

# GRASS

## DEUTSCHE SPIELANLEITUNG

GRASS ist ein Kartenspiel für 2 bis 6 Spieler. Man kann es als ein offensives-strategisches Spiel bezeichnen. Zum einen hat jeder sein Ziel vor Augen, als erster die zum Sieg benötigte Summe von 250.000 \$ zu erreichen; zum anderen versucht jeder seine Mitspieler daran zu hindern, möglichst reich zu werden. Dazu braucht man nur eine bis hin zu sieben oder acht Runden zu spielen, je nachdem, wie hart der Wettbewerb abläuft. Darüberhinaus ist GRASS ein schnell und einfach zu erlernendes Spiel.

## VORBEMERKUNG

Schrecken Sie nicht vor dem augenscheinlichen Umfang dieser Spielanleitung zurück. Denn die Spielregel ist vorsichtshalber "doppelt" vorhanden. Einmal als OFFIZIELLE REGEL, die bei späteren Spielen zu Rate gezogen werden muß. Zum anderen als EINFÜHRUNG, für Runden, die sich zum erstenmal an eine Partie GRASS wagen, denn mit dieser Regel lernen Sie in vier kurzen Spielen die Bedeutungen aller Karten kennen. Wenn Sie nach der EINFÜHRUNGSREGEL verfahren, brauchen Sie jeweils nur die Abschnitte für "Eine Hand" lesen und können praktisch sofort mit dem Spiel beginnen.

EINFÜHRUNG - Wie Sie einfach und schnell GRASS erlernen.

Spielen Sie zum erstenmal GRASS, sollten Sie nach dieser Einführung vorgehen. Beginnend mit der "Ersten Hand" lernen Sie in vier kurzen Spielen sämtliche Karten und deren Einsatzmöglichkeiten kennen. Mit dieser Schritt-für-Schritt-Regel dürften Sie spätestens nach einer Stunde GRASS beherrschen.

### Die Erste Hand

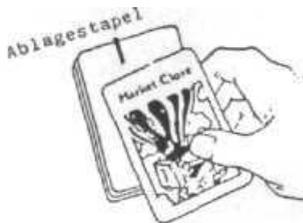
1. Entfernen Sie die folgenden Karten aus dem Spiel und legen Sie sie für die folgenden "Hände" beiseite:

- 5 x STONEHIGH
- 1 x EUPHORIA
- 2 x LUST CONQUERS ALL
- 2 x GRAB A SNACK
- 2 x CATCH A BUZZ
- 4 x SOLD OUT
- 3 x DOUBLE CROSSED
- 1 x UTTERLY WIPED OUT
- 4 x STEAL YOUR NEIGHBOR'S POT
- 1 x THE BANKER

2. Den Rest der Karten mischen Sie gründlich und teilen an Jeden Mitspieler 6 KARTEN aus, immer links vom Geber beginnend. Die restlichen Karten bilden den verdeckten Talon-Stapel, den GRASS-STAPEL.
3. Ihre Aufgabe ist es nun, möglichst viele PEDDLE-Karten auslegen zu können, d.h., möglichst viele Karten mit Dollarbeträgen. Bevor Sie jedoch mit dem Auslegen von PEDDLE Karten beginnen können, müssen Sie erst einmal "ins Geschäft kommen". Dazu benötigen Sie eine MARKET OPEN Karte. Nur wenn diese Karte vor Ihnen liegt, dürfen Sie Ihre Dollars anhäufen.

6. Jeder Spieler hat die Möglichkeit, eine Spielrunde zu beenden. Dazu benötigt er nur eine MARKET CLOSE Karte, die er jedoch nur auf den EIGENEN und OFFENEN MARKT legen kann. Der Spieler muß also zumindest den Markt mit einer MARKET OPEN geöffnet haben. Ein mit HEAT ON Karten geschlossener Markt gilt nicht als offen! Das Spiel endet dann sofort und es korrcnt zur Abrechnung.

Eine Runde ist auch automatisch beendet, sobald der GRASS-STAPEL aufgebraucht ist, also ein Spieler keine Karte mehr ziehen kann.



Eine MARKET CLOSE Karte, die auf den Ablagestapel gelegt wird, beendet das Spiel NICHT! Es geht normal weiter.

Legt ein Spieler eine MARKET CLOSE auf den EIGENEN und OFFENEN MARKT, ist das Spiel sofort beendet.

7. Ist eine Runde zu Ende, zählt jeder Spieler seine AUSGELEGTEN PEDDLE Karten zusammen. Von diesem Betrag wird die HÖCHSTE, EINZELNE PEDDLE Karte, die man noch auf der Hand hatte, abgezogen. Es wird also immer nur eine PEDDLE als Minuswert gewertet. Der Spieler, der nach der Abrechnung die meisten Dollars geerntet hat, erhält einen zusätzlichen Bonus von 25.000\$ für diese Runde.

### Die Zweite Hand

Vermutlich ist Ihnen jetzt bereits das Auslegen von Geld und das ewige Öffnen und Schließen der Märkte geläufig. Womöglich hat es Ihnen bislang auch noch keinen sonderlichen Spaß gemacht - aber verzweifeln Sie nicht. Denn immerhin fehlen noch eine Menge Karten. Für die Zweite Hand kommen nun aber noch keine weiteren hinzu. Dafür aber dürfen Sie HANDELN.

Mischen Sie die Karten erneut und verfahren Sie ganz so wie bei der Ersten Hand. Sind Sie dann am Spiel, dürfen Sie Ihre Mitspieler nach jeder beliebigen Karte fragen. Etwa nach einer so dringend benötigten MARKET OPEN. oder nach der gesuchten HEAT OFF Karte. Wird Ihnen das Gesuchte angeboten, dürfen Sie EINE Karte Tauschen! D.h., Sie geben eine Karte aus Ihrer Hand gegen die Karte von einem der Mitspieler. Vielleicht zahlen Sie ja 50.000 \$ für die ersehnte MARKET OPEN. Während der Handel von Hand-zu-Hand immer nur Eins-zu-Eins ablaufen darf, dürfen Sie auch Karten Handeln, die bereits ausgespielt sind, sozusagen von Ausgelegt-zu-Ausgelegt. Hier muß das Verhältnis der Karten nicht gleich sein!

