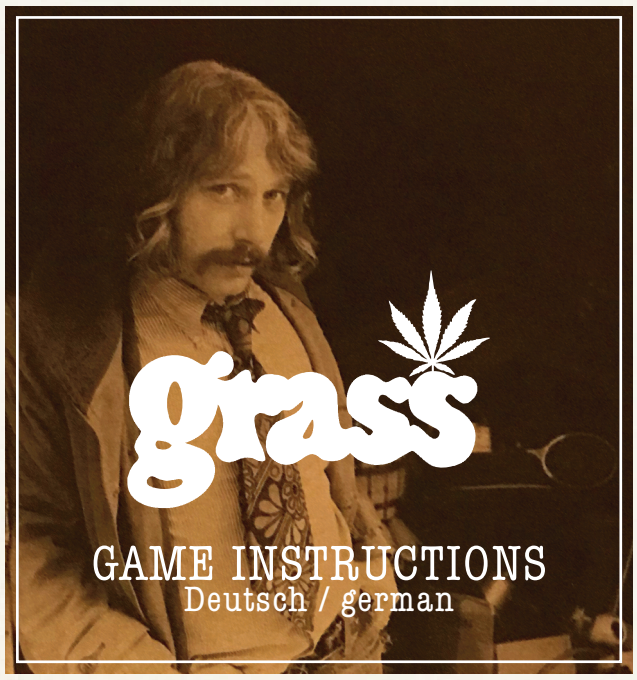


WARNUNG:

DIESES SPIEL KANN EUPHORIE AUSLÖSEN!

Bei *Grass* gibt es ein klar gesetztes Ziel: **Grass auftreiben, einen Markt eröffnen und reich werden.** Ganz einfach. Das Problem ist nur, dass Du dabei nicht alleine bist und deine Konkurrenten dir zuvorkommen wollen. Du musst also schneller sein, um den Markt zu beherrschen. Versuche, nicht ins Gefängnis zu kommen und deinen Vorrat zu beschützen. Während all dem, musst du deinen Reichtum aufbauen.

ZIEL DES SPIELS

Grass ist ein Strategiespiel: Du musst nicht nur der Erste sein, der $250.000 verdient, sondern du musst auch deine Konkurrenten daran hindern, sich zu bereichern. Dies kann je nach Wettbewerbsniveau eine oder mehrere Runden in Anspruch nehmen. Nach jeder Runde werden die Gewinne jedes Spielers zusammen gezählt. **Sobald ein Spieler $250.000 erreicht oder überschritten hat, ist das Spiel beendet:** Dieser Spieler wird zum *Baron des Deals* erklärt und gewinnt die Partie. Falls mehrere Spieler in derselben Runde diesen Betrag überschreiten, gewinnt der reichste Spieler.

SPIELAUFBAU

Der Geber wird nach dem Zufallsprinzip ermittelt (der letzte, der einen Joint gedreht hat, derjenige mit den längsten Haaren, derjenige mit dem grünsten Fingern usw.).

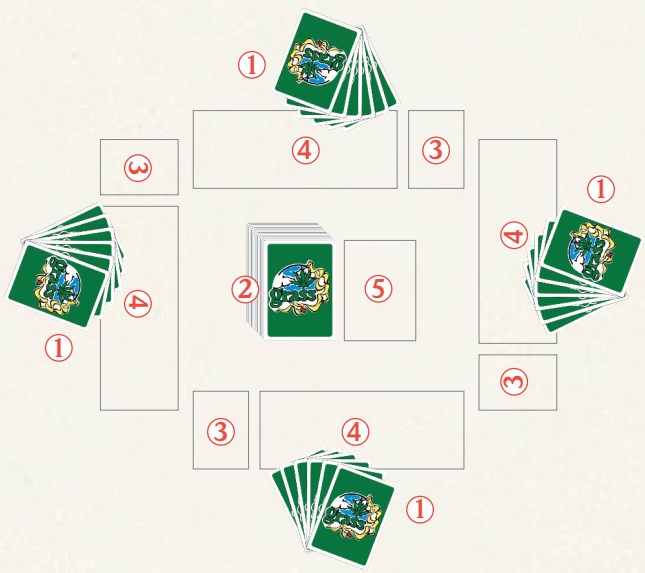
① Er gibt jedem Spieler 6 Karten.

