



“It’s a lot like a real fight – only without all that slippery blood”

Lunch Money è un eccitante e veloce gioco di carte per più giocatori in cui delle bambine si picchiano con tutti i mezzi a loro disposizione per rubarsi i soldini della merenda. Il gioco combina magistralmente immagini dark e psicologiche con le rozze dinamiche di una cruenta rissa da strada.

Lunch Money: Sticks & Stones aggiunge ancora più sofferenza e mutilazioni al frenetico mondo di **Lunch Money**. Il set iniziale di **Lunch Money** supporta da un minimo di 2 ad un massimo di 4 giocatori, mentre set addizionali come **Lunch Money: Sticks & Stones** permettono di aumentare il numero dei giocatori a 6, oltre che il divertimento e l’imprevedibilità del gioco. **Nota:** Se non si dispone di eventuali espansioni è comunque possibile giocare in più di 4 giocatori anche con il solo set base; basterà mischiare ogni volta il mazzo degli scarti, anche se si rischia di rallentare notevolmente il gioco e di renderlo abbastanza ripetitivo.

Contenuto Lunch Money

1 Manuale delle istruzioni e 2 mazzi per un totale di 110 carte comprendenti nello specifico:

(Carte Attacco Base) 4 Elbow, 1 Hail Mary, 4 HeadButt, 4 Hook, 4 Jab, 4 Kick², 4 Kick⁴, 4 Pimp Slap, 4 Uppercut, 4 Roundhouse e 4 Spinning Backfist; (Carte Difesa) 8 Dodge, 10 Block, 8 First Aid, 4 Freedom e 4 Disarm; (Carte Arma) 1 Knife, 1 Chain, 1 Pipe e 1 Hammer; (Carte Speciali) 4 Big Combo, 1 Choke, 8 Grab, 1 Headlock, 4 Humiliation, 4 Poke in the Eye, 4 Powerplay, 4 Stomp e 1 Uppercut².

Contenuto Lunch Money: Sticks & Stones

1 Manuale delle istruzioni e 1 mazzo per un totale di 55 carte comprendenti nello specifico:

(Carte Attacco Base) 2 Beat Down, 2 Evil Eye, 2 Snipe, 2 Pins & Needles e 2 Plate Cleaner; (Carte Arma) 2 Chunk; (Carte Difesa) 3 Block, 2 Dodge, 2 Backlash, 2 Faster e 2 Hide; (Carte Speciali) 3 Grab, 3 2-Fer, 3 Abandonment, 1 Cooties, 2 Hippie, 4 Imaginary Friend, 2 Nuts, 3 Spank, 4 Tantrum, 2 Time Out, 3 Wedgy e 2 Weird.

Preparazione

Ciascun giocatore inizia la partita con 15 punti che costituiranno i suoi soldini per la merenda.

Puoi utilizzare qualsiasi cosa come segnalino; monete, tappi, mosche morte o qualsiasi cosa tu abbia a portata di mano. Raccomandiamo l’uso di monete per rendere il tutto più realistico (anche le solite “carta e penna” vanno comunque bene). Un giocatore quindi mischierà il mazzo delle carte. A ciascun giocatore verranno date 5 carte. Le carte rimanenti verranno messe a faccia in giù al centro del tavolo, in modo che siano facilmente raggiungibili da tutti i giocatori, andando a formare il *mazzo di gioco*.

Scopo del Gioco

Lo scopo di ogni giocatore è quello di togliere punti agli avversari (scartando i rispettivi segnalini in una apposita zona al centro del tavolo) e di proteggere i propri. Un giocatore che rimane senza punti viene considerato *privo di sensi* e quindi fuori dal gioco. Lo scopo finale del gioco è quello di restare l’ultimo giocatore *cosciente*, ovvero con punti a disposizione (ne basterà anche uno solo).

Sequenza di Gioco

La partita viene iniziata dal giocatore alla sinistra di chi ha dato le carte, e procede così in senso orario. Durante il proprio turno un giocatore potrà eseguire “una sola” fra le seguenti azioni:

1) *Giocare una carta* – il giocatore gioca una carta mettendola di fianco al *mazzo di gioco* e dichiara il bersaglio della sua azione; il mazzo che si verrà a formare sarà chiamato *mazzo degli scarti*.

Nota: In seguito verranno spiegate alcune carte speciali che permettono di giocare più di una carta nel proprio turno.

2) *Scartare carte* – il giocatore scarta un numero qualsiasi di carte fra quelle che tiene in mano, fino ad un massimo di 5, e ne pesca lo stesso numero.

3) *Passare* – il giocatore decide di non giocare il proprio turno e così si procede con il prossimo giocatore.

Gli altri giocatori potranno utilizzare carte fuori dal proprio turno solamente in alcuni casi:

1) *Difendersi* – il giocatore vittima dell’attacco può utilizzare tutte le carte difensive che ha a disposizione (alcuni attacchi speciali ne richiedono più di una) adatte a proteggerlo da questo determinato tipo di colpo (vedi descrizione carte). A sua volta potrà innescare un contrattacco tramite *Carte Speciali*, attaccando in questo modo il suo aggressore che potrà comunque difendersi e, se ne è in grado, contrattaccare.

2) *Curarsi* – un giocatore che è rimasto con 0 punti o meno potrà usare tante carte *First Aid* quante ne ha (vedi descrizione carta).

3) *Intervenire* – un giocatore qualsiasi può decidere di intervenire tramite la *Carta Speciale Humiliation* (vedi descrizione *Humiliation*).

4) *Poke in the Eye* – Questa *Carta Speciale* può essere giocata solamente nel proprio turno, ma può consentire ad un giocatore di attaccare fuori dal proprio turno (vedi descrizione *Poke in the Eye*). Questo tipo di attacco viene definito *attacco libero*, ovvero un attacco contro il quale non ci si può difendere.

5) *Hippie* – Questa *Carta Speciale* può essere giocata solamente nel proprio turno, ma consente agli altri giocatori di attaccare al di fuori del proprio turno (vedi descrizione *Hippie*).

Una volta che attacchi, difese e eventuali azioni speciali saranno conclusi, i giocatori che hanno utilizzato carte in questo turno (anche se non è il loro turno) pescheranno dal *mazzo di gioco* in modo da tornare ad avere 5 carte in mano. Il turno di questo giocatore si considera quindi finito e si può procedere col turno del prossimo giocatore. Una volta che anche l’ultimo giocatore (ovvero colui che ha dato le carte) avrà finito il proprio turno, si dichiarerà finito il primo *round* e si procederà con il secondo *round* e così via fino a che non resterà un solo giocatore ancora *cosciente*.

Tipologie di Carte

In *Lunch Money* e nelle relative espansioni esistono 4 tipologie di carte, divise in altrettanti colori per una maggiore facilità di comprensione e per velocizzare il più possibile il gioco. Eccone una breve descrizione:

1) *Carte Attacco Base (giallo)* – queste carte rappresentano il più semplice degli attacchi, ma non per questo il meno potente. Solitamente si usano da sole o come fase finale di una combo più complessa, ma anche come *attacco libero*. E' l'attacco dal quale ci si difende più facilmente.

2) *Carte Difesa (blue)* – queste carte servono per difendersi dalle varie tipologie di attacco, ma anche per curarsi e, in particolari casi, reagire con un contrattacco.

