

Grass

“Grass” è un gioco di carte per 2 – 6 giocatori.

Il gioco prevede una strategia non soltanto tesa all’acquisizione di punti personali, ma anche al blocco del gioco dei vostri avversari; questo può portare a giocare fino a sette od otto mani prima di determinare il vincitore. E come per l’“erba” vera, è facile da imparare.

Di seguito riportiamo sia il regolamento che una guida di gioco per “Grass”.

Nella confezione vi sono 27 carte divise in 7 tipologie diverse facili da riconoscere grazie ad una codifica in 7 diversi colori.

Dopo aver mischiato le carte, il mazziere procede alla distribuzione di 6 carte per ogni giocatore. Il giocatore alla sinistra del mazziere sarà il primo, quindi si procederà in senso orario. Il giocatore di mano inizia pescando 1 carta dal mazzo e quindi giocandone una delle sette che avrà a disposizione chiudendo il turno con una mano di sei carte.

SCOPO DEL GIOCO

Il primo giocatore a raggiungere \$ 250.000 (anche in più mani) sarà il vincitore. Se più di un giocatore dovesse raggiungere questo traguardo nella stessa mano, il vincitore sarebbe quello con il maggior importo di \$.

COME SI GIOCA CIASCUNA CARTA

Market Open (10) vi consentono di aprire il vostro mercato e devono essere posizionate a faccia in su davanti a voi, altrimenti non potrete giocare carte “Peddle” (l’erba vera e propria). Ogni giocatore ha bisogno di una sola carta “Market Open” davanti a lui per poter giocare (anche se, come vedremo in seguito, c’è la possibilità di perderla).

Anche se non disponete di una carta “Market Open”, potete sempre giocare carte “Heat On” sui vostri avversari.

Peddle:

ve ne sono 6 tipi diversi:

Home Grown (6)	valore \$ 5.000;
Mexico (6)	valore \$ 5.000;
Colombia (5)	valore \$ 25.000;
Jamaica (5)	valore \$ 25.000;
Panama (5)	valore \$ 50.000;
Dr. Feelgood (1)	valore \$ 100.000.

Queste carte rappresentano i guadagni delle vostre vendite di “erba” e quindi i profitti del vostro mercato. Un giocatore può calare a terra una carta “Peddle” solo se ha già in gioco una carta “Market Open” e se non ha carte “Heat On” giocate su di lui.

Heat On: sono disponibili 4 tipologie:

- Bust (3)**
- Detained (3)**
- Felony (3)**
- Serach & Seizure (3)**

Queste carte si giocano sul mercato di un avversario per rallentare la sua partita. La vittima, infatti, non può giocare carte “Peddle” finché non rimuove la carta “Heat On” con l’appropriato “Heat Off”, con un “Pay Fine”, uno “Stonehigh” o un “Euphoria”.

Heat Off: l’aspetto è simile a quello della carte “Heat On”, ma in più hanno una striscia nera che le percorre diagonalmente. Le 4 tipologie disponibili, ognuna efficace su un solo tipo di “Heat On”, sono:

- | | | |
|-----------------------------|---------|--------------------|
| Immunity (5) | elimina | “Bust” |
| Hearsay Evidence (5) | elimina | “Felony” |
| A Breeze to Fly (5) | elimina | “Detained” |
| Charges Dropped (5) | elimina | “Search & Seizure” |

Pay Fine (4): si tratta di un “Heat Off” universale e si gioca in modo un po’ diverso. Quando avete necessità di rimuovere un qualsiasi “Heat On” dal vostro mercato, potete utilizzare questa carta che vi consente di pagare una multa (ovvero di scartare il vostro “Peddle” di valore più basso tra quelli già calati in terra) per eliminare l’“Heat On”. Se non avete carte “Peddle” nel vostro Mercato, non potete utilizzare il “Pay Fine”

Nirvana: esistono due tipi di carte “Nirvana”:

- Stonehigh (5)**
- Euphoria (1)**

La carta “**Stonehigh**” vi permette di effettuare immediatamente un altro turno, di eliminare tutti gli “Heat On” presenti sul vostro mercato ed inoltre ogni giocatore è obbligato a consegnarvi il “Peddle” di valore più basso che ha nel suo Mercato.

La carta “**Euphoria**” vi permette di fare un turno extra, di eliminare tutti gli “Heat On” presenti sul vostro Mercato ed inoltre ogni giocatore è obbligato a consegnarvi la carta “Peddle” di valore più alto che ha sul suo Mercato.

Protection: ne avete a disposizione di 3 tipi:

- Lust Conquers All (2)** valore \$ 50.000
- Grab a Snack (2)** valore \$ 25.000
- Catch a Buzz (2)** valore \$ 25.000

Queste carte vanno giocato sopra le carte “Peddle” già presenti sul vostro Mercato e ne proteggono fino ad un ammontare massimo pari al loro valore.

Regole sulla protezione delle carte

- a) Le carte “Protection” vi proteggono dagli effetti di carte “Nirvana”, “Paranoia” e “Skim”.
- b) Non potete mai proteggere il “Dr. Feelgood”.
- c) Una protezione del valore di \$ 50.000 può essere usata per proteggere una qualunque combinazione di carte “Peddle” per un totale di \$ 50.000 e non di più.

