

ATTENZIONE: QUESTO GIOCO DI STRATEGIA PUÒ CAUSARE EUFORIA!

In *Grass*, il tuo obiettivo è chiaro: trovare dell'erba, spacciarla e diventare ricco. Facile. Il problema è che non ci sei solo tu sul mercato, e i tuoi concorrenti vogliono tagliarti l'erba sotto i piedi. Dovrai quindi batterli sul tempo, anche a costo di calpestare le loro piantine per dominare il mercato.

SCOPO DEL GIOCO

Grass è un gioco di strategia: non solo devi essere il primo a guadagnare 250.000 dollari, ma devi anche impedire ai tuoi concorrenti di fare soldi. Questo potrebbe richiedere una o più mani, a seconda del livello dei tuoi concorrenti. Alla fine di ogni mano, i guadagni di ogni giocatore vengono sommati. Il gioco termina quando un giocatore raggiunge o supera i 250.000 dollari: quel giocatore viene dichiarato Pusher del gioco e vince la partita. Se più giocatori superano la somma nella stessa mano, vince il giocatore più ricco.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Il mazziniere è determinato a caso (l'ultimo ad aver fumato una canna, quello con i capelli più lunghi, quello che più di tutti ha il pollice verde, ecc.).

- Questo giocatore distribuisce 6 carte a ogni giocatore.
- Le altre carte sono impilate (a faccia in giù) al centro del tavolo e questo è il mazzo di carte, chiamato PAGLIAIO. Il giocatore alla sinistra del mazziniere gioca per primo, e gli altri seguono in senso orario fino alla fine della mano.
- Ogni giocatore lascia uno spazio libero davanti a sé per il MAZZO DELLE SCOCCIATURE.
- A destra del MAZZO DELLE SCOCCIATURE ogni giocatore lascia lo spazio per la propria ZONA DELLO SPACCIO.
- Inoltre, si lascia lo spazio accanto al PAGLIAIO per il mazzo di scarto: il POSACENERE.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Quando arriva il tuo turno, devi compiere le due azioni seguenti:

1: PRENDERE UNA CARTA

Prendi la carta superiore del PAGLIAIO. Aggiungi questa carta alle 6 ricevute dal mazziniere. Questo è l'unico momento in cui avrai 7 carte in mano; alla fine del tuo turno, avrai di nuovo 6 carte.

2: GIOCA UNA CARTA

Una carta può essere giocata:

- Sul tuo MAZZO DELLE SCOCCIATURE: le carte *Mercato aperto* (**Market Open**), *Via libera* (**Heat Off**), *Pagare la Multa/Via libera* (**Pay Fine /Heat Off**), *Mercato chiuso* (**Market Close**).
- Oppure nella tua ZONA DELLO SPACCIO: le carte *Spaccio* (**Peddle**), o *Protezione* (**Protected**).
- O su un MAZZO DELLE SCOCCIATURE di un avversario: le carte *Puzza di guai* (**Heat On**), o *Furto di piantine* (**Steal Your Neighbour's Pot**).
- Oppure al centro del tavolo: le carte *Nirvana* (*Sballato e Strafatto*), *Paranoia* (*A secco, Doppiato e Butta via tutto*) o Il banchiere (**The Banker**).

3: COMPRAVENDITA

Prima della fine del tuo turno di gioco, puoi anche fare affari. **Non è necessario**, ma potrebbe convenirti per incrementare i guadagni:

- Puoi negoziare con qualsiasi avversario per scambiare una carta della tua mano con una della sua mano. Sei l'unica persona che può trattare con altri giocatori durante il tuo turno. Buone notizie! Puoi farlo tutte le volte che vuoi, prima e/o dopo aver giocato una carta.
- Una volta per turno, puoi anche scambiare (senza chiedere la sua opinione!) una delle tue carte *Spaccio* (**Peddle**) che si trovano davanti a te (nella tua ZONA DELLO SPACCIO) con una delle carte Spaccio che si trovano davanti a un avversario. Queste carte devono essere non protette (vedere carte *Protezione*).

Dopo aver giocato la tua carta e aver finito di fare affari, è il turno del giocatore alla tua sinistra. I giocatori giocano a turno fino alla fine della mano.

LE CARTE

Ecco una descrizione di tutte le carte di *Grass*: **Nome, nome in inglese e numero** di esemplari della carta presenti nel gioco.