3) *Carte Arma (magenta)* – queste carte rappresentano varie tipologie di armi con le quali si può colpire l'avversario. La loro particolarità è che una volta utilizzate tornano comunque in mano al giocatore che le ha utilizzate. Alcune volte possono essere utilizzate come *attacco libero*.

4) *Carte Speciali (arancione)* – queste carte hanno effetti ed utilizzi particolari, come *combo* e contrattacchi vari.

Nota: i danni causati dagli attacchi sono rappresentati dal numero presente sulla carta.

Combattimento

Attacco: durante il proprio turno un giocatore potrà giocare diversi tipi di carte per colpire l'avversario e abbassare così i suoi punti. Queste carte includono *Carte Attacco Base*, *Carte Arma* e alcune *Carte Speciali*. A volte il giocatore potrà utilizzare una sequenza di carte, definita *combo* (Es. *Grab+Powerplay* e quindi una *Carta Attacco Base*), per provocare maggiori danni all'avversario. I danni causati dagli attacchi sono rappresentati dal numero sulla carta; nel caso di *combo* i numeri delle varie carte utilizzate vanno sommati!

Nota: un giocatore può decidere di utilizzare il proprio turno per curarsi. Per fare ciò gli basterà utilizzare tutte le carte *First Aid (Carta Difesa)* a sua disposizione. Così facendo, naturalmente, non potrà però attaccare nessun avversario.

Difesa: quando un giocatore viene attaccato potrà utilizzare, anche se non si tratta del proprio turno, tutte le *Carte Difesa* necessarie per difendersi dall'attacco. Alcune *Carte Speciali* consentono al difensore di contrattaccare e di trasformarsi quindi in attaccante. Ricorda che la carta *Humiliation (Carta Speciale)* può essere utilizzata come fosse una *Carta Difesa*.

Nota: ricorda che se il punteggio del giocatore che si difende, in seguito all'attacco, scende a 0 o meno, egli potrà usare tutte le carte *First Aid* a sua disposizione per tornare cosciente anche se non è il suo turno.

Commenti: le espressioni colorite sono una componente molto importante in *Lunch Money*, quindi non aver paura nel descrivere nei minimi dettagli gli insulti e le violenze che stai usando contro i tuoi avversari, e non essere sorpreso dalle geniali risposte che ti torneranno indietro; in fondo è solo un gioco!

Descrizione in Dettaglio delle Carte

Vediamo ora in dettaglio le varie carte che troveremo in *Lunch Money*, il loro utilizzo e la loro interazione con le altre carte.

CARTE ATTACCO BASE:

- *Beat Down, Elbow, Evil Eye, Hail Mary, Headbutt, Hook, Jab, Kick², Kick⁴, Pins & Needles, Pimp Slap, Plate Cleaner, Snipe, Uppercut.*

Ognuna di queste carte ha un numero che rappresenta i danni che subirebbe il bersaglio di tale attacco nel caso non si riuscisse a difendere.

Difese efficaci: *Block, Dodge, Humiliation* o *Backlash*.

- *Roundhouse, Spinning Backfist.*

Questi due attacchi hanno una caratteristica speciale: se l'attacco viene evitato tramite una carta *Dodge* (schivata), esso procede contro il prossimo giocatore (alla destra o alla sinistra del primo bersaglio; questo è a discrezione dell'attaccante) che dovrà difendersi dall'attacco o ne subirà il danno. Se anche il secondo giocatore evita il colpo con una carta *Dodge* l'attacco procederà nella stessa direzione contro il prossimo avversario. Se tutti gli avversari che si trovano fra il bersaglio originale e l'attaccante evitano il colpo con una carta *Dodge*, non accade nulla (l'attaccante non può colpirsi da solo) e quindi l'attacco è evitato. Se uno dei possibili bersagli utilizza una carta *Block* per difendersi, l'attacco verrà fermato e quindi non procederà contro nessun altro avversario.

Difese efficaci: *Block, Dodge, Humiliation* o *Backlash*.

CARTE ARMA:

- *Knife, Chain, Pipe, Hammer.*

Ognuna di queste carte ha un numero che rappresenta i danni che subirebbe il bersaglio di tale attacco nel caso non si riuscisse a difendere. Al contrario delle *Carte Attacco Base*, le *Carte Arma* dopo il loro utilizzo tornano in mano al giocatore che le ha giocate (almeno che il difensore non usi come difesa la carta *Disarm*).

Difese efficaci: *Block, Dodge, Disarm, Humiliation* o *Backlash*.

- *Chunk.*

Questa carta ha le stesse funzioni delle altre *Carte Arma*, con l'eccezione che si tratta di un'arma da lancio non ben precisata; il giocatore dovrà decidere la forma della sua arma. Mele, palle di neve e mattoni sono tutti buoni esempi. Dalla carta *Chunk* ci si può comunque difendere utilizzando le carte *Dodge* o *Humiliation*, ma non usando *Block*. Per disarmare un giocatore che sta usando la carta *Chunk* bisognerà, durante il proprio turno, afferrarlo tramite la carta *Grab* (*Carta Speciale*) e quindi disarmarlo tramite *Disarm*; in questo modo la carta *Chunk* verrà scartata.

Difese efficaci: *Dodge, Humiliation* o *Backlash*.

CARTE DIFESA:

- *Dodge.*

Un giocatore che viene attaccato può difendersi utilizzando questa carta per schivare il colpo. Questa difesa risulta efficace contro attacchi effettuati tramite *Carte Attacco Base* e *Carte Arma*, ma può risultare inefficace contro alcune *Carte Speciali* (vedi descrizioni *Carte Speciali*). Nel caso di *attacchi liberi* l'utilizzo di questa carta non è consentito.

Annullare l'effetto della difesa: *Humiliation*.

- *Block.*

Un giocatore che viene attaccato può difendersi utilizzando questa carta per bloccare il colpo. Questa difesa risulta efficace contro attacchi effettuati tramite *Carte Attacco Base* e *Carte Arma*, ma può risultare inefficace contro alcune *Carte Speciali* (vedi descrizioni *Carte Speciali*). Nel caso di *attacchi liberi* l'utilizzo di questa carta non è consentito. Mentre la carta *Dodge* è una semplice schivata, la carta *Block* permette di fermare il colpo e di poter quindi innescare un contrattacco tramite una carta *Grab* (vedi descrizione *Grab*).

Annullare l'effetto della difesa: *Humiliation*.

- *First Aid.*

Ogni carta *First Aid* permette, al giocatore che la utilizza, di recuperare 2 punti. L'unico che può beneficiare dei suoi effetti è il giocatore che la gioca. Un giocatore può giocare durante il proprio turno tante carte *First Aid* quante ne possiede, rinunciando quindi al suo attacco. Al di fuori del proprio turno un giocatore potrà giocare carte *First Aid* (sempre tante quante ne ha) soltanto se subisce un attacco che porta i suoi punti a 0 o meno. I valori negativi al di sotto dello zero vanno calcolati per via dell'utilizzo dei *First Aid*; ad esempio, se un giocatore viene colpito e va a -2 punti, dovrà utilizzare 2 carte *First Aid* per poter rimanere cosciente (andando a 2 punti), visto che utilizzando un solo *First Aid* andrebbe a 0 e rimarrebbe comunque privo di sensi e quindi escluso dal gioco.

