



OPGELET: DIT STRATEGIESPEL KAN EUFORIE TEWEEGBRENGEN!

Het doel in *Grass* is duidelijk: wiet vinden, een markt openen en rijk worden! Makkelijk. Het moeilijke is dat je niet de enige bent en je tegenspelers niets liever willen dan jou vóór zijn. Om de wiet-markt te overheersen zal je dus snel moeten zijn en als je even kan, uit de gevangenis blijven, je "stash" proberen te verdedigen, terwijl je je imperium verder uitbouwd.

DOEL VAN HET SPEL

Grass is een strategiespel: je moet niet alleen als eerste \$250.000 winst boeken, maar ook verhinderen dat je tegenspelers geld verdienen. Dit kan één of meerdere rondes duren, afhankelijk van het concurrentieniveau. Op het einde van elke ronde telt elke speler zijn winst. Zodra een speler \$250.000 of meer heeft verzameld op het einde van een ronde, is het spel over: hij wordt tot *dealbaron* uitgeroepen en wint het spel. Als meerdere spelers dit bedrag halen tijdens dezelfde ronde, wint de rijkste speler.

VOORBEREIDING

De deler wordt door het toeval bepaald (de laatste die een joint heeft gerold, de deelnemer met het langste haar, die met de groenste vingers...).

- Hij deelt zes kaarten aan elke speler.
- De rest van de kaarten wordt op een stapeltje (speelzijde naar beneden) in het midden van de tafel gelegd en vormt de **reserve, de WIET VOORRAAD**. De speler links van hem speelt eerst. De anderen volgen in wijzerzin tot het einde van de ronde.
- Elke speler laat een ruimte vrij voor zijn **PROBLEMENSTAPEL**.
- Rechts van zijn **PROBLEMENSTAPEL** laat hij een ruimte voor zijn **DEALZONE**.
- Laat ook een plaats vrij naast de **WIET VOORRAAD** voor de gebruikte kaarten: de **AFVALHOOP**.



HOE VERLOOPT EEN SPELRONDE?

Wanneer je aan de beurt bent, moet je verplicht twee dingen doen:

1: EEN KAART NEMEN

Je neemt de eerste kaart van de **WIET VOORRAAD** en voegt ze bij je andere kaarten. Dit is het enige ogenblik waarop je 7 kaarten in de hand zal hebben. Op het einde van je beurt zal je weer 6 kaarten hebben.

2: SPEEL EEN ENKELE KAART

Je kan de kaart spelen:

- ofwel op je eigen **PROBLEMENSTAPEL**:

Kaarten *Markt openen* (**market open**), *Spel druk verlagen* (**heat off**), *Boete betalen / Spel druk verlagen* (**Pay fine/heat off**), *Deal sluiten* (**market close**).

- ofwel in je eigen **DEALZONE**:

Verkopen (**peddle**), *Bescherming* (**protected**).

- ofwel op de **PROBLEMENSTAPEL** van een tegenspeler:

Kaarten *druk zetten* (**heat on**) en *Planten stelen* (**Steal your neighbor's pot**).

- ofwel in het midden van de tafel: Kaarten *Nirvana* (**Stonehigh en Euphoria**), *Paranoia* (**Sold out, double crossed**) en *Utterly wiped out* en *De bankier* (**the banker**).

3: DEALER

Behalve deze twee verplichte acties kan je ook **dealen**. Dit is **niet verplicht**, maar het is goed voor de zaken:

- Je kan met eender welke tegenspeler **onderhandelen om een kaart van in je hand te ruilen voor een kaart in zijn hand**. Dit kan je alleen doen wanneer je zelf aan de beurt bent. Je kan het wel zoveel keer doen als je wil, voor en/of nadat je een kaart hebt gespeeld.
- Je kan ook, eenmaal per beurt, **zonder de mening van de ander te vragen, een van je Dealkaarten (peddle) die voor je liggen (in je DEALZONE) ruilen voor een Dealkaart die voor een tegenspeler ligt**. Dit moeten niet-Beschermingskaarten zijn (zie beschermingskaarten). Wanneer je je kaart hebt gespeeld en niet meer wil dealen, is het de beurt aan de speler links van je. De spelers spelen om de beurt tot het einde van de ronde

