

Lunch Money - Die Regeln

Lunch Money ist ein Spiel für zwei oder mehr Personen. Die beiden Kartendecks in dieser Schachtel sind ausreichend für mindestens vier Leute. Möchte man mit noch mehr Personen spielen, kann man sich einfach noch ein weiteres Spiel dazu kaufen oder, noch einfacher, den Ablagestapel neu mischen und als neuen Ziehstapel benutzen, wenn der erste Ziehstapel aufgebraucht ist.

Spielbeginn

Jeder Spieler beginnt immer mit fünfzehn Countern. Als Counter kann man verwenden, was gerade so da ist, Münzen, Kronkorken von Bierflaschen, tote Fliegen usw., Pfennigstücke oder Chips aus anderen Spielen sind wohl am praktischsten. Außerdem erhält jeder noch 5 Karten, und die restlichen Karten werden verdeckt in die Mitte gelegt als Ziehstapel.

Spielziel

Ziel des Spiels ist es, durch Kartenspiel die Mitspieler um ihre Counter zu erleichtern (die wandern dann auf einen großen Haufen von verlorenen Countern in der Tischmitte) und seine eigenen möglichst gut zu verteidigen. Wer keine Counter mehr hat, ist „bewußtlos“ und scheidet aus dem Spiel aus. Ziel ist es also, der/die letzte Spieler/in mit Countern zu sein, also sozusagen als einzige Person noch „bei vollem Bewußtsein“ und somit noch im Spiel zu sein.

Das Spiel

Das Spiel läuft ab im Uhrzeigersinn, der Spieler links vom Kartengeber beginnt. Dieser Spieler kann nun eine **Aktion** ausführen, d. h. eine Karte **spielen**, indem er sie auf den Ablagestapel legt und das Ziel nennt, oder eine beliebige Anzahl Karten **abwerfen** und seine Hand wieder auf fünf Karten auffüllen, oder schlicht und einfach **passen**. Nachdem die Aktion abgewickelt wurde (also nachdem die anderen Spieler Gelegenheit hatten, mit ihren Karten darauf zu reagieren - z. B. sich gegen einen Angriff zu verteidigen oder mit einer Spezialkarte sonstwie ins Geschehen einzugreifen) nehmen alle Spieler so viele neue Karten auf wie nötig, um ihre Hand auf fünf aufzufüllen. Damit ist der Zug des Spielers beendet. Wenn jeder einmal an der Reihe war, ist eine Runde beendet.

Angreifen: der Zug eines Spielers besteht normalerweise darin, eine Karte zu spielen um jemanden anzugreifen. Das geschieht mit Hilfe der Basic Attack Karten, Waffenkarten und bestimmten Sonderkarten. Manchmal kann man auch eine ganze Serie spielen, z. B. GRAB, POWERPLAY und BASIC ATTACK. Der Gegner hat möglicherweise Karten, um den Erfolg des Angriffs zu verhindern oder um eine Serie zu stoppen. Man kann während seines Zuges aber auch FIRST AID Verteidigungskarten spielen. Ist ein Angriff erfolgreich, so muß der Angreifer dafür sorgen, die Counter des Opfers in den Pool zu legen.

Verteidigung gegen Angriffe: wer angegriffen wird, kann dagegen eine Verteidigungskarte spielen, sofern er hat. Dabei ist zu beachten, daß auch die HUMILIATION Spezialkarte eine wirkungsvolle Verteidigung darstellt.

Die Tischgespräche. Deftiges Wortgeplänkel ist ein nicht unwichtiger Bestandteil von Lunch Money, also ran an die Buletten. Begleitet Eure Aktionen mit saftigen Kommentaren und wundert Euch nicht, wenn die anderen mit kräftigen (Wort)Hieben zurückschlagen. Und nicht vergessen: dies ist nur ein Spiel und soll Spaß machen!