Annullare l'effetto della difesa: *Humiliation.*

- *Freedom.*

Questa carta permette di liberarsi dalle seguenti carte: *Grab, Choke, Headlock, Time Out* e *Wedgy*.

Annullare l'effetto della difesa: *Humiliation.*

- *Disarm.*

Questa carta è utilizzabile contro un qualsiasi attacco effettuato con una *Carta Arma*. Oltre a non subire danni il giocatore disarmerà l'attaccante che dovrà così scartare la sua *Carta Arma*. L'unica eccezione riguarda la carta *Chunk* (vedi descrizione *Chunk*).

Annullare l'effetto della difesa: *Humiliation.*

- *Faster.*

Questa carta deve essere giocata insieme ad una carta *Dodge* o ad una carta *Block*, e consente al giocatore che la usa di ottenere un numero infinito di *Dodge* o di *Block* (a seconda della carta che ha usato insieme a *Faster*) per l'intera durata di quel turno. Questa carta è molto efficace contro *combo* e attacchi multipli come *Tantrum* e *Hippie* (vedi descrizione *Tantrum* e *Hippie*). **Nota:** I *Block* moltiplicati dalla carta *Faster* potranno essere usati dal difensore per effettuare tramite carte *Grab* tanti contrattacchi quanti sono i *Block* moltiplicati (e naturalmente le carte *Grab* in suo possesso). Attenzione! Questi *Block*, se non usati dal difensore, potranno essere utilizzati dall'attaccante come da regola (vedi descrizione *Grab*).

Annullare l'effetto della difesa: *Humiliation.*

- *Hide.*

La carta *Hide*, anche se fa parte delle *Carte Difesa*, viene giocata come fosse un'azione durante il proprio turno. Non appena la carta *Hide* viene utilizzata il giocatore dovrà descrivere il posto in cui si è nascosto. Di seguito vengono illustrati gli effetti della carta:

1) Il giocatore non potrà attaccare o essere attaccato fino al suo prossimo turno.

2) Il giocatore potrà utilizzare immediatamente tutte le carte *First Aid* che ha in mano.

3) Il giocatore potrà infine scartare tante carte quante ne ha in mano e quindi pescare dal *mazzo di gioco* in modo da avere di nuovo 5 carte in mano.

Annullare l'effetto della difesa: *Humiliation.*

- *Backlash.*

La carta *Backlash* viene utilizzata contro attacchi in cui viene usata una carta singola oppure una *combo*. Questa difesa permette di rigirare l'intero danno causato dalla/e carta/e dell'attaccante contro l'attaccante stesso. La carta *Backlash* dovrà essere utilizzata alla fine dell'attacco che si sta subendo; essa rigirerà l'intero danno contro l'attaccante, comprese *combo* e successivi *attacchi liberi* (se ce ne sono). Il giocatore che gioca la carta *Backlash* eviterà quindi il danno e dovrà descrivere in che modo l'attacco è stato rovesciato. L'unico modo per rigirare nuovamente l'attacco contro il bersaglio originale è l'utilizzo di una carta *Humiliation* o di una seconda carta *Backlash*. La carta *Backlash* non è efficace contro *Choke* o *Headlock*.

Nota: Nel caso la carta *Backlash* venga usata per rovesciare un attacco di una carta *2-Fer*, l'intero danno verrà rigirato all'attaccante anche se originalmente era suddiviso fra due giocatori (vedi descrizione *2-Fer*).

Annullare l'effetto della difesa: *Humiliation* o *Backlash*.

CARTE SPECIALI:

- *Big Combo.*

La *Big Combo* permette al giocatore di effettuare due meravigliose mosse (come ad esempio un calcio frontale seguito da una gomitata volante) annunciandole non appena si gioca la carta. Per difendersi da questo attacco sono necessarie 2 *Carte Difesa*. Se il difensore ha una sola *Carta Difesa* da poter giocare contro la *Big Combo* subirà metà del danno, ovvero 3 punti. **Nota:** se un giocatore per difendersi utilizza carte *Block* potrà innescare tramite carte *Grab* tanti contrattacchi quanti sono i *Block* utilizzati (vedi descrizione *Grab*) e, naturalmente, le carte *Grab* in suo possesso. Attenzione! Questi *Block*, se non usati dal difensore, potranno essere utilizzati dall'attaccante come da regola (vedi descrizione *Grab*).

Difese efficaci: (*Block + Block*), (*Dodge + Dodge*), (*Block + Dodge*), *Humiliation* o *Backlash*.

- *Grab.*

(*Grab*) oppure (*Block + Grab*)

La carta *Grab* permette al giocatore che la gioca di afferrare un avversario. La vittima potrà cercare di sfuggire alla presa tramite le carte *Humiliation*, *Freedom* o *Dodge* (ma non tramite la carta *Block*), altrimenti verrà considerato afferrato dall'attaccante che disporrà quindi di un *attacco libero* con una *Carta Attacco Base*, una *Carta Arma* oppure una fra le seguenti *Carte Speciali*: *Choke*, *Cooties*, *Headlock*, *Powerplay*, *Spank* o *Wedgy* (vedi descrizioni). Questo *attacco libero* deve essere effettuato immediatamente dopo l'utilizzo della carta *Grab* (e quindi nello stesso turno) altrimenti la presa non avrà utilità. La carta *Grab* può essere utilizzata da un giocatore sia durante il proprio turno che in seguito ad un attacco fermato con una carta *Block*. Una volta fermato l'attacco il giocatore che ha usato la carta *Block*, ovvero il difensore, avrà la precedenza sull'attaccante per l'utilizzo di una carta *Grab* (e del successivo *attacco libero*) per un immediato contrattacco. Se il difensore non dispone di tale carta (o preferisce non utilizzarla) toccherà all'attaccante la possibilità di utilizzare una carta *Grab* per sferrare un nuovo attacco. Se nessuno dei due giocatori utilizza una carta *Grab* il combattimento finisce qui. **Nota:** la carta *Block* deve essere in grado di fermare l'attacco che si intende contrattaccare con la carta *Grab*.

Difese efficaci: *Dodge*, *Freedom* o *Humiliation*.

- *Choke.*

(*Grab + Choke*) oppure (*Block + Grab + Choke*)

Una carta *Choke* può essere utilizzata solamente dopo una carta *Grab*. L'avversario può liberarsi subito da questa stretta tramite la carta *Humiliation* o la carta *Freedom*. Se la presa ha invece effetto la vittima subirà immediatamente 1 punto di danno e dovrà aspettare il proprio turno per potersi liberare. Questa volta per liberarsi dalla stretta potrà utilizzare le carte *Freedom*, *Stomp*, *Headbutt* e *Humiliation*. Finché la vittima non userà una di queste carte per liberarsi dalla presa continuerà a perdere 1 punto ogni volta che sarà il turno dell'attaccante (ovvero colui che lo sta stritolando) fino a che non avrà perso i sensi e sarà quindi eliminato dal gioco.

Mentre è sotto l'effetto della carta *Choke*, la vittima potrà eseguire una sola fra le seguenti azioni:

1) Utilizzare una delle carte sopra citate per sfuggire alla stretta.