DE KAARTEN

Hier volgt een beschrijving van alle kaarten van *Grass*: **naam** (naam in het Engels op de kaart, **aantal** exemplaren van de kaart in het spel)

Markt openen (Market Open, 10)

Market Open De *Markt openen* - kaart is de sleutel om te kunnen beginnen dealen. Leg ze met de speelzijde naar boven voor je. Ze is altijd de eerste kaart van de **PROBLEMENSTAPEL** (de problemen komen later...). Zolang je je markt niet hebt geopend, kan je geen Dealkaart spelen. Als je ongeduldig wordt, kan je proberen een *Markt openen* te verkrijgen van iemand die er meerdere heeft, maar in je zoektocht naar een *Markt openen* kan je de kaarten *Zonder voorraad*, *Kortsluiting* en *Totale vernietiging* niet in de **AFVALHOOP** doen.



Dealkaarten (peddle, 29)

Deze kaarten hebben een waarde tussen \$5.000 en \$100.000. Tja, stuff van je eigen balkonplantjes levert nu eenmaal niet zoveel op als de beroemde wiet van Dr. Feelgood! Je kan pas een Dealkaart spelen als je eerst *Markt openen* - kaart hebt gespeeld en deze zichtbaar is (geen problemen voor het ogenblik). Leg ze met de speelzijde naar boven rechts van de **PROBLEMENSTAPEL**, in je **DEALZONE**. Een speler kan zoveel Dealkaarten zichtbaar voor zich leggen als hij wil. Business is business.



De druk wordt verhoogd (heat on, 12)

Er zijn 4 types van deze kaarten: *Huiszoeking en inbeslagneming* (**Search & seizure, 3**), *Aangehouden* (**detained, 3**), *Faillissement* (**bust, 3**) en *Misdrijf* (**Felony, 3**). Ongeacht hun type worden ze allemaal op exact dezelfde manier gespeeld: je neemt een tegenspeler in het vizier (ja, die met een grote, zelfverzekerde smile) die een *Markt openen* zichtbaar voor zich heeft liggen. Leg de *Druk verhogen* - kaart op zijn *Markt openen* - kaart. Zolang die blijft liggen, kan deze speler de Deal- of Beschermingskaarten niet meer spelen tot hij dit probleem kan oplossen met een *druk verlagen* - kaart (zie verder). Je kan een *druk verhogen* - kaart pas op een andere *druk verhogen* - kaart leggen als de *Markt openen* - kaart niet meer zichtbaar is. Eén probleem tegelijk, alsjeblieft.



Bescherming (protected, 6)

De Beschermingskaarten hebben een dekwaarde van \$25 of

50.000. Het vlees is zwak en de één zijn voorliefde voor bloot is de ander zijn brood. Kaarten zoals *Lust* (**Lust conquers all**) of *Munchies* (**Grab a snack**) zullen je wietvoorraden beschermen. De Beschermingskaarten hebben een dekwaarde van \$25 of \$50.000. Plaats Beschermingskaarten op een of meerdere Dealkaarten, die je eerder in je **DEALZONE** hebt gelegd. Het totale bedrag van de Beschermingskaarten moet gelijk zijn aan of lager dan de dekwaarde van de kaart. De Beschermingskaart beschermt deze kaarten tegen alle effecten tot het einde van de ronde. Dealkaarten die daarna worden gelegd, kunnen niet door een eerder gespeelde Beschermingskaart worden beschermd. Het zou dus een beetje stom zijn een plantage van \$5.000 te beschermen met de *Lust* - kaart, die tienmaal meer had kunnen dekken. Opgelet: de Dealkaart Dr. Feelgood's kan nooit worden beschermd.



