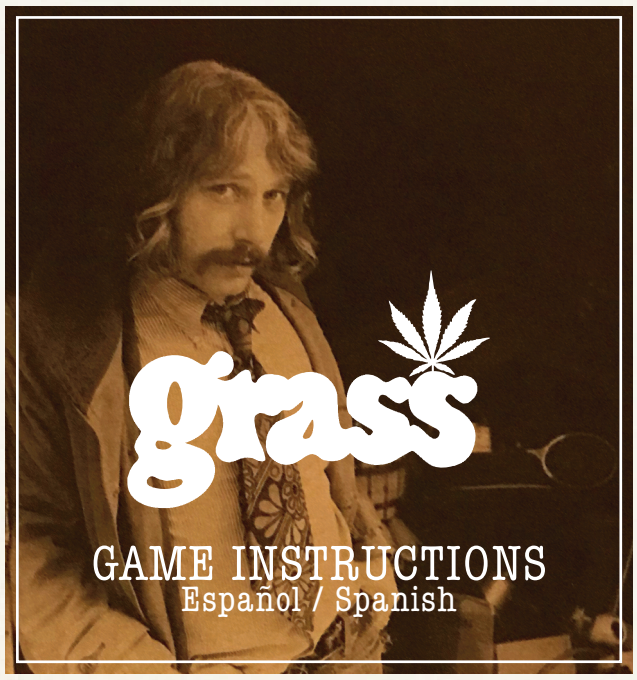


CUIDADO: ¡ESTE JUEGO DE ESTRATEGIA PUEDE CAUSAR EUFORIA!

En *Grass*, tu objetivo queda claro: **encontrar hierba, abrir un mercado y revenderlo al mejor precio.** Fácil. El problema, es que no estás solo y que a tus competidores les encantaría impedírtelo. Así que para asegurarte el dominio del mercado tendrás que ser más rápido, impedir que te arresten y proteger tu alijo mientras estableces tu imperio.

OBJETIVO DEL JUEGO

Grass es un juego de estrategia: no sólo debes ser el primero en ganar $250.000, sino que también debes impedir que tus competidores se enriquezcan. Eso puede llevarte una o más manos, según tu nivel de participación. Al final de cada partida, se suman las ganancias de cada jugador. **Cuanto un jugador alcanza o supera los $250.000 después de una mano, se acaba la partida:** es declarado barón del deal y gana la partida. Si varios jugadores superan esta suma en la misma mano, el jugador más rico es quien gana.

INICIO

Se determina al *dealer* aleatoriamente (el último que contó un chiste, el que tiene el cabello Se elige al *dealer* (*quien reparte las cartas*) aleatoriamente (el último en armar un porro, el que tiene el cabello más largo, el mejor jardinero, etc.)

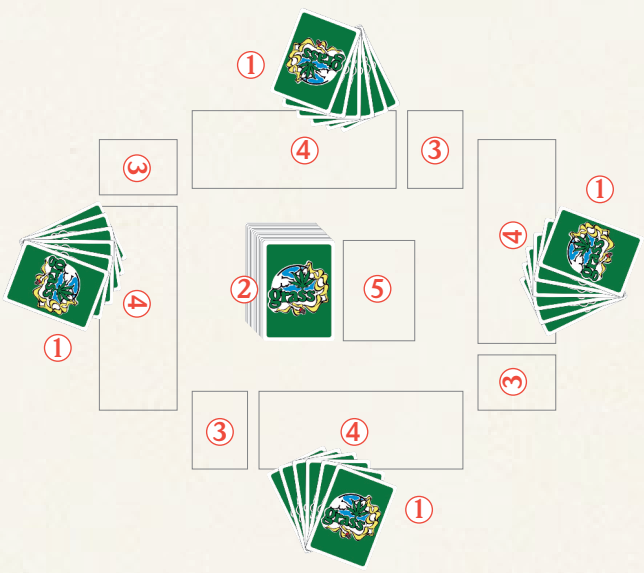
① Este jugador reparte **6 cartas a cada jugador.**

② Las cartas restantes se colocan en pila (boca abajo) en el centro de la mesa y constituyen la **reserva**, o **PAJAR**. El jugador situado a su izquierda jugará primero, los otros seguirán en el sentido de las agujas del reloj hasta el final de la partida.

