

**Lunch Money** es un juego independiente para 2 a 4 jugadores. Si hay más jugadores puedes combinar tus cartas de Lunch Money con otra copia de Lunch Money, con su expansión o con Beer Money, o cuando la pila se agote recoge, baraja y utiliza el mazo de descarte.

Duración aproximada: 20 minutos

Manolo Vila 30 - 07 - 2007

### Comienzo del Juego

Cada jugador comienza con 15 contadores. Puedes usar lo que desees como contadores: monedas, chapas, moscas muertas, etc. Recomendamos monedas.

A cada jugador se le reparten cinco cartas, y las cartas sobrantes se colocan boca abajo en una pila al alcance de todos los jugadores; estas serán de cartas de robo.

### Objetivo

Juegas cartas para causar que tus oponentes pierdan sus contadores (moviendo los contadores perdidos a una pila al centro del área de juego) y defender tus propios 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. Este jugador puede iniciar una acción: puede **jugar** una carta (poniéndola sobre la pila de descarte y nombrando a quien se la manda), **descartarse** de cualquier número de cartas de su mano y robar hasta cinco cartas o **pasar**. Después 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.

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

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

**Charla de Mesa:** Las conversaciones coloridas son una parte importante de Lunch Money, así que no tengas miedo de entrar en el juego y describir con detalles vívidos los insultos sobre tus oponentes. No te sorprendas de las cosas imaginativas que te dirán los otros jugadores de vuelta, y recuerda: esto es solo un juego.

### Tipos de Cartas (110 cartas)

Hay 4 tipos de cartas. Cada tipo tiene su propia coloración para hacerlas reconocibles rápidamente: cartas de Ataques Básicos (amarillentas), cartas de Defensa (azules), cartas de Armas (magenta) y cartas de Especialidad (rojizas).

### Cartas de Ataque Básico

**Codazo** (Elbow), **Ave María** (Hail Mary),

**Cabezazo** (Headbutt),

**Gancho** (Hook), **Pinchazo** (Jab),

**Patada** (Kick), **Bofetón** (Pimp Slap),

**Puñetazo** (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 elección 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 (el atacante no se daña a sí mismo). Si una de estas cartas es *bloqueada*, el ataque no prosigue a otro jugador.

### Cartas de Defensa

**Esquivar** (Dodge), **Bloqueo** (Block)

Un jugador que ha sido atacado puede defenderse con una de estas cartas. Simplemente juega la carta de Defensa y no pierdes los contadores. Ver individualmente las cartas de Ataque Básico y Especialidad para su interacción con estas cartas de Defensa; a veces una carta de Defensa no es permitida (en el caso de “ataques gratis”).

**Primer Auxilio** (First Aid)

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

**Libertad** (Freedom)

Esta carta contrarresta o rompe cualquier *Agarrón* (Grab), *Candado* (Headlock) o *Estrangulamiento* (Choke).

**Desarme** (Disarm)

Esta carta se juega contra cualquier carta de Arma que ataque. No se pierden contadores por el defensor, y la carta de Arma se descarta.

### Cartas de Armas

**Cuchillo** (Knife), **Cadena** (Chain),

**Tubo** (Pipe), **Martillo** (Hammer)

Cada una de estas cartas tiene un número. Este es el número de contadores que se le quita a la víctima si nada para el ataque. Al contrario de los Ataques Básicos, las cartas

de Armas no se descartan cuando se juegan, sino que se devuelven a tu mano después de usarla (a menos que sea contrarrestada por una carta de *Desarme*). Estas cartas pueden ser *Esquivadas*, *Bloqueadas* o *Desarmadas*.

### Cartas de Especialidad

**Gran Combinación** (Big Combo)

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

**Estrangulamiento** (Choke)

(Agarrón + Estrangulamiento) o (Bloqueo + Agarrón + Estrangulamiento)

*Estrangulamiento* se juega solamente después de un *Agarrón* y la víctima pierde inmediatamente un contador (asumiendo que el *Agarrón* no fue evitado, la única defensa inmediata posible contra el *Estrangulamiento* es *Humillación* o *Libertad*).