② Die restlichen Karten werden in der Tischmitte (verdeckt) auf einen Stapel gelegt. Dieser Stapel dient als Reserve und wird HEUHAUFEN genannt. Der Spieler links des Gebers beginnt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

③ Jeder Spieler lässt vor sich ein wenig Platz, links für seinen MISTHAUFEN.

④ Rechts neben dem MISTHAUFEN befindet sich der Platz für den HANDELSBEREICH.

⑤ Außerdem lässt man neben dem HEUHAUFEN einen freien Platz zum Abwerfen der Spielkarten: den ASCHENBECHER.



SPIELANLEITUNG

Bist du an der Reihe, führst du folgende zwei Aktionen durch:

1: EINE KARTE ZIEHEN

Ziehe die oberste Karte aus dem HEUHAUFEN. Füge Sie den Karten deiner Hand hinzu. Das ist das einzige Mal, dass du 7 Karten in der Hand hältst, am Ende deiner Runde, musst du wieder 6 Karten in der Hand halten.

2: EINE KARTE SPIELEN

Eine Karte kann wie folgt gespielt werden:

- Entweder auf deinen eigenen MISTHAUFEN:

Die Karten: *Eröffnen des Marktes* (**Market Open**), *Hitze raus* (**heat off**), *Strafe bezahlen/Hitze raus* (**Pay Fine / Heat Off**), *Schließen des Marktes* (**Market Close**).

- Oder in deinem eigenen HANDELSBEREICH:

Handel (**Peddle**), *Schutz* (**Protection**).

- Oder auf den MISTHAUFEN eines Gegners: Die *Es wird heiß* (**Heat On**) oder *Pflanzenklau beim Nachbarn* (**Steal your neighbor's pot**) - Karte.
- Oder in die Tischmitte: Karten *Nirvana* (**Stonehigh**) *Euphorie* (**Euphoria**), *Ausverkauf* (**Sold out**), *Ausgeschaltet* **Double Crossed** und *Am Boden zerstört* **Utterly Wipped out**) sowie *der Banker* (**The Banker**).

3: DEALER

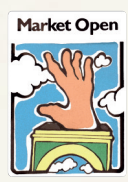
Zusätzlich zu diesen beiden Pflichtaktionen kannst du auch dealen. Das ist keine Pflicht, aber gut fürs Geschäft:

- Du kannst mit jedem Gegner **verhandeln** um **eine Karte** auf deiner Hand, mit einer auf seiner Hand **auszutauschen**. Während du an der Reihe bist, bist du der Einzige, der mit anderen Spielern verhandeln kann. Das Gute daran! Du kannst das so oft wiederholen, wie du willst, und dies: vor und/oder nachdem du eine Karte ausgespielt hast.
- Du kannst auch einmal pro Runde **eine** deiner *Handel* -Karten (**peddle**) tauschen. Sie muss vor dir (in deinem HANDELSBEREICH) liegen und kann gegen eine *Handel* -Karte, die vor einem Gegner liegt (ohne ihn nach seiner Meinung zu fragen!) getauscht werden. Jedoch dürfen nur ungeschützte Karten getauscht werden (siehe Schutz-Karten). Wenn du deine Karte ausgespielt hast und nicht mehr Dealer sein möchtest, ist der Spieler zu deiner linken Seite am Spiel.

DIE KARTEN

Hier die Beschreibung aller Karten von *Grass*: **Name** (**englischer Kartenname**) und **Anzahl** der sich im Spiel befindlichen Karten.

