

Beer 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 呑み代を賭けた大きな女の子達の格闘カードゲーム

Beer Money はビール代をかけて2~4人の大き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。

女の子達は互いにパンチやキックで応戦し、ハートブレイクショットさえも使いこなします。果てはレンチやビール瓶を使ってでも相手を気絶させようとします。

攻防の際を付いて相手を掴んだら大コンボのチャンスです。流れるようにむごいパイルドライバーを決め、一瞬で相手を気絶させることも夢ではありません。

Beer Money は2~4人でプレイするカードゲームです。より大人数でプレイする場合、単独でドローパイル(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。あるいは Beer Money と Lunch Money およびその拡張セットである Stick & Stone と混ぜて、大人数でプレイすることも可能です。

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。

ゲームの準備

各プレイヤーはカウンター15個と手札5枚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。ビール瓶のフタ、プレッツェル、煙草の吸殻など、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。よって、ゲームの目的は最後まで立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ます。このプレイヤーは自分のターンに攻撃、治療、ディスカード(捨て札にすること)、パスの4種のうちからアクションを1回行います。他のプレイヤーはこれに反応して自身を防御してもかまいません。アクションが解決されたら、すべてのプレイヤーはターンプレイヤー(ターンを行っているプレイヤー)から始めて手札が5枚に戻るまでドローパイルからカードを引きます。手札を補充すればターンは終了します。

そして時計回りにゲームは進行します。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: 攻撃は基本攻撃カード、武器カード、特定の特殊カードによって行います。プレイヤーは攻撃方法と対象(餌食と称します)を宣言し、上記のカードを1枚表向きにしてディスカードパイル(捨て札の山)の一番上に置きます。攻撃を受ける餌食は適切なカードを持ってれば、そのカードを表向きにしてディスカードパイルの一番上に置き、防御してもかまいません。最初の攻撃から、時には一連のカードのプレイが伴い、コンボとなることもあるでしょう。攻撃したプレイヤーは、責任を持って餌食のカウンターを中央のプール(溜まっていくカウンターの山をプールと称します)に移動させなければなりません。

防御: 防御カードには Dodge(回避)、Block(受け)、Disarmament(武装解除)が含まれます。Horror of Horrors(真の恐怖)も防御としてプレイしてもかまいません。これらのカードはプレイヤーを対象とするカードへの反応としてプレイされます。

治療: 自分のターンに、何枚でも自分の手札から Self Help(自助)や Redemption(救済)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): 自分のターンに、自分の手札から最大5枚まで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(ディスカード戦略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ふ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: ディスカードして手札を良くする方が一般的には良いのですが、望めば自分のターンを飛ばすことができます。

おしゃべり: 軽妙なやりとりはゲームの重要な構成部分です。プレイヤーがゲーム中に行う自分の攻撃や防御について鮮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びびり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

Beer 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

- Coldcock(不意打ち)、Death from Above(頭上からの死)、Kick²(キック2)、Kick⁴(キック4)、Knuckle Samnitch(往復拳固)、Love Tap(愛のピンタ)、Smack(ピンタ)、Smite(魅惑の強打)、Sucker Punch(みぞおち打ち)

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。

武器カード

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 Disarmament(武装解除)でカウンターされない限り、(プレイヤーが選択すれば)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)や Block(受け)で防御することもできます。

==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。

• Beer Bottle(ビール瓶)

この武器カードはカウンター3個の威力があり、Dodge(回避)や Block(受け)、その他の手段で防御することができます。

• Little Helper(小さな武器)

この武器カードはカウンター2個の威力があり、Dodge(回避)や Block(受け)、その他の手段で防御することができます。この武器カードはプレイヤーが選択した小さな武器を表しており、自由に想像力を働かせてください。例えば、プラスチックや硬貨一束、ベルトなどですが、我々がもっとも好むのは靴です。

• Hardware(大きな武器)

この武器カードはカウンター3個の威力があり、Dodge(回避)や Block(受け)、その他の手段で防御することができます。この武器カードはプレイヤーが選択した大きな武器を表しており、自由に想像力を働かせてください。例えば、パイプレンチ、ビリヤードのキュー、椅子、(タイ交換用)ホイールレンチなどです。

・ Tequila Bottle(テキィラ瓶)

この武器カードはカウンター4個の威力があり、Dodge(回避)や Block(受け)、その他の手段で防御することができます。

防御カード

・ Block(受け)、Dodge(回避)

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カウンターの喪失を回避してもかまいません。防御無効な攻撃に対しては、防御カードは役に立ちません。Block(受け)は Grab(掴む)とそれに続く攻撃の端緒となることもあります。

・ Disarmament(武装解除)

このカードは武器カードでの攻撃に対してプレイされます。餌食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。

・ Freedom(逃亡)