Sie können aber nicht eine Karte aus Ihrer Hand gegen eine oder mehrere Karten aus der Ablage eines Spielers tauschen! Dagegen ist es erlaubt, sowohl von Hand-zu-Hand, wie auch von Auslage-zu-Auslage, gleichzeitig zu handeln.

WICHTIG: Nur der Spieler, der auch an der Reihe ist, darf einen Handel in die Wege leiten! Nach Beendigung Ihrer Aktion müssen Sie IMMER 6 KARTEN AUF DER HAND HABEN!!

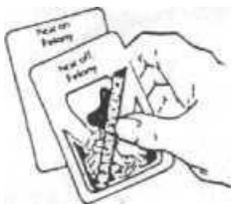
Der Spieler links vom Geber beginnt. Er zieht eine Karte von dem verdeckten GRASS-STAPEL. Nun hält er sieben Karten in der Hand. Davon muß er in jedem Fall eine ablegen, denn ein Spieler darf nachdem die Reihe an ihm war, NIEMALS MEHR ALS 6 KARTEN BESITZEN. Wenn es den Spieler nun möglich ist, legt er eine HARKET OPEN Karte offen vor sich ab. Andernfalls wirft er eine beliebige Karte ab und bildet somit den OFFENEN Ablagestapel neben dem GRASS-STAPEL.

4. Es wird solange reihum gespielt, bis ein Spieler eine MARKET OPEN auslegen konnte. Wer einmal diese Karte ausgelegt hat, muß warten, bis er wieder an der Reihe ist, da immer nur eine Karte gespielt werden kann. Erst dann können auch PEDDLE, also Dollars ausgelegt werden.

Liegt die erste MARKET OPEN Karte aus, dann hat Jeder Spieler die Möglichkeit, diesen "offener) Markt" wieder zu schließen und dadurch den Spieler am Auslegen von Dollars zu hindern. Dies ist unabhängig davon, ob man bereits eine MARKET OPEN gespielt hat oder nicht. Man schließt den Markt eines Spielers, indem man eine HEAT ON Karte auf die MARKET OPEN legt. Es ist dabei bedeutungslos, welche der vier HEAT ON Karten man dazu benutzt.

Zur Erinnerung: Nachdem Sie an der Reihe waren, MÜSSEN Sie IMMER sechs Karten auf der Hand haben! Es wird also jeweils NUR EINE Karte gezogen und auch NUR EINE Karte ausgespielt !

5. Ein Spieler, dem sein Markt durch eine HEAT ON geschlossen wurde, muß diesen erst wieder "öffnen", bevor er PEDDLE Karten auslegen kann. Dazu benötigt er die PASSENDE HEAT OFF Karte. Dabei handelt es sich um die Karte mit demselben Text und Bild und mit einem schwarzen Balken durchzogen. Mit dem Ausspielen der richtigen HEAT OFF auf die passende HEAT ON Karte wird die MARKET OPEN Karte wieder nach oben gelegt. Diese drei Karten verbleiben nun als eigener Stapel vor dem Spieler.



RICHTIG: Die HEAT OFF FELONY wird auf die HEAT ON FELONY gelegt. Dadurch wird der Markt wieder geöffnet und die MARKET OPEN Karte kommt wieder nach oben.



FALSCH: Eine HEAT OFF DUST kann nicht benutzt werden, um die HEAT ON FELONY zu beseitigen.

Im weiteren Verlauf des Spiels besteht mit den PAY FINE-HEAT OFF Karten ebenfalls die Möglichkeit, einen Markt wieder zu öffnen. Allerdings muß das Ausspielen dieser Karte BEZAHLT werden. Dazu dürfen jedoch nur Dollars (PEDDLE-Karten) verwendet werden, die bereits ausgelegt sind! Indem man dann eine PAY FINE-HEAT OFF Karte auslegt, bezahlt man gleichzeitig mit der niedrigsten ausgelegten PEDDLE Karte, die dann auf den Ablagestapel kommt. Danach nimmt man die MARKET OPEN Karte wieder nach oben und ist wieder "im Geschäft". Ein Spieler braucht nur eine MARKET OPEN Karte in diesem Stadium des Spiels. Weitere MARKET OPEN können abgelegt werden.

WICHTIG: Mit einer zweiten MARKET OPEN Karte kann der Markt NICHT wieder geöffnet werden.

## Die Dritte Hand

1. Erweitern Sie die bisherigen Karten um:

Protected Cards :- 2 x Lust Conquers All  
                  2 x Grab a Snack  
                  2 x Catch A Buzz

Skim Cards - 4 x Steal Your Neighbor's Pot  
              1 x The Banker

2. Mischen Sie nun wieder gut und teilen an Jeden Mitspieler sechs Karten aus. Für die neuen Karten gelten nun folgende neue Regeln.

Mit der STEAL YOUR NEIGHBOR's POT Karte ist es Ihnen nun möglich, einen Mitspieler um seine HÖCHSTE AUSGELEGTE PEDDLE Karte zu erleichtern. Legen Sie die STEAL YOUR NEIGHBOR's POT auf den Markt ihres Opfers und nehmen Sie sich die entsprechende Karte aus der persönlichen Ablage des Spielers. Hierbei ist es ohne Bedeutung, ob der Markt bei dem Spieler offen oder geschlossen ist. Nach dieser Aktion legt der betroffene Spieler die STEAL YOUR NEIGHBOR's POT Karte unter die zuletzt oben liegende Markt-Karte, somit bleibt der Zustand seines Marktes unverändert - nur sein ausgelegtes Geld wurde etwas reduziert.