③ Cada jugador deja un espacio libre delante de sí para su **PILA DE LÍOS.**

④ A la derecha de su **PILA DE LÍOS** deja un espacio para su **ZONA DE TRÁFICO.**

⑤ Se deja también un lugar libre junto al **PAJAR** para los naipes descartados: el **CENICERO.**



CÓMO SE DESARROLLA UNA PARTIDA?

Cuando te toca jugar, debes efectuar estas dos acciones:

1: TOMAR UNA CARTA

Tomas la primera carta del PAJAR. Agregas la carta a tu mano. Es el único momento en que tendrás 7 cartas en las manos, al final de tu turno, volverás a tener 6 cartas.

2: JUGAR UNA SOLA CARTA

Una carta puede jugarse:

- Bien sobre tu propia **PILA DE LÍOS:**
cartas de *Apertura de mercado* (**Market open**), *Calmar el juego* (**Heat off**), *Pagar la multa/Calmar el juego* (**Pay fine/Heat off**), *Cierre de mercado* (**Market close**).
- O en tu propia **ZONA DE TRÁFICO:** *Tráfico* (**Peddle**), *protección* (**protected**).
- O sobre la **PILA DE LÍOS** de un adversario: cartas *Caliente* (**Heat on**) *y Robar la hierba del vecino* (**Steal your neighbor's pot**).
- O en el **centro de la mesa:** cartas *Nirvana* (**Stonehigh y Euphoria**), *Paranoia* (**Sold out, Double crossed y Utterly wiped out**) *y El banquero* (**The banker**).

3: DEALER

Además de estas dos acciones obligatorias, también puedes **traficar.** No es obligatorio, pero es bueno para el negocio:

- Puedes **negociar** con cualquier adversario **para intercambiar una carta** de tu mano con una carta de su mano. Eres el único en poder traficar con otros jugadores durante tu turno. Buena noticia, puedes hacerlo tantas veces como quieras, antes y/o después de haber jugado una carta.
- También puedes, una sola vez por turno, **intercambiar (¡sin pedirle su opinión!) una de tus cartas** *Tráfico* (**Peddle**) colocada delante de tí (en tu **ZONA DE TRÁFICO**) con una carta *Tráfico* colocada delante de un adversario. **Estas cartas deben estar No protegidas** (ver cartas *Protecciones*). Cuando has jugado tu carta y ya no desees traficar, el jugador de tu izquierda es quien juega. Los jugadores juegan por turno hasta el final de la manga.

Cuando has jugado tu carta y ya no desees traficar, es el turno del jugador a tu izquierda. Los jugadores juegan por turno hasta el final de la partida.

LAS CARTAS

Ésta es la descripción de todas las cartas de *Grass* : **Nombre** (**nombre en inglés sobre la carta**, **número de ejemplares de la carta en el juego**)

Apertura de mercado (Market Open, 10)

La carta *Apertura de mercado* indica que se puede empezar a traficar. Se coloca boca arriba y constituye **siempre la primera carta de la PILA DE LÍOS** (los líos ya llegarán…). **Mientras no hayas abierto tu mercado, no puedes jugar una carta de Tráfico.** Si te impacientas, puedes intentar negociar una carta *Apertura de Mercado* con alguien que tenga varias. Recuerda que, en tu búsqueda de una *Apertura de Mercado*, no puedes deshacerte en el CENICERO de las cartas Fin de *Existencias, Traición y Totalmente Destruido.*

Trafic (peddle, 29)

Tienen un valor de entre $5.000 y $100.000. Pues sí, ¡revender tu producción personal del balcón no produce tanto ganancia como la famosa hierba del Dr. Feelgood! **Sólo puedes jugar una carta Tráfico si has jugado anteriormente una carta *Apertura de mercado* y está visible** (no hay líos en curso). Se coloca boca arriba a la derecha de la PILA DE LÍOS, en tu **ZONA DE TRÁFICO.** Un jugador no está limitado en el número de cartas *Tráfico* visibles ante él. Business is business.