2) Scartare tante carte quante ne ha e quindi pescare, nel tentativo di ottenere una carta che gli permetta di sfuggire alla presa.

3) Utilizzare *Carte Attacco Base* per attaccare un qualsiasi avversario, escluso colui che sta utilizzando la carta *Choke*, a metà del danno arrotondato per difetto.

Finché la carta *Choke* resta attiva sia l'attaccante che la vittima sono da considerarsi *indifesi* e quindi non potranno difendersi dagli attacchi degli altri giocatori effettuabili tramite *Carte Attacco Base* o *Carte Arma*. L'attaccante potrà decidere di lasciare la presa in qualsiasi istante, ad esempio per difendersi da un attacco di un avversario tramite una carta *Dodge* o *Block*.

Nota: La carta *Choke* può essere utilizzata anche in seguito ad un attacco fermato con una carta *Block* e contrattaccato con una carta *Grab* (vedi descrizione *Grab*). La carta *Choke* verrà posizionata davanti alla vittima di questa carta .

Difese efficaci (immediate): *Humiliation* o *Freedom*.

Difese efficaci (turno della vittima): *Freedom*, *Stomp*, *Headbutt* o *Humiliation*.

- *Headlock.*

(*Grab + Headlock*) oppure (*Block + Grab + Headlock*)

Una carta *Headlock* può essere utilizzata solamente dopo una carta *Grab*. L'avversario può liberarsi subito da questa stretta tramite le carte *Humiliation* o *Freedom*. Se non riesce a liberarsi subito potrà tentare nuovamente durante il proprio turno, questa volta tramite le carte *Stomp*, *Humiliation* o *Freedom*. Durante il proprio turno la vittima della *Headlock* potrà soltanto utilizzare una delle carte necessarie per liberarsi oppure scartare e pescare carte nel tentativo di ottenere una carta per sfuggire alla presa. Finchè la vittima non riuscirà a liberarsi sarà considerata *indifesa*, e quindi esposta agli attacchi degli avversari. Il giocatore che controlla la carta *Headlock* potrà usare durante i suoi prossimi turni tutte le carte *Jab*, *Uppercut* e *Stomp* che tiene in mano (ma solo queste) contro la sua vittima. Potrà difendersi da eventuali attacchi degli avversari (al contrario della carta *Choke*) visto che dispone di una mano libera. Inoltre potrà decidere di mollare la presa in qualsiasi momento. Finchè manterrà la *Headlock* sulla vittima potrà colpire soltanto questo giocatore. Gli altri giocatori invece potranno effettuare durante il loro turno attacchi sulla vittima tramite *Carte Attacco Base* e *Carte Arma*. **Nota:** La carta *Headlock* può essere utilizzata anche in seguito ad un attacco fermato con una carta *Block* e contrattaccato con una carta *Grab* (vedi descrizione *Grab*).

La carta *Headlock* verrà posizionata davanti alla vittima di questa carta .

Difese efficaci (immediate): *Humiliation* o *Freedom*.

Difese efficaci (turno della vittima): *Freedom*, *Stomp* o *Humiliation*.

- *Humiliation.*

Humiliation è decisamente la carta più potente del gioco! Può essere giocata in qualsiasi momento, in ogni situazione, su qualsiasi giocatore per interrompere la sua azione (sia di attacco che di difesa), per umiliare la vittima e rovinargli tutti i suoi piani. Una volta scartata la carta il giocatore dovrà descrivere gli insulti e le umiliazioni che elargirà alla sua vittima ferendolo talmente tanto nello spirito da renderlo *indifeso*; chi ha giocato la carta *Humiliation* potrà quindi effettuare un *attacco libero* con una *Carta Attacco Base* o una *Carta Arma* senza che la sua vittima si possa difendere. L'unico modo che ha la vittima per evitare questo attacco è usare un'altra carta *Humiliation* che rigirerà l'intera situazione a suo favore. Di seguito vengono mostrate le varie possibilità di interferenza della carta *Humiliation*:

1) *Contro un attacco* – appartiene *Abandonment*, *Time Out* e *Wedgy* (tutte e tre *Carte Speciali*), la carta *Humiliation* permette di difendersi contro tutte le altre carte del gioco quando si viene attaccati.

2) *Contro la difesa della propria vittima* – la carta *Humiliation* può essere usata anche per interferire contro la difesa della propria vittima che subirà così l'intero attacco oltre al conseguente *attacco libero* a vostra disposizione.

3) *Contro la difesa di un qualsiasi avversario* - la carta *Humiliation* può essere usata per interferire contro la difesa di un qualsiasi avversario, anche se non è la vittima di un vostro attacco, che subirà così l'intero danno oltre al conseguente *attacco libero* a vostra disposizione.

4) *Contro i First Aid di un avversario* – Se un giocatore sta usando il suo turno per curarsi potreste usare la carta *Humiliation* per interrompere le sue cure. Tutte le carte *First Aid* giocate saranno scartate senza che il giocatore possa curarsi. Se un giocatore sta usando i *First Aid* per tornare cosciente e quindi rimanere in gioco non sarà possibile usare la carta *Humiliation* contro di lui.

Nota: se una carta *Humiliation* viene giocata su un *Block*, romperà la difesa della vittima che subirà così il danno dell'attacco e il successivo *attacco libero* dato dalla carta. Se invece subito dopo il *Block* il difensore usa un *Grab* per tentare una *combo*, la carta *Humiliation* interverrà sul contrattacco (il *Grab*), e quindi l'unico effetto che subirà la vittima della carta *Humiliation* sarà l'*attacco libero* dato dalla carta . Se sono state giocate successive carte per una *combo* queste tornano in mano al giocatore che le ha utilizzate visto che la sua azione è stata interrotta prima (sul *Grab*).

Difese efficaci: *Humiliation*.

- *Poke in the Eye.*

Se questo attacco andrà a segno la vittima subirà 1 danno e inoltre rimarrà indifesa per 2 turni, intesi come il turno in cui è stata attaccata e quello successivo, nei quali subirà un *attacco libero* per ogni turno, il primo ad opera del giocatore che ha usato la carta *Poke in the Eye*, che potrà usare solo una *Carta Attacco Base*, e il successivo da parte del prossimo giocatore di turno, che potrà invece dare libero sfogo alla sua fantasia. Trattandosi di *attacchi liberi* la vittima non potrà difendersi. Se invece il secondo turno spettava alla vittima lo salterà automaticamente.

Difese efficaci: *Block, Dodge, Humiliation* o *Backlash*.

- *Powerplay.*

(*Grab + Powerplay*) oppure (*Block + Grab + Powerplay*)

Una carta *Powerplay* può essere utilizzata solamente dopo una carta *Grab*. L'avversario potrà cercare di liberarsi da questa presa tramite le carte *Humiliation* o *Backlash*. Se la vittima non si libera dalla presa subirà l'effetto di questa *Carta Speciale*. L'attaccante dovrà descrivere il tipo di maltrattamento che causerà alla vittima 3 danni e che la renderà *indifesa* ad una qualsiasi *Carta Attacco Base* dell'attaccante, che subirà senza potersi difendere. **Nota:** La carta *Powerplay* può essere utilizzata anche in seguito ad un attacco fermato con una carta *Block* e contrattacato con una carta *Grab* (vedi descrizione *Grab*).

Difese efficaci: *Humiliation* o *Backlash*.

