

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



grass

RÈGLES OFFICIELLES

Règle française par



Grass est un jeu de cartes pour 2 à 6 joueurs. C'est un jeu d'attaque stratégique. Vous devez être le premier à avoir 250 000 dollars et devez empêcher les autres joueurs de devenir riches.

Ceci est la règle officielle pour jouer à grass. En cas de litige, referez vous-y.

Dans votre sac de jute, vous trouverez une règle, 104 cartes et des instructions pour compter les points. Il y a 27 cartes différentes de 7 couleurs.

Après avoir battu la pile de carte, le dealer donne 6 cartes faces cachées à chaque joueur. Le joueur situé à gauche du dealer ouvre le jeu et pioche une carte de la pile contenant les cartes herbe. Les joueurs continueront à piocher et jouer dans le sens des aiguilles d'une montre.

Note : Vous devez avoir 6 cartes en main à la fin de votre tour.

La façon de jouer chaque carte

1. **Cartes ouverture de marché (Market Open)** (10 au total) : elles sont utilisées pour ouvrir votre pile « hassle » et doivent être disposées sur la table devant chaque joueur avant qu'il puisse commencer à collecter des cartes « Peddle ». Chaque joueur n'a besoin que d'une seule carte « market Open » pour commencer à dealer (à moins que quelqu'un ait joué une carte « utterly wiped out » qui oblige alors la victime à se procurer une nouvelle carte « open market »)

Votre carte « Market open » doit toujours être replacée au sommet de votre pile « hassle » après avoir éliminé une carte « heat on » qui se trouvait sur cette pile.

Même sans avoir de carte « Market open », un joueur peut utiliser ses cartes « heat on » contre un joueur disposant d'une carte « market open » placée devant lui.

2. **Cartes traffic (Peddle)** : elles sont de 6 sortes :

- Culture « Maison » (home grown) (6 au total) : 5000 \$
- Mexico (6 au total) : 5000 \$
- Colombia (5 au total) 25 000 \$
- Jamaica (5 au total) 25 000 \$
- Panama (6 au total) 50 000 \$
- Dr. Feelgood (1 seule) 100 000\$

Les valeurs indiquées représentent les gains potentiels réalisés après des deals. Un joueur ne peut placer des cartes « peddle » sur la table que s'il a déjà posé une carte « open market » et s'il n'est pas gêné par une carte « heat on » durant ce tour.

3. **Les cartes « heat on »** sont de 4 sortes :

- bust (3 au total) : faillite
- detained (3 au total) : en détention
- felony (3 au total) : crime
- search & seizure : perquisition et saisie

Ces cartes sont placées sur la pile « hassle » des adversaires afin de les gêner dans leur trafic. Si une carte « heat on » est placée sur votre pile « hassle », vous ne pouvez plus placer de cartes « peddle » sur son stock (stash)- jusqu'à ce que vous jouiez une des cartes suivantes :

- "heat off » appropriée à la carte "heat on"
- « pay fine/heat off »
- « stonehigh »
- « euphoria »

4. Les cartes « heat off » : elles sont similaires en apparence aux cartes « heat on » mais présentent une barre noire en diagonale. Elles sont de 4 sortes :

- « immunity » (5 au total) : immunité : s'oppose à la carte « bust »
- « hearsay evidence » (5 au total) : déposition d'un tiers : s'oppose à la carte "felony"
- « a breeze to fly » : un vent de liberté : s'oppose à la carte « detained »
- « charges dropped » : abandon des charges : s'oppose à la carte « search & seizure »

Votre pile « hassle » est attaquée par une carte « heat on » : Placez la carte « heat off » correspondante sur cette pile, puis reprenez votre carte « market open » et placez-la de nouveau en haut de votre pile. Vous pourrez continuer de jouer sans restrictions au prochain tour. (à moins que quelqu'un joue entre temps une carte « heat on » contre vous)

Les cartes « pay fine - heat off » (4 au total) sont utilisées de façon différente des autres cartes « heat off » : Vous pouvez les utiliser contre n'importe quelle carte « heat-on » à condition de vous défausser de votre plus petite carte « peddle » placée sur la table (si vous n'avez pas encore placé de cartes « peddle », vous ne pouvez pas utiliser ce type de carte). La carte défaussée va sur la pile de défausse.