Caliente (heat on, 12)

Son de 4 tipos diferentes:
Registro y embargo (**Search & seizure**, **3**), *Arresto* (**detained**, **3**), *Quiebra* (**bust**, **3**) *y Felonía* (**Felony**, **3**). Sea cual fuere su tipo, se juegan exactamente de la misma manera: apuntas hacia un adversario (sí, el de la gran sonrisa feliz que está presumiendo) **que tiene una carta *Mercado abierto* colocada ante él y que está visible.** La carta *Caliente* se coloca sobre su carta *Mercado abierto.* Mientras siga ahí, **este jugador no puede jugar más cartas *Tráfico* o *Protección*** hasta que una carta *Calmar el juego* (ver más abajo) venga a anular este lío. Nota que una carta *Caliente* no puede jugarse sobre otra carta *Caliente* dado que la carta *Mercado abierto* ya no está visible… un solo lío a la vez, por favor.

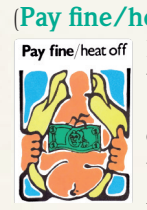
Protección (protected, 6)

Las cartas protección tienen un valor de cobertura de $25.000 o $50.000 . La carne es débil y los vicios de unos hacen la felicidad de otros, y cartas como *Lujuria* (**Lust conquers all**) o *Munchies* (**Grab a snack**) protegerán tus existencias de *Hierba.* Las cartas *Protección* tienen un valor de cobertura de $25.000 o 50.000. Una carta *Protección* se coloca **sobre una o más cartas *Tráfico* anteriormente colocadas en tu ZONA DE TRÁFICO.** El importe total de las cartas protegidas debe ser igual o inferior al valor de cobertura de la carta. **La carta de protección protege estas cartas contra cualquier efecto hasta el final de la mano.** Ninguna carta *Tráfico* colocada posteriormente puede beneficiarse de una carta *Protección* que se haya jugado anteriormente. Evidentemente sería un poco estúpido proteger una pequeña plantación de $5.000 con la carta *Lujuria* que habría podido cubrir diez veces más… Nota que la carta Tráfico Dr. Feelgood's no puede nunca ser protegida.

Calmer le jeu (heat off, 20)

Les cartes *calmer le jeu* sont de quatre types différents, correspondant aux 4 types de cartes *Ça chauffe*. Chaque type de carte est présent en 5 exemplaires. Une carte *Calmer le jeu* **se joue sur la carte *Ça chauffe* correspondante placée sur ta PILE D'EMMERDES.** Les deux cartes s'annulent et sont placées sous cette pile. La carte Marché ouvert redevient visible et actif. Ouf.

Pagar la multa/Calmar el juego (Pay fine/heat off, 4),



La hierba del vecino es siempre más verde, lo que es una razón suficiente para robarle un poco. *Robar la hierba del vecino* se juega contra **un adversario cuyo Mercado está abierto** y que tiene al menos una carta *Tráfico* (**Peddle**) no protegida. Su carta *Mercado abierto* debe ser visible, no se puede robar a alguien que tiene líos en curso… Hay códigos, incluso entre traficantes. Para jugar *Robar la hierba del vecino*, **tu carta *Mercado abierto* también debe estar visible.** Colocas la carta de robo en el CENICERO, le quitas entonces una carta *Tráfico* no protegida a tu adversario y la colocas inmediatamente en tu propia ZONA DE TRÁFICO. Con una dulce sonrisa.

Robar la hierba del vecino (Steal your neighbor's pot, 4)

La hierba del vecino es siempre más verde, lo que es una razón suficiente para robarle un poco. *Robar la hierba del vecino* se juega contra **un adversario cuyo Mercado está abierto** y que tiene al menos una carta *Tráfico* (**Peddle**) no protegida. Su carta *Mercado abierto* debe ser visible, no se puede robar a alguien que tiene líos en curso… Hay códigos, incluso entre traficantes. Para jugar *Robar la hierba del vecino*, **tu carta *Mercado abierto* también debe estar visible.** Colocas la carta de robo en el CENICERO, le quitas entonces una carta *Tráfico* no protegida a tu adversario y la colocas inmediatamente en tu propia ZONA DE TRÁFICO. Con una dulce sonrisa.