- *Stomp.*

La vittima di una carta *Stomp* dovrà effettuare il suo prossimo attacco a metà del danno effettivo (arrotondato per difetto). Se nel suo prossimo turno si troverà ad eseguire un attacco multiplo (ad esempio *2-Fer, Tantrum* o *Big Combo*), si procederà dimezzando l'intero attacco (per difetto). Nel caso invece di *combo* che permettono un successivo *attacco libero*, ad essere dimezzato sarà solo e comunque il danno del primo attacco, ovvero quello della *Carta Speciale*, mentre l'*attacco libero* verrà conteggiato per intero.

Difese efficaci: *Block, Dodge, Humiliation* o *Backlash*.

- *Uppercut².*

Questo attacco è un montante talmente potente da far cadere sul suo sedere la vittima, rendendola così *indifesa* e quindi esposta ad un *attacco libero* dell'attaccante tramite una *Carta Attacco Base* che la vittima subirà senza potersi difendere.

Difese efficaci: *Block, Dodge, Humiliation* o *Backlash*.

- *2-Fer.*

Questa carta permette di effettuare 2 attacchi da 3 danni ciascuno. Questi attacchi, che saranno descritti dal giocatore, potranno essere utilizzati contro due giocatori diversi oppure uno singolo, a discrezione dell'attaccante. Per ciascun attacco deve comunque essere utilizzata una *Carta Difesa* (per un totale di 2 carte), e naturalmente deve essere adatta a controbattere la carta *2-Fer*. **Nota:** se un giocatore per difendersi utilizza carte *Block* potrà innescare tramite carte *Grab* tanti contrattacchi quanti sono i *Block* utilizzati (vedi descrizione *Grab*) e, naturalmente, le carte *Grab* in suo possesso. Attenzione! Questi *Block*, se non usati dal difensore, potranno essere utilizzati dall'attaccante come da regola (vedi descrizione *Grab*).

Difese efficaci: (*Block + Block*), (*Dodge + Dodge*), (*Block + Dodge*), *Humiliation* o *Backlash*.

- *Abandonment.*

Questa carta obbliga un avversario a scartare per intero le carte che ha in mano e a pescarne 5 nuove.

Questa carta non può essere giocata fuori dal proprio turno e non può essere contrastata da nessuna carta, nemmeno dalla potentissima *Humiliation*.

Difese efficaci: *Nessuna*.

- *Cooties.*

(*Grab + Cooties*) oppure (*Block + Grab + Cooties*)

Una carta *Cooties* può essere utilizzata inizialmente solo dopo aver usato una carta *Grab*. Questa carta trasmetterà alla vittima alcuni fastidiosissimi *Cooties* (letteralmente, “pidocchi”) che gli faranno perdere immediatamente 1 punto. Se la vittima non se ne libererà perderà 1 punto ogni volta che sarà il suo turno, e così via finché non sarà *privo di sensi* e quindi fuori dal gioco. L’unico metodo per liberarsi dai *Cooties* è tramite carte *Block* o *Grab*. Di seguito vengono illustrate le quattro possibilità di trasmissione dei *Cooties*:

1) La vittima dei *Cooties* effettuata una presa tramite una carta *Grab*. L’avversario subisce la presa e il successivo attacco (ad esempio *Grab + Powerplay*) senza difendersi, e gli vengono così trasmessi i *Cooties* e i loro effetti.

2) La vittima dei *Cooties* effettuata una presa tramite una carta *Grab*. L’avversario si difende dalla presa utilizzando una carta *Block*. I *Cooties* e i loro effetti vengono così trasmessi al giocatore che ha usato la carta *Block* per difendersi.

3) La vittima dei *Cooties* viene attaccata da un giocatore con una carta *Grab* (quindi una presa). La vittima dei *Cooties* non si difende e quindi subisce l’attacco (ad esempio *Grab + Powerplay*). I *Cooties* e i loro effetti vengono così trasmessi al giocatore che ha usato la carta *Grab* per attaccare.

4) La vittima dei *Cooties* viene attaccata da un giocatore con una carta *Grab* (quindi una presa). La vittima dei *Cooties* si difende con una carta *Block*. I *Cooties* e i loro effetti vengono così trasmessi al giocatore che ha usato la carta *Grab* per attaccare, mentre l’attacco è comunque fermato dalla carta *Block*.

Nota: una volta che la carta *Cooties* entra in gioco non potrà più essere distrutta, ma solamente evitata o trasmessa ad un altro giocatore tramite carte *Block* o *Grab*. La carta *Cooties* dovrà essere messa di fronte alla vittima dei “pidocchi”. Se la vittima dei *Cooties* *perde i sensi* (e quindi esce fuori dal gioco) senza che i “pidocchi” siano stati trasmessi a qualcun altro, la carta *Cooties* viene scartata.

Difese efficaci: *Nessuna* (vedi descrizione carta per maggiori dettagli).

- *Hippie.*

Chi gioca questa carta sceglie un giocatore che verrà proclamato “Hippie” e diventerà per quel turno il bersaglio di tutti i giocatori ancora *coscienti* che potranno quindi sferrare, se lo vogliono, un attacco tramite una *Carta Attacco Base* o tramite una *Carta Arma* a loro disposizione contro, per l’appunto, la vittima della carta *Hippie* che potrà comunque difendersi normalmente da questi attacchi tramite le *Carte Difesa* opportune a sua disposizione. La vittima della carta *Hippie*, così come tutti i giocatori, non potrà però pescare carte fino a che “tutti gli attacchi” non saranno finiti. Una volta che tutti i giocatori avranno colpito il giocatore “Hippie” tutti potranno pescare dal *mazzo di gioco* le carte necessarie per tornare ad averne 5.

Per contrastare la carta *Hippie* e tutti i suoi effetti il difensore dovrà giocare una carta *Humiliation* al momento dell’attacco tramite carta *Hippie*. **Nota:** la carta *Faster* giocata insieme ad una carta *Dodge* o *Block* potrebbe risultare un’ottima difesa contro la carta *Hippie* (vedi descrizione *Faster*). I *Block* moltiplicati potranno essere usati dal difensore prima e dagli attaccanti dopo per effettuare, tramite carte *Grab*, tanti contrattacchi quanti sono i *Block* moltiplicati e naturalmente le carte *Grab* in loro possesso (vedi descrizione *Grab*).

Difese efficaci: *Humiliation*.

- *Imaginary Friend.*

La carta *Imaginary Friend* estende il turno del giocatore che la utilizza consentendogli di colpire l’avversario tramite una *Carta Attacco Base* extra dopo che tutti gli attacchi, le difese e i contrattacchi sono stati risolti, ma prima che siano pescate le nuove carte. Contro questo attacco extra (ad opera “dell’amico immaginario”) la vittima potrà difendersi ma non potrà contrattaccare.

Difese efficaci: *Humiliation*.

- *Nuts.*

Questo attacco può essere evitato tramite le opportune *Carte Difesa*, dopo di che la carta *Nuts* tornerà in mano al giocatore che l’ha utilizzata come fosse una *Carta Arma*. A differenza delle *Carte Arma* questa carta non può però essere disarmata tramite la carta *Disarm*. Soltanto il giocatore che la utilizza potrà decidere se recuperarla dopo l’attacco o se scartarla.

