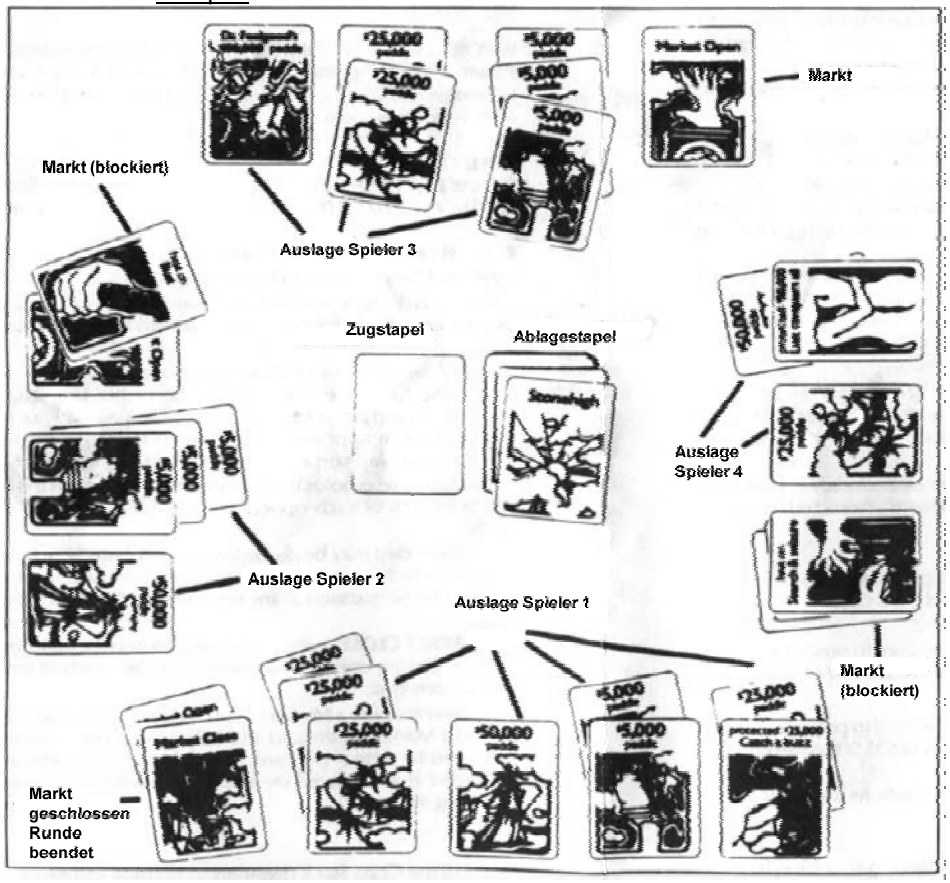
Beispiel



Bei Spielende hielten die Spieler folgende zu wertende Karten in der Hand:
Spieler 1: Banker und als höchste Geldkarte ein 5'000$ peddle
Spieler 2: Sold out, keine Geldkarten (peddle)
Spieler 3: Doublecrossed, als höchstes 50'000$ peddle
Spieler 4: Utterly Wiped Out, als höchstes 25'000$ peddle

Dann ergibt sich folgende Wertung:

	Spieler 1	Spieler 2	Spieler 3	Spieler 4
1. Geld	160'000$	65'000$	165'000$	75'000$
2. Banker	51'000$	-13'000$	-33'000$	-5'000$
3. höchste Handkarte	-5'000$		-50'000$	-25'000$
4. Paranoia-Bussen		-25'000$	-50'000$	-100'000$
5. Bonus höchstes Total	25'000$			
Total der Runde	231'000$	27'000$	32'000$	-55'000$

Deutsche Spielregeln zum Spiel

grass™

Kurzbeschreibung:

GRASS ist ein Kartenspiel für 2-6 Spieler. Es besteht aus einer interessanten Kombination von Glück und Strategie. Nebst dem Versuch, als Erster die Summe von 250'000$ zu erspielen, gilt es, die Mitspieler daran zu hindern, reich zu werden. Ein Spiel dauert ca. 8 Runden.
Das Spiel ist leicht zu erlernen. Anfänger können zu Beginn die komplizierteren (unter 6. – 9. genannten) Karten weglassen und erst nach den ersten Proberunden ins Spiel nehmen. Die Erfahrung zeigt aber, dass man auch direkt mit den vollständigen Regeln einsteigen kann.