5. Les cartes « nirvana » sont de 2 sortes :

- « stonehigh » (5 au total)
- « euphoria » (1 seule)

Les cartes « stonehigh » sont placées sur la pile de défausse et donnent droit à un tour supplémentaire, éliminent les cartes « heat on » de votre pile « hassle » et chaque joueur vous donne la plus petite carte « peddle » placée devant lui (que vous placez aussitôt devant vous).

Idem pour la carte « euphoria » sauf que chaque joueur vous donne la plus grande carte « peddle » placée devant lui.

6. Cartes de protection : Elles sont de 3 sortes :

- « lust conquers all » (2 au total) : protège jusqu'à 50 000 \$ de marchandise (peddle)
- « grab a snack » (2 au total) : protège jusqu'à 25 000 \$ de marchandise (peddle)
- « catch a buzz » (2 au total) : protège jusqu'à 25 000 \$ de marchandise (peddle)

Ces cartes sont placées sur les cartes « peddle » de votre stock et les protègent dans la limite de la valeur indiquée ci-dessus.

Les règles de protection :

A . Les cartes de protection protègent vos cartes « peddle » du stock des attaques des cartes « nirvana », « paranoia » et des cartes « skim ».

B. Vous ne pouvez pas protéger « dr feelgood »

C. Une carte de protection de valeur 50 000 \$ peut protéger une carte « peddle » de 50 000 \$ ou toute combinaison de cartes dont la valeur n'excède pas 50 000 \$

D. Une carte de protection de valeur 25 000 \$ peut protéger une carte « peddle » de 25 000 \$ ou toute combinaison de cartes dont la valeur n'excède pas 25 000 \$

E. Les cartes de protection ne protègent que les cartes « peddle » au moment du jeu.

Note : les cartes de protection ne sont pas touchées par les cartes skim « banker »

7. Les cartes « paranoia » : elles sont de 3 sortes :

- « sold out » (4 au total)
- « double crossed » (3 au total)
- « utterly wiped out » (1 seule)

Quand vous jouez une carte "paranoïa" , vous la placez sur la défausse et chaque joueur doit prendre une carte de sa main et la donner face cachée au joueur sur sa gauche. Cela permet de se débarrasser de certaines cartes encombrantes, comme celles-ci.

Quand vous jouez une carte « sold out », vous passez votre prochain tour à ne rien faire et devez vous défausser de la plus petite carte « peddle » de votre stock. (Si vous n'en avez pas, vous perdez seulement un tour)

Quand vous jouez la carte « utterly wiped out », vous passez vos 2 prochains tours à ne rien faire et devez vous défausser de toutes vos cartes « peddle » qui ne sont pas protégées, plus toutes les cartes de votre pile « hassle ». Lorsque vous pourrez jouer de nouveau, vous devrez ouvrir votre pile « hassle » par une nouvelle carte « open market ».

Important : Si la partie prend fin alors que vous avez en main des cartes « paranoia », vous avez les pénalités suivantes qui se déduisent de votre score :

- « sold out » : - 25 000 \$
- « double crossed » : - 50 000 \$
- « utterly wiped out » : - 100 000 \$

8. Les cartes " skim " : elles sont de 2 sortes :

- « steal your neighbor's pot » (4 au total)
- « banker » (1 seule)

Ces cartes vous permettent de vous emparer de cartes non protégées du stock de vos adversaires.

« steal your neighbor's pot » vous permet, en la plaçant sur la pile "hassle" d'un adversaire, de vous emparer de la plus grande carte "peddle" de son stock et de la placer dans le votre. Vous ne pouvez utiliser cette carte si une carte « heat on » est placée sur votre pile « hassle ». Vous pouvez utiliser cette carte contre un adversaire qui possède une carte « heat on » sur sa pile « hassle ».

Le joueur qui a en main la carte « banker » à la fin du jeu peut s'emparer de 20% de la valeur de toutes les cartes « peddle » adverses non protégées.

La carte « banker » peut être défaussée dans la pile de défausse ou peut servir aux négociations à tout moment

9. Cartes « market close » (5 au total). Elles sont utilisées pour terminer la manche en cours. On les place sur sa propre pile « hassle » et toutes les transactions se terminent alors.

Un joueur peut utiliser une carte « market close » uniquement s'il a déjà joué une carte « market open » et s'il n'est pas gêné par une carte « heat on » placée sur sa pile « hassle ». (une carte « market close » peut être défaussée à tout moment sur la pile de défausse sans pour autant stopper ou gêner le jeu).