Difese efficaci: *Block, Dodge, Humiliation* o *Backlash*.

- *Spank.*

(Grab + Spank) oppure (Block + Grab + Spank)

Una carta *Spank* può essere utilizzata solamente dopo una carta *Grab*. L'avversario potrà cercare di liberarsi da questa presa tramite le carte *Humiliation* o *Backlash*. Se la vittima non si libera dalla presa subirà l'effetto di questa *Carta Speciale*, ovvero un danno di 2 punti. **Nota:** La carta *Spank* può essere utilizzata anche in seguito ad un attacco fermato con una carta *Block* e contrattaccato con una carta *Grab* (vedi descrizione *Grab*).

Difese efficaci: *Humiliation* o *Backlash*.

- *Tantrum.*

La carta *Tantrum* permette di effettuare 5 attacchi da 1 danno ciascuno contro un singolo avversario; il giocatore potrà descrivere questo attacco nel momento in cui giocherà questa carta. Ognuno dei 5 attacchi causati dalla carta *Tantrum* deve essere difeso singolarmente se si utilizzano *Carte Difesa* come *Dodge* o *Block*, mentre una carta *Humiliation* o *Backlash* basta da sé per bloccare l'intero attacco della carta *Tantrum*. La carta *Faster* giocata insieme ad una carta *Dodge* o *Block* potrebbe risultare un'ottima difesa contro la carta *Tantrum* (vedi descrizione *Faster*). **Nota:** se un giocatore per difendersi utilizza carte *Block* (magari insieme ad una carta *Faster*) potrà innescare tramite carte *Grab* tanti contrattacchi quanti sono i *Block* utilizzati (vedi descrizione *Grab*) e naturalmente le carte *Grab* in suo possesso. Attenzione! Questi *Block*, se non usati dal difensore, potranno essere utilizzati dall'attaccante come da regola (vedi descrizione *Grab*).

Difese efficaci : *Block* o *Dodge* (sono necessarie 5 di queste carte); *Humiliation* o *Backlash*.

- *Time Out.*

Questa carta obbliga un avversario a restare fuori dal gioco per 2 *round* almeno che non si difenda immediatamente con una carta *Freedom*. Se il giocatore non si difenderà la carta *Time Out* verrà posizionata davanti a lui e quindi ne subirà gli effetti: in questo periodo la vittima non potrà scartare o pescare carte, non potrà giocare nessuna carta ma non potrà nemmeno essere attaccato. Finiti i 2 *round* il giocatore tornerà normalmente in gioco. Questa carta può essere utile per "congelare" un avversario in modo da potersi riorganizzare, ad esempio pescando nuove carte per preparare qualche combo oppure curandosi.

Difese efficaci: *Freedom* (solo se usata immediatamente).

- *Wedgy.*

(Grab + Wedgy) oppure (Block + Grab + Wedgy)

Una carta *Wedgy* può essere utilizzata solamente dopo una carta *Grab*. Se l'attacco avrà successo la carta *Wedgy* verrà posizionata davanti al giocatore. La vittima di questa carta subirà 1 danno immediato, ed inoltre avrà una penalità di -1 ai danni dei suoi prossimi attacchi fino a che non si libererà della carta *Wedgy* tramite una carta *Freedom*. **Nota:** per calcolare il danno degli attacchi effettuati da una vittima della carta *Wedgy* (ad esempio nel caso di *attacchi multipli*) sommate prima tutto il danno totale e poi sottraete da esso 1 punto.

Difese efficaci: *Freedom*.

- *Weird.*

Questa carta può essere utilizzata insieme ad una *Carta Attacco Base* o una *Carta Speciale* (ma non insieme ad una *Carta Arma*) per rendere l'attacco talmente "strano" da aumentare il suo danno di 2 punti. Il giocatore dovrà descrivere cosa ha fatto per causare un tale effetto. Se giocata in combinazione con una *combo* l'effetto "stranezza" sarà applicato solo ad uno degli attacchi che compongono la *combo*. Per difendersi da un attacco "strano" basterà difendersi dall'attacco che è stato giocato insieme alla carta *Weird*.

Difese efficaci: dipende dall'attacco effettuato (vedi descrizione *Weird*).

TABELLE RIASSUNTIVA DELLE CARTE

CARTE ATTACCO BASE

| CARTA ATTACCO BASE | DANNO | DIFESE EFFICACI | NOTE |
|--------------------|-------|-------------------------------------|---|
| Beat Down | 4 | Backlash, Block, Dodge, Humiliation | Causa il danno riportato sulla carta. |
| Elbow | 2 | Backlash, Block, Dodge, Humiliation | Causa il danno riportato sulla carta. |
| Evil Eye | 1 | Backlash, Block, Dodge, Humiliation | Causa il danno riportato sulla carta. |
| Hail Mary | 7 | Backlash, Block, Dodge, Humiliation | Causa il danno riportato sulla carta. |
| Headbutt | 3 | Backlash, Block, Dodge, Humiliation | Causa il danno riportato sulla carta. |
| Hook | 2 | Backlash, Block, Dodge, Humiliation | Causa il danno riportato sulla carta. |
| Jab | 1 | Backlash, Block, Dodge, Humiliation | Causa il danno riportato sulla carta. |
| Kick ² | 2 | Backlash, Block, Dodge, Humiliation | Causa il danno riportato sulla carta. |
| Kick ⁴ | 4 | Backlash, Block, Dodge, Humiliation | Causa il danno riportato sulla carta. |
| Pimp Slap | 2 | Backlash, Block, Dodge, Humiliation | Causa il danno riportato sulla carta. |
| Pins & Needles | 2 | Backlash, Block, Dodge, Humiliation | Causa il danno riportato sulla carta. |
| Plate Cleaner | 3 | Backlash, Block, Dodge, Humiliation | Causa il danno riportato sulla carta. |
| Snipe | 2 | Backlash, Block, Dodge, Humiliation | Causa il danno riportato sulla carta. |
| Uppercut | 3 | Backlash, Block, Dodge, Humiliation | Causa il danno riportato sulla carta. |
| Roundhouse | 4 | Backlash, Block, Dodge, Humiliation | Causa il danno riportato sulla carta. Se evitato con Dodge il colpo prosegue contro il prossimo avversario. |
| Spinning Backfist | 3 | Backlash, Block, Dodge, Humiliation | Causa il danno riportato sulla carta. Se evitato con Dodge il colpo prosegue contro il prossimo avversario. |

CARTE ARMA

| CARTA ARMA | DANNO | DIFESE EFFICACI | NOTE |
|-------------------|--------------|---|---|
| Chain | 3 | Backlash, Block, Dodge, Disarm, Humiliation | Causa il danno riportato sulla carta. Questa carta non va scartata almeno che l'avversario non utilizzi Disarm. |
| Hammer | 3 | Backlash, Block, Dodge, Disarm, Humiliation | Causa il danno riportato sulla carta. Questa carta non va scartata almeno che l'avversario non utilizzi Disarm. |
| Knife | 3 | Backlash, Block, Dodge, Disarm, Humiliation | Causa il danno riportato sulla carta. Questa carta non va scartata almeno che l'avversario non utilizzi Disarm. |
| Pipe | 3 | Backlash, Block, Dodge, Disarm, Humiliation | Causa il danno riportato sulla carta. Questa carta non va scartata almeno che l'avversario non utilizzi Disarm. |
| Chunk | 3 | Backlash, Dodge, Humiliation | Causa il danno riportato sulla carta. Questa carta non va scartata. Per essere disarmata il giocatore dovrà usare Grab+Disarm durante il proprio turno. |