Druk verlagen (heat off, 20)

De *Druk verlagen* - kaarten kunnen van vier verschillende types zijn en beantwoorden aan de vier types *Druk verhogen* - kaarten. Van elk type zijn er vijf exemplaren. Een *Druk verlagen* - kaart wordt op de overeenstemmende *Druk verhogen* - kaart van je **PROBLEMENSTAPEL** gespeeld. De twee kaarten worden geannuleerd en verdwijnen onder deze stapel. De *Markt openen* - kaart wordt opnieuw zichtbaar en actief. Oef.

Boete betalen/Druk verlagen

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

Een *Boete betalen* - kaart wordt op exact dezelfde manier gespeeld als een *Druk verlagen* - kaart, maar vereist dat je je **ontdoet van een Dealkaart** die al in je **DEALZONE** ligt (beschermd of niet). Met deze kaart kan je eender welke *Druk verhogen* - kaart van op je **PROBLEMENSTAPEL** annuleren alsof het de overeenstemmende *Druk verlagen* - kaart was. De gebruikte Dealkaart gaat met de speelzijde naar boven in de **AFVALHOOP**.

Plantage stelen

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

Het gras is altijd groener aan de overkant. Dat is op zich al reden genoeg om er wat van je buur te pikken. De *Plantage stelen* - kaart speel je bij een tegenspeler waarvan de *Markt open* is en die minstens één niet-beschermd Dealkaart (**peddle**) heeft. Zijn *Markt openen* - kaart moet zichtbaar zijn en je mag niet stelen bij iemand die al met problemen zit. Er bestaat zoiets als ethische codes, zelfs onder dealers. Om een *Plantage stelen* - kaart te spelen, moet je *Markt openen* - kaart ook zichtbaar zijn. Je legt de *Plantage stelen* - kaart in de **AFVALHOOP**, steelt een niet-beschermd Dealkaart van je tegenspeler en legt ze meteen in je eigen **DEALZONE**. Met een big smile, natuurlijk.

Nirvana (stonehigh, 4)

Wanneer je een *Nirvana*-kaart speelt, moeten alle spelers je een niet-beschermd Dealkaart (**peddle**) uit hun **DEALZONE** geven. De spelers die geen kaarten in hun **DEALZONE** hebben of waarvan alle kaarten beschermd zijn, moeten je niets geven. De ontvangen kaarten gaan rechtstreeks naar je **DEALZONE**. Dit is nirvana! Nadat een *Nirvana* - kaart is gespeeld, gaat ze rechtstreeks in de **AFVALHOOP**.

Euforie (euphoria, 1)

De *Euforie* - kaart wordt net als de *Nirvana* - kaart gespeeld, maar elke speler moet je zijn niet-beschermd Dealkaart (**peddle**) met de hoogste waarde geven. Je zou van minder euforisch worden! Ook de *Euforie* - kaart gaat na het spelen rechtstreeks in de **AFVALHOOP**.

Uitverkocht (sold out, 4)

Je voorraad volledig uitverkopen is nooit een goed idee en deze kaart ontvangen is dan ook geen goede zaak. Dat zullen je tegenspelers ondervinden. Als je deze kaart op de **PROBLEMENSTAPEL** van een van je tegenspelers legt, moet hij een van zijn niet - beschermd Dealkaarten (**peddle**) van zijn keuze uit zijn **DEALZONE** in de **AFVALHOOP** leggen. Elke speler (jezelf inbegrepen) kiest vervolgens een van de kaarten die hij in de hand heeft en geeft die aan zijn linkerbuur. We moeten er niet bij vertellen dat er weinig kans is dat je een toffe kaart toegestopt krijgt. Maar pas op: de *Zonder voorraad* - kaart niet uitspelen, kan ernstige gevolgen hebben, want als je op het einde van de ronde nog een kaart *Zonder voorraad* in de hand hebt, levert dit je een boete van \$25.000 op!