Mercato aperto (Market Open, 10)

La carta *Mercato aperto* è fondamentale per poter iniziare a vendere. Si posiziona faccia in su davanti al giocatore ed è sempre la prima carta nel MAZZO DELLE SCOCCIATURE (le vere scocciature arriveranno dopo...). Fino a quando non avrai aperto il tuo mercato, non potrai giocare nessuna carta Spaccio. Se sei impaziente, puoi provare a scambiare una carta *Mercato aperto* con qualcuno che ne ha molte. È importante notare che nel cercare una carta *Mercato aperto*, non puoi scartare le carte A secco, Doppiato, o Butta via tutto nel POSACENERE.



Spaccio (peddle, 29)

Hanno un valore tra i 5.000 e i 100.000 dollari. E sì, vendere la tua produzione personale cresciuta sul balcone non fa guadagnare quanto l'erba del famoso Dr. Feelgood! Puoi giocare una carta Spaccio solo se hai già giocato una carta *Mercato aperto* e se questa è visibile (niente scocciature in corso). Si gioca a faccia in su a sinistra del MAZZO DELLE SCOCCIATURE nella tua ZONA DELLO SPACCIO. Non c'è limite al numero di carte Spaccio che un giocatore può avere davanti a sé. Gli affari sono affari.



Puzza di guai (heat on, 12)

Ce ne sono 4 tipi diversi: *Perquisizione e sequestro* (**Search & Seizure**), **3**; *Prigione* (**Detained**), **3**; *Fallimento* (**Bust**), **3**; e *Crimine* (**Felony**), **3**. Indipendentemente dal tipo, si giocano esattamente nello stesso modo: individua un avversario (sì, quello con un grande sorriso beato che pensa di essere il miglior pusher in circolazione) che ha una carta *Mercato aperto* a faccia in su davanti a sé. La carta *Puzza di guai* si gioca sulla sua carta *Mercato aperto*. Finché rimane al suo posto, quel giocatore non può più giocare le carte Spaccio o Protezione fino a quando una carta *Via libera* (vedi sotto) elimina questo problema. Nota che una carta *Puzza di guai* non può essere giocata sopra un'altra carta *Puzza di guai*, poiché la carta *Mercato aperto* non è più visibile... un problema per volta può bastare.



Protezione (protected, 6)

Le carte *Protezione* hanno un valore di copertura di 25.000 o 50.000 dollari. La carne è debole, e i vizi di alcuni sono la fortuna di altri; carte come *Lussuria* (**Lust Conquers All**) o *Fame Chimica* (**Grab a Snack**) proteggeranno il tuo inventario di erba. Una carta *Protezione* è collocata su una o più carte Spaccio precedentemente giocate nella tua ZONA DELLO SPACCIO. L'importo totale delle carte protette deve essere uguale o inferiore al valore di copertura della carta. La carta *Protezione* protegge queste carte da qualsiasi effetto fino alla fine della mano. Nessuna carta *Spaccio* giocata in seguito può trarre beneficio da una carta *Protezione* giocata in precedenza. Quindi, per dirla in modo semplice, sarebbe un po' stupido proteggere un piccolo vasetto del valore di 5.000 dollari con la carta *Lussuria* che avrebbe potuto coprire un valore dieci volte superiore... Nota bene: la carta del Dr. Feelgood non può mai essere protetta.



Via libera (heat off, 20)

Ci sono quattro diversi tipi di carte *Via libera* corrispondenti ai 4 tipi di carte *Puzza di guai*. Ci sono **5** esemplari per ogni tipo di carta. Una carta *Via libera* è giocata sulla corrispondente carta *Puzza di guai* che appare sul tuo MAZZO DELLE SCOCCIATURE. Le due carte si annullano e si spostano in fondo a questo mazzo. La carta *Mercato aperto* diventa visibile e di nuovo attiva. Menomale!

Pagare la multa/Via libera

(**Pay fine/heat off, 4**),



Una carta *Pagare la multa* è giocata allo stesso modo di una carta *Via libera*, ma devi scartare una carta *Spaccio* dalla tua ZONA DELLO SPACCIO (protetta o meno). Può cancellare qualsiasi carta *Puzza di guai* giocata sul tuo MAZZO DELLE SCOCCIATURE come se fosse la corrispondente carta *Via libera*. La carta Spaccio scartata va nel POSACENERE, a faccia in su.