Kartentypen

Es gibt nur vier Kartentypen, jeweils in spezifischer Farbgestaltung, so kann man sie leicht auseinanderhalten - behauptet jedenfalls die Originalregel und schön wär's zumindest. Basic Attack - gelblich, Verteidigung - bläulich, Waffen - bräunlich, Spezialkarten - leider genauso bräunlich.

Egal, trotzdem kann man die beiden letztgenannten Typen leicht unterscheiden, wie wir noch sehen werden.

Basic Attack Karten

- **ELBOW, HAIL MARY, HEADBUTT, HOOK, JAB, KICK, PIMPSLAP, UPPERCUT**

Alle diese Karten tragen eine Zahl. Das ist die Anzahl Counter, die man dem Opfer wegnimmt, falls der Angriff nicht pariert wird. Gegen diese Karten kann man DODGE und BLOCK spielen.

- **ROUNDHOUSE, SPINNING FIST**

Diese Basic Attack Karten haben noch eine Besonderheit: falls sie durch DODGE pariert werden, wird der Angriff auf den linken oder rechten Nachbarn (nach Wahl des Angreifers) des ursprünglichen Zieles umgeleitet. Jetzt muß dieser sich verteidigen bzw. den Schaden hinnehmen, falls er sich nicht verteidigen kann. Falls auch dieser zweite Spieler mit DODGE pariert, geht der Angriff wieder weiter gegen dessen Nachbarn, und zwar in derselben Richtung wie zuvor. Falls sogar alle Spieler zwischen dem ursprünglichen Ziel und dem Angreifer mit DODGE parieren, verpufft die Karte wirkungslos (mit anderen Worten: der Angreifer kann sich nicht selber angreifen). Werden diese Karten mit BLOCK pariert, geht der Angriff nicht weiter.

Verteidigungskarten

- **DODGE, BLOCK**

Wer angegriffen wird, kann sich ganz einfach mit einer dieser Karten zur Wehr setzen. Man spielt sie aus und verliert dann keine Counter. Sonderregeln hierzu hinsichtlich der Bedeutung im Zusammenhang mit bestimmten anderen Karten s. Basic Attack Karten und Sonderkarten. Manchmal kann es verboten sein, eine Verteidigungskarte zu spielen, nämlich im Falle von „freien Angriffen“.

- **FIRST AID**

Jede FIRST AID Karte ist zwei Counter wert. Wer solch eine Karte spielt, erhält sofort zwei Counter aus dem Pool zurück in seinen Vorrat. Wenn man an der Reihe ist, kann man so viele dieser Karten spielen, wie man will bzw. wie man auf der Hand hat. Zur Verteidigung gegen einen Angriff kann man FIRST AID nur dann spielen, wenn die Counteranzahl durch den Angriff auf Null oder (theoretisch) noch weniger reduziert würde.

- **FREEDOM**

Diese Karte setzt GRAB, HEADLOCK und CHOKE außer Kraft.

- **DISARM**

Diese Karte kommt zum Einsatz gegen Waffenkarten. Man verliert dann keine Counter, und die Waffenkarte wird wirkungslos abgelegt.

Waffenkarten

- **KNIFE, CHAIN, PIPE, HAMMER**

Alle diese Karten tragen eine Zahl. Das ist die Anzahl Counter, die das Opfer verliert, falls der Angriff nicht pariert wird. Anders als Basic Attack Karten nimmt man Waffenkarten nach dem Einsatz wieder auf die Hand, es sei denn sie wurden durch DISARM abgewehrt. Gegen diese Karten kann man sich mit DODGE, BLOCK und DISARM verteidigen.

Sonderkarten

- **BIG COMBO**

Der Spieler dieser Karte kann sich zwei beliebige Angriffe ausdenken und sie nennen, wenn er die Karte ausspielt, z. B. einen Frontaltritt, gefolgt von einem Ellbogenstoß aus der Drehung. Die Abwehr solch eines Angriffs erfordert zwei Verteidigungskarten. Hat das Opfer nur eine Verteidigungskarte gegen den BIG COMBO, kommt sozusagen der halbe Angriff durch und das Opfer der Attacke verliert nur halb so viele Counter wie angegeben.