Die "gestohlene" PEDDLE legt der handelnde Spieler nun in seine eigene Auslage.

WICHTIG: Ein Spieler dessen Markt geschlossen ist, kann keine STEAL YOUR NEIGHBOR's POT einsetzen, da er bei geschlossenem Markt kein Geld auslegen kann. Allerdings kann eine STEAL YOUR NEIGHBOR's POT Karte ohne Auswirkungen auf den Ablagestapel abgeworfen werden.

Die PROTECTED Karten schützen Ihr Geld vor einer STEAL YOUR NEIGHBOR's POT Karte. Selbstverständlich können Sie nur Geld schlitzten, das sich in Ihrer persönlichen Auslage befindet.

Mit einer PROTECTED 50.000 \$ Karte können Sie maximal nur 50.000 \$ schützen. Möglich ist auch Jede kleinere Summe in unterschiedlicher Kombination von PEDDLE Karten. Jedoch kann niemals ein Betrag geschützt werden, der höher ist als die PROTECTED Karte. Ein einmal ausgespielte PROTECTED Karte verbleibt bis zum Ende der Runde an ihrem Platz, Sie können also im späteren Verlauf keine PEDDLE Karten drunterschieben! Beim Ausspielen legen sie eine PROTECTED Karte AUF die entsprechende Kombination von PEDDLE Karten.

Dasselbe gilt für die PROTECTED 25.000 \$. Ebenso können PROTECTED Karten nicht kombiniert werden! Man kann also mit zwei PROTECTED 50.000 \$ nicht die 100.000\$ PEDDLE Karte schützen, zumal sie Ja Immer nur eine Karte ausspielen dürfen.

Wer am Ende einer Runde den BANKER auf der Hand hält, bekommt 20 % aller UNGESCHÜTZTEN und AUSGELEGTEN PEDDLE Karten! Die betreffenden Summen werden dem BANKER gutgeschrieben und zählen auch in Bezug auf den Runden-Bonus! Der BANKER kann auch im Laufe des Spiels abgeworfen werden, hat'dann aber keinerlei Bedeutung mehr. Auch darf der BANKER Bestandteil eines Handels sein.

Die Abrechnung der Dritten Hand erfolgt genau wie bei der Zweiten Hand.

Die Vierte Hand

1. Nun spielen Sie mit dem kompletten Kartensatz des GRASS. Die neuen Karten sind:  
Nirvana Cards - 5 \* Stonehigh  
                  1 x Euphoria  
                  Paranoia Cards - 4 x Sold Out  
                                  3 x Double Crossed  
                                  1 x Utterly Wiped Out
2. Mischen Sie den kompletten Kartenstapel und teilen Sie wie gewohnt an jeden Spieler 6 Karten aus. Durch die neuen Karten erhalt GRASS nun den Spielreiz, auf den Sie bestimmt schon gewartet haben.
3. Es gibt zwei unterschiedliche NIRVANA CARDS, EUHPORIA und STONEHICH. Spielen Sie eine STONEHIGH Karte aus, bewirken Sie durchaus mehrere Aktionen gleichzeitig:
  - Sie erhalten einen zusätzlichen, ganz normalen Zug, d.h. Sie ziehen erneut eine Karte und spielen erneut eine aus,
  - Sie öffnen sofort Ihren eigenen Markt, sollte er durch eine HEAT ON geschlossen sein, legen Sie also wieder die MARKET OPEN nach oben,
  - außerdem erhalten Sie VON JEDEM Spieler die NIEDRIGSTE AUSGELEGTE PEDDLE Karte; legen Sie alle so erhaltenen Karten in Ihre Auslage. Eine STONEHIGH Karte wird ausgespielt, indem man sie auf den Ablagestapel wirft - dies ist kein Abwerfen, sondern ein Ausspielen!

Die einzelne EUPHORIA Karte hat die selben Auswirkungen wie eine STONEHIT.H, mit einer Ausnahme: Sie erhalten VON JEDEM Spieler die HÖCHSTE AUSGELEGTE PEDDLE Karte!

WICHTIG: Auch hier schützen PROTECTED Körten vor den Auswirkungen einer NIIIVANA Karte !

4. Müssen oder wollen Sie eine PARANOIA Karte ausspielen, finden zwei Aktionen gleichzeitig ab, die unterschiedliche Auswirkungen haben, je nach Art der PARANOIA Karte:
  - SOLD OUT:wer eine SOLD OUT Karte ausspielt, muß sofort die NIEDRIGSTE AUSGELEGTE und UNGESCHÜTZTE PEDDLE Karte abwerfen. Zusätzlich muß der Spieler EINE RUNDE AUSSETZEN.
  - DOUBLE CROSSED: wer eine DOUBLED CROSSED Karte ausspielt, muß die HÖCHSTE, AUSGELEGTE und UNGESCHÜTZTE PEDDLE abwerfen. Zusätzlich muß der Spieler ZWEI RUNDEN AUSSETZEN.
  - UTTERLY WIPED OUT: wer diese Karte ausspielt, muß sofort ALLE AUSGELEGTEN und UNGESCHÜTZTEN PEDDLE Karten abwerfen!! Zusätzlich null er SÄMTLICHE KARTEN, die bislang seinen Markt bilden, abwerfen! Darüberhinaus muß der Spieler ZWEI RUNDEN AUSSETZEN. Das Ausspielen einer UTTERLY WIPED OUT ist die einzigste Situation im Spiel, nach der ein Spieler eine zweite MARKET OPEN Karte benötigt, um wieder "ins Geschäft" zu kommen.
5. Vermutlich hatten Sie jetzt den richtigen Gedanken: wer ist denn so dumm und spielt eine PARANOIA Karte aus, wenn daraus derart verheerende Folgen resultieren? Nun, am Ende einer Runde zählt jede einzelne PARANOIA KARTE folgende Minuswerte, hat man sie noch in der Hand:

SOLD OUT.....25.000 \$  
DOUBLE CROSSED.....50.000 \$  
UTTERLY WIPED OUT.....100.000 l

6. Grundsätzlich hat das Ausspielen einer PARANOIA Karte eine weitere Auswirkung: JEDER SPIELER MUSS SOFORT EINE BELIEBIGE KARTE AN DEN LINKEN NACHBARN WEITERGEBEN !