Furto di piantine

(**Steal your neighbor's pot, 4**)



L'erba del vicino è sempre più verde; questo è un motivo sufficiente per rubarne un po'. La carta *Furto di piantine* si gioca su un avversario il cui **mercato è aperto** e che ha almeno una carta *Spaccio* non protetta. La sua carta *Mercato aperto* deve essere visibile; non puoi rubare a qualcuno che ha già delle scocciature... C'è un codice d'onore tra gli spacciatori. Per giocare *Furto di piantine*, anche la tua carta *Mercato aperto* deve essere visibile. Metti la carta *Furto di piantine* nel POSACENERE, poi prendi una carta *Spaccio* non protetta dal tuo avversario e mettila immediatamente nella tua ZONA DELLO SPACCIO... con un sorriso a 32 denti.

Sballato (stonehigh, 4)



Quando giochi una carta *Sballato*, ogni giocatore deve darti una carta *Spaccio* non protetta dalla sua ZONA DELLO SPACCIO. I giocatori che non hanno carte nella loro ZONA DELLO SPACCIO o che hanno protetto tutte le loro carte, non ti danno nulla. Le carte che ricevi vanno direttamente nella tua ZONA DELLO SPACCIO, questo è essere sballati! La carta *Sballato* viene piazzata nel POSACENERE dopo essere stata giocata.

Strafatto (euphoria, 1)



La carta *Strafatto* è giocata esattamente come una carta *Sballato*, ma ogni giocatore deve darti la propria carta *Spaccio* non protetta di maggior valore. Ecco cosa è essere strafatto! La carta *Strafatto* viene poi posizionata nel POSACENERE.

A secco (sold out, 4)



Essere *a secco* non è mai un bene, e nemmeno ricevere questa carta. I tuoi avversari lo impareranno a loro spese. Se giochi questa carta sul MAZZO DELLE SCOCCIATURE di uno dei tuoi avversari, questo deve prendere una carta *Spaccio* non protetta a scelta dalla sua ZONA DELLO SPACCIO e metterla nel POSACENERE. Ogni giocatore (te compreso) sceglie poi segretamente una carta dalla sua mano e la dà al giocatore alla sua sinistra. Naturalmente, data la mentalità, è improbabile che ti diano una buona carta. Ma attenzione! Non giocare la carta *A secco* potrebbe essere un grave errore, perché se hai una carta *A secco* alla fine della mano, dovrai pagare una multa di 25.000 dollari!

Doppiato (Doublecrossed, 3)

Doublecrossed Essere *doppiato* da un concorrente fa male; e anche questa carta lo fa. Quando giochi questa carta sul MAZZO DELLE SCOCCIATURE di uno dei tuoi avversari, questo deve mettere la sua carta *Spaccio* non protetta di valore più alto nel POSACENERE. Inoltre, deve saltare un turno. E come se non bastasse, ogni giocatore (te compreso) sceglie segretamente anche una carta dalla sua mano e la dà al giocatore alla sua sinistra; senza dubbio, non si tratterà di un regalo. Attenzione! Quando la mano finisce, se hai una carta *Doppiato*, devi pagare una multa di 50.000 dollari. Ti conviene giocarla...

Butta via tutto (Utterly wiped out, 1)

Utterly wiped out Giocando questa carta si cancella definitivamente uno dei tuoi avversari: il giocatore a cui dai questa carta (giocandola sul suo MAZZO DELLE SCOCCIATURE) deve mettere tutte le sue carte *Spaccio* non protette nel POSACENERE, insieme a tutto il suo MAZZO DELLE SCOCCIATURE, compresa la sua carta *Mercato aperto*! Ora è povero in canna! A questo punto deve giocare un'altra carta *Mercato aperto* prima di poter ricominciare di nuovo a fare affari. Inoltre, deve saltare un turno. Ti sei appena fatto un nemico per tutta la vita. Affinché non si senta solo, ogni giocatore (incluso te) sceglie segretamente una carta dalla sua mano e la dà al giocatore alla sua sinistra. Farsi nemici come questo in un gioco con più mani è pericoloso, ma non giocare questa carta è ugualmente pericoloso: avere una carta *Butta via tutto* alla fine di una mano comporta una multa di 100.000 dollari. Quindi, usa la tua materia grigia per scegliere il momento giusto per giocare o meno questa carta. Te l'abbiamo detto, *Grass* è un gioco di strategia...