- **CHOKE**

(Grab + Choke) oder (Block + Grab + Choke)

Eine CHOKE Karte kann nur direkt im Anschluß an eine GRAB Karte gespielt werden und erleichtert das Opfer sofort um einen Counter. Vorausgesetzt, die GRAB Karte wurde nicht pariert, ist die einzige unmittelbare Abwehr gegen CHOKE eine Karte HUMILIATION oder FREEDOM.

Einen CHOKE kann man brechen, wenn man als Opfer selber an der Reihe ist und zwar mit folgenden Karten: FREEDOM, STOMP, HEADBUTT, HUMILIATION. Solange das Opfer nicht eine dieser Karten spielt, verliert es in jeder Runde einen Counter, wenn der Angreifer an der Reihe ist, und zwar solange bis es bewußtlos ist. Im eigenen Zug kann das Opfer eine der genannten Karten spielen und so dem CHOKE entkommen, Karten abwerfen um so hoffentlich eine passende Karte zu bekommen, oder Basic Attack Karten gegen andere Spieler, nicht aber gegen den Angreifer, spielen, mit nur halbem Schadenswert (abgerundet).

Während der Dauer des CHOKE sind sowohl der Angreifer als auch das Opfer wehrlos und können sich nicht gegen Angriffe anderer Spieler verteidigen. Der Angreifer kann aber jederzeit den CHOKE beenden, z. B. um sich mit BLOCK oder DODGE gegen einen Angriff zu wehren.

- **GRAB**

(Grab) oder (Block + Grab)

Eine GRAB Karte wird normalerweise zusammen mit anderen Karten gespielt. Ein erfolgreicher GRAB gestattet dem Spieler eine Basic Attack oder Weapon Karte zu spielen, die nicht mit BLOCK oder DODGE pariert werden können. Durch GRAB kann man außerdem folgende Spezialkarten aktivieren: CHOKE, HEADLOCK und POWERPLAY (näheres dazu s. jeweilige Beschreibung).

Ein GRAB kann als erste Karte einer Aktion gespielt werden und kann dann durch DODGE oder FREEDOM gekontert werden, aber nicht durch BLOCK.

GRAB kann außerdem direkt nach einem BLOCK gespielt werden. Hat der Verteidiger BLOCK gespielt, hat er das Vorrecht, ein GRAB nachzulegen (und noch eine weitere Karte, s.o.). Hat er aber BLOCK gespielt und hat keine GRAB Karte, so darf dann der Angreifer ein GRAB spielen und einen „freien“ Folgeangriff.

- **HEADLOCK**

(Grab + Headlock) oder (Block + Grab + Headlock)

Eine HEADLOCK Karte kann nur im Anschluß an eine GRAB Karte gespielt werden (falls die GRAB Karte nicht abgewehrt werden konnte, ist die einzige Verteidigung gegen ein HEADLOCK entweder HUMILIATION oder FREEDOM).

Ein HEADLOCK macht das Opfer völlig wehrlos und gestattet dem Angreifer, in jeder Runde gegen das Opfer so viele „freie“ JAB, UPPERCUT und STOMP Karten zu spielen, wie er kann, d. h. wie er auf der Hand hat.

Solange der HEADLOCK andauert, bleibt das Opfer wehrlos und kann sich nicht gegen Angriffe auch der anderen Spieler verteidigen. Wenn das Opfer an der Reihe ist, kann es durch FREEDOM, HUMILIATION oder STOMP den HEADLOCK durchbrechen. In seinem Zug kann das Opfer also nur diese Karten spielen oder Karten abwerfen und neue ziehen in der Hoffnung, eine dieser Karten zu bekommen.