Eröffnen des Marktes, (Market Open, 10)



Die Karte *Eröffnen des Marktes,* ist der Sesam öffne dich, um mit dem Handel zu beginnen. Sie liegt sichtbar vor dir und ist stets die erste Karte auf dem MISTHAUFEN (die Scherereien werden sich schon noch einstellen...). Solange du deinen Markt noch nicht eröffnet hast, kannst du auch keine *Handel* -Karte spielen. Falls du ungeduldig bist, kannst du versuchen eine *Eröffnen des Marktes* -Karte mit jemandem zu tauschen, der mehrere davon hat. Denke daran, solange du noch keine *Eröffnen des Marktes* -Karte ausgespielt hast, kannst du auch keine *Ausverkauf* -Karte, *Ausgeschaltet* oder *Am Boden zerstört* -Karte im ASCHENBECHER ablegen.

Handel, (peddle, 29)

Sie besitzen einen Wert zwischen $5.000 und $100.000. Naja, der Verkauf des persönlichen Anbaus auf dem Balkon bringt nicht so viel, wie das berühmte Gras von Dr. Feelgood! **Du kannst keine *Handel* -Karte ausspielen, wenn du noch keine *Eröffnen des Marktes* -Karte gespielt hast und diese sichtbar ist** (Sie muss trotz des Nebels im Raum, erkennbar sein). Die *Handel* -Karten müssen sichtbar mit der Bildseite nach oben in deinem HANDELSBEREICH abgespielt werden. Die Anzahl der sichtbaren *Handel* -Karten eines Spielers sind nicht begrenzt. Geschäft ist Geschäft.

Es wird heiß, (Heat on ,12)

Es gibt 4 verschiedene Karten: *Fahndung* & *Beschlagnahme* (**Search & Seizure**, 3), *In Haft* (**Detained**, 3), *Razzia* (**Bust**, 3) und *Straftat* (**Felony**, 3). Egal, um welche Karte es sich handelt, sie werden alle auf die gleiche Art gespielt: Du visierst einen Gegner (ja, genau den mit dem seligen Lächeln im Gesicht, der gerade auf den Putz haut), **der eine sichtbare *Eröffnen des Marktes* -Karte offen vor sich liegen hat.** Die Karte *Es wird heiss* wird auf seiner *Eröffnen des Marktes* -Karte abgelegt. Solange sie dort liegen bleibt, kann dieser Spieler keine *Handel* - oder *Schutz* -Karte spielen, bis er sich mit einer *Hitze raus* -Karte (siehe weiter unten) wieder aus der Misslage befreit. Eine *Es wird heiss* -Karte kann nicht auf eine andere *Es wird heiss* -Karte abgelegt werden, da die *Eröffnen des Marktes* -Karte nicht mehr sichtbar ist... eine Schererei nach der anderen, bitteschön.

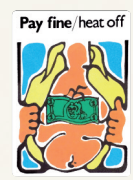
Schutz, (protected, 6)

Die *Schutz* -Karten haben einen Deckungswert von 25 oder $50.000. (Das Fleisch ist schwach und die Fehler des Einen sind das Glück des anderen) – die Karten *Begierde bezwingt alles* (**Lust Conquers all**), *Schnapp dir einen Snack* (**Grab a snack**) und *Nimm erstmal einen Zug* (**Catch a buzz**) schützen deinen Grassvorrat. **Eine *Schutz* -Karte wird auf eine oder auf mehrere *Handel* -Karten gelegt, die vorher in deinem HANDELSBEREICH abgelegt wurden.** Der Gesamtbetrag der geschützten Karten muss dem Deckungswert der Karte entsprechen oder kann niedriger sein. Die *Schutz* -Karte schützt diese Karten bis zum Ende der Runde gegen alles. Keine anschließend gespielte *Handel* -Karte kann von einer vorher gespielten *Schutz* -Karte profitieren. Es ist kurz gesagt also dumm, eine kleine Bepflanzung mit $5.000 mit einer *Begierde bezwingt alles* -Karte zu schützen, die 10 mal mehr hätte schützen können... Denke daran, dass die Handel-Karte Dr. Feelgood niemals geschützt werden kann.