Nirvana (stonehigh, 4)

Cuando juegas una carta *Nirvana*, **cada jugador debe darte una carta *Tráfico* (Peddle) no protegida de su ZONA DE TRÁFICO.** Los jugadores que no tienen cartas en su ZONA DE TRÁFICO o las tienen muy protegidas no te dan nada. Las cartas recibidas van directamente a tu ZONA DE TRÁFICO, ¡eso es el *Nirvana*! La carta *Nirvana* se coloca directamente en el CENICERO después de haberla jugado.

Euforia (euphoria, 1)

La carta *Euforia* se juega exactamente como una carta Nirvana pero cada jugador debe darte su carta *Tráfico* (**Peddle**) no protegida **del valor más elevado.** ¡Bastante para estar eufórico! La carta Euforia se incorpora al CENICERO.

Fin de existencias (sold out, 4)

Nunca es una buena idea agotar existencias, tampoco lo es recibir esta carta. Tus adversarios van a aprenderlo por experiencia propia. Si juegas esta carta sobre la **PILA DE LÍOS de uno de tus adversarios, él debe colocar en el CENICERO una de sus cartas *Tráfico* (Peddle)** No protegidas que elija **desde su ZONA DE TRÁFICO.** Cada jugador (tú incluido) elige luego secretamente una carta de su mano y la entrega a su vecino de la izquierda. Siendo las cosas como son, hay pocas posibilidades de que te pasen una carta buena. Pero cuidado, no jugar la carta *Fin de existencias* puede ser un grave error, ya que tener una carta *Fin de existencias* en la mano cuando finalice la partida ¡te costará una multa de $25.000!

Traición (Doublecrossed, 3)

Ser traicionado por un competidor duele mucho, esta carta también. Cuando juegas esta carta sobre la **PILA DE LÍOS de uno de tus adversarios**, debe colocar en el CENICERO su carta *Tráfico* (**Peddle**) no protegida **del valor más elevado**. Además, deberá **pasar un turno**. Y como si eso no bastara, cada jugador (tú incluido) elige también secretamente una carta de su mano y la entrega a su vecino de la izquierda, y eso, seguramente no será un regalo. Cuidado, cuando la partida finaliza, si tienes en la mano una carta *Traición* te costará una multa de $50.000. Pensándolo bien, quizás sea mejor jugarla.

Totalmente Destruido (Utterly wipped out, 1)

Jugar esta carta va a destruir de verdad a uno de tus adversarios: aquél al que cuelas esta carta (colocándola sobre su PILA DE LÍOS) ¡¡debe colocar **todas sus cartas** *Tráfico* (**Peddle**) **no protegidas en el CENICERO, así como toda su PILA DE LÍOS**, incluida su carta *Mercado abierto* (**Market open**)!! Ahora, está desnudo como un gusano. Por ello, tendrá **obligatoriamente que jugar de nuevo una carta Mercado abierto antes de volver a traficar.** Además, deberá **pasar el próximo turno**. Acabas de hacerte a un enemigo para toda la vida. Para que se sienta menos solo, cada jugador (tu incluído) elige secretamente una carta de su mano y la entrega a su vecino de la izquierda. Es peligroso hacerse tal enemigo en un juego en varias partidas, pero también lo es no jugar esta carta: cuando la partida finaliza, tener una carta *Totalmente Destruido* en la mano te infligirá una multa de $100.000. Así que utiliza tu materia gris para determinar el mejor momento para jugar esta carta, o no jugarla. Cuando te decimos que *The Grass* es un juego de estrategia...

El banquero (The banker, 1)

Esta carta no sirve hasta que finaliza la partida. Al final de la partida, el jugador que tiene esta carta en la mano recibirá **$5.000 de todos los jugadores cuyas cartas *Tráfico* no estén protegidas**. Un jugador que iba a puntuar $25.000 ya solo puntuará $20.000 y el banquero recibirá $5.000 suplementarios. Sí, es injusto.