CARTE DIFESA

| CARTA DIFESA | DANNO | ANNULLA EFFETTO DIFESA | NOTE |
|---------------------|--------------|-------------------------------|--|
| Backlash | Vedi Note | Backlash, Humiliation | Rigira il danno di un intero attacco contro l'attaccante ad eccezione delle carte Choke e Headlock. |
| Block | / | Humiliation | Permette di innescare un contrattacco tramite Grab. Se il difensore non contrattacca allora potrà farlo l'attaccante. |
| Disarm | / | Humiliation | Ferma e fa scartare Carte Arma ad eccezione del Chunk. Usata con Grab nel proprio turno ferma e fa scartare Chunk. |
| Dodge | / | Humiliation | Nessuna |
| Faster | / | Humiliation | Usata con Dodge o Block ne moltiplica il numero all'infinito per l'intera durata di quel turno. Il difensore può sfruttare tutte le carte Block moltiplicate per contrattaccare con carte Grab; se non lo fa allora la possibilità passerà all'attaccante. |
| First Aid | / | Humiliation | Ognuno di essi cura 2 punti. Usabile solo con se stessi, durante il proprio turno o quando si perdono i sensi, per l'intera quantità di cui si dispone. |
| Freedom | / | Humiliation | Nessuna |
| Hide | / | Humiliation | Il giocatore non può attaccare o essere attaccato fino al suo prossimo turno, può usare subito tutte le carte First Aid che ha, e infine scartare e quindi ripescare dal mazzo di gioco. |

CARTE SPECIALI

| CARTA SPECIALE | DANNO | DIFESE EFFICACI | NOTE |
|------------------|--|---|--|
| 2-Fer | Avversario singolo: 6 2 avversari diversi: 3 (ciascuno) | (Block + Block), (Dodge + Dodge), (Block + Dodge), Humiliation o Backlash | Permette 2 attacchi da 3 danni ciascuno contro un singolo avversario (6 danni) o contro due avversari (3 danni ciascuno); gli attacchi quali dovranno essere difesi singolarmente (Dodge/Block) oppure tramite Carte Speciali (Humiliation/Backlash). Il difensore può sfruttare tutte le carte Block utilizzate per contrattaccare con carte Grab; se non lo fa allora la possibilità passerà all'attaccante. |
| Abandonment | / | Nessuna | Usabile solo nel proprio turno, obbliga un avversario a scartare e ripescare tutte le sue carte. |
| Big Combo | 3+3 | (Block + Block), (Dodge + Dodge), (Block + Dodge), Humiliation o Backlash | Permette di effettuare 2 attacchi da 3 danni ciascuno contro un singolo avversario; gli attacchi dovranno essere difesi singolarmente (Dodge/Block) oppure tramite Carte Speciali (Humiliation/Backlash). Il difensore può sfruttare tutte le carte Block utilizzate per contrattaccare con carte Grab; se non lo fa allora la possibilità passerà all'attaccante. |
| Hippie | Vedi note | Humiliation | La vittima può essere immediatamente attaccata da tutti i giocatori coscienti tramite una Carte Attacco Base o una Carte Arma. La vittima potrà difendersi da questi attacchi. Tutti i giocatori pescheranno dal mazzo di gioco solamente alla fine di tutti questi attacchi. |
| Humiliation | Vedi note | Humiliation | Può essere usata sia nel proprio turno che al di fuori di esso. Può annullare la maggior parte degli attacchi, interferire con la difesa di qualsiasi giocatore o annullare tutte le carte First Aid usate da un giocatore in un turno, eccetto quelle usate per tornare cosciente. Permette comunque, una volta usata, un attacco libero tramite Carte Attacco Base o Carte Arma. |
| Imaginary Friend | Vedi note | Humiliation | Permette un attacco extra tramite una Carta Attacco Base alla fine del turno, dopo di che si potrà pescare. La vittima potrà difendersi dall'attacco ma non potrà contrattaccare. |
| Nuts | 3 | Block, Dodge, Humiliation o Backlash | Torna in mano al giocatore come fosse una Carta Arma. Non può essere disarmata. Solo chi la possiede potrà decidere se scartarla dopo un attacco. |
| Poke in the Eye | Immediato: 1 Secondario: Vedi note | Block, Dodge, Humiliation o Backlash | La vittima subisce 1 danno e 2 attacchi liberi nei prossimi 2 turni, il primo da parte dell'attaccante tramite una Carta Attacco Base, il secondo dal giocatore di turno tramite Carte Attacco Base o Carte Arma. Se la vittima era il giocatore di turno perderà il suo turno. |
| Stomp | 1 | Block, Dodge, Humiliation o Backlash | Dimezza il danno del prossimo attacco della vittima (arrotondato per difetto), comprese combo e attacchi multipli. Un secondo attacco di una Carta Speciale sarà calcolato normalmente. |
| Tantrum | 5 | Block o Dodge (5 di queste carte), Humiliation o Backlash | Permette di effettuare 5 attacchi da 1 danno ciascuno che dovranno essere difesi singolarmente (Dodge/Block) oppure tramite Carte Speciali (Humiliation/Backlash). Il difensore può sfruttare tutte le carte Block utilizzate per contrattaccare con carte Grab; se non lo fa allora la possibilità passerà all'attaccante. |
| Time Out | / | Immediate: Freedom Restanti 2 Round: Nessuna | La vittima non potrà scartare e pescare carte, giocare nessun tipo di carta e nemmeno essere attaccato per 2 round interi. |

| | | | |
|-----------------------|---|--------------------------------------|--|
| Uppercut ² | Immediato: 6 Secondario: Vedi note | Block, Dodge, Humiliation o Backlash | Oltre ai 6 danni la vittima subirà anche un attacco libero tramite una Carta Attacco Base. |
| Weird | Vedi note | Dipende dal tipo di attacco portato | Dà un +2 al danno di un attacco portato tramite una Carta Attacco Base o una Carta Speciale. |