Spielmaterial

Das Spiel enthält 104 Karten (und 4 Ersatzkarten). Die Anzahl der einzelnen Karten ist bei der Kartenerklärung jeweils in Klammern angegeben.
Die Karten sind in amerikanischem Slang abgefasst, den wir in den Spielregeln teilweise übersetzt haben.

Spielverlauf:

- Zu Beginn jeder Runde werden alle Karten gemischt und an jeden Spieler **6 Karten** verteilt. Die restlichen Karten werden als Zugstapel in die Mitte gelegt.
- Die Spieler sind reihum am Zug. Jeder Zug beinhaltet das **Ziehen einer Karte** vom Zugstapel und das **Ausspielen einer Karte**. Dann ist schon der nächste Spieler an der Reihe.
  Am Ende seines Zuges hat man also wieder 6 Handkarten.
- **Verhandlungen** mit den Mitspielern sind erlaubt! Diese dürfen den Tausch von Handkarten (nur 1:1, damit beide wieder genügend Handkarten haben) und Geldkarten aus der eigenen Auslage beinhalten.
- Eine **Runde endet**, wenn eine Market-Close-Karte ausgespielt wird oder wenn der Zugstapel aufgebraucht ist.
  Dann wird gewertet und die Geldbeträge dieser Runde werden notiert.
- **Spielziel** ist die Summe von 250'000$. Diese wird nach ca 8 Runden erreicht. Die Spieler können diese Summe natürlich beliebig anpassen und damit die Spieldauer verändern...