Mercado cerrado (market close, 5)

Esta carta solo puede jugarla un jugador cuyo *Mercado* esté abierto y que no tenga una carta *Caliente* (**Heat on**) visible sobre su PILA DE LÍOS. Jugar una carta *Mercado cerrado* pone inmediatamente final a la partida en curso. ¡Útil para recuperar la prima de $25.000 antes que los otros!

FINAL DE PARTIDA

Una partida puede finalizar de dos maneras: **cuando un jugador juega una carta *Mercado cerrado*** (**Market close**) **o cuando se agota el PAJAR**. Si un jugador toma la última carta del PAJAR, juega su turno normalmente y la mano finaliza después. Entonces se calculan los puntos.

CONTAR LOS PUNTOS

Cada jugador añade el valor de todas sus cartas *Tráfico* (**Peddle**) protegidas de su ZONA DE TRÁFICO. Es su **ganancia protegida.**
Cada jugador añade a continuación el valor de todas sus cartas *Tráfico* (**Peddle**) No protegidas de su ZONA DE TRÁFICO. Es su **ganancia de riesgo.**
Si un jugador tiene la carta *Banquero* (**The banker**) en la mano, se lleva $5.000 de **ganancia de riesgo** de cada jugador. No puede llevarse de quien no tiene nada, o de quien ha pensado en proteger sus existencias.
Cada jugador añade su ganancia protegida y su ganancia de riesgo (disminuida o aumentada debido al banquero), es su **ganancia neto.** Cada jugador revela las cartas que le quedan en la mano y resta de su **ganancia neto** las multas si tiene en la mano las siguientes cartas:

Fin de existencias (**Sold out**)	- $25.000
Traición (**Doublecrossed**)	- $50.000
Totalmente Destruido (**Utterly wipped out**)	- $100.000

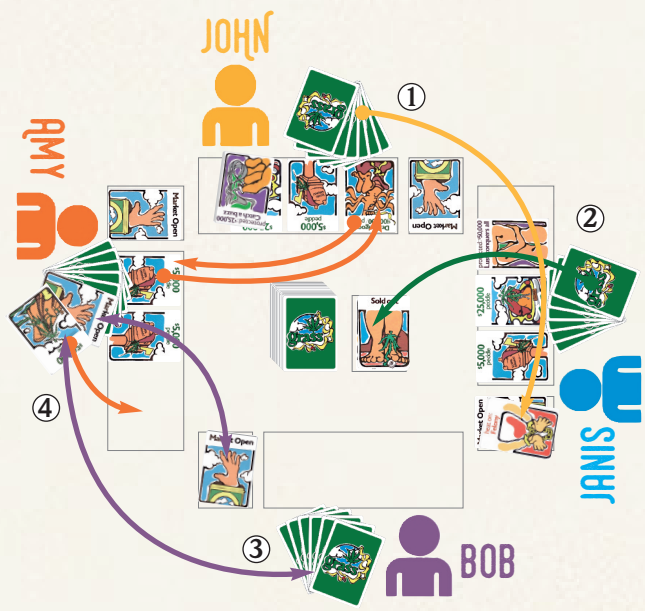
Cada jugador resta también de su ganancia neto **el valor de su carta *Tráfico*** (**Peddle**) **más elevada que sigue teniendo en la mano.**
En esta fase, se comparan las ganancias de todos los jugadores. **El jugador que haya obtenido la mayor ganancia en esta partida recibe además una prima de *Tráfico*** (**Peddle**) $25.000.
Cada jugador sabe ahora cuales fueron sus ganancias en esta partida.

GANAR LA PARTIDA

Si tu resultado alcanza o supera los **$250.000** después de efectuar el cálculo, se te consagra *barón del deal* y ganas la partida.
Si ningún jugador ha alcanzado esta suma, se apunta el resultado de cada jugador. Se mezclan todas las cartas y se empieza una nueva partida. Sí, sí, has leído bien, hemos dicho todas las cartas, incluso *Mercado abierto*. Es duro, pero es la ley del mercado. Después de la segunda partida y las siguientes, las nuevas ganancias se añaden a las anteriores para intentar alcanzar o superar los $250.000.
Cuidado, una partida puede equilibrarse por un resultado negativo (ver ejemplo siguiente). Si tienes un resultado negativo en la primera partida, no se tiene en cuenta (tu marcador sigue a 0). Si te ocurre en una partida posterior, tu resultado negativo se resta de lo que has ganado en las partidas anteriores. No obstante, nunca puedes ir en negativo.