Las cartas que rompen el Estrangulamiento en el turno de la víctima son: *Libertad*, *Pisotón*, *Cabezazo* y *Humillación*. Hasta que la víctima juegue una de estas cartas, sigue perdiendo un contador en cada turno del atacante hasta que queda inconsciente. En su propio turno, la víctima puede jugar una de estas cartas (para liberarse del *Estrangulamiento*), descartando cartas de su mano para intentar coger una carta apropiada, o jugar un Ataque Básico sobre otros 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 y no pueden defenderse de los ataques de otros jugadores. El atacante puede elegir soltar el *Estrangulamiento* en cualquier momento (para *Bloquear* o *Esquivar* un ataque de otro jugador).

**Agarrón** (Grab) o (Bloqueo + Agarrón)  
Una carta de *Agarrón* usualmente se juega en combinación con otras cartas. Un *Aga-*

rrón exitoso permite al jugador un Ataque Básico gratis o con Arma, el cual no puede ser *Esquivado* ni *Bloqueado*. Un *Agarrón* también puede preparar ciertas cartas de especialidad: *Estrangulamiento*, *Candado* y *Abuso* (ver sus descripciones).

Un *Agarrón* puede ser jugado como inicio de acción en el turno del jugador. Si este es el caso, el *Agarrón* puede ser *Esquivado* o contrarrestado con *Libertad*, pero no *Bloqueado*.

Un *Agarrón* puede también ser jugado inmediatamente después de un *Bloqueo*, pero solo por el atacante o la víctima del ataque. El defensor que jugó el *Bloqueo* tiene la primera opción de jugar un *Agarrón* (y continuarlo). Pero si el defensor juega *Bloqueo* y no tiene un *Agarrón*, el atacante tiene la opción de jugar un *Agarrón* y continuarlo con un ataque gratuito.

#### **Candado** (Headlock)

(*Agarrón* + *Candado*) o (*Bloqueo* + *Agarrón* + *Candado*)

El *Candado* sólo se puede jugar después de un *Agarrón* (asumiendo que el *Agarrón* no fue evitado, la única defensa inmediata posible frente a *Candado* es *Humillación* o *Libertad*). El *Candado* deja a la víctima completamente indefensa y le permite al atacante tantos *Pinchazos*, *Puñetazos*, 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* en el turno de la víctima son: *Libertad*, *Pisotón* y *Humillación*. En su propio turno, la víctima solamente puede jugar una de estas cartas (para liberarse del *Candado*) o descartarse de su mano para intentar coger 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 en 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 sobre cualquier jugador haciendo una jugada (ofensiva o defensiva), para humillar a la víctima y arruinar sus mejores planes.

Quién juega esta carta puede interrumpir la acción fuera de turno (después que la víctima haya jugado su(s) carta(s)), y describe una serie de eventos que la humillan, pero no dañinos físicamente. Una vez humillada, la víctima queda abierta (y no puede defenderse otra vez, excepto con otra *Humillación*) a un Ataque Básico gratis o carta de Arma del jugador que jugó 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 completamente indefensa por dos turnos (el turno que fue atacada y el turno de la persona siguiente después del atacante; si la víctima es la siguiente, entonces pierde el turno), y no puede atacar ni defenderse durante ese tiempo. El jugador que puso los dedos en los ojos obtiene el primer ataque gratuito (pero solo un Ataque Básico).

#### **Abuso** (Powerplay)

(*Agarrón* + *Abuso*) o (*Bloqueo* + *Agarrón* + *Abuso*)

Una carta de *Abuso* solamente se juega después de un *Agarrón* (asumiendo que el *Agarrón* no fue evitado, la única defensa inmediata posible frente a *Abuso* es *Humillación*). El jugador del *Abuso* debe describir como abusa de la víctima para causarle 3 contadores de daño y luego prepara a la víctima para un único Ataque Básico gratis.

#### **Pisotón** (Stomp)

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

#### **Puñetazo**<sup>2</sup> (Uppercut)<sup>2</sup>

Este ataque es un puñetazo tan poderoso que levanta a la víctima del suelo y la deja de espaldas, indefensa y abierta a un Ataque Básico gratis. El *Puñetazo*<sup>2</sup> puede ser *Esquivado* y *Bloqueado*.