

# BEER MONEY™

## Estas son las REGLAS...

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

### Comienzo del Juego

Cada jugador comienza con 5 cartas y 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. Las cartas sobrantes se colocan boca abajo en una pila al alcance de los jugadores; esta es el robo.

### Objetivo

Las cartas son jugadas para causar que tus oponentes pierdan sus contadores – que son movidos 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. Así que el objetivo del juego es ser la última persona de pie.

### Juego

El juego comienza con el jugador a la izquierda del repartidor. El jugador puede iniciar una acción: puede atacar, curar, descartar o pasar. Otros jugadores se pueden defender en respuesta. Una vez que la acción fue resuelta, todos los jugadores roban de la pila de descarte hasta tener 5 cartas, partiendo con el jugador que inició la acción; robar 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.

**Ataque:** Los Ataques se hacen con Ataques Básicos, Armas, y ciertas cartas de Especialidad. El jugador anuncia el ataque y la víctima poniendo una de estas cartas boca arriba en la pila de descarte. El jugador atacado puede defenderse si tiene una carta adecuada poniéndola boca arriba en la pila de descarte. El ataque inicial es a veces seguido de otras cartas que hacen una secuencia llamada combo. Es responsabilidad del atacante mover los contadores de la víctima a la pila central.

**Defensa:** Cartas de defensa incluyen *Esquivar* (Dodge), *Bloquear* (Block) y *Desarmar* (Disarmament). *Horror de Horrores* (Horror of Horrors) puede también ser usada como defensa. Estas cartas son jugadas en respuesta a una carta jugada contra ti.

**Curar:** Puedes elegir jugar cuantas cartas quieras de *Autoayuda* (Self Help) y *Redención* (Redemption) que tengas en tu mano durante tu turno para recuperar tus contadores.

**Descarte:** En tu turno, puedes descartarte hasta 5 cartas y robar nuevamente hasta 5 del mazo. Si eliges descartarte, esta será la única acción que tendrás ese turno.

**Pasar:** Puedes elegir saltarte el turno si quieres, aunque generalmente descartarse y robar es una mejor idea para mejorar la mano.

**Charla de Mesa:** Las conversaciones coloridas son una parte importante del juego. No tengas miedo de usar tu imaginación para salir con descripciones vívidas de tus ataques y defensas durante el juego. Y no te sorprendas de las imaginativas cosas que te harán los otros jugadores de vuelta. 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 (rojas) y cartas de Especialidad (naranja).

### Cartas de Ataque Básico

- **Dormilón (Coldcock), Muerte Desde lo Alto (Death From Above), Patada2 (Kick2), Patada4 (Kick4), Sandwich de Nudillos (Knuckle Sammitch), Azote (Love Tap), Cabezazo (Smack), Mangazo (Smita), Puñetazo (Sucker Punch)**

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*.

### Cartas de Armas

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 (si lo deseas) hasta que sea contrarestanda por una carta de *Desarmar* (Disarmament). Estas cartas pueden además ser *Esquivadas* o *Bloqueadas*.

- **Botella de Cerveza (Beer Bottle)**  
Esta carta vale 3 contadores y puede ser *Esquivada*, *Bloqueada* o de algún otro modo defendida.
- **Pequeño Ayudante (Little Helper)**  
Esta carta vale 2 contadores y puede ser *Esquivada*, *Bloqueada* o de algún otro modo defendida. Representa un arma pequeña a elección del jugador: usa tu imaginación. Algunos ejemplos son: manoplas de bronce, una bolsa de monedas, un cinturón, o nuestro favorito, un zapato.

- **Artillería (Hardware)**  
Esta carta vale 3 contadores, y puede ser *Esquivada*, *Bloqueada* o de algún otro modo defendida. Representa un arma grande a elección del jugador: usa tu imaginación. Algunos ejemplos son una tubería, un taco de pool, una silla o una gata.

- **Botella de Tequila (Tequila Bottle)**  
Esta carta vale 4 contadores y puede ser *Esquivada*, *Bloqueada* o de algún otro modo defendida.