Note : Si la pile « grass » vient à se terminer, la manche est finie et on compte les points.

UNE PARTIE EXEMPLE :

L'objectif est d'être le premier à gagner 250 000 \$ en une ou plusieurs manches. Si plusieurs joueurs atteignent cette somme dans la même manche, le gagnant est celui qui a le plus grand score.

L'exemple suivant est une excellente base pour vous aider à comprendre le système de comptage de points et pour vous initier aux aspects stratégiques du jeu. Le dessin présent dans la documentation anglaise présente une partie telle qu'elle vient d'être interrompue par le joueur 1 dans une partie en 4 manches.

Les cartes que les joueurs ont en main sont :

- **joueur 3 :**
 - o une carte heat off / search and seizure
 - o double crossed (50 000 \$ de malus)
 - o une carte peddle de 50 000 \$
 - o une carte peddle de 5 000 \$
 - o une carte peddle de 25 000 \$
 - o une carte pay fine / heat off

- **joueur 2 :**
 - o une carte market close
 - o une carte de protection 50 000 \$
 - o une carte sold out (malus de 25 000 \$)
 - o une carte steal your neighbor's pot
 - o une carte heat off / detained
 - o une carte heat off/ felony

- **joueur 4 :**
 - o une carte utterly wiped out (malus de 100 000 \$)
 - o une carte de protection de 25 000 \$
 - o une carte heat off / detained
 - o une carte stonehigh
 - o une carte market open
 - o une carte peddle 25 000 \$

- **joueur 1 :**
 - o une carte market open
 - o une carte stonehigh
 - o une carte peddle 5000 \$
 - o une carte banker
 - o une carte heat off/bust
 - o une carte pay fine/heat off

Bien que le joueur 3 ait plus de cartes "peddle" sur la table, le joueur 1 a stoppé la manche car :

- A : il avait refilé précédemment à ses adversaires des cartes paranoia « double crossed » et « the utterly wiped out » et il a peur qu'elles lui reviennent dans les prochains tours. Et comme ces cartes donnent des malus, autant que ceux-ci soient pour ses adversaires.
- B : il avait en main la carte « banker » et comme beaucoup de cartes peddle sont sur la table, son pourcentage de 20 % est très rentable.
- C : sa plus grosse carte « peddle » n'est que de 5000 \$ et n'aura donc que 5000 points à soustraire de son score final.
- E : il n'avait plus de cartes paranoia en main et donc aucun malus pour le décompte du score.

Comment compter les points

- 1 : Chaque joueur totalise l'argents des cartes « peddle » posées sur la table
- 2 : Si quelqu'un détient la carte « banker », les autres joueurs déduisent 20 % de la valeur de leurs cartes peddle non protégées. Le détenteur de la carte « banker » récupère la somme des points perdus par les autres joueurs.
- 3 : chaque joueur déduit la valeur de la plus grande carte « peddle » qu'il avait en main à la fin de la manche.
- 4 : chaque joueur déduit les malus donnés par les cartes paranoia qu'il avait en main à la fin de la manche.
- 5 : on fait la somme des points

- 6 : celui qui a le plus grand score gagne un bonus de 25 000 \$.

Règles de négociation

Les négociations ne peuvent être initiées que par le joueur qui a tiré une carte de la pile « grass » et a en main 7 cartes. Les règles sont les suivantes :

- 1 : de la main à la main , une carte échangée contre une autre. Rappelez-vous que chaque joueur ne peut avoir que 6 cartes en main pour que le jeu continue.
- 2 : vous pouvez échanger vos cartes peddle en place dans votre stock contre d'autres cartes peddle en place dans le stock d'un adversaire.
- Vous pouvez combiner les modes 1 et 2 mais à la fin chaque joueur doit avoir 6 cartes en main.

Vous ne pouvez négocier aucune carte placée dans la défausse.

Comment jouer rapidement ?

