイを利用しています。

PL	カード/対象	対応
・ボブ	Hippie/カール	カールは防御不能。各プレイヤーから基本攻撃が武器を1回ずつ受ける。
ボブ	Hail Mary/カール	カールは防御可能。
カール	Dodge/ボブ	Hail Mary を防御。
アン	Kick <sup>4</sup> /カール	カールは防御可能。
カール	防御なし。	カウンター4個を失う。
ジェーン	Knife/カール	カールは防御可能。
カール	防御なし。	カウンター3個を失う。
ボブ	2枚ドロー。	
アン	1枚ドロー。	
カール	1枚ドロー。	
ジェーン	1枚ドロー。	

Block(受け)、Dodge(回避)、Backlash(当身投げ)では Hippie(ヒッピー)を防御することはできません。しかし、Humiliation(侮辱)で防御することは可能です。

### ・ Humiliation(侮辱)

Humiliation(侮辱)はいつであれ、Abandonment(放置)以外のいかなるカードに対しても防御することが可能です。

PL	カード/対象	対応
・ボブ	Kick <sup>4</sup> /カール	カールは防御可能。
カール	防御なし。	
アン	Humiliation/ボブ	ボブは防御不能。
	Humiliation の内容を説明。	
	フリーで Hook/ボブ	ボブは防御不能。カウンター2個を失う。
ボブ	1枚ドロー。	
アン	2枚ドロー。	

防御時に Humiliation(侮辱)をプレイされた場合、回避しようとしていた攻撃をそのまま受け、さらに Humiliation(侮辱)による効果を通常通りに受けます。

PL	カード/対象	対応
・ボブ	Kick <sup>4</sup> /アン	アンは防御可能。
アン	Dodge/ボブ	
カール	Humiliation/アン	アンは防御不能。
	Humiliation の内容を説明。	
	フリーで Plate Cleaner/アン	アンは防御不能。カウンター2個を失う。
ボブ	1枚ドロー。	
アン	1枚ドロー。	
カール	2枚ドロー。	

### ・ Imaginary Friend(想像上の友達)

このカードはちよつとした追加効果をもたらします。

PL	カード/対象	対応
・ボブ	Kick <sup>4</sup> /アン	アンは防御可能。
アン	Block+Grab/ボブ	Kick <sup>4</sup> を防御。ボブは防御可能。
ボブ	防御なし。	ボブは Grab される。
アン	フリーで Jab/ボブ	ボブは防御不能。カウンター1個を失う。
ボブ	Imaginary Friend+Snipe/アン	アンは防御可能。ただし、反撃は不能。
アン	防御なし。	カウンター2個を失う。
ボブ	3枚ドロー。	
アン	3枚ドロー。	

### ・ Nuts(ナッツ)

Nuts(ナッツ)は攻撃し続けることができるカードです。

PL	カード/対象	対応
・アン	Nuts/ボブ	ボブは防御可能。
ボブ	Dodge/アン	Nuts を防御。
	1枚ドロー。	

Nuts(ナッツ)をディスカードしません。

PL	カード/対象	対応
・ボブ	Jab/アン	アンは防御可能。
アン	Dodge/ボブ	Jab を防御。
ボブ	1枚ドロー。	
アン	1枚ドロー。	
アン	Nuts/ボブ	ボブは防御可能。
ボブ	防御なし。	カウンター3個を失う。

アンが Nuts(ナッツ)をディスカードしない限り、これが続きます。

### ・ Poke in the Eye(目潰し)

Poke in the Eye(目潰し)の餌食は2ターンに渡って無防備となります。ラウンド進行順番で次のターンが餌食のターンであれば、そのターンを失うことを意味します。

PL	カード/対象	対応
・ボブ	Poke in the Eye/アン	アンは防御可能。
アン	防御なし。	カウンター1個を失う。
ボブ	フリーで Beat Down/アン	アンは防御不能。カウンター4個を失う。
	2枚ドロー。	
・アン	Poke in the Eye により無防備。	アンはこのターンを失う。
・カール	Kick <sup>2</sup> /アン	アンは防御可能。
アン	Dodge/カール	Kick <sup>2</sup> を防御。
カール	1枚ドロー。	
アン	1枚ドロー。	