### Cartas de Defensa

- **Bloqueo (Block), Esquivar (Dodge)**  
Un jugador que ha sido atacado puede defenderse con una de estas cartas para evitar la pérdida de contadores. *Bloqueo* y *Esquivar* son inútiles contra cartas que no permiten defensa. Una carta de *Bloqueo* puede además ser precursora de una carta de *Agarre* seguida de un ataque.

- **Desarmar (Disarmament)**  
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.

- **Libertad (Freedom)**  
Esta carta contrarresta *Agarre* (Grab) o *Ahogo & Vómito* (Choke & Puke)

- **Redención (Redemption), Autoayuda (Self Help)**

Estas cartas valen 4 y 2 contadores respectivamente, que son recuperados de la pila por el jugador que jugó la carta. Como tu única acción puedes jugar tantas de estas cartas como tengas en tu mano en tu turno. También puedes jugarlas a penas te has quedado con 0 o menos contadores; el daño que va bajo 0 se cuenta como números negativos, y usar cartas de curación para volver sobre 0 significa que sigues consciente. *Redención* y *Autoayuda* solo pueden ser aplicadas en el mismo jugador.

## Cartas de Especialidad

- **Ahogo & Vómito (Choke & Puke) (Agarre + A&V) o (Bloqueador + Agarre + A&V)**

*Ahogo & Vómito* requiere un *Agarre* exitoso. La víctima pierde un contador automáticamente y un contador más al comienzo de cada uno de los turnos siguientes del atacante hasta que quede inconsciente. El atacante puede decidir dejar el agarre en cualquier minuto, o puede ser roto por las cartas *Libertad* (Freedom) o *Cabeza de Trueno* (Thunder Head) (jugadas por la víctima) u *Horror de Horrores* (Horror of Horrors) (jugada por cualquiera). Luego que el Ahogo ha sido liberado o roto, la víctima pasa la siguiente ronda (comenzando y terminando el turno en que el agarre fue roto) vomitando violentamente, completamente desvalida. Por este turno la víctima no puede defenderse de ataques, y cada jugador consciente puede jugar un *Ataque Básico* gratis en su propio turno. El jugador de *Ahogo & Vómito* no puede atacar, defenderse, o curarse hasta que el agarre se libere o rompa, pero puede elegir descartarse y robar cada turno.

- **Distracción (Distraction)**

*Distracción* se juega al comienzo de una acción en el turno de un jugador. Le da al jugador un *Ataque* gratis del que no se pueden defender. El ataque debe seguir inmediatamente la carta de *Distracción*, y el jugador debe describir la distracción. *Distracción* no puede ser *Esquivado* o *Bloqueado*. *Horror de Horrores* (Horror of Horrors) detiene esta carta.

- **Puños de Furia (Fists of Fury)**

Puños de Furia entrega 3 ataques en un solo oponente que valen 2 contadores cada uno. Cada uno de los 3 ataques de la carta pueden ser *Esquivados*, *Bloqueados* o defendidos de manera normal.

- **Agarre (Grab) (Agarrar) o (Bloqueador + Agarrar)**

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:

*Ahogo & Vómito*, *Zamarreo* (Manhandle), *Martinete* (Piledriver) y *Kilo de Carne* (Pound of Flesh). 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*. Solo el jugador del *Agarre* puede jugar cartas para continuarlo que dependan del *Agarre*. Las cartas que siguen al *Agarre* deben ser jugadas en ese mismo turno; no puedes jugar un *Agarre* y luego mantenerlo hasta el próximo turno.

- **Rompe Corazones (Heart Breaker)**

Este ataque causa que la víctima pierda 2 contadores y luego queda indefensa ya que su corazón se detiene momentáneamente; el jugador no puede defenderse que ataques por una ronda, comenzando y terminando con el jugador de esta carta. El jugador debe describir el ataque. Este ataque puede ser *Esquivado*, *Bloqueado* o defendido de alguna otra manera.

- **Horror de Horrores (Horror of Horrors)**

Esta carta puede ser jugada en cualquier momento en cualquier jugador, haciendo de su jugada (ofensiva o defensiva) un horrible desastre. 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. Luego la víctima queda abierta a (y no puede defenderse, excepto con otro *Horror de Horrores*) 1 *Ataque Básico* gratis o carta de Arma del jugador que usó el *Horror de Horrores*.