このカードは Grab(掴む)、Choke & Puke(吐くまで絞める)をカウンター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、Lunch Money)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、Lunch Money)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)をカウンターします。プレイヤーAは Hail Mary(とどめの一撃、Lunch Money)を将来のためにとっておきます。

・ Redemption(救済)、Self Help(自助)

これらのカードはそれぞれカウンター4個と2個の価値があり、その価値だけ中央のプールからカウンターを取り戻すことができます。

自分のターンの、1回のアクションとして、自分の手札から好きなだけの枚数のこれらのカードをプレイしてもかまいません。

自分のカウンターがゼロ以下になる場合(攻撃によってマイナスになる場合もちろんカウントします)、直ちに自分の手札から持っている限り好きなだけのこれらのカードをプレイしてもかまいません。カウンターが1個以上に戻れば、“気絶”しなかったこととなります！

Self Help(自助)や Redemption(救済)は、自身を対象としてしかプレイすることができません。

==FAQより==

自分のターン開始時に First Aid(応急手当、Lunch Money)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、Lunch Money)、Self Help(自助)、Redemption(救済)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。

特殊カード

・ 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、攻撃側プレイヤーは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す。また、Grab(掴む)は Choke & Puke(吐くまで絞める)、Manhandle(虐待)、Piledriver(パイルドライバー)、Pound of Flesh(噛付き)の特殊カードと組み合わせることができます。

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が、プレイできるのは攻撃側プレイヤーか餌食に限られます。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)をプレイする権利があります。Grab(掴む)をプレイしたプレイヤーだけが、これに続けることができる一連のカードをプレイすることができます。

Grab(掴む)に続くカードは同じターンのうちにプレイされなければなりません。すなわち、Grab(掴む)をプレイしただけで、これを維持したままターンを持ち越すことはできません。

・ Choke & Puke(吐くまで絞める)

Grab(掴む)+Choke & Puke(吐くまで絞める) または

Block(受け)+Grab(掴む)+Choke & Puke(吐くまで絞める)

Grab(掴む)に成功した後だけに、Choke & Puke(吐くまで絞める)を1枚プレイすることができます。餌食は直ちにカウンター1個を失い、その後“気絶”するまでの間、攻撃側プレイヤーのターン開始時になる度にさらにカウンター1個ずつを失っていきます。

攻撃側プレイヤーはいつでも Choke & Puke(吐くまで絞める)を解除してもかまいません。また、(餌食による)Freedom(逃亡)と Thunder Head(鼓膜破り)によって、あるいは(誰からであれ)Horror of Horrors(真の恐怖)によってブレイクされます。

解除またはブレイクされた後の1ラウンドの間(すなわち、解除またはブレイクしたターンから、これを行ったプレイヤーの次のターン開始時までの間)、この餌食は激しく嘔吐し、完全に無防備な状態になります。このラウンドの間、この餌食は攻撃に対して防御することができず、“気絶”していないすべてのプレイヤーは各自のターンの、この防御側プレイヤーに1回ずつ基本攻撃カードによるフリーアタックを行ってもかまいません。

Choke & Puke(吐くまで絞める)をプレイした攻撃側プレイヤーは、解除するかブレイクされるまでの間、攻撃も防御も治療も行うことはできませんが、ディスカードは毎ターン行ってもかまいません。

・ Distraction(動揺)

Distraction(動揺)は、自分のターンのプレイヤーのアクションの開始時にプレイされます。これにより、攻撃側プレイヤーは防御不能なフリーアタックを1回行うことができます。この攻撃は Distraction(動揺)に引き続いてプレイされなければならず、攻撃側プレイヤーはどのように動揺させたかを宣言しなければなりません。

Distraction(動揺)は Dodge(回避)することも Block(受け)することもできません。Horror of Horrors(真の恐怖)によって防御することができます。

・ Fists of Fury(激怒の拳)

Fists of Fury(激怒の拳)は、1人の餌食に対して、カウンター2個の威力を持つ攻撃を3回行います。この3回の攻撃それぞれに対して、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。

・ Heart Breaker(ハートブレイクショット)

この攻撃により、餌食はカウンター2個を失い、一時的に心臓が拍動を止めるため無防備な状態になり、1ラウンドの間(すなわち、このカードをプレイしたプレイヤーのターン終了時からこのプレイヤーの次のターン開始時までの間)攻撃に対して防御することができません。

この攻撃に対して、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。

・ Horror of Horrors(真の恐怖)

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)、恐ろしい災難としてプレイ可能です。

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(一連の)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 Horror of Horrors(真の恐怖)で防御しない限り防御不能です)。