Verraad (Doublecrossed, 3)



Het doet pijn als een tegenspeler je verraad. Wanneer je deze kaart op de PROBLEMENSTAPEL van een van je tegenspelers legt, moet hij zijn niet-beschermde Dealkaart (peddle) met de hoogste waarde in de AFVALHOOP leggen. Bovendien moet hij een beurt overslaan. En alsof dat allemaal nog niet volstond, moet elke speler (jijzelf inbegrepen) ook een kaart uit zijn hand halen en die aan zijn linkerbuur geven - en dat zal vast geen cadeautje zijn. Opgelet: als je op het einde van de ronde een VERRAAD - kaart in de hand hebt, levert dat je een boete van \$50.000 op. Misschien kan je deze kaart toch best uitspelen, voor het te laat is...

Totale vernietiging (Utterly wiped out, 1)



Met deze kaart geef je je tegenspeler een serieuze uppercut: als je ze op zijn PROBLEMENSTAPEL legt, moet hij al zijn niet-beschermde Dealkaarten (peddle) en zijn hele PROBLEMENSTAPEL, zelfs zijn Markt openen - kaart (market open) in de AFVALHOOP leggen! Daar zit hij dan, helemaal in zijn blootje. Hij zal dus verplicht een nieuwe Markt openen - kaart moeten spelen voor hij weer kan beginnen dealen. Bovendien moet hij de volgende beurt overslaan. Je zal begrijpen dat je zonet een vijand voor het leven hebt gemaakt. Maar opdat hij zich een beetje minder alleen zou voelen, kiest elke speler (jijzelf inbegrepen) zonder kijken een kaart uit zijn hand en geeft die aan zijn linkerbuur. Op die manier vijanden maken in een spel in meerdere rondes is gevaarlijk, maar het is al even riskant deze kaart in je handen te houden: wie op het einde van de ronde met een Totale vernietiging - kaart blijft zitten, heeft een boete van \$100.000 aan zijn been. Gebruik dus je neuronen en kies het beste moment om deze kaart uit te spelen of juist niet uit te spelen. We zeiden het al, The Grass is een strategiespel.

De bankier (The banker, 1)



Deze kaart dient pas wanneer de ronde gedaan is. Op het einde van de ronde ontvangt de speler die deze kaart in de hand heeft \$5.000 van alle spelers wiens Dealkaarten niet beschermd zijn. Een speler die \$25.000 zou moeten scoren, zal dus maar \$20.000 hebben en de bankier zal \$5.000 extra ontvangen. Inderdaad, het leven is niet eerlijk.

Markt gesloten (market close, 5)



Deze kaart kan enkel worden gespeeld door een speler wiens markt open is en die geen Het Druk verhogen - kaart (heat on) zichtbaar liggen heeft op zijn PROBLEMENSTAPEL. Een Markt gesloten - kaart spelen, maakt onmiddellijk een einde aan de ronde. Nuttig om de bonus van \$25.000 binnen te halen vóór de anderen!

EINDE VAN EEN RONDE

Een ronde kan op twee manieren eindigen: wanneer een speler een Markt sluiten (market close)-kaart speelt of wanneer de WIET VOORRAAD op is. Wanneer een speler de laatste kaart van de WIET VOORRAAD neemt, speelt hij zijn beurt op een normale manier. De ronde eindigt op het ogenblik dat hij zijn beurt heeft gespeeld. Het is dan tijd om punten te tellen.

PUNTEN TELLEN

Elke speler telt de waarde van al zijn beschermde Dealkaarten (peddle) van zijn DEALZONE op. Dit is zijn beschermde winst.

Vervolgens telt elke speler de waarde van al zijn niet-beschermde Dealkaarten (peddle) van de zijn DEALZONE op. Dit is zijn winst met risico.