Il banchiere (The banker, 1)

The Banker Questa carta viene utilizzata solo alla fine della mano. Alla fine della mano, il giocatore che ha questa carta raccoglie 5.000 dollari da tutti i giocatori le cui carte *Spaccio* non sono protette. Così, un giocatore che avrebbe avuto 25.000 dollari, ne avrà solo 20.000 dollari, e il banchiere riceve un extra di 5.000 dollari. Sì, non è giusto.

Mercato chiuso (market close, 5)

Market Close Questa carta può essere giocata solo da un giocatore il cui mercato è aperto e che non ha una carta *Puzza di guai* visibile sul suo MAZZO DELLE SCOCCIATURE. Giocando una carta *Mercato chiuso* la mano in svolgimento termina immediatamente. Molto utile per raccogliere il bonus di 25.000 dollari prima degli altri!

LA FINE DI UNA MANO

Una mano può finire in due modi: quando un giocatore ha giocato una carta *Mercato chiuso*, o quando il PAGLIAIO è esaurito. Se un giocatore prende l'ultima carta dal PAGLIAIO, gioca normalmente il suo turno e poi la mano termina. Si passa, allora, a contare i punti.

CONTEGGIO DEI PUNTI

Ogni giocatore somma il valore di tutte le carte *Spaccio* protette nella propria ZONA DELLO SPACCIO. Questo è il suo profitto protetto.

Poi, ogni giocatore somma il valore di tutte le carte *Spaccio* non protette nella propria ZONA DELLO SPACCIO. Questo è il suo profitto a rischio.

Se un giocatore ha la carta *Banchiere*, incassa 5.000 dollari dal profitto a rischio di ogni altro giocatore. Non può prendere nulla da qualcuno che non ha nulla, o che ha pensato di proteggere i propri profitti.

Ogni giocatore somma i suoi profitti protetti e a rischio (meno o più eventuali pagamenti al banchiere) per determinare il suo profitto netto.

Ogni giocatore mostra le carte che rimangono nella sua mano e sottrae qualsiasi multa dal suo profitto netto se la sua mano contiene una qualsiasi delle seguenti carte:

A secco (Sold out)	25.000 dollari
Doppiato (Doublecrossed)	50.000 dollari
Butta via tutto (Utterly wiped out)	100.000 dollari

Ogni giocatore sottrae inoltre dal suo profitto netto il valore della migliore carta *Spaccio* rimastagli in mano.

A questo punto, è il momento di confrontare i profitti di tutti i giocatori. Il giocatore con il maggiore profitto della mano riceve un bonus di 25.000 dollari.

Ora ogni giocatore conosce i suoi guadagni per quella mano.

VINCERE IL GIOCO

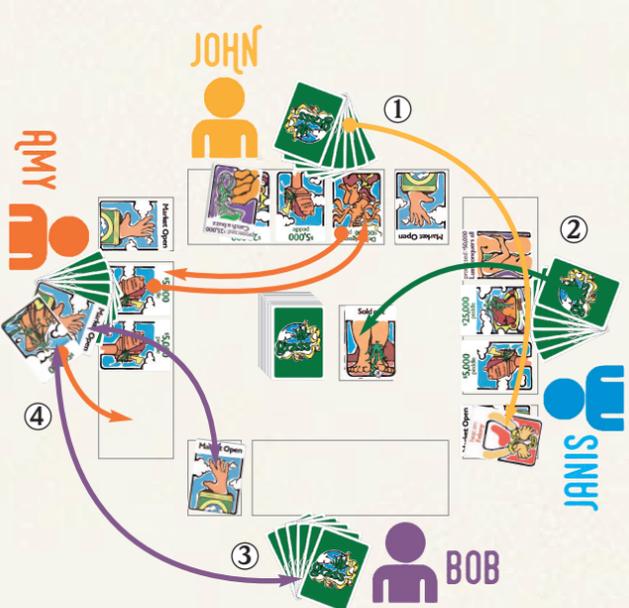
Se il tuo profitto raggiunge i 250.000 dollari o più dopo aver contato tutto, sei incoronato *Pusher del gioco* e vinci la partita.