## GRASS

### DIE OFFIZIELLEN REGELN

Dies sind die OFFIZIELLEN und ALLEINGÜLTIGEN Fichtlinien und Regeln des Kartenspieles GRASS. Bei Unstimmigkeiten und Regelproblemen wird immer nach diesen Regeln verfahren.

Das vollständige GRASS enthält in einem kleinen Jute-Säckchen insgesamt 104 Spielkarten, sowie zwei englische Spielregeln und diese Übersetzung ins Deutsche. Der Kartensatz enthält 27 unterschiedliche Karten in 7 leicht verständlichen und erlernbaren Sätzen. Die 7 Kartensorten unterscheiden sich am deutlichsten durch die Farben ihrer Texte oberhalb der Bilder.

Vor Spielbeginn werden die 104 Karten gründlich gemischt und der Geber verteilt an jeden Mitspieler und sich selbst 6 Karten. Der Spieler links vom Geber eröffnet das Spiel indem er eine Karte vom verdeckten GRASS-STAPEL zieht. Nachdem jeweils eine Karte abgelegt worden ist, setzt der Spieler, der im Uhrzeigersinn folgt, das Spiel fort.

WICHTIG: Bevor man seinen Zug beginnt, und nachdem man seine Aktionen beendet hat, muß man IMMER 6 Karten auf der Hand haben!

### DIE KARTEN UND IHRE BEDEUTUNG

#### 1. MARKET OPEN (Anzahl: 10)

Man benötigt eine MARKET OPEN Karte, um seinen persönlichen MARKT zu eröffnen. Die Karte legt man offen und direkt vor sich hin. Nur wer auf diese Art seinen Markt eröffnet hat, kann im Laufe des Spiels Held auslegen. Normalerweise benötigt ein Spieler in einer Partie nur eine einzige MARKET OPEN Karte. Einzige Ausnahme ist das Anspielen der UTTERLY WIPED OUT Karte; nur dann wird eine neue MARKET OPEN Karte nötig.

EINE MARKET OPEN KARTE WIRD REGELMASSIG WIEDER AUF DEN MARKT EINES SPIELERS GELEGT NACHDEM EINE HEAT ON KARTE BESEITIGT WURDE.

Auch wenn man noch keine MARKET OPEN Karte ausgelegt hat, darf man eine HEAT ON Karte auf MARKKT OPEN Karten anderer Spieler legen.

#### 2. PEDDLE Karten

Diese Karten gibt es in unterschiedlicher Anzahl, Werten und Aussehen:

6 x Home Grown	zu je	5.000	\$	Gesamtwert	30.000	\$
6 x Mexico	zu je	5.000	\$	Gesamtwert	30.000	\$
5 x Columbia	zu je	25.000	\$	Gesamtwert	125.000	\$
5 x Jamaica	zu je	25.000	\$	Gesamtwert	125.000	\$
5 x Panama	EU je	50.000	\$	Gesamtwert	250.000	\$
1 x Dr. Feelgood	zu	100.000	\$	Wert	100.000	\$

Wert aller PEDDLE 660.000 \$

Diese Karten symbolisieren Einkünfte aus potentiellen Geschäften und ergeben den möglichen Wert, den man in seiner Auslage anhäufen kann. Ein Spieler kann eine PEDDLE Karte nur auslegen, wenn er zum einen bereits eine MARKET OPEN Karte ausliegen hat und wenn er zum anderen, diese Karte nicht durch eine HEAT ON Karte gesperrt hat.

Das waren sie nun, die EINFÜHRUNGS-REGELN für das GRASS, Wir hoffen, daß Ihnen nun die Karten und das Spielprinzip geläufig sind. Schauen Sie nun in die folgenden OFFIZIELLEN REGELN DES GRASS. Hier finden Sie noch einmal etwas ausführlicher die abschließende Punktwertung, einige taktische Hinweise und, falls Hegelfragen auftauchen, lösen Sie diese IMMER an Hand der OFFIZIELLEN REGELN. Viel Spaß damit !