EJEMPLO DE DOS TURNOS DE JUEGO

Estamos en plena partida, y le toca jugar a JOHN .

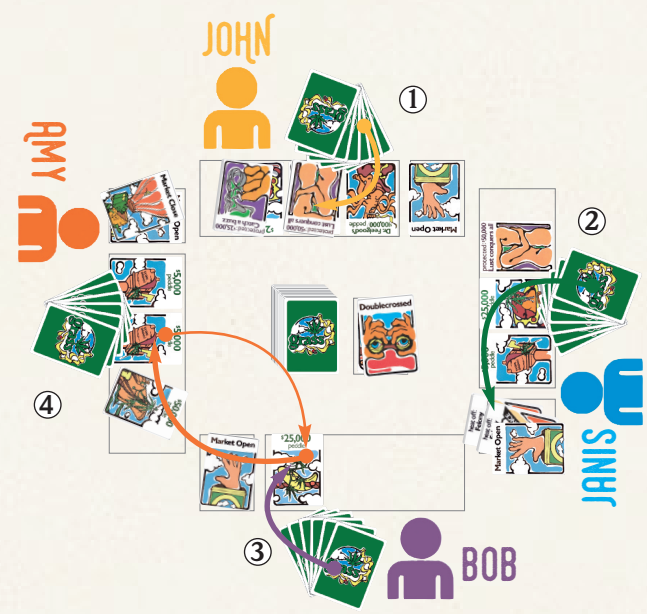


① El mercado de JOHN está abierto y ya tiene tres cartas en su ZONA DE TRÁFICO, incluyendo la famosa hierba del Dr. Feelgood. Decide frenar a Janis y coloca una carta *Caliente* (**Heat on - Felony**) sobre su PILA DE LÍOS. No tiene ninguna posibilidad interesante de intercambiar una de sus cartas Tráfico. Pasa la mano.

② JANIS está bloqueada, no puede jugar una carta *Tráfico* debido a la carta **Felony**, y no puede intercambiar una de sus cartas *Tráfico* ya que todas están protegidas. Decide jugar una carta *Fin de existencias* (**Sold out**). La tira al CENICERO. No tiene que descartar una carta *Tráfico*, ya que todas están protegidas. Cada jugador da secretamente una carta a su vecino de la izquierda (Janis lo aprovecha para deshacerse de una carta *Totalmente Destruido* (**Utterly wiped out**) pasándola a Bob).

③ El mercado de BOB todavía no está abierto, y, mala suerte, no toma esta carta. Pregunta si alguien quiere intercambiar una carta *Mercado abierto* contra una carta *Tráfico* **Panamá** ($50.000). Amy acepta. Juega directamente la carta *Mercado abierto* sobre su PILA DE LÍOS. Ahora puede empezar a traficar en el turno siguiente.

④ AMY juega la carta *Tráfico* **Panamá** que acaba de recibir de Bob en su ZONA DE TRÁFICO. Decide intercambiar su carta *Tráfico* **Home grown** contra la carta **Dr. Feelgood** de John.
Le vuelve a tocar jugar a JOHN .



① JOHN no tiene carta **Mercado cerrado** en la mano, en caso contrario habría podido jugarla después del intercambio de cartas con Amy. Como jugador prudente, decide proteger su producción de Panamá jugando una carta **Protección** Lujuria (**Lust conquers all**)
② JANIS tiene suerte, acaba de tomar la carta *Calmar el juego* **Felony**. La juega sobre su carta Caliente **Felony** y la anula. Las dos cartas están debajo de la PILA DE LÍOS, y su carta *Mercado abierto* vuelve a estar visible. Podrá volver al juego en el turno siguiente.

③ BOB ya puede jugar una carta *Tráfico*. Juega una carta **Jamaica** de valor $25.000. Bob está contento.