==FAQより==

Humiliation(侮辱、Lunch Money)/ Horror of Horrors(真の恐怖)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、Lunch Money)/ Horror of Horrors(真の恐怖)によるフリーアタックを含みます)、Humiliation(侮辱、Lunch Money)/ Horror of Horrors(真の恐怖)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、Lunch Money)/ Horror of Horrors(真の恐怖)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、Lunch Money)/ Horror of Horrors(真の恐怖)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に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、Lunch Money)/ Horror of Horrors(真の恐怖)ですべてを無効化することができます。

Humiliation(侮辱、Lunch Money)/ Horror of Horrors(真の恐怖)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。

・ Manhandle (虐待)

Grab (掴む) + Manhandke (虐待) または

Block (受け) + Grab (掴む) + Manhandke (虐待)

Grab (掴む)に成功した後には、Manhandle (虐待)を1枚プレイすることができ、餌食をドアから叩き出したり、壁にぶつけたり、窓から放り投げることでカウンター2個を失わせます。餌食は1ラウンドを費やして喧嘩の現場に戻ってこなければなりません。すなわち、餌食は1ラウンド(すなわち、このカードをプレイしたプレイヤーのターン終了時からこのプレイヤーの次のターン開始時までの間)を失います。この間、餌食はディスカードも、カードをプレイすることもできませんが、攻撃を受けることもありません。

・ Medieval (むごい(形容詞))

このカードは他のダメージを与えるカードと共にプレイし、その攻撃の威力をカウンター2個だけ増やします。この威力の増加がどの様にもたらされたのかをプレイヤーは宣言するべきでしょう。このコンボは1回の攻撃として扱われ、本来の攻撃を行うカードが防御された場合、両方のカードが効果なく失われます。

・ Open Hand (貫き手)

この攻撃はプレイヤーが指定する餌食の体の部位を陥没させるために行われ、餌食はカウンター3個を失います。餌食の残りカウンターが3個以下だった場合、餌食は直ちに“気絶”します。この場合、餌食は Self Help (自助) や Redemption (救済) で回復することも許されません。

この攻撃に対して、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。

・ Piledriver (パイルドライバー)

Grab (掴む) + Piledriver (パイルドライバー) または

Block (受け) + Grab (掴む) + Piledriver (パイルドライバー)

Grab (掴む)に成功した後には、Piledriver (パイルドライバー)を1枚プレイすることができ、餌食はカウンターを4個失います。餌食の残りカウンターが5個以下だった場合、餌食は直ちに“気絶”します。この場合、餌食は Self Help (自助) や Redemption (救済) で回復することも許されません。

==FAQより==

Piledriver (パイルドライバー)の威力は英文ルールやサンプルゲームでは5となっていますが、カードに記載されている4が正しい威力です。

・ Pound of Flesh (噛付き)

Grab (掴む) + Pound of Flesh (噛付き) または

Block (受け) + Grab (掴む) + Pound of Flesh (噛付き)

このカードは餌食の体から1ポンド(約450g)を引き裂くためにプレイされ、どの部位かは攻撃側プレイヤーが決定します。Grab (掴む)に成功しなければ、このカードをプレイすることはできません。餌食はカウンター4個を失い、以降ゲーム終了までの間、餌食による攻撃はカウンター1個だけ威力が減ります。

・ Thunderhead (鼓膜破り)

この耳に対する平手打ちの攻撃により、餌食はカウンター2個を失います。餌食の攻撃は続く2ラウンドの間(すなわち、このカードをプレイしたプレイヤーのターン終了時からこのプレイヤーの次のターン開始時までの間)、カウンター1個だけ威力が減ります。

この攻撃に対して、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。

ゲームのミックス

Beer Money にはすでに Lunch Money で登場しているカードと同じ効果のカードがありますが、名前が異なっています。ゲーム解説と他のカードとの干渉において、混ぜてプレイする場合は以下の定義を行ってもかまいません。

Horror of Horrors (真の恐怖) = Humiliation (侮辱)

Disarmament (武装解除) = Disarm (武器落し)

Self Help (自助) = First Aid (応急手当)

Lunch Money にあるカードでも Beer Money で強化されているものもあります。例えば、Redemption (救済) は First Aid (応急手当)と同様の効果を持ちますが、2個ではなく4個の価値があります。同様に、Beer Money の武器カードは、自動的にプレイヤーの手札に戻る代わりに、プレイヤーが選択すれば直ちにディスカードしてもかまいません。

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.