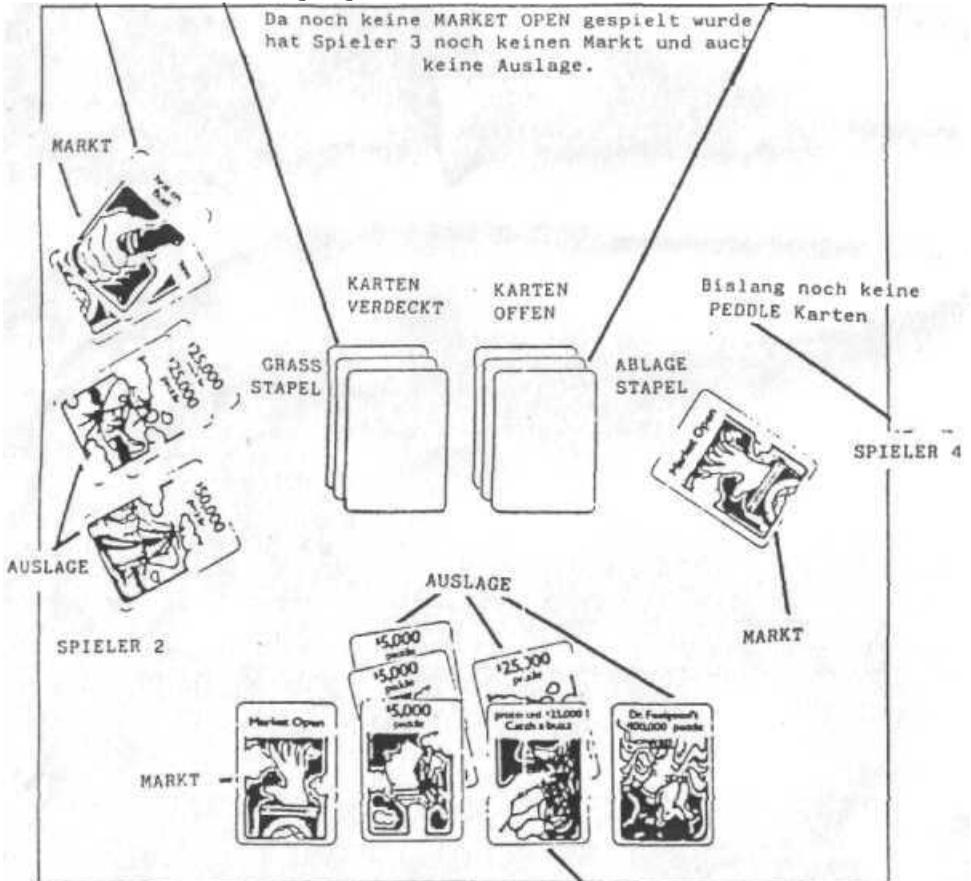
AUSLAGEN

Sollten Sie bislang Probleme mit der Kartenauslage gehabt haben, wird Ihnen das folgende Schaubild hoffentlich weiterhelfen. Zu bemerken ist, daß ein Spieler immer seinen eigenen Markt hat, auf dem sich MARKET OPEN, MARKET CLOSE und die HEAT Karten befinden. Zur besseren Übersicht, natürlich besonders für die Konkurrenz, werden die PEDDLE KARTEN, nach Werten geordnet, übersichtlich ausgelegt. In der Tischmitte sollte sich der gut erreichbare GRASS-STAPEL und der ABLAGESTAPEL befinden.

HEAT ON und  
HEAT OFF Karten  
werden auf den  
Märkten gespielt

Hier wird gezogen SPIELER 3

Hier wird abgelegt.  
Auch NIRVANA und  
PARANOIA werden hier  
ausgespielt



SPIELER 1  
PROTECTED Karten  
auf die PEDDLE

## PROTECTION Karten Regel

- A. PROTECTION Karten schützen PEDDLE Karten in der Auslage eines Spieler» vor NIRVANA, PARANOIA und SKIM Karten.
- B. Die PEDDLE Karte "Dr. Feelgood 100.000 \$" kann niemals geschützt werden.
- C. Eine PROTECTION 50.000 \$ schützt einen PEDDLE Karten Gesamtwert von 50.000 \$ oder weniger. Entweder nur EINE 50.000 \$ Karte, oder ZWEI 25.000 \$ Karten oder eine 25.000 \$ plus 45.000 \$. Jede Kombination ist möglich, solange der Wert 50.000 \$ nicht überschritten wird.
- D. Bei einer PROTECTION 25.000 \$ wird wie unter "C." verfahren, nur daß der Gesamtwert 25.000 \$ nicht überschreiten darf.
- E. PROTECTION Karten schützen nur Geld, das zum Zeitpunkt des Auspielen bereits ausgelegt war. Schützt eine PROTECTION 50.000 \$ etwa nur 25.000 \$, so kann im weiteren Spielverlauf KEINE WEITERE PEDDLE darunter geschoben werden!

WICHTIG: Durch PROTECTION Karten geschütztes Geld fällt auch NICHT unter die Wertung des DANKERS. Weiteres dazu unter "Punktwertung".

## 7. PARANOIA

Diese ärgerlichen Karten gibt es auch noch in 3 Variationen:

- 1 X SOLD OUT
- 3 x DOUBLE CROSSED
- 1 x UTTERLY WIPED OUT

Sobald eine der PARANOIA Karten gespielt wird, muß JEDER Spieler eine Karte aus seiner Hand verdeckt an den linken Nachbarn weilergeben. Im übrigen eine gute Möglichkeit, ärgerliche PARANOIA weiterzuschieben!

Beim Spielen einer SOLD OUT verliert man zum einen die NIEDRIGSTE, AUSGELEGTE und UNGESCHÜTZTE PEDDLE Karte ( falls überhaupt schon eine ausgelegt worden ist) und legt diese auf den Ablagestapel. Dann darf man noch EINE RUNDE AUSSETZEN.

Beim Spielen einer DOUBLE CROSSED Karte verliert man sofort die HÖCHSTE, AUSGELEGTE und UNGESCHÜTZTE PEDDLE Karte und legt diese auf den Ablagestapel. Darüber hinaus darf man ZWEI RUNDEN AUSSETZEN.

Spielt man eine UTTERLY WIPED OUT Karte ist man wahrlich sofort "aus dem Geschäft heraus". Außer daß man ZWEI RUNDEN AUSSETZEN muß, verliert man ALLE UNGESCHÜTZTEN KARTEN ! Dies betrifft auch den kompletten Markt! Dies ist die einzigste Situation im Spiel, nach der man wieder eine MARKET OPEN Karte benötigt.

Alle geschlitzten (PROTECTED) PEDDLE Karten sind immer vor den Auswirkungen der PARANOIA Karten sicher.