Se nessun giocatore raggiunge questo importo, viene registrato il punteggio di ogni giocatore. Tutte le carte vengono mischiate e inizia una nuova mano. Sì, sì, sì, hai letto bene; tutte le carte, compreso *Mercato aperto*. È dura, ma questa è la legge del mercato. Alla fine della seconda e di ogni mano successiva, il nuovo profitto si aggiunge a quello vecchio, per tentare di raggiungere o superare i 250.000 dollari.

Importante: una mano può finire con un risultato negativo (vedi esempio sotto). Se concludi la prima mano con un risultato negativo, non viene registrato (resti a 0). Se ciò accade in una mano successiva, il tuo punteggio negativo viene sottratto da quello che hai guadagnato nelle mani precedenti. Ma, non puoi scendere sotto lo zero.

ESEMPIO DI DUE TURNI

Siamo nel mezzo di un gioco, e tocca a JOHN.



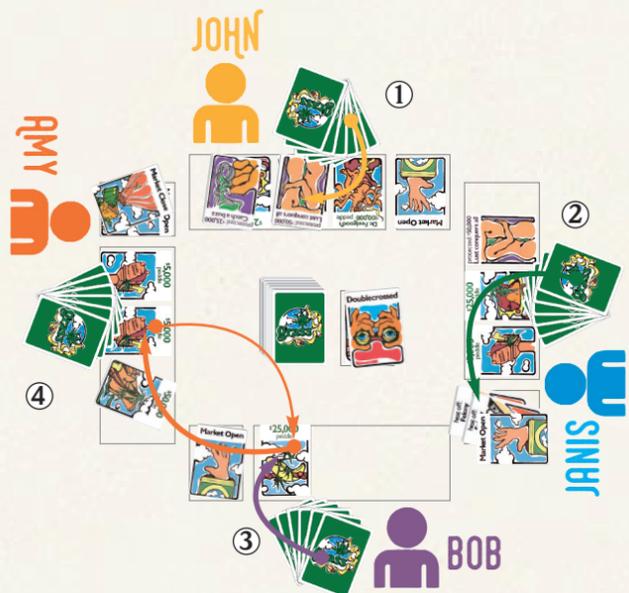
① Il mercato di JOHN è aperto, e ha già tre carte nella sua ZONA DELLO SPACCIO, tra cui la famosa erba del Dr. Feelgood. Decide di rallentare JANIS giocando una carta *Puzza di guai* (Heat on - Felony) sul suo MAZZO DELLE SCOCCIATURE. Non ha alcuna occasione interessante di scambiare le sue carte *Spaccio*. Termina il suo turno.

② JANIS è bloccata, e non può giocare nessuna carta *Spaccio* a causa della carta *Felony*. Inoltre non può scambiare nessuna delle sue carte *Spaccio* perché sono tutte protette. Decide di giocare una carta *A secco* (Sold out). La mette nel POSACENERE. Non deve scartare una carta *Spaccio* perché sono tutte protette. Ogni giocatore dà segretamente una carta al giocatore alla sua sinistra (Janis ne approfitta per liberarsi di una carta *Butta via tutto* (Utterly Wiped Out) dandola a Bob).

③ Il mercato di BOB non è ancora aperto, e, cavolo, non pesca una carta *Mercato aperto*. Chiede se qualcuno vuole scambiare una carta *Mercato aperto* con una carta *Spaccio Panama* (50.000 dollari). Amy accetta. Gioca subito il Mercato aperto sul suo MAZZO DELLE SCOCCIATURE. Ora può iniziare a vendere al suo prossimo turno.

④ AMY gioca la carta *Spaccio Panama* che ha appena ricevuto da Bob nella sua ZONA DELLO SPACCIO. Decide poi di scambiare la sua carta *Spaccio Home Grown* con la carta di John Dr. Feelgood.

Tocca a JOHN giocare di nuovo.



① JOHN non ha una carta *Mercato chiuso*, oppure potrebbe averla giocata dopo lo scambio di carte con Amy. Poiché è un giocatore cauto, decide di proteggere la sua piantina di Panama giocando una carta Protezione *Lussuria* (Lust Conquers All).

② JANIS è fortunata e ha appena pescato una carta *Via libera Felony*. La gioca sulla sua carta *Puzza di guai Felony*, annullandola. Entrambe le carte vanno in fondo al MAZZO DELLE SCOCCIATURE, e il suo Mercato aperto è di nuovo visibile. Potrà tornare in gara al suo prossimo turno.

