ATTENTION ! CE JEU PEUT PROVOQUERDE L'EUPHORIE !

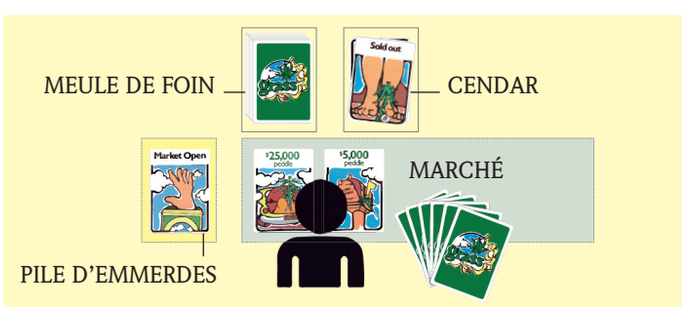
Dans *Grass*, l'objectif est clair: **trouver de la beuh, ouvrir un marché et devenir riche.** Facile ! Le problème, c'est que tu n'es pas le seul sur le coup et que tes concurrents voudaient bien te couper l'herbe sous le pied. Tu devras donc les prendre de vitesse, quitte, à l'occasion, à piétiner leurs plantations pour t'assurer de dominer le secteur.

BUT DU JEU

Grass est un jeu de stratégie: non seulement tu dois être le premier à réaliser un bénéfice de 250.000 $, mais tu dois également empêcher tes concurrents de s'enrichir. Cela peut prendre une ou plusieurs manches, selon le niveau de la compétition. À la fin de chaque manche, on additionne les bénéfices réalisés par chaque joueur. **Une fois qu'un joueur atteint ou dépasse 250.000 $ à la fin d'une manche, la partie est finie :** il est déclaré *baron du deal* et gagne la partie. Si plusieurs joueurs dépassent cette somme dans la même manche, c'est le joueur le plus riche qui l'emporte.

MISE EN PLACE

Le **dealer (des cartes) distribue 6 cartes à chaque joueur.** Celui-ci est déterminé au hasard (le dernier qui a roulé un joint, celui qui a les cheveux les plus longs, celui qui raconte la meilleure d'histoire de camés, etc.). Le reste des cartes est placé sur une pile (face cachée) au centre de la table et constitue la réserve, appelée la MEULE DE FOIN. A côté de la meule de foin on laisse également une place libre pour la décharge (face visible) : ou le **CENDAR.** Chaque joueur laisse devant lui un espace dégagé pour sa **PILE D'EMMERDES** et son **MARCHÉ.** Le joueur à la gauche du dealer commence, le jeu se poursuivant ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. La manche suivante se joue dans le sens contraire au sens des aiguilles d'une montre, et ainsi de suite en alternance, le vainqueur de la manche précédente devenant le dealer de la manche suivante.



COMMENT JOUER

Quand vient ton tour, tu dois **piocher une carte** et **jouer une (seule) carte** et tu peux optionellement **faire une affaire.**

1. PIOCHER UNE CARTE

Tu pioches la première carte de la MEULE DE FOIN. Tu auras à présent 7 cartes en main, jusqu'à ce que tu en joues une. À ton choix, tu peux faire une affaire, soit avant de jouer une carte soit après en avoir joué une.

2. JOUER UNE (SEULE) CARTE

Voici tes 4 options pour « jouer une carte », ainsi que ses effets :

A) Sur ta PILE D'EMMERDES. Tu dois y déposer une carte *Marché ouvert* (Market Open), qui te permet de trafiquer. C'est aussi sur cette pile que tu pourras reprendre la *Voie libre* (Heat off) ou même terminer la manche en jouant une *carte Fermeture du Marché* (Market Close).