Als een speler op het einde van de ronde de Bankier - kaart (The banker) in de hand heeft, ontvangt hij \$5.000 van de winst met risico van elke andere speler. Hij kan niets eisen van spelers die niets hebben of die hun voorraad hebben beschermd.

Elke speler telt zijn beschermde winst en zijn winst met risico (verlaagd of verhoogd door de bankier). Dit is zijn nettowinst.

Elke speler toont de kaarten die hij nog in de hand heeft en trekt de boetes af van zijn nettowinst als hij nog de volgende kaarten in de hand heeft:

Uitverkocht (Sold out)	\$25.000
Verraad (Doublecrossed)	\$50.000
Totale vernietiging (Utterly wiped out)	\$100.000

Elke speler vermindert zijn nettowinst ook met de waarde van zijn beste Dealkaart (peddle) die hij nog in de hand heeft. Dan wordt de nettowinst van alle spelers vergeleken. De speler met de hoogste nettowinst voor deze ronde ontvangt een bijkomende bonus van \$25.000. Alle spelers kennen nu hun winst voor de betreffende ronde.

HET SPEL WINNEN

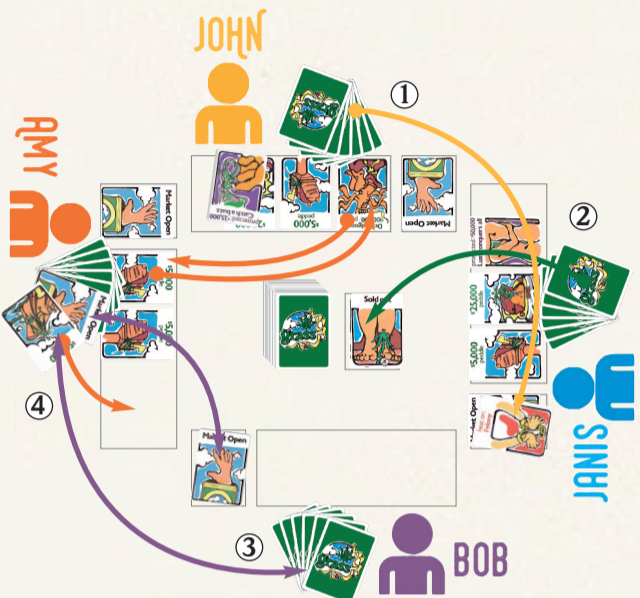
Als je score \$250.000 of meer hebt behaald, ben je de absolute dealbaron en win je het spel.

Als geen enkele speler dit bedrag heeft verzameld, wordt de score van elke speler genoteerd. Alle kaarten worden gemengd en er komt een bijkomende ronde. Ja, ja, je hebt het goed gelezen: alle kaarten, ook Markt openen. Het is hard, maar zo is de markt. Na afloop van de tweede en volgende rondes, wordt de nieuwe winst aan de vorige toegevoegd om het objectief van \$250.000 te halen.

Opgelet: een ronde kan met een negatief resultaat eindigen (zie onderstaand voorbeeld). Als je in de eerste ronde een negatief resultaat boekt, start je de volgende ronde op 0. Overkomt dit je in een volgende ronde, dan word je negatieve score afgetrokken van wat je in de voorgaande ronde(s) had gewonnen. Maar je kan dus nooit onder nul staan.

VOORBEELD VAN TWEE SPELRONDEN

Het spel is volop aan de gang en JOHN is aan de beurt.