Der Angreifer kann den HEADLOCK jederzeit beenden, so kann er z. B. den HEADLOCK spielen, entsprechende Angriffskarten spielen und noch im selben Zug den HEADLOCK beenden. Während der gesamten Dauer eines HEADLOCK kann der Angreifer andere Spieler nicht angreifen, sondern nur das Opfer seines HEADLOCK.

- **HUMILIATION**

Diese Karte kann jederzeit und zu jedem Zeitpunkt gegen jeden beliebigen Spieler gespielt werden, der gerade eine Aktion ausführt, egal ob offensiv oder defensiv. Hierdurch wird er gedemütigt und seine besten Pläne werden ruiniert.

Wer diese Karte hat, kann eine Aktion unterbrechen, auch wenn er nicht an der Reihe ist (nachdem sein Opfer Karte/n gespielt hat), und einen Ablauf von Ereignissen schildern, welche das Opfer zutiefst demütigen, aber nicht körperlich verletzen. Solcherart gedemütigt, ist das Opfer wehrlos gegen einen folgenden „freien“ Angriff mit einer Basic Attack oder Waffen Karte durch den Spieler, der die HUMILIATION gespielt hat. Die einzige Möglichkeit, sich gegen HUMILIATION zur Wehr zu setzen, ist es, ebenfalls eine HUMILIATION zu spielen.

- **POKE IN THE EYE**

Wenn dieser Angriff erfolgreich ist, er kann mit DODGE oder BLOCK pariert werden, verliert das Opfer einen Counter und ist zwei Spielzüge lang in dieser Runde völlig wehrlos. Damit ist einmal der Zug gemeint, in dem diese Karte gespielt wurde, und der Zug des darauf folgenden Spielers. Ist dies das Opfer selbst, so muß es einfach aussetzen. Das Opfer kann weder angreifen noch sich verteidigen. Der Spieler, der POKE IN THE EYE gespielt hat, hat den ersten „Freischlag“, aber nur mit einer Basic Attack Karte (das gilt dann auch für den nächsten Spieler).

- **POWERPLAY**

(Grab + Powerplay) oder (Block + Grab + Powerplay)

Ein Powerplay kann nur als Folge von GRAB gespielt werden. Falls GRAB nicht abgewehrt wurde, ist HUMILIATION die einzige Möglichkeit, sich gegen POWERPLAY zu wehren. Wer POWERPLAY spielt, sollte beschreiben wie er dem Opfer zusetzt, welches 3 Counter verliert und außerdem offen für einen „freien“ Angriff durch den POWERPLAY Spieler ist, mit einem Basic Attack.

- **STOMP**

Das Opfer dieses Angriffs muß seinen nächsten Angriff mit nur halbem Schaden machen (abgerundet), egal welcher Art dieser Angriff ist. Ein STOMP kann mit DODGE oder BLOCK abgewehrt werden.

- **UPPERCUT²**

Dieser Angriff mit einem UPPERCUT ist so schlagkräftig, daß das Opfer glatt von den Füßen gerissen wird und auf dem Rücken landet, wodurch es offen wird für einen „freien“ Angriff mit Basic Attack. Der UPPERCUT kann mit DODGE und BLOCK abgewehrt werden.

Eine Übersetzung der Ausdrücke ist vielleicht hilfreich, um sich die Karten besser einzuprägen:

Elbow - Ellbogenstoß	Hook - Haken
Jab -kurze Gerade	Uppercut - Kinnhaken
Headbutt -Kopfstoß	Headlock - Schwitzkasten
Grab - Greifen, Grapschen	Choke - Würgegriff
Stomp - Tritt, Stampfen	Powerplay - Powerplay
Roundhouse - Rundumschlag	Pimpslap - Ohrfeige
Spinning Backfist - Runds Schlag mit Faust rücken	
Big Combo - Kombinationsangriff	Kick - Tritt
Poke in the Eye - Fingerstoß auf's Auge	
Humiliation - Demütigung, Erniedrigung	
Knife - Messer	Chain -Kette
Pipe - (Eisen-, Stahl) Rohr	Hammer - Hammer
Block - Abblocken	Dodge - Ausweichen
Freedom - Freiheit	First Aid - Erste Hilfe

Viele dieser Begriffe stammen aus der Box- bzw. Ringersprache und sind möglicherweise nicht ganz korrekt wiedergegeben - für Hail Mary konnte keine Entsprechung gefunden werden.

