

MASTER OF THE GREEN UNIVERSE

GREEN DEAL

Protege tus Greens

de los oponentes que envían Donut-Cops, Ladrones y Aliens.

Jugadores

2-6

Tiempo de juego

20-40 min

Edad

18+

MADE IN EU

GREEN DEAL is a Copyright © 2021

GREEN DEAL es un Copyright © 2021 Todos los personajes del GREEN UNIVERSE son puramente imaginarios.

¡Advertencia! Greens pueden causar munchies.

1. El Pack

Green 🐸

8 x Bud
8 x CBD Oil
8 x Cookie
8 x Haze
8 x Joint
8 x Lemonade
8 x Plant
8 x Rosin

Deal 📄

1 x Boris
1 x Dr. Green
1 x Nana
1 x Nyke

Special 🌀

3 x Draw 2
3 x Steal 2

Defensas ✂️ Ataques 🏹

5 x Corruption
5 x Hide
4 x Skunk
4 x Space Gun
6 x Green Queen

4 x Alien
4 x Thief
12 x Cop

EL OBJETIVO

Protege tus Greens, ataca a los demás jugadores y gana puntos. El jugador con la mayor puntuación después de 4 Deals, gana y se convierte en el Master of the Green Universe.

2. En Mano

Separar Green, Deal, Ataque, Defensa, Special y mezclar bien las pilas separadas.

Jugando con un máximo de 3 jugadores: Mantén sólo 5 de los 8 Greens diferentes en el juego. Por ejemplo, todos: Cookie, Haze, Plant, CBD Oil, Joint.

Repartir cartas boca abajo para cada jugador:
1 x Green Queen
4 x Greens
1 x Ataque

Retira del juego las **Green Queens** restantes. Ahora mezcla todas las cartas y ponlas boca abajo en el Mix Pile.

3. Cómo Jugar

Elige quién empieza.

Por ejemplo: el que haya hecho el último porro o el que tenga el dedo corazón más grande...

Durante tu turno: Primero, si tienes alguno, pon delante de ti los Greens iguales.

Por ejemplo: **2 x Cookies**

Las parejas significan que estás **en negocio**. Cuando se saca un **Deal**, se gana **1 punto** por cada partido.

Ahora, si quieres, puedes interactuar con otros jugadores. Puedes jugar un **Steal 2**. O puedes Atacar a otro jugador que esté en negocio.

Termina tu turno cogiendo una carta de cualquier montón (Mix Pile o más tarde también Green Pile).

¡Las cartas de **Deal** o **Draw 2** tienen que ser jugadas inmediatamente! Muéstralas boca arriba.

Draw 2: Coge dos cartas nuevas de cualquier montón/pila. Luego saca la carta de Draw 2 del juego.

El jugador a su izquierda es el siguiente

4. Ataque

Utiliza las cartas de **Ataque** para **destruir el negocio de otro jugador o**, mejor aún, **asegurar todas sus partidas** para ti.

Cuando te apoderas del negocio de un oponente, pon sus Greens correspondientes inmediatamente delante de ti. Ahora forman parte de tu negocio.

Durante tu turno, puedes atacar a tantos jugadores como quieras. **¡Un ataque va para un jugador!**

Excepción: Con el **Alien** atacas a todos los jugadores en negocio, excepto a ti.

Saca del juego las cartas de ataque y defensa jugadas.

Ataque 🏹	Defensa ✂️	Daño
Alien	Space Gun Green Queen	Destruye a todas las parejas
Thief	Skunk Hide Green Queen	Te asegura a todas las parejas
Cop	Corruption Skunk Hide Green Queen	Destruye o asegura todos los pares

Cuidado con el Cop:

Cuando atacas con un Cop y el jugador atacado no puede defender su negocio, puedes jugar **Corruption**. Un **Cop corrupto** salva los Greens emparejado atacados para tu negocio. Si no puedes jugar **Corruption**, **otros jugadores en fila** tienen la oportunidad de jugar Corruption y salvar los Greens para ellos.

Green Pile

Los Greens destruidos se barajan y se colocan **hacia arriba** en el **Green Pile**. Ahora los jugadores pueden elegir entre coger de la Green Pile o del Mix Pile.

Steal 2

Juega esta carta durante tu turno. Elige un jugador y roba dos cartas de su mano. **No se permite barajar.**

5. Deal

¡Cuando saques un Deal muéstralo inmediatamente! **Todo el mundo en negocio recibe 1 punto por cada pareja Green.** Anota los puntos. Recoge todas las parejas Green y mézclalas en el Green Pile.

Después de sacar un Deal, ¡saca de nuevo de cualquiera de los dos montones! Si ningún jugador está en negocio, el Deal sigue contando. Nadie obtiene puntos. Después **del cuarto Deal**, calcula la puntuación final de cada jugador sumando los puntos obtenidos. El jugador con la mayor puntuación se convierte en el **Master of the Green Universe**.

En caso de EMPATE: Vuelve a mezclar un Deal en la Mix Pile.