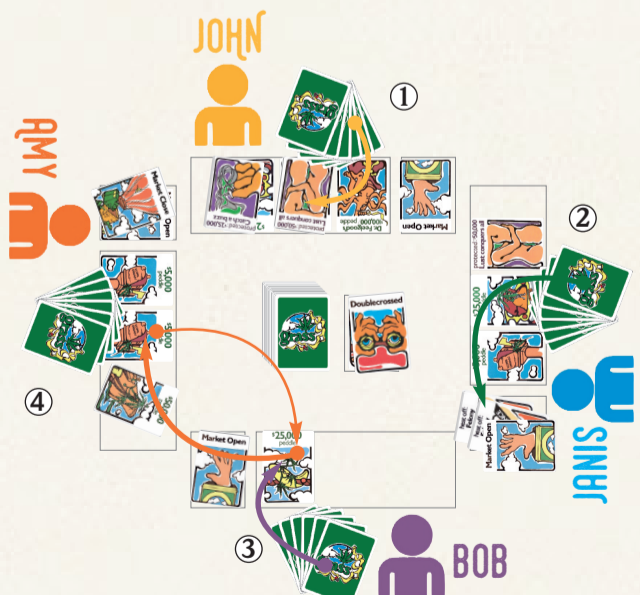


① De markt van JOHN is open en hij heeft al drie kaarten in zijn DEALZONE, waaronder de fameuze wiet van Dr. Feelgood. Hij beslist Janis af te remmen en legt een Druk verhogen/Misdrijf - kaart (Heat on - Felony) op haar PROBLEMENSTAPEL. Hij heeft geen enkele interessante mogelijkheid om een van zijn Dealkaarten te ruilen. Hij doet verder niets.

② JANIS zit vast. Door de Misdrijf - kaart (felony) kan ze geen Dealkaart spelen en ook geen Dealkaart ruilen, want ze zijn allemaal beschermd. Ze beslist een kaart Uitverkocht - kaart (Sold out) te spelen en legt ze in de AFVALHOOP. Ze kan geen Dealkaart uitlegen, want ze zijn allemaal beschermd. Elke speler geeft een kaart aan zijn linkerbuur (Janis profiteert ervan om zich te ontdoen van een Totale vernietiging-kaart (Utterly wiped out) en speelt ze door aan Bob).

③ De markt van BOB is nog altijd niet open. Het zit hem niet mee: hij kan nog altijd geen Markt openen - kaart pakken. Hij vraagt of iemand er een wil ruilen voor een Dealkaart Panama (\$50.000). Amy stemt in. Hij legt de Markt openen - kaart meteen op zijn PROBLEMENSTAPEL. In de volgende beurt kan hij beginnen dealen.

④ AMY legt de Dealkaart Panama die ze net van Bob heeft ontvangen in haar DEALZONE. Vervolgens beslist ze haar Dealkaart Home grown te ruilen voor de Dr. Feelgood - kaart van John. JOHN is weer aan de beurt.



① JOHN heeft geen Markt gesloten - kaart in de hand; anders had hij deze kunnen spelen na de uitwisseling van kaarten met Amy. Hij is een voorzichtig mens en beslist zijn Panama - productie te beschermen met een beschermingskaart Lust (Lust conquers all).

② JANIS heeft geluk: ze heeft zonet de Druk verlagen - kaart Felony geraapt. Ze legt ze meteen op haar Druk verhogen/Misdrijf - kaart (Felony) om deze te annuleren. De twee kaarten verdwijnen onder de PROBLEMENSTAPEL en haar Markt openen - kaart

wordt weer zichtbaar. In haar volgende beurt kan ze dus weer in de race stappen.

③ BOB kan eindelijk een Dealkaart spelen. Hij speelt een Jamaica ter waarde van \$25.000. Hij is in zijn nopjes.

④ Maar AMY speelt het bikkelhard en ruilt haar Dealkaart Home grown voor de kaart die Bob net heeft gespeeld. Dan speelt ze de Markt gesloten - kaart en glundert al bij de gedachte aan de bonus van \$25.000

TIJD OM DE WINST VAN ELKE SPELER IN DEZE RONDE TE BEREKENEN

John heeft een beschermde winst van \$75.000, Janis heeft \$30.000 en de andere twee niets.