アンは Dodge(回避)で Poke in the Eye(目潰し)を防御した方が良かったでしょう。

また、Poke in the Eye(目潰し)によるフリーアタックは、Poke in the Eye(目潰し)をプレイしたプレイヤーだけが無防備な餌食に対して行うことができます。

PL	カード/対象	対応
・ボブ	Poke in the Eye/カール	カールは防御可能。
カール	防御なし。	カウンター1個を失う。
ボブ	フリーで Pimp Slap/カール	カールは防御不能。カウンター2個を失う。
	2枚ドロー。	
・アン	Big Combo/カール (訳注: 原文では Free Big Combo とありますが、これは間違いです)	カールは防御不能。カウンター6個を失う。
	1枚ドロー。	

・ Stomp(膝蹴り)

Stomp(膝蹴り)を受けたプレイヤーは次の(自分の)攻撃のダメージが半分(端数切捨)になります。2-Fer(2人に)や Tantrum(かんしゃく)、Big Combo(大技)などの複数回攻撃を行うカードは、そのカードによるダメージが半分(端数切捨)になります。たとえば、この場合 Tantrum(かんしゃく)はカウンター2個のダメージにしかなりません。

・ Time Out(タイムアウト)

Time Out(タイムアウト)は、強力な対戦相手を後回しにするためや、自分の手札を良くする時間を稼ぎたい時にプレイするカードです。

PL	カード/対象	対応
・アン	Time Out/ボブ	ボブは防御可能。
ボブ	防御なし。	ボブは Time Out 状態になる。
アン	1枚ドロー。	
・ボブ	Time Out 状態の第1ラウンド。	
・アン	4枚ディスカード。 4枚ドロー。	
・ボブ	Time Out 状態の第2ラウンド。	
アン	First Aid First Aid 2枚ドロー。  ボブは Time Out 状態から脱します。	カウンター4個を回復。

もし、カールも参戦していれば、アンは彼の攻撃と反撃に対処しなければならなかったでしょう。上記の場合、ボブはアンで Time Out(タイムアウト)状態から脱して自身を防御することができますが、攻撃は自分のターンになるまで待たなければなりません。

・ Wedgy(パンツ吊り)

Wedgy(パンツ吊り)は Freedom(逃亡)でカウンターすることができます。

PL	カード/対象	対応
・ボブ	Grab/アン	アンは防御可能。
アン	防御なし。	アンは Grab される。
ボブ	Wedgy/アン	アンはカウンター1個を失う。アンの前で Wedgy を置く。
	2枚ドロー。	
・アン	Snipe/ボブ	ボブは防御可能。
ボブ	防御なし。	アンは攻撃は Wedgy の効果により1されるので、ボブはカウンター1個だけを失う。
アン	1枚ドロー。	
・ボブ	Pimp Slap/アン	アンは防御可能。
アン	Dodge/ボブ	Pimp Slap を防御。
ボブ	1枚ドロー。	
アン	1枚ドロー。	
・アン	Freedom	アンは Wedgy から解放され、Wedgy をディスカードする。

・ Weird(異様な)

Weird(異様な)は攻撃の威力をカウンター2個増やし、その攻撃の一部としてプレイします。

PL	カード/対象	対応
・ボブ	Kick <sup>4</sup> +Weird /アン	アンは防御可能。
	ボブは Weird の内容を説明。	
アン	防御なし。	カウンター4個ではなく、6個を失う。
ボブ	2枚ドロー。	
・アン	Snipe+Weird /ボブ	ボブは防御可能。
	アンは Weird の内容を説明。	
ボブ	Block/アン	Snipe+Weird を防御。
アン	2枚ドロー。	
ボブ	1枚ドロー。	

Translated by Atsushi Moriike with permission from Atlas Games.

© 2004 Trident, Inc., d/b/a Atlas Games. All rights reserved.

Lunch Money, Beer Money, and Stick & Stones are trademarks of Trident, Inc., d/b/a Atlas Games.

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