Hitze raus, (heat off, 20)

Hitze raus -Karten sind vier verschiedene Karten entsprechend der vier *Es wird heiß* -Karten. Jede Kartenart gibt es in **5** facher Ausführung. **Eine *Hitze raus* -Karte wird auf die entsprechende *Es wird heiß* -Karte ausgespielt,** die auf deinem MISTHAUFEN liegt. Damit heben sich die Karten gegenseitig auf und werden unter den Stapel gelegt. Damit wird die *Eröffnen des Marktes* -Karte wieder sichtbar und aktiv. Uff.

Strafe bezahlen/Hitze raus, (Pay fine/heat off, 4)



Die *Strafe bezahlen/Hitze raus* -Karte wird genau wie die *Hitze raus* -karten gespielt. Du musst jedoch eine deiner *Handel* -Karte abgeben, die bereits in deinem HANDELSBEREICH liegt (egal ob geschützt oder nicht). **Sie kann jede *Es wird heiss* -Karte neutralisieren, die auf deinem MISTHAUFEN liegt,** so als würde es sich um eine entsprechende *Hitze raus* -Karte handeln. Die abzugebende *Handel* -Karte muss mit dem Bild nach oben im ASCHENBECHER abgelegt werden.

Pflanzenklau beim Nachbarn, (Steal your neighbor's pot, 4)

Das Gras des Nachbarn ist immer grüner, Grund genug, ihn ein wenig zu beklauen. *Pflanzenklau beim Nachbarn* wird **bei einem Gegner gespielt, dessen Markt eröffnet ist** und der mindestens eine ungeschützte *Handel* -Karte hat. Seine *Eröffnen des Marktes* -Karte muss sichtbar sein; man darf niemanden beklauen, der bereits Scherereien hat... Schliesslich gibt es auch unter Dealern einen gewissen Ehrenkodex. Um *Pflanzenklau beim Nachbarn* auszuspielen, muss deine *Eröffnen des Marktes* -Karte ebenfalls sichtbar sein. Du legst die Diebstahlkarte in den ASCHENBECHER und klaust dir die ungeschützte *Handel* -Karte von deinem Gegner, diese muss sofort in deinen eigenen HANDELSBEREICH ablegt werden. Mit einem breiten Grinsen.

Nirvana, (stonehigh, 4)

Wenn du eine *Nirvana* -Karte ausspielst, **muss dir jeder Spieler eine ungeschützte *Handel* -Karte aus seinen HANDELSBEREICH geben.** Spieler, die keine Karten in ihrem HANDELSBEREICH haben oder sie alle geschützt haben, geben dir nichts. Die erhaltenen Karten landen direkt in deinem HANDELSBEREICH, das ist das Nirvana! Die *Nirvana* -Karte wird nach dem Ausspielen direkt in den ASCHENBECHER gelegt

Euphorie, (euphoria, 1)

Die *Euphorie*-Karte wird genau wie eine *Nirvana* -Karte gespielt, aber jeder Spieler muss dir seine ungeschützte *Handel* -Karte **mit dem höchsten Wert geben.** Wenn da keine Euphorie aufkommt! Die *Euphorie*-Karte landet danach im ASCHENBECHER.

Ausverkauf, (sold out, 4)

Deine Bestände zu erschöpfen ist nie eine gute Idee, der Empfang dieser Karte auch nicht. Deine Gegner werden sie zur ihren Gunsten nutzen. Wenn du diese Karte auf den **MISTHAUFEN eines Gegners ausspielst, muss er eine seiner ungeschützten *Handel* -Karten seiner Wahl** aus seinem HANDELSBEREICH in den ASCHENBECHER legen. Jeder Spieler (auch du) muss dann heimlich eine Karte auf seiner Hand auswählen

und sie seinem linken Nachbarn geben. Nun, angesichts der vorherrschenden Mentalität wirst du sicherlich keine Bombenkarte erhalten. Doch Vorsicht, die *Ausverkauf* -Karte nicht auszuspielen kann sich als schlimmer Fehler erweisen, denn hast du am Ende der Runde eine *Ausverkauf* -Karte auf der Hand, zahlst du eine Strafe von $25.000!