- **Zamarreo (Manhandle) (Agarre + Zamarrear) o (Bloqueador + Agarre + Zamarrear)**

Esta carta requiere un *Agarre* exitoso, y se usa para lanzar a un jugador a través de una puerta, a un muro, o por la ventana,

causando que pierda dos contadores. La víctima debe luego gastar una ronda volviendo a la pelea. En efecto, la víctima pierde una ronda, comenzando y terminando el turno del jugador de esta carta. Durante esta ronda la víctima no se puede descartar, robar o jugar ninguna carta, pero tampoco puede ser atacada.

- **Demente (Medieval)**

Esta carta se juega en conjunto con cualquier ataque que cause daño, e incrementa ese ataque en 2 contadores. La razón de estos contadores extra perdidos debe ser descrita por el jugador. Esta combinación se considera 1 ataque; si el ataque preliminar es defendido, ambas cartas se pierden.

- **Mano Abierta (Open Hand)**

Este ataque se usa para cavar en la porción del cuerpo de tu oponente que especifiques, y causa que ese oponente pierda 3 contadores. Si se ejecuta en una víctima que tiene 3 contadores o menos, resulta en inconsciencia inmediata; en este caso la víctima no puede curarse con cartas como *Auto Ayuda* o *Redención* para recuperarse. Este ataque puede ser *Esquivado*, *Bloqueado* o defendido de alguna otra manera.

- **Martinete (Piledriver) (Agarre + Martinete) o (Bloqueador + Agarre + Martinete)**

*Martinete* requiere un *Agarre* exitoso y causa que el oponente pierda 5 contadores. Si se hace en una víctima que tiene 5 contadores o menos, resulta en inconsciencia instantánea; en este caso la víctima no puede curarse con cartas como *Auto Ayuda* o *Redención* para recuperarse.

- **Kilo de Carne (Agarre + Kilo) o (Bloqueador + Agarre + Kilo)**

Esta carta se usa para sacarle un pedazo de carne al cuerpo de tu oponente – de donde lo sacas depende de ti describirlo. Requiere un *Agarre* exitoso. La víctima pierde 4 contadores, y todos sus próximos ataques se reducen en 1 por el resto del juego.

- **Cabeza de Trueno (Thunder Head)**

Este ataque es un golpe en las orejas que causa que tu víctima pierda 2 contadores. Sus ataques se reducen en 1 contador por 2 rondas, comenzando y terminando en el turno de quién jugó esta carta. Este ataque

puede ser *Esquivado*, *Bloqueado* o defendido de alguna otra manera.

## Mezclando Juegos

*Beer Money* contiene cartas que tienen las mismas funciones básicas que *Lunch Money*, pero con otro nombre. Para mecánica de juego e interacción con otras cartas, jugadores de mazos combinados pueden asumir lo siguiente: *Horror de Horrores* = *Humillación* (Humiliation), *Desarmar* = *Desarme* (Disarm), *Auto Ayuda* = *Primeros Auxilios* (First Aid). Las otras cartas de *Beer Money* funcionan como en *Lunch Money*, pero han sido mejoradas. Por ejemplo, *Redención* funciona como *Primeros Auxilios* pero vale 4 puntos en vez de 2. Adicionalmente, las cartas de Armas de *Beer Money* pueden ser descartadas inmediatamente luego de ser usadas a elección del jugador en vez de regresar a la mano automáticamente.

## Créditos

**Diseño y Concepto de Juego:** Charles Wiedman  
**Textos e Reglas:** Charles Wiedman, Michelle Nephew, & John Nephew

**Fotografía:** Andrew Yates y su hija Anna

**Edición, Desarrollo y Coordinación:** Michelle Nephew & John Nephew

**Playtesting:** Douglas Amport, Chris Aylott, Matthew Budde, Shawn Cannon, Jen Ianacconi, Dana Jacobson, Jeremy Kempfer, Scott Kruchten, Kevin Luebke, Jen Perrault, Brett Phillips, Jon Sederqvist, Kate Sheehan, Robert Swanson, Andrew Tittler, Julie Tittler, Matt Vickery, Dan Westby, Geoff Williams, Wendy Wyman, Paul Zichichi

**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

www.atlas-games.com