CARTE SPECIALI (Grab e carte dipendenti)

| | | | |
|-----------|---|---|---|
| Grab | Vedi note | Dodge, Freedom o Humiliation | Permette un attacco libero tramite una Carta Attacco Base o una Carta Arma. Permette di innescare combo tramite Carte Speciali che necessitano del Grab. Il Grab può essere usato anche in seguito all'utilizzo di un Block. |
| Choke | Immediato: 1 Ogni turno dell'attaccante: 1 | Immediato: Humiliation o Freedom Turno della vittima: Freedom, Stomp, Headbutt o Humiliation | Utilizzabile solamente dopo una carta Grab. Causa 1 danno immediato più 1 danno ogni turno dell'attaccante. La vittima può solamente usare una carta necessaria per sfuggire alla presa, scartare e pescare carte, o utilizzare Carte Attacco Base contro gli altri avversari a metà del danno (arrotondato per difetto). La vittima e l'attaccante saranno considerati indifesi; gli avversari potranno attaccarli solo tramite Carte Attacco Base o Carte Arma. L'attaccante potrà lasciare la presa in qualsiasi istante per difendersi. |
| Cooties | Immediato: 1 Ogni turno del giocatore: 1 | Vedi note | Utilizzabile solamente dopo una carta Grab. Questa carta non può essere distrutta ma solo trasmessa. Si trasmette ad un altro giocatore difendendosi con Block, attaccando con Grab, attaccando un giocatore che si difende con Block o venendo attaccati con Grab. |
| Headlock | Vedi note | Immediato: Humiliation o Freedom Turno della vittima: Freedom, Stomp o Humiliation | Utilizzabile solamente dopo una carta Grab. La vittima potrà solamente usare una carta per sfuggire alla presa o scartare e pescare carte. L'attaccante può difendersi mantenendo la presa e potrà decidere di lasciare la vittima in qualsiasi istante; finchè mantiene la presa potrà attaccare solo la vittima. Nei suoi prossimi turni l'attaccante potrà colpire la vittima solamente con Jab, Uppercut e Stomp; potrà però usarne quanti ne possiede. La vittima sarà considerata indifesa; gli avversari potranno attaccarla solo tramite Carte Attacco Base o Carte Arma. |
| Powerplay | Immediato: 3 Secondario: Vedi note | Humiliation o Backlash | Utilizzabile solamente dopo una carta Grab. Infligge 3 danni e un successivo attacco libero tramite una Carta Attacco Base. |
| Spank | 2 | Humiliation o Backlash | Utilizzabile solamente dopo una carta Grab. Infligge 2 danni all'avversario. |
| Wedgy | 1 | Freedom | Utilizzabile solamente dopo una carta Grab. La vittima subisce 1 danno immediato e avrà una penalità di -1 al danno dei suoi prossimi attacchi finchè non si libererà della carta Wedgy tramite una carta Freedom. |

Terminologia

Annullare l'effetto della difesa: questa dicitura sta ad indicare quelle carte che permettono di annullare la difesa di un avversario.

Attaccante: questa dicitura sta ad indicare un giocatore che attacca un altro giocatore.

Attacchi multipli: questa dicitura sta ad indicare quegli attacchi portati tramite *Carte Speciali* che permettono di colpire l'avversario più volte.

Attacco libero: questa dicitura sta ad indicare attacchi concessi ad uno o più giocatori contro cui il difensore non potrà difendersi. Questi attacchi bonus sono concessi solitamente da *Carte Speciali*.

Carta Arma: questa dicitura sta ad indicare una determinata tipologia di carte, per la precisione armi.

Carta Attacco Base: questa dicitura sta ad indicare una determinata tipologia di carte, per la precisione attacchi semplici non armati.

Carta Difesa: questa dicitura sta ad indicare una determinata tipologia di carte, per la precisione difese.

Carta Speciale: questa dicitura sta ad indicare una determinata tipologia di carte, per la precisione *combo*, attacchi multipli e altro ancora.

Carte in mano: questa dicitura sta ad indicare le carte che il giocatore tiene in mano, che non potranno mai essere più di 5.

Combo: questa dicitura sta ad indicare una combinazione speciale di carte che permettono all'attaccante di causare un maggior numero di danni alla vittima. Solitamente una combo inizia con una *Carta Speciale*.

Contrattacco: questa dicitura sta ad indicare un attacco che può essere portato dal difensore in risposta ad un precedente attacco portato dall'attaccante. Solitamente un contrattacco inizia con un *Block* unito ad un *Grab*.

Curarsi: questa dicitura sta ad indicare un giocatore che decide di usare le carte *First Aid* a sua disposizione per recuperare punti.

Danni: questa dicitura sta ad indicare i punti tolti da un attacco.

Difensore: questa dicitura sta ad indicare un giocatore che si difende dall'attacco di un altro giocatore.

Difese efficaci: questa dicitura sta ad indicare quelle carte che permettono di annullare l'attacco (e a volte a controbatterlo) di un avversario.

Giocatore indifeso: questa dicitura sta ad indicare un giocatore che non può utilizzare *Carte Difesa* o altro per difendersi da uno o più attacchi degli avversari.

Giocatore privo di sensi: questa dicitura sta ad indicare un giocatore i cui punti sono scesi a 0 o meno, ed è quindi considerato fuori dal gioco.

Interferire: questa dicitura sta ad indicare la possibilità che ha un giocatore di intervenire in un'azione qualsiasi durante o fuori dal suo turno.

Mazzo di gioco: questa dicitura sta ad indicare il mazzo di carte posizionato al centro del tavolo da cui i giocatori pescheranno le loro carte.

Mazzo degli scarti: questa dicitura sta ad indicare il mazzo di carte posizionato al centro del tavolo (vicino al *mazzo di gioco*) in cui i giocatori scartano le carte utilizzate o perse.

Pescare: questa dicitura sta ad indicare quando un giocatore prende carte dal *mazzo di gioco*.

Punti: questa dicitura sta ad indicare appunto i punti a disposizione dei giocatori (15 inizialmente) che verranno scalati dai vari attacchi. Chi arriva ad avere 0 punti o meno viene considerato fuori dal gioco.

Arrotondamento per difetto: questa dicitura sta ad indicare appunto un arrotondamento di un punteggio per difetto, ovvero in diminuzione.

Round: questa dicitura sta ad indicare un giro intero dei turni di tutti i giocatori.

Scartare: questa dicitura sta ad indicare quando un giocatore scarta delle carte nel *mazzo degli scarti*.

Turno: questa dicitura sta ad indicare l'azione di un giocatore (attacco, cura o scarto e pesca di carte), le difese degli avversari ai suoi possibili attacchi e i vari contrattacchi.

Vittima: questa dicitura sta ad indicare il giocatore colpito da un qualsiasi tipo di attacco o *Carta Speciale*.

CREDITS

Game Concept & Design:

Charles Wioldman

Rules Text:

Charles Wioldman, John Nephew, & Michelle Nephew.

Photography:

Andrew Yates and his daughter Anna. All photos were culled from the Yates family album. Yes, they are all the same little girl, Anna.

Editing, Development, & Coordination:

John Nephew & Michelle Nephew

Playtesting:

(*Lunch Money*) 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.

(*Lunch Money: Stick & Stones*) Jared Brynildson, Tamara L. Cook, Chris Corbett, Will Hindmarch, John Nephew, Michelle Nephew, Norm Nondorf, Sigmund Nordlien, Gaea N. Reid, Joel Schlueter, Jon Sederqvist, Petter Stolba, Kevin M. Weiland, Chris Wood, Darrel F. Wyatt, Sara Young

Special Thanks:

(*Lunch Money*) Derek Percy, the good folks at Carta Mundi and UPL.

(*Lunch Money: Stick & Stones*) Anna Yates, Karen Yates, and the good folks at Carta Mundi.

Italian Traduction

Kessenchu (kessenchu@hotmail.com)

Luch Money

©1996, 2003 Trident, Inc. All rights reserved. Lunch Money is a trademark of Trident, Inc. 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.

Lunch Money: Stick & Stones

©2004 Trident, Inc., d/b/a Atlas Games. All rights reserved. Lunch Money, Beer Money, and Stick & Stones are trademark 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.



885 Piece Butler Route
St. Paul, MN 55104
www.atlas-games.com