Nous vous proposons de commencer progressivement et de suivre les étapes d'initiation suivantes :

1° manche :

1. Enlevez toutes les cartes suivantes du paquet : stonehigh, euphoria, lust conquers all, grab a snack, catch a buzz, sold out, double crossed, utterly wiped out, steal your neighbor's pot, banker.
2. Mélangez soigneusement les cartes et distribuez-les. Le donneur commence par le joueur à sa gauche, donne 6 cartes à chaque joueur. Placez les cartes restantes faces cachées en une pile appelée pile « grass »
3. Regardez votre main : le but du jeu est de poser le maximum de cartes « peddle » sur la table et si possible des grosses (leur valeur est indiquée en \$). Avant que vous puissiez placer ces cartes « peddle » sur la table (et créer votre stock) vous devez avoir placé devant vous une carte « market open » (créant ainsi votre pile « hassle »). Le joueur situé à gauche du donneur commence par tirer une carte de la pile « grass » (il a maintenant 7 cartes en main) et en joue une (si possible une carte « market open ») ou en défausse une (sur la pile de défausse située à coté de la pile « grass »). A la fin d'un tour, aucun joueur ne doit avoir plus ou moins de 6 cartes en main. On ne peut tirer des cartes de la pile de défausse.
4. Une fois que vous avez joué une carte « market open », vous pourrez jouer une carte « peddle » au prochain tour. Un joueur adverse, même s'il n'a pas encore ouvert son marché (pas de carte « market open » sur table), peut vous contrer en jouant une carte « heat on » qui vous empêche alors de jouer vos cartes « peddle » et ferme votre marché. Vous n'avez pas à vous défausser si vous avez joué une carte et donc si vous avez 6 cartes en main.
5. Comment réouvrir son marché alors que votre carte « market open » est recouverte : Vous devez avoir en main la carte « heat off » pouvant contrer la carte « heat on » placée sur votre carte . Vous la jouez en la plaçant sur votre pile « hassle » et remettez votre carte « open market » au sommet de cette pile. Vous pouvez aussi rouvrir en jouant une carte « pay fine-heat off », si vous avez déjà des cartes « peddle » posées sur la table. Placez cette carte sur votre pile « hassle » et payez un malus en vous défaussant de la plus petite carte « peddle » de votre stock. Remettez votre carte « open market » au sommet de votre pile « hassle ». Vous n'avez besoin que d'une carte « market open » à cet instant du jeu, donc si vous en piochez une, défaussez la. Une carte « market open » ne peut réouvrir un marché.
6. Comment se termine une manche : Quand un joueur joue une carte « market close » sur sa propre pile «hassle » (qui ne doit pas être couverte par une carte « heat on »), la manche se termine. Elle se termine également lorsque la pioche est vide.
7. Comment compter les points : Chaque joueur compte les points des cartes « peddle » posées devant lui (dans son stock) et soustrait le montant de la plus grosse carte « peddle » qu'il a en main. Un bonus de 25 000 \$ est attribué à celui qui a le plus grand score.

2° manche :

En utilisant les mêmes cartes que précédemment, introduisez les modifications suivantes : Vous avez remarqué que parfois vous ne réussissez pas à tirer les cartes dont vous avez besoin. Négocier ces cartes avec l'adversaire pourrait résoudre le problème. Vous pouvez donc maintenant négocier et échanger une des cartes de votre main avec une d'une main adverse, ou bien une ou plusieurs cartes déjà posées avec des cartes adverses déjà posées ou bien panacher ces 2 types d'échange avec un seul et même joueur.

Les négociations ne peuvent être menées par ou avec le joueur qui a 7 cartes en main. Rappelez-vous que vous ne devez avoir que 6 cartes en main à la fin de votre tour.

3° manche :

Ajoutez les cartes suivantes :

Cartes de protection :

- « lust conquers all » (2 au total)
- « grab a snack » (2 au total)
- « catch a buzz » (2 au total)

Cartes " skim " :

- « steal your neighbor's pot » (4 au total)
- « banker » (1 seule)

Jouez avec ces cartes supplémentaires. Regardez en haut des règles pour voir les effets de ces différentes cartes.

4° manche :

Ajoutez les cartes suivantes :

Les cartes « nirvana » :

- « stonehigh » (5 au total)
- « euphoria » (1 seule)

Cartes « paranoia » :

- « sold out » (4 au total)
- « double crossed » (3 au total)
- « utterly wiped out » (1 seule)

Jouez avec ces cartes supplémentaires. Regardez en haut des règles pour voir les effets de ces différentes cartes.

Maintenant vous connaissez l'ensemble des règles de Grass.

Bon jeu.



LUDO
AND CO

Bienvenue au pays du jeu de société
Entrez et attrapez le virus !

www.ludoandco.com