Traduzione a cura di Valerio Salvi



- d) Una protezione del valore di \$ 25.000 può essere usata per proteggere una qualunque combinazione di carte “Peddle” per un totale di \$ 25.000 e non di più.
- e) Le carte di protezione possono proteggere soltanto “Peddle” che erano già nel vostro Mercato nel momento in cui la giocate e non carte “Peddel” che giocherete successivamente.
- f) Le carte protezione impediscono al “Banker” di riscuotere la sua percentuale a fine partita.

Paranoia:

ne esistono 3 versioni:

Sold Out (4)**Double Crossed (3)****Utterly Wiped Out (1)**

Ogni volta che viene giocata una carta “Paranoia” (che viene posta sulla pila degli scarti), tutti i giocatori devono scegliere dalla mano una carta e passarla coperta alla loro sinistra. Questa è un’ottima opportunità per liberarsi di un’altra carta “Paranoia” o comunque di qualcosa che non vi serve.

Quando giocate una carta “**Sold Out**” perdetevi il vostro prossimo turno e dovete scartare la carta “Peddle” di valore più basso, non protetta, tra quelle del vostro Mercato (se non ne avete perdetevi soltanto il turno).

Quando giocate una carta “**Double Crossed**” perdetevi i vostri prossimi due turni e dovete scartare la carta “Peddle” di valore più alto, non protetta, tra quelle del vostro Mercato (se non ne avete perdetevi soltanto il turno).

Quando giocate la carta “**Utterly Wiped Out**” perdetevi i vostri prossimi due turni e dovete scartare tutte le carte “Peddle”, non protette, del vostro Mercato ed anche la carta “Market Open”.

NOTA IMPORTANTE

Se al termine del gioco vi dovesse restare in mano una qualche carta “Paranoia” dovete pagare una penalità secondo la seguente tabella (ricordate che la penalità si paga per ogni carta posseduta).

Sold Out	\$ 25.000
Double Crossed	\$ 50.000
Utterly Wiped Out	\$ 100.000

Skim:

esistono 2 tipologie di carte:

Steal Your Neighbour’s Pot (4)**Banker (1)**

Queste carte vi consentono di impossessarvi di carte “Peddle” dei vostri avversari per aggiungerle al vostro Mercato.

“**Steal Your Neighbour’s Pot**” vi permette di prendere la carta “Peddle”, non protetta, di valore più alto dal Mercato di un altro giocatore e di aggiungerla al vostro. Non può essere giocata se avete un “Heat On” sul vostro Mercato, ma potete giocarla su un avversario sotto l’effetto di un “Heat On”.

La carta “**Banker**” si attiva al termine della mano durante la fase di conteggio. Il giocatore che ce la ha incassa il 20% di tutte le carte “Peddle”, non protette, nei Mercati degli avversari aggiungendolo al suo totale. Perché abbia effetto non è necessario che la carta “Banker” sia effettivamente giocata. La carta “Banker”, come può essere scartata o può essere scambiata con altri giocatori.

Traduzione a cura di Valerio Salvi



Market Close (5): servono per terminare la mano in corso (una sorta di chiusura) e dare il via alla fase di conteggio dei punti. Il “Market Close” può essere giocato soltanto da chi ha già aperto il suo Mercato e solo se non ha “Heat On” giocati su di lui. La carta “Market Close” può anche essere scartata senza provocare alcun effetto.

Nota: se dovesse terminare il mazzo e nessuno avesse giocato un “Market Close” la mano avrebbe comunque termine immediatamente.

COME SI CONTANO I PUNTEGGI DELLA MANO

1. Ogni giocatore conteggi il valore dei “Peddle” nel suo Mercato.
2. Se uno dei giocatori possiede il “Banker” lo rivela e aggiunge al suo totale il 20% dei punteggi, non protetti, degli avversari (che ovviamente li sottraggono dal loro totale).
3. Ogni giocatore sottrae dal suo totale il valore del “Peddle” più alto che gli è rimasto in mano.
4. Ogni giocatore sottrae dal suo totale tutte le penalità dovute per eventuali carte “Paranoia” che vi sono rimaste in mano.
5. Conteggiate il nuovo totale.
6. Il giocatore con il parziale più alto guadagna \$ 25.000 bonus.

NEGOZIAZIONI TRA GIOCATORI

I giocatori sono liberi di negoziare qualunque cosa, ma soltanto con il giocatore di mano. Al termine delle negoziazioni il numero di carte nella mano dei giocatori deve restare pari a 6 (o 7 per il giocatore di mano).

Ecco alcuni esempi di negoziazioni possibili:

- lo scambio più classico di una carta per una carta;
- scambio di carte “Peddle” già in gioco, in questo caso si possono utilizzare le carte presenti nel Mercato dei giocatori liberamente;
- potete scambiare 2 carte per 2 carte o con vari giocatori, purché alla fine tutti rimangano con il giusto numero di carte in mano;
- non potete mai scambiare carte da, a e con il mazzo degli scarti.

LE DOMANDE PIÙ FREQUENTI

Posso giocare una carta “Protection” o una carta “Heat On” se siete bloccati da una carta “Heat On”?

No!

Posso usare la carta “Steal Your Neighbour’s Pot” se non ho ancora aperto il mio Mercato?

No!

Se il Mercato di un avversario è già bloccato da una carta “Heat On” si possono giocare altre carte “Heat On” su di lui?

Si! Le carte “Heat On” andranno quindi rimosse nell’ordine preciso con cui sono state giocate.

Traduzione a cura di Valerio Salvi