Erklärungen zu den einzelnen Karten

1. Eröffnungskarten (Market Open, 10 Stück) werden gebraucht, um Marktmöglichkeiten zu eröffnen. Nur wer eine Eröffnungskarte vor sich ausgelegt hat, darf Geldkarten (Peddle) ablegen. Auch wenn ein Spieler selbst seinen Markt noch nicht eröffnet hat, kann er Sperrkarten (Heat on) auf einen Mitspieler ausspielen.
2. Schlusskarten (Market Close, 5) werden gebraucht, um die Runde zu beenden. Dies ist nur einem Spieler mit geöffnetem und nicht blockiertem Markt erlaubt. Nachdem eine Schlusskarte gespielt wurde, folgt unmittelbar die Wertung. Market-Close-Karten dürfen auch wirkungslos abgeworfen werden.
3. Geldkarten (Peddle, *feilbieten, anbieten*) gibt es in folgenden Werten:
   Home Grown (6) zu je 5'000$
   Mexico (6) zu je 5'000$
   Colombia (5) zu je 25'000$
   Jamaica (5) zu je 25'000$
   Panama (5) zu je 50'000$
   Dr. Feelgood (1) zu 100'000$ Insgesamt 660'000$
   Geldkarten können nur abgelegt werden, wenn der Markt des Spielers eröffnet (Market Open) und nicht durch eine Sperrkarte (Heat on) blockiert ist.
4. Sperrkarten (Heat on, aufheizen, *Druck machen, stressen*) gibt es in vier Varianten: Bust (3 *auffliegen lassen*), Detained (3 *in Gewahrsam nehmen*), Felony (3 *schwere Beschuldigung*) und Search & Seizure (3 *durchsuchen & beschlagnahmen*)
   Diese können auf die Market-Open-Karte eines Gegners gespielt werden, um ihn zu blockieren. Jeder Spieler kann eine Sperrkarte mit der entsprechenden Befreiungskarte (Heat off), Stonehigh- oder Euphoria-Karten aufheben.
5. Befreiungskarten (Heat off, *entspannen, beruhigen*) entsprechen den Sperrkarten. Bust/Immunity (5 *Immunität*), Detained/A breeze to fly (5 *vom Winde verweht*), Felony/Hearsay Evidence (5 *Gerüchteweise Beweise*) und Search&Seizure/Charges dropped (5 *Anklage fallengelassen*). Sie heben die entsprechende Sperrkarte auf, danach ist der Markt wieder offen.
   Befreiungskarten gegen Bezahlung (Pay fine/Heat off, 4 *Busse bezahlt*) heben beliebige Sperrkarten auf. Dazu muss allerdings eine Geldkarte aus der Auslage bezahlt und abgeworfen werden. Ohne ausliegende Geldkarte ist dies nicht möglich.
6. Nirwana-Karten: Wer eine Karte Stonehigh (5, *bekifft, zugedröhnt*) spielt, hebt eine allenfalls bei ihm liegende Sperrkarte auf, bekommt von jedem Mitspieler dessen niedrigste, ungeschützt ausliegende Geldkarte (in die eigene Auslage) und ist danach gleich nochmals am Zug.
   Die Karte Euphoria (1 *Euphorie*) hat die gleiche Wirkung, nur dass die Mitspieler jeweils die höchste ungeschützt ausliegende Geldkarte abtreten müssen.
7. Schutzkarten (protected): Lust conquers all/50'000$ (2, *Sex bezwingt alles*), Grab a Snack/25'000$ (2, *einen kleinen Happen zu sich nehmen*) und Catch a buzz/25'000$ (2, *einen Kick geben*). Diese werden auf Geldkarten in der eigenen Auslage gespielt, um diese zu schützen. Es können nur Karten bis zum angegebenen Maximalwert geschützt werden. Diese sind dann vor Nirwana-, Paranoia- und Abzockerkarten geschützt.
8. Paranoiakarten: Sold Out (4, *ausverkauft*), Doublecrossed (3, *verraten, hintergangen*) und Utterly Wiped Out(1, *völlig weggewischt*). Wenn eine dieser Karten gespielt wird, **müssen** alle Mitspieler eine Karte aus ihrer Hand verdeckt an den nächsten Spieler (in Spielrichtung) weitergeben. Wer eine Sold-Out-Karte spielt, muss zudem 1x aussetzen und verliert die niedrigste ungeschützte Geldkarte aus seiner Auslage. Wer eine Doublecrossed-Karte spielt, muss 2x aussetzen und die höchste ungeschützte Geldkarte abgeben. Wer eine Utterly-Wiped-Out-Karte spielt, setzt 2x aus und gibt alle ungeschützten Karten aus der Auslage sowie seine Market-Open-Karte ab.
   Paranoiakarten, die am Ende der Runde auf der Hand gehalten werden zählen in der Wertung folgende Minuspunkte: Sold out –25'000$, Doublecrossed –50'000$, Utterly wiped out –100'000$.
9. Abzocker-Karten (Skim): Mit der Karte Steal your neighbor's pot (4, *den Pott des Nachbarns stehlen*) kann eine ungeschützte Karte aus der Auslage eines Gegners gestohlen werden. Auch diese Karte darf man nur spielen, wenn man selbst nicht durch eine Sperrkarte blockiert ist. Wer am Ende einer Runde den Banker (1) in der Hand hält, bekommt bei der Wertung 20% von allen ungeschützten Geldkarten der Gegner gutgeschrieben.

Wertung

1. Jeder Spieler summiert die Geldkarten (peddle) in der eigenen Auslage.
2. Wenn der Banker im Spiel ist, werden jedem Spieler 20% seiner ungeschützten Karten abgezogen und dem Banker gutgeschrieben.
3. Jedem Spieler wird die höchste in seiner Hand verbliebene Geldkarte abgezogen.
4. Ebenfalls abgezogen werden Bussen für Paranoiakarten (vgl. 8)
5. Der Spieler mit dem höchsten Total der Runde erhält einen Bonus von 25'000$.
6. Die einzelnen Rundentotale werden notiert, wer zuerst ein Gesamtscore von 250'000$ erreicht, gewinnt das Spiel.

Übersetzung 1989
Rolf Meerstetter
Lukas Merlach

©2011
www.fatamorgana.ch