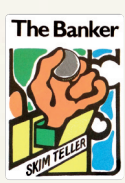
Ausgeschaltet, (Doublecrossed, 3)

Ausgeschaltet zu werden tut weh - diese Karte auch. **Wenn du diese Karte auf den MISTHAUFEN eines Gegners ausspielst, muss er seine ungeschützte höchste *Handel* -Karte in den ASCHENBECHER legen.** Außerdem muss er **eine Runde aussetzen.** Und als wäre das nicht schon genug, muss jeder Spieler (du auch) noch heimlich eine Karte auf der Hand auswählen und diese deinem linken Nachbarn geben. Und das wird sicherlich kein Geschenk sein! Vorsicht! Ist die Runde fertig und du hast eine *Ausgeschaltet* -Karte auf der Hand, musst du eine Strafe von $50.000 zahlen. Daher ist es ratsam, diese Karte auszuspielen.

Am Boden zerstört, (Utterly wipped out, 1)

Mit dem Ausspielen dieser Karte wird einer deiner Gegner endgültig vernichtet: Derjenige, dem du diese Karte zuspielst (indem du sie auf seinen MISTHAUFEN legst), muss **alle seine ungeschützten *Handel* -Karten in den ASCHENBECHER legen, ebenso wie seinen gesamten MISTHAUFEN,** inklusive seiner *Eröffnen des Marktes* -Karte! Jetzt ist er völlig blank. Er muss nun **notwendigerweise eine *Eröffnen des Marktes* -Karte ausspielen, bevor er erneut mit dem Handeln beginnt.** Außerdem muss er **in der nächsten Runde aussetzen.** Du hast dir gerade einen lebenslangen Feind geschaffen. Damit er sich nicht so alleine fühlt, muss jeder Spieler (du auch) heimlich eine Karte aus der Hand auswählen und diese dem linken Nachbarn geben. Sich in einem Spiel, das mehrere Runden dauert, einen solchen Feind zu machen ist gefährlich, diese Karte nicht zu spielen aber auch: Ist die Runde zu Ende und man hat eine *Am Boden zerstört* -Karte auf der Hand, muss man eine Strafe von $100.000 zahlen. Darum solltest du deine grauen Zellen nutzen, um zu entscheiden, wann der beste Moment zum Ausspielen dieser Karte gekommen ist. Du weißt ja, *The Grass* ist ein Strategiespiel...

Der Banker, (The banker, 1)



Diese Karte nützt dir, am Ende der Runde. Der Spieler, der diese Karte am Ende der Runde auf der Hand hat, **erhält von allen Spielern $5.000 deren *Handel* -Karten ungeschützt sind.** Ein Spieler, der normallerweise 25.000 Dollar erzielt hätte, verdient also nur 20.000 Dollar, und der Banker erhält zusätzliche 5.000 Dollar. Ja, das ist unfair.

Markt geschlossen, (market close, 5)

Diese Karte kann nur von einem Spieler gespielt werden, dessen Markt eröffnet ist und der keine sichtbare *Es wird heiss* -Karte auf seinem MISTHAUFEN hat. Durch das Ausspielen einer *Markt geschlossen* -Karte **wird eine Runde sofort beendet.** Nützlich, wenn man sich den $25.000 -Bonus vor den anderen ergattern möchte!

ENDE EINER RUNDE

Eine Runde kann auf zwei Arten beendet werden: **Sobald ein Spieler eine *Markt geschlossen* -Karte gespielt hat oder wenn der HEUHAUFEN aufgebraucht ist.** Wenn ein Spieler die letzte Karte vom HEUHAUFEN nimmt, spielt er die Runde ganz normal und sie endet anschließend. Danach werden die Punkte gezählt.

PUNKTE ZÄHLEN

Jeder Spieler zählt den Wert all seiner geschützten *Handel* -Karten aus seinem HANDELSBEREICH zusammen. Das ist sein **geschützter Gewinn.**

Anschließend zählt jeder Spieler den Wert all seiner **ungeschützten** *Handel* -Karten aus seinem HANDELSBEREICH zusammen. Das ist sein **Risikogewinn.**

Falls ein Spieler die ***Der Banker*** -Karte auf der Hand hat, erhält er $5.000 **vom Risikogewinn** jedes anderen Spielers. Er kann von jemandem, der nichts hat, auch nichts nehmen. Auch nicht von jemandem, der seinen Bestand geschützt hat.