Lunch Money -Überblick Karten und ihre Bedeutung

© Übersetzung Ferdinand Köther

AUFSPIEL		
<i>Angriff</i>	<i>Verteidigung *</i>	<i>Effekt / Besonderheit</i>
<u>Basic Attack</u> ELBOW - HAIL MARY - HEADBUTT - HOOK - JAB - KICK - PIMP SLAP -UPPERCUT	BLOCK (+ GRAB) (+) DODGE	Schaden laut Angabe
<u>Basic Attack</u> ROUNDHOUSE- SPINNING BACKFIST	BLOCK (+ GRAB) (+) DODGE	DODGE - Attacke geht weiter gegen nächsten Spieler Schaden laut Angabe
<u>Waffen</u> KNIFE - CHAIN - PIPE - HAMMER	BLOCK (+ GRAB) (+) DODGE DISARM	Waffenkarten zurück auf Hand Schaden laut Angabe
BIG COMBO <u>Attack</u>	BLOCK (+ GRAB) (+) DODGE	erfordert zwei Verteidigungskarten, Schaden laut Angabe bzw. ½ Schaden bei einer VK
POKE IN THE EYE <u>Attack</u>	BLOCK (+ GRAB) (+) DODGE	Opfer verliert 1 Counter - ist zwei Züge lang „KO“. A hat ersten „freien“ Angriff (nur <u>Basic Attack</u>).
STOMP <u>Attack</u>	BLOCK (+ GRAB) (+) DODGE	Opfer muß nächsten Angriff mit halber Stärke machen
UPPERCUT ² <u>Attack</u>	BLOCK (+ GRAB) (+) DODGE	Opfer offen für einen „freien“ <u>Basic Attack</u> .
FIRST AID		gewinnt 2 Counter zurück. * zur <i>Verteidigung</i> nur, falls sonst Counter ♣ Null
GRAB (+)	DODGE FREEDOM	gestattet „freien“ <u>Basic Attack</u> oder <u>Waffe</u>
Falls V BLOCK nicht mit GRAB folgt, kann A GRAB spielen + einen „freien“ Angriff.		

„freier“ Angriff - Verteidigung nicht möglich

GRAB	<i>Direkte Verteidigung</i>	<i>Aktive Verteidigung</i>	<i>Effekt / Besonderheit</i>
+ CHOKE Dauerangriff	FREEDOM HUMILIATION	FREEDOM HUMILIATION STOMP HEADBUTT	Opfer verliert 1 Counter pro Runde. Opfer kann andere mit <u>Basic Attack</u> (1/2 Schaden) angreifen. A und V wehrlos gegen andere, A kann jederzeit loslassen.
+ HEADLOCK Dauerangriff	FREEDOM HUMILIATION	FREEDOM HUMILIATION STOMP	Opfer hilflos - offen für „freie“ JAB, UPPERCUT, STOMP durch A. A kann jederzeit loslassen, kann nicht andere angreifen.
+ POWERPLAY	HUMILIATION		Opfer verliert 3 Counter, offen für einen „freien“ <u>Basic Attack</u>
* HUMILIATION	HUMILIATION		kann <i>jederzeit</i> gespielt werden <i>nach</i> Kartenablage des Opfers - Opfer offen für eine „freie“ <u>Basic Attack</u> oder <u>Waffe</u>