GANZ WICHTIG: Wer am Ende der Runde noch PARANOIA Karten auf der Hand hält, wird dafür mit saftigen Strafen "belohnt". Die folgenden Punkte werden dann als "Miese" notiert:

SOLD OUT	25.000 \$
DOUBLE CROSSED	50.000 \$
UTTERLY WIPED OUT	100.000 \$

## 8. SKIM

Diese Karten gibt es in zwei sehr unterschiedlichen Variationen:

- 4 x STEAL YOU NEIGHBORS POT
- 1 x BANKER

Hit diesen Karten kann man einen Anteil von den Auslagen der Hitspieler "bekommen".

### 3. HEAT ON

Diese Karten gibt es in vier verschiedenen Variationen:

3 x Bust	3 x Search and Seizure
3 x Felony	3 x Detained

Man spielt eine HEAT ON Karte indem man sie auf den offenen Markt eines Mitspielers legt. Dadurch schließt man vorläufig dessen Markt und der Spieler ist nicht mehr in der Lage PEDDLES, also Geld auszuliegen. Man öffnet seinen Markt wieder, indem man eine passende HEAT OFF, eine PAY FINE/HEAT OFF, eine STONEHIGH oder eine EUPHORIA ausspielt.

### 4. HEAT OFF

Diese Karten ähneln den oben erwähnten HEAT ON Karten, haben jedoch einen schwarzen Balken, der diagonal über der Karte verläuft. Auch gibt es vier verschiedene Variationen:

5 x Immunity (Bust)	5 x A Breeze To Fly (Detained)
5 x Hearsy Evidence (Felony)	5 x Charges Dropped (Search & Seizure)

Wenn ein Markt durch eine HEAT ON Karte geschlossen ist, kann er durch Ausspielen der PASSENDEN HEAT OFF Karte wieder geöffnet werden. Die HEAT OFF wird auf den persönlichen Markt mit der HEAT ON Karte abgelegt und die bislang verdeckte MARKET OPEN Karte wird wieder nach oben gelegt. Wenn der Spieler erneut an der Reihe ist, kann er dann normal weiterspielen - es sei denn, sein Markt wurde inzwischen durch eine weitere HEAT ON Karte wieder geschlossen.

#### PAY FINE - HEAT OFF (Anzahl 4)

Auch mit dieser Karte kann ein geschlossener Markt wieder geöffnet werden. Allerdings muß das Ausspielen der PAY FINE/HEAT OFF sofort bezahlt werden. Bezahlen kann man jedoch nur, wenn man bereits eine Auslage mit PEDDLE hat. Die niedrigste Dollar Karte wird dann mit der PAY FINE/HEAT OFF Karte auf den Ablagestapel gelegt und die MARKET OPEN wieder nach oben auf den Markt plaziert.

Hat man noch keine PEDDLE Karten in der Auslage, kann man natürlich auch keine PAY FINE/HEAT OFF Karte ausspielen! Mit PEDDLE aus der Hand zu bezahlen ist nicht möglich, zumal dies das Ausspielen von ZWEI Karten bedeutet würde - und dies ist überhaupt unmöglich!

### 5. NIRVANA

Hier gibt es zwei verschiedene Karten:

5 x	<u>STONEHIGH</u>	1 x	<u>EUPHORIA</u>
-----	------------------	-----	-----------------

Wird eine NIRVANA Karte ausgespielt, erhält man grundsätzlich einen weiteren Zug, zieht also erneut eine Karte und spielt erneut eine aus\* Darüberhinaus öffnet eine NIRVANA sofort einen geschlossenen Markt (die MARKET OPEN kommt nach oben) und außerdem erhält man von jedem Spieler die niedrigste ausgelegte und ungeschützte PEDDLE Karte (bei STONEHIGH).

Wird die EUPHORIA ausgespielt, erhält man die höchste PEDDLE Karte.

Die NIRVANA Karten werden auf den Ablagestapel AUSGESPIELT. Die erhaltenen PEDDLE Karten kommen jeweils in die offene Auslage.

### 6. PROTECTION

Diese Schutzkarten gibt es in 3 Variationen:

2 x Lust Conquers All	2 x Grab A Snack	2 x Catch A Buzz
-----------------------	------------------	------------------

Man legt die PROTECTION auf PEDDLE Karten in der Auslage und schlitzt dadurch die Dollars gemäß der nun folgenden Regeln der PROTECTION Karten.

Eine STEAL YOUR NEIGHBORS POT legt man auf den MARKT eines Mitspielers, - egal ob offen oder geschienen - und nimmt dann eine beliebige PEDDLE Karte aus der Auslage des Spielers und legt diese in die eigene Auslage. Allerdings darf man eine STEAL YOUR NEIGHBORS POT nur spielen, wenn man selbst einen offenen MARKT hat.

Wer am Ende einer Runde den BANKER auf der Hand hält, erhält von JEDEM MITSPIELER 20 % des Wertes aller ausgelegten, aber ungeschützten PEDDLE Karten gutgeschrieben. Selbstverständlich wird der entsprechende Wert den Spielern abgezogen. Die BANKER Karte kann auch im Laufe des Spiels abgelegt werden, hat dann aber keine Bedeutung - aber wer wird das schon tun.

#### 9. MARKET CLOSE (Anzahl: 5)

Mit dieser Karte kann man eine Spielrunde beenden. Legt ein Spieler die MARKET CLOSE auf seinen EIGENEN und OFFENEN MARKT, endet die Runde sofort und es wird abgerechnet. Bei einem GESCHLOSSENEN MARKT, bzw. wenn man noch gar keine MARKET OPEN gespielt hat, kann man auch keine MARKET CLOSE einsetzen. Jedoch kann eine MARKET CLOSE jederzeit auf den Ablagestapel abgelegt werden; das Spiel läuft dann normal weiter.

WICHTIG: Sollte keine MARKET CLOSE ausgespielt werden, endet die Runde spätestens wenn der GRASS STAPEL aufgebraucht ist, ein Spieler also keine neue Karte mehr ziehen kann. Dann folgt die Abrechnung.