Jeder Spieler zählt seinen geschützten Gewinn und seinen Risikogewinn zusammen (Plus oder Minus aufgrund der *Der Banker* -Karte); das ist sein **Nettogewinn.**

Jeder Spieler deckt die restlichen Karten auf, die er auf der Hand hat und zieht, falls er folgende Karten auf der Hand hat, von seinem Nettogewinn die Strafen ab:

Ausverkauf (Sold out)	- $25.000
Ausgeschaltet (Doublecrossed)	- $50.000
Am Boden zerstört (Utterly wipped out)	- $100.000

Außerdem zieht jeder Spieler von seinem Nettogewinn **den Wert seiner höchsten *Handel* -Karte ab, die er noch auf der Hand hat.**

In diesem Stadium werden die Gewinne jedes Spielers verglichen. **Der Spieler mit dem größten Gewinn dieser Runde erhält zusätzlich einen Bonus von $25.000 .**

Jeder Spieler kennt nun seine Gewinne für diese Runde.

DAS SPIEL GEWINNEN

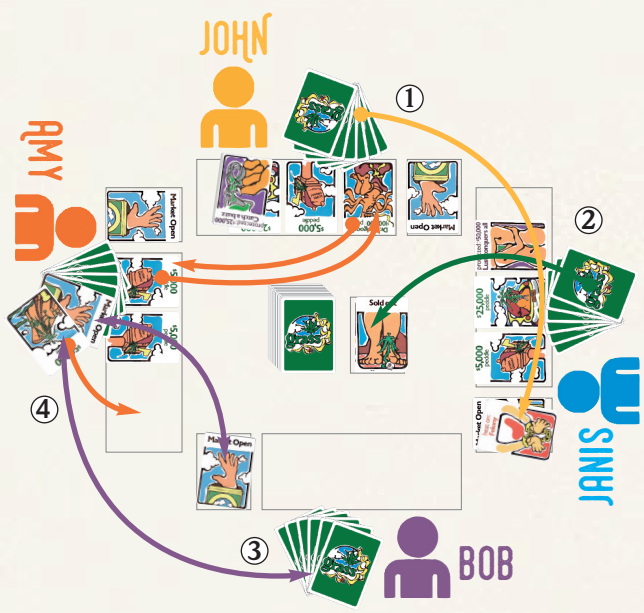
Falls dein Ergebnis **$250.000** oder mehr beträgt, nachdem die Zählung durchgeführt wurde, bist du der *Baron des Deals* und hast das Spiel gewonnen.

Hat kein Spieler diesen Betrag erzielt, wird das Ergebnis jedes Spielers aufgeschrieben. Alle Karten werden gemischt und man beginnt eine neue Runde. Am Ende der zweiten Runde und der nachfolgenden wird der neue Gewinn zum alten hinzugezählt, um die $250.000 zu erreichen oder zu übersteigen.

Achtung, eine Runde kann auch mit einem negativen Ergebnis enden (siehe untenstehendes Beispiel). Falls du in der ersten Runde ein negatives Ergebnis erzielst, zählt dies nicht (dein Zähler bleibt auf 0). Falls dir dies bei einer der folgenden Runden passiert, wird dein Negativergebnis von dem abgezogen, das du in den vorherigen Runden erzielt hast. Du kannst jedoch nie ins Minus rutschen.

BEISPIEL ANHAND ZWEIER SPIELRUNDEN

Wir sind mitten im Spiel und JOHN ist an der Reihe.