④ AMY no tiene corazón, intercambia su carta *Tráfico* **Home grown** con la carta que Bob acaba de jugar. A continuación, juega su carta *Mercado cerrado* y finaliza la partida, con la idea de recuperar la prima de $25.000.

YA TOCA CALCULAR LOS BENEFICIOS DE LA MANGA

John tiene una ganancia protegida de $75.000, Janis de $30.000, y los otros, ninguna.
John tiene un ganancia de riesgo de $5.000, Bob de $5.000 y Amy de $175.000.
Sorpresa, Janis tiene la carta *Banquero*. Se lleva $5.000 de las ganancias de riesgo de los otros jugadores: $5.000 de John así como de Bob y Amy.
En esta fase, John tiene $75.000, Janis $45.000, Amy $170.000 y Bob ¡está arruinado!
John no tiene cartas *Tráfico* en la mano, ni cartas multadas, sigue con $70.000. Janis tiene tres cartas *Tráfico* de $5.000, pero solo se cuenta una, pasa a $40.000. Bob seguía teniendo una carta *Tráfico* de $25.000 así como una carta *Totalmente Destruido* Utterly wiped out, y pasa a - $125.000. Afortunadamente solamente es la primera partida, sigue con 0. ¡Uf! Si no hubiera sido el caso, se habrían restado estos $125.000 a sus ganancias de las partidas anteriores. Amy seguía teniendo una carta *Tráfico* de $5.000 en su mano así como una carta *Traición* Doublecrossed que nunca se ha atrevido a jugar. Así que pierde $55.000 y pasa a $115.000.
Con su resultado, Amy sigue a la cabeza y recibe los $25.000 suplementarios, lo que representa para ella un total de $140.000. Se permite mirar a los demás por encima, pero como sus beneficios todavía no alcanzan los $250.000, todos los jugadores apuntan sus resultados y comienzan la partida siguiente.

VARIANTES

Estas son tres alternativas que te permitirán renovar el juego modificando un poco las normas. Puedes añadir alguna o todas al mismo tiempo.

GIVE ME FIVE

Esta alternativa permite equilibrar las manos iniciales haciendo un **draft**. Al comienzo de la partida, cada jugador recibe 6 cartas. Cada jugador se queda con una carta que quiere conservar y da las otras 5 a su vecino de la izquierda. A continuación, cada jugador separa de la misma manera 1 de las 5 cartas que acaba de recibir y da otras 4 a su vecino de la izquierda. Se sigue así sucesivamente hasta tener 6 cartas apartadas (es automático para la última). Es la partida inicial. En cada partida, se invierte el sentido de **draft**.

DEALS OCULTOS

Esta alternativa aumentará la mala leche y la tensión en la mesa, y pondrá en prueba la capacidad de *truco de los participantes*. Recuerda que un jugador puede negociar tanto como quiera durante su turno, antes o después de haber jugado su carta. Se llama un **deal**. El deal consiste en intercambiar una carta con un adversario. En esta versión del juego, en cada deal entre dos jugadores, **el intercambio de cartas se hace con las cartas ocultas.** Un jugador puede decir que intercambia una carta *Mercado abierto* y, en su lugar, pasar una carta *Traición*. Pero cuidado porque quien a hierro mata a hierro muere. Si te han engañado, puedes decirlo en voz alta o no, hasta puedes decir que te han engañado aunque no sea cierto, pero **nunca puedes mostrar a los otros jugadores la carta que has recibido.**

LUCKY OR NOT

Esta alternativa aportará un poco de caos e injusticia, por lo tanto un poco de anarquía, y eso nos gusta. Cuando se juega una carta *Fin de existencias*, *Traición* o *Totalmente Destruido*, en vez de dar una carta a su vecino de la izquierda, cada jugador (empezando por el jugador que jugó la carta y siguiendo en el sentido de las agujas del reloj) **toma una carta al azar de la mano de su vecino de la derecha.**

grass™

Grass™
Warning: Drugs Kill

www.grasscardgame.com

MANUFACTURED AND DISTRIBUTED BY TOTALWELL ENTERPRISES, INC
WWW.TOTALWELLENTERPRISES.COM
COPYRIGHT © 1979, 2018 JEFF LONDON