Soweit die OFFIZIELLEN REGELN des GRASS. Nachdem Ihnen nun vielleicht schon alle Karten bekannt sind und Sie vielleicht schon Ihre eigenen Strategien planen, sollen Ihnen nun das folgende Beispiel im wesentlichen die ABRECHNUNG und ein bisschen STRATEGIE vermitteln.

#### ABRECHNUNG & STRATEGIE

Das Ziel des GRASS ist natürlich möglichst das meiste Geld zu scheffeln. Der erste der 250.000 \$ an PEDDLE Karten zusammenrafft gewinnt nach etwa 1 bis 7 Runden das Spiel, überschreiten mehrere Spieler in der gleichen Runde diese Summe, gewinnt derjenige mit dem meisten Geld.

Nehmen Sie sich nun die Zeit, das folgende Beispiel zu studieren. Soeben wurde eine Runde mit vier Spielern beendet. Obwohl in unserem Beispiel (siehe Schaubild auf der nächsten Seite) der Spieler Nr. 3 die weitaus meisten PEDDLE Karten ausliegen hat, wurde das Spiel durch Spieler Nr. 1 beendet. Warum? Nun:

- Spieler 1 hat im Laufe der Partie bereits die gefährliche UTTERLY WIPED OUT und auch eine DOUBLE CROSSED Karte weitergeben können. Da er gut aufgepaßt hat, befürchtet er zu Recht, eine der beiden Karten in naher Zukunft zurückzuerhalten. Deswegen zog er es vor, auf seinen offenen MARKT eine MARKET CLOSE Karte zu legen. Denn so bekommen die anderen Spieler die hohen Abzüge.
- Zudem hat sich in der letzten Runde sehr viel PEDDLE auf dem Tisch angesammelt. Da Spieler 1 auch den BANKER besitzt, beendet er das Spiel möglichst bevor die anderen ihre PEDDLE Karten durch PROTECTED Karten schützen können. Immerhin erhält er ja 20 X aller ungeschützten PEDDLE.
- Da Spieler 1 auch nur noch 5.000 \$ PEDDLE in der Hand hält, ist dies für ihn ein erträgliches Minus, da ja bekanntlich am Ende immer die HÖCHSTE EINZELNE PEDDLE auf der Hand als Verlust gewertet wird.
- Und letztendlich hat er keine PARANOIA Karte in der Hand, bekommt also somit keine Hohen Abzüge, im Gegensatz zu seinen Mitspielern.

BEISPIEL

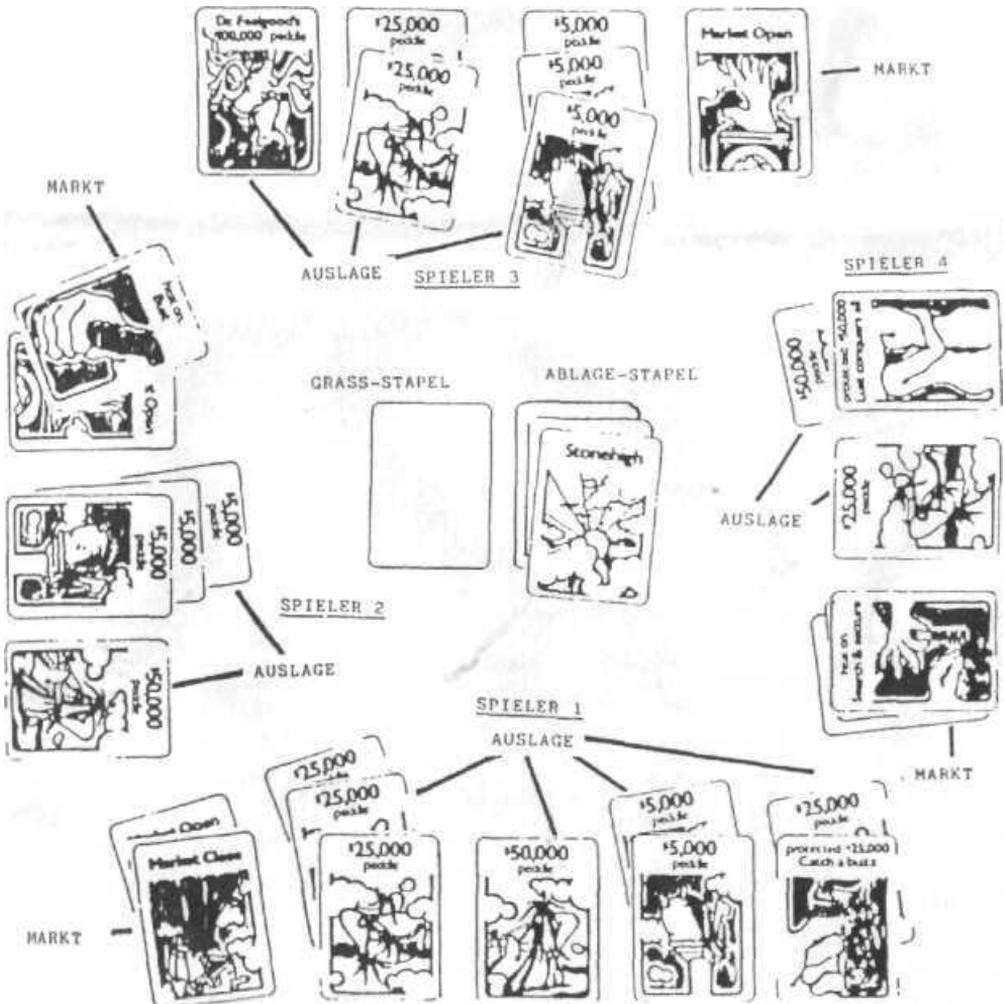
Dieses Beispiel zeigt Ihnen die Situation am Ende einer Runde GRASS, die durch den SPIELER 1 beendet wurde. Rechts sehen Sie die Verteilung der Karten auf der Hand. Unten im Kasten sehen Sie alle Auslagen der vier Spieler auf dem Tisch. Ein Beispiel einer ausführlichen Abrechnung finden Sie auf der folgenden Seite.