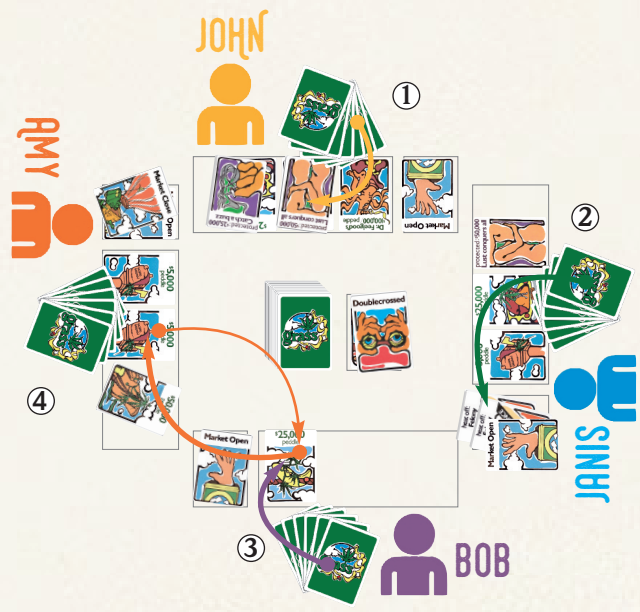
① JOHNS Markt ist eröffnet und er hat bereits drei Karten in seinem HANDELSBEREICH, darunter das berühmte Gras von Dr. Feelgood. Er beschließt, Janis auszubremsen und legt ihr eine *Es wird heiß/ Straftat*- Felony -Karte auf ihren MISTHAUFEN. Er hat keinerlei interessante Möglichkeit, eine seiner *Handel* -Karten auszutauschen. Er muss passen.

② JANIS ist blockiert, sie kann wegen der *Es wird heiß/ Straftat* -Felony-Karte keine *Handel* -Karte ausspielen und kann auch keine ihrer *Handel* -Karten austauschen, da sie bereits alle geschützt sind. Sie beschließt, eine *Ausverkauf* -Karte auszuspielen. Diese wirft sie im ASCHENBECHER ab. Sie muss keine *Handel* -Karte ausspielen, weil sie alle geschützt sind. Jeder Spieler gibt heimlich dem linken Nachbarn eine Karte (Janis nutzt die Gelegenheit, um eine *Am Boden zerstört* -Karte loszuwerden, die sie an Bob weitergibt).

③ BOBS Markt ist noch immer nicht eröffnet und er hat auch keine auf der Hand. Er fragt, ob jemand eine *Market Open* -Karte gegen eine *Handel* -Panama-Karte tauschen möchte ($50.000). Amy akzeptiert. Er spielt die *Market Open* -Karte direkt auf seinem MISTHAUFEN aus. Jetzt kann er in der nächsten Runde mit dem Handeln beginnen

④ AMY spielt die *Handel* -Panama-Karte aus, die sie von Bob in ihrem HANDELSBEREICH erhalten hat. Danach beschließt sie, ihre *Handel* -Home Grown-Karte gegen die Karte Dr. Feelgood von John zu tauschen.

Nun ist JOHN wieder an der Reihe.



① JOHN hat keine *Markt geschlossen* -Karte auf der Hand, sonst hätte er sie nach dem Kartenwechsel mit Amy spielen können. Als vorsichtiger Spieler beschließt er, seine *Handel*- Panama-Produktion zu schützen, indem er eine *Begierde bezwingt alles* - Lust Conquers All -Karte ausspielt.

② JANIS hat Glück, sie hat eine *Hitze raus* Felony -Karte ergattert. Sie spielt sie auf ihre *Es wird heiß* - Felony -Karte aus und neutralisiert sie somit. Die beiden Karten werden unter den MISTHAUFEN gelegt und ihre *Market Open*-Karte wird wieder sichtbar. Sie kann in der nächsten Runde wieder zurück ins Rennen gehen.

③ BOB kann endlich eine *Handel* Peddle -Karte ausspielen. Er spielt eine Jamaica -Karte im Wert von $25.000 aus. Bob freut sich.

④ AMY hat definitiv kein Glück, sie tauscht ihre *Handel* Peddle-Home Grown-Karte gegen diejenige aus, die Bob gerade gespielt hat. Danach spielt sie ihre *Markt geschlossen* -Karte aus und beendet somit die Runde mit dem Hintergedanken den Bonus von $25.000 einzukassieren.