③ BOB può finalmente giocare una carta *Spaccio*. Gioca una carta *Jamaica* con un valore di 25.000 dollari. Bob è felice.

④ AMY chiaramente non ha cuore; scambia la sua carta *Spaccio Homegrown* con la carta che Bob ha appena giocato. Poi, gioca la sua carta *Mercato chiuso*, terminando la mano con l'idea di raccogliere il bonus di 25.000 dollari.

ORA E IL MOMENTO DI CONTARE I PROFITTI DELLA MANO

John ha un profitto protetto di 75.000 dollari, Janis 30.000 dollari, e gli altri, niente.

John ha un profitto a rischio di 5.000 dollari, Bob ha 5.000 dollari e Amy 175.000 dollari.

Colpo di scena! Janis ha la carta *Banchiere*. Pertanto, raccoglie una tassa di 5.000 dollari dai profitti a rischio degli altri giocatori: 5.000 dollari da John, Bob e Amy.

Così, a questo punto, John ha 75.000 dollari, Janis ha 45.000 dollari, Amy ha 170.000 dollari e Bob è senza un soldo!

Poiché John non ha carte *Spaccio* o di penalità in mano, rimane a \$70.000. Janis ha tre carte *Spaccio* da 5.000 dollari, ma solo una viene sottratta, quindi ora ha 40.000 dollari. Bob aveva ancora una carta *Spaccio* da 25.000 dollari e una carta *Butta via tutto*, quindi ora ha -125.000 dollari. Per fortuna, è solo la prima mano, quindi rimane a 0. Menomale! Se così non fosse stato, i 125.000 dollari sarebbero stati detratti dai suoi profitti delle mani precedenti. Amy aveva ancora una carta *Spaccio* da 5.000 dollari in mano, insieme a una carta *Doppiato* che non ha mai osato giocare. Di conseguenza, perde 55.000 dollari e ora ha 115.000 dollari.

Con quel punteggio, Amy è ancora la leader e riceve il bonus di 25.000 dollari, per un totale di 140.000 dollari. Si guarda intorno con un'aria di superiorità, ma dato che non ha ancora raggiunto 250.000 dollari di profitti, tutti i giocatori registrano i loro punteggi e iniziano la mano successiva.

VARIANTI

Ecco tre varianti per dare nuova vita al gioco cambiando un po' le regole. È possibile aggiungerne una o più alla volta.

DAMMI CINQUE

Questa variante permette di bilanciare le mani di partenza facendo un tiro. Durante l'impostazione, ogni giocatore riceve sei carte. Ogni giocatore mette da parte una carta che vuole tenere e dà le altre 5 al giocatore alla sua sinistra. Allo stesso modo, ogni giocatore mette da parte una delle 5 carte appena ricevute e dà le altre 4 al giocatore alla sua sinistra. Questo continua fino a quando ogni giocatore ha accantonato 6 carte (è automatico per l'ultima carta). Questa è la mano iniziale. La direzione del tiro è invertita per ogni mano.

OFFERTE NASCOSTE

Questa variazione aumenta la perfidia e la tensione intorno al tavolo e metterà alla prova la tua capacità di bluffare. Come promemoria, un giocatore può negoziare quanto vuole durante la sua mano, prima o dopo aver giocato una carta. Questo si chiama *affare*. Fare affari consiste nello scambiare una carta con un avversario. In questa variante, dopo ogni mano tra due giocatori, lo scambio di carte viene effettuato con le carte a faccia in giù. Così, un giocatore può dire che scambierà una carta *Mercato aperto* ma dà una carta *Doppiato*. Ma attenzione: chi la fa l'aspetti! Se sei stato imbrogliato, puoi dirlo ad alta voce o meno; puoi anche dire di essere stato imbrogliato quando non è vero, ma in nessun caso puoi mostrare la carta che hai ricevuto agli altri giocatori.

FORTUNATO O NO

Questa variante aggiunge un po' di caos e ingiustizia, e quindi un po' di anarchia... e questo ci piace. Quando si gioca una carta *A secco*, *Doppiato*, o *Butta via tutto*, invece di dare una carta al giocatore a sinistra, ogni giocatore (a partire dal giocatore che ha giocato la carta, e proseguendo in senso orario) prende una carta a caso dalla mano del giocatore alla sua destra.

grass™
Grass™
Warning: Drugs Kill
www.grasscardgame.com

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