サンプルゲーム

プレイヤー: ボブ、アン、カール。

ボブが1枚ずつ5枚になるまでアン、カールと彼自身にカードを配ります。残ったカードは場の中央に伏せて置き、ドローパイルとします。各自が少額貨幣でカウンター15個を揃えます。これでゲームの準備が整いました！ アンがボブの左隣にいるので、アン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	PL	カード/対象	対応	コメント
15	アン	Coldcock/ボブ	ボブは防御可能。	「ボブにプレゼントがあるの」
15	ボブ	Dodge/アン	Coldcock をカウンター。	「取っついて」
15	アン	1枚ドロー		
15	ボブ	1枚ドロー		
15	カール	Kick4/アン	アンは防御可能。	「お尻にブーツ」
11	アン	防御なし	カウンター4個減少。	「痛っ」
15	カール	1枚ドロー		
15	ボブ	Grab/カール	カールは防御可能。	「カールを掴んで、」
15	カール	防御なし	カールは掴まれます。	
15	ボブ	Smack/カール	カールは防御不能。	「しばき倒します」
14	カール		カウンター1個減少。	「素晴らしい。よくやった。頑張った」
15	ボブ	2枚ドロー		
13	アン	First Aid 1枚ドロー	カウンター2個回復。	「ちょっと身繕い」
14	カール	Grab/ボブ	ボブは防御可能。	「ボブを掴んで、」
15	ボブ	防御なし	ボブは掴まれます。	
14	カール	Smite/カール	ボブは防御不能。	「ちょっとした正義の履行！」
8	ボブ		カウンター7個減少。	
14	カール	2枚ドロー		
8	ボブ	Fists of Fury/ カール	カールは3回の攻撃を防御可能。	「復讐するは我にありだよ、カール」
10	カール	Dodge/ボブ	攻撃3回のうち1回をカウンター。 カウンター4個減少。	「1発は避けられるけど、」 「残りは喰らいます」
8	ボブ	1枚ドロー		
10	カール	1枚ドロー		
13	アン	Grab/ボブ	ボブは防御可能。	「ボブを掴んで、」
8	ボブ	防御なし	ボブは掴まれます。	
13	アン	Little Helper/ ボブ	ボブは防御不能。	「私の靴で面白おかしく殴打します」
6	ボブ		カウンター2個減少。	
13	アン	2枚ドロー		
10	カール	Beer Bottle/ アン	アンは防御可能。	「ビール瓶をアン の頭で割ります！」
13	アン	Block+Grab/ カール	Beer Bottle をカウンター。 カールは防御可能。	「あんたは酔っ払い。で、とろい、」 「酔っ払いの体を掴みます」
10	カール	防御なし	カールは掴まれます。	
13	アン	Open Hand + Medieval/ カール	カールは防御不能。	「顔面に貫き手、」 「で、気管を痛めつける！」
5	カール	1枚ドロー	カウンター5個減少。	
13	アン	4枚ドロー		
8	ボブ	Grab/カール	カールは防御可能。	「やあ、カール、」
5	カール	防御なし	カールは掴まれます。	
8	ボブ	Piledriver/ カール	カールは防御不能。	「バイバイ！」
0	カール		カウンター5個減少。 直ちに「気絶」。	
8	ボブ	2枚ドロー		「最後の1人だね、アン」
13	アン	Distraction/ ボブ	ボブは防御可能。	「はい、ボブ。あそこにあるのは何？」

8	ボブ	Horror of Horrors + Hardware/アン	Distraction をカウンター。 アンは防御不能。	「ごめん。忘れ物かな、」 「でも、君のためのおいしいホイールレンチがあるよ！」
10	アン	1枚ドロー		
8	ボブ	2枚ドロー		
8	ボブ	Love Tap/アン	アンは防御可能。	「さあ、仕上げよう」
10	アン	Block/ボブ	Love Tap をカウンター。	「下がれ、畜生！」
8	ボブ	Grab/アン	アンは防御可能。	「そんな振る舞いをするもんじゃないよ」
10	アン	防御なし	アンは掴まれます。	
8	ボブ	Smack/アン	アンは防御不能。	「可愛いねっ！」
9	アン	1枚ドロー	カウンター1個減少。	
8	ボブ	3枚ドロー		
9	アン	Heart Breaker/ ボブ	ボブは防御可能。	「ボブ、私、カールが見えてる」
6	ボブ	防御なし	カウンター4個減少。 1ラウンドの間無防備状態。	「つらいね」
9	アン	1枚ドロー		
9	アン	Knuckle Sammitch/ ボブ	ボブは無防備状態。	「自分の心臓をお食べ！」
3	ボブ		カウンター3個減少。	
9	アン	1枚ドロー		
3	ボブ	Grab/アン	アンは防御可能。	「いやいや。こっちにおいで」
9	アン	Freedom/ボブ	Grab をカウンター。	「あんたは厄介者ね！」
3	ボブ	1枚ドロー		
9	アン	1枚ドロー		
9	アント	Open Hand/ ボブ	ボブは防御可能。	「お腹にとどめの一撃！」
0	ボブ	防御なし	カウンター3個減少。 直ちに「気絶」。	
9	アン	1枚ドロー		「グッバイ、ボブ！」

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.