NUN WIRD ES ZEIT, DIE GEWINNE DER RUNDE ZU ZÄHLEN.

John hat einen geschützten Gewinn von $75.000, Janis von $30.000, die anderen gar keinen.

John hat einen Risikogewinn von $5.000, Bob von $5.000 und Amy von $175.000 .

Zur großen Überraschung: Janis hat die *Banker* -Karte. Somit kassiert sie $5.000 der Risikogewinne der anderen Spieler ein: $5.000 von John sowie Bob und Amy.

In diesem Spielstadium hat John somit $75.000, Janis $45.000, Amy $170.000 und Bob ist pleite!

John hat weder eine *Peddle* -Karte auf der Hand noch eine Prämienkarte und bleibt bei $70.000. Janis hat drei *Peddle* -Karten mit $5.000, es wird jedoch nur eine gezählt und sie kommt auf $40.000. Bob hatte noch eine *Peddle* -Karte mit $25.000 sowie eine *Utterly wipped out* -Karte und rutscht somit auf - $125.000. Zum Glück ist es die erste Runde, daher bleibt er auf 0. Uff! Wäre das nicht der Fall gewesen, hätte man diese $125.000 von seinen Gewinnen aus der vorherigen Runden abgezogen. Amy hatte noch eine *Peddle* -Karte mit $5.000 sowie eine *Doublecrossed*-Karte auf der Hand, die sie nie auszuspielen gewagt hat. Sie verliert somit $55.000 und rutscht auf $115.000.

Mit ihrem Ergebnis liegt Amy immer noch vorne und erhält zusätzlich $25.000, das heißt sie hat einen Gesamtgewinn von $140.000. Somit kann sie durchatmen. Da ihre Gewinne jedoch noch keine $250.000 ergeben haben, notieren alle Spieler ihre Ergebnisse und starten die nächste Runde.

VARIANTEN

Nachfolgend zwei Varianten, mit denen du das Spiel neu spielen und die Regeln etwas verändern kannst. Du kannst auch eine oder mehrere gleichzeitig anwenden.

GIVE ME FIVE

Mit dieser Variante kann man das Blatt am Anfang etwas ausgleichen und einen **Draft** machen. Zu Spielbeginn erhält jeder Spieler sechs Karten. Jeder Spieler legt eine Karte, die er behalten möchte auf die Seite und gibt die anderen 5 an seinen linken Nachbarn weiter. Jeder Spieler legt dann erneut eine Karte aus den 5 zur Seite, die er erhalten hat und gibt die restlichen 4 an seinen linken Nachbarn weiter. So verfährt man weiter, bis man 6 Karten auf der Seite hat (bei der letzten geschieht dies automatisch). Das ist das Anfangsblatt. In jeder Runde kehrt man die Richtung des **Draft** um.

VERSTECKTE DEALS

Mit dieser Variante wird das Tricksen und der Druck am Tisch erhöht und Ihre Fähigkeiten zum Bluffen getestet. Als Erinnerung! Ein Spieler kann während er an der Reihe ist, soviel handeln wie er möchte und zwar bevor oder nachdem seine Karte gespielt wurde. Dies nennt man einen **Deal**. Der **Deal** besteht darin, eine Karte mit einem Gegner zu tauschen. Bei dieser Variante erfolgt bei jedem Deal zwischen zwei Spielern der Kartenwechsel mit verdeckten Karten. Ein Spieler kann also sagen, dass er eine Market Open-Karte tauscht und stattdessen eine Doublecrossed-Karte austauschen. Vorsicht vor dem Rückschlag. Wenn du hereingelegt wurdest, kannst du dies laut sagen oder lassen; du kannst sogar sagen, dass du hereingelegt wurdest, auch wenn dies gar nicht stimmt, aber in keinem Fall darfst du den anderen Spielern die Karte zeigen, die du erhalten hast.

grass™

Grass™
Warning: Drugs Kill

www.grasscardgame.com

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