John boekt een winst met risico van \$5.000, Bob \$5.000 en Amy \$175.000.

En dan: tadaa! Janis heeft de kaart Bankier - kaart en eist dus \$5.000 op van de winst met risico van de andere spelers: \$5.000 van John, Bob en Amy.

Nu heeft John dus \$75.000, Janis \$45.000, Amy \$170.000... en Bob is bankroet!

John heeft geen Dealkaarten of maluskaarten in de hand. Hij eindigt de ronde dus met \$70.000. Janis heeft drie dealkaarten van \$5.000, maar er wordt slechts één afgetrokken. Score voor deze ronde: \$40.000. Bob had nog een Dealkaart van \$25.000 en - owee - een Totale vernietiging - kaart (Utterly wiped out). Hij duikt dus in het rood: \$125.000. Gelukkig is dit nog maar de eerste ronde en blijft hij bijgevolg op 0 staan. Oef. Was dit al de tweede of een volgende ronde geweest, dan had hij deze \$125.000 van zijn winst van de vorige rondes moeten aftrekken. Amy had nog een Dealkaart van \$5.000 in haar hand, plus een Verraad - kaart (Doublecrossed) die ze nooit durfde spelen. Ze verliest dus \$55.000 en heeft nog \$115.000 over.

Met haar score staat Amy dus nog altijd op kop en ontvangt ze de bonus van \$25.000, zodat ze nu \$140.000 heeft. Ze werpt een trotse blik, maar aangezien ze nog geen \$250.000 heeft, noteren alle spelers hun score en beginnen ze de volgende ronde.

VARIANTEN

Er zijn drie varianten op het spel om het allemaal nog spannender te maken. Je kan een van de onderstaande regels of zelfs meerdere tegelijk aan het spel toevoegen.

GIVE ME FIVE

Deze variant zorgt ervoor dat de kaarten waarmee je het spel start, evenwichtiger verdeeld zijn. Dat gebeurt met een draft. Tijdens de voorbereiding ontvangt elke speler zes kaarten. Elke speler legt een kaart die hij wil houden opzij en geeft de andere vijf aan zijn linkerbuur. Opnieuw legt elke speler een van de vijf kaarten die hij heeft ontvangen opzij en geeft de vier andere aan zijn linkerbuur. Zo gaat het verder tot iedereen zes kaarten opzij heeft gelegd (voor de laatste is het automatisch). Dit zijn de kaarten waarmee je start. Bij elke ronde verandert de richting van de draft.

HEIMELIJKE DEALS

Met deze variant zaaien we verraad en spanning aan de speeltafel. Tijd om te bluffen! Ter herinnering: je kan tijdens je beurt zoveel onderhandelen als je wil, voor of nadat je je kaart hebt gespeeld. Dat noemen we een deal. De deal bestaat eruit een kaart om te ruilen met een tegenspeler. Bij deze variant gebeurt de deal tussen twee spelers door de kaarten te ruilen met de speelzijde naar beneden. Een speler kan dus zeggen dat hij een Markt openen-kaart ruilt, maar zijn tegenspeler in de plaats daarvan met een Verraad-kaart opzadelen. Hebben ze je liggen, dan kan je dat luidop zeggen... maar je kan het ook voor jezelf houden. Of wat dacht je hiervan: je kan zeggen dat je bedot bent, terwijl dat niet waar is. Maar wat je niet mag, is de ontvangende kaart aan de andere spelers tonen.

LUCKY OR NOT

Deze variant steekt wat chaos, onrechtvaardigheid en anarchie in het spel - en daar houden wij wel van. Wanneer een Uitverkocht, Verraad of Totale vernietiging wordt gespeeld, moet elke speler (beginnend met de speler die de kaart heeft gespeeld en zo verder in wijzerzin) in de plaats van een kaart aan zijn linkerbuur te geven, een willekeurige kaart nemen uit de hand van zijn rechterbuur.



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