SPIELER 3  
 Heat Off Search & Seizure  
 Double Crossed (\$50.000 Fine)  
 \$50.000 Peckle  
 \$ 5.000 Peckle  
 \$25.000 Peckle  
 Pay Fine: Heat Off

SPIELER  
 Market Close  
 Protected \$50.000  
 Sold Out (\$25.000 Fine)  
 Steal Your Neighbor's Pot  
 Heat Off Detained  
 Heat Off Felony

SPIELER 1  
 Market Open  
 Storehigh  
 \$5.000 Peckle  
 Banker  
 Heat Off Bust  
 Pay Fine: Heat Off

SPIELER 4  
 Utterly Wiped Out (\$100.000 Fine)  
 Protected \$25.000  
 Heat Off Detained  
 Storehigh  
 Market Open  
 \$25.000 Peckle



## DIE ABRECHNUNG

Ausgehend von unserem Beispiel zeigen wir einmal eine besonders ausführliche Abrechnung nach Beendigung einer Runde. Dabei beachtet man in der Regel sechs Schritte:

1. Jeder Spieler addiert seine sämtlichen PEDDLE Werte in seiner Auslage.
2. Sollte der BANKER im Spiel sein, muß jeder Spieler 20 % vom Wert seiner UNGESCHÜTZTEN und ausgelegten PEDDLE Karten abziehen. Diesen Wert erhält der Spieler mit der BANKER Karte als Plus aufgeschrieben.
3. Jeder Spieler zieht den Wert der HÖCHSTEN PEDDLE Karte, die er noch auf der Hand hat, von seiner PEDDLE Summe ab (also maximal nur den Wert EINER PEDDLE Karte !).
4. Ebenso wird nun die Summe aller Strafen für PARANOIA Karten, die ein Spieler noch in seinem Besitz hat, von der Summe abgezogen.
5. Der verbleibende Rest - Minus oder Plus - ergibt das Ergebnis dieser Runde.
6. Der Spieler mit der höchsten Runden-Summe erhält einen zusätzlichen Bonus von 25.000 \$.

Die Abrechnung muß immer in der oben angegebenen Reihenfolge durchgeführt werden.

Nachfolgend noch einmal jeder der sechs Schritte an Hand des Beispiels der vorigen Seite:

	SPIELER 1	SPIELER 2	SPIELER 3	SPIELER 4
1. PEDDLE - WERT	160.000\$	65.000\$	165.000\$	75.000\$
2. BANKER erhält 20% (nur vom Wert der ungeschütz- ten PEDDLE-Karten, die ande- ren Spieler bekommen diesen Wert abgezogen)	41.000	*(13.000)	*(33.000)	*(5.000)
3. PARANOIA - Strafen		(25.000)	(50.000)	(100.000)
4. Minus für die HÖCHSTE PEDDLE auf der Hand	(5.000)		(50.000)	(25.000)
5. Gesamt Wert	196.000	27.000	32.000	(55.000)
6. Bonus für diese Runde	25.000			
Endwert dieser Runde	221.000\$	27.000\$	32.000\$	(55.000)

(Die Werte in Klammern stellen Minus-Werte dar.)

Wie man sieht, bekommt Spieler 1 eine Summe von immerhin 221.000 \$ für nur diese eine Runde. Es sind durchaus höhere Werte möglich, aber ebenso kann man so hohe Abzüge erhalten. Vermutlich wird Spieler 1 in der folgenden Runde sich aller Mitspieler erwehren müssen, und nicht vergessen: erst wenn jemand 250.000\$ erreicht, ist das Spiel gewonnen.

Wenn Sie glauben, daß Sie GRASS relativ gut beherrschen, können Sie die zum Sieg nötige Summe auch auf 500.000 oder gar 1.000.000 erhöhen.

## HANDEL

Da zu befürchten ist, daß die Möglichkeit des Handelns Überaus stark genutzt wird, richten Sie sich nach den folgenden Regeln, damit langwierige Diskussionen Überflüssig werden.

GRUNDSÄTZLICH gilt, daß ein Handel bzw. eine Nachfrage nach einer oder mehrerer bestimmter Karten nur vom dem Spieler begonnen werden kann, der auch am Zuge ist. Oder ganz einfach gesagt: Nur der Spieler der im Moment sieben Karten auf der Hand hält, darf einen Handel anfangen. Des weiteren gilt:

1. Beim Handel von Hand-zu-Hand kann immer nur Karte gegen Karte getauscht werden. Wenn das Spiel weitergegeben wird, MUSS jeder Spieler IMMER 6 Karten auf der Hand halten!
2. Ein Handel von Auslage-zu-Auslage kann nur mit PEOOLE Karten durchgeführt werden. Hier können unterschiedlich viele Karten getauscht werden. Zum Beispiel wenn der Handel **Hand-zu-Hand** durch zusätzliche Zahlung unterstützt werden soll, tauscht man eine 5.000 PEDDLE gegen zwei 25.000 PEDDLE Karten. Jeder muß jedoch mindestens eine Karte an den anderen weitergeben!
3. Eine Kombination von 1. und 2. ist grundsätzlich erlaubt, sofern nach der Aktion jeder Spieler seine 6 Karten auf der Hand halt.
4. Karten des ABLAGE- oder GRASS-STAPELS können niemals Bestandteil eines Handels sein.

Herzlichen Glückwunsch!

Zum einen, daß Sie das GRASS erworben haben, zum anderen, daß Sie diese hoffentlich verständlichen Regeln hinter sich gebracht haben. Da wünschen wir Ihnen nun noch

V I E L   S P A S S

B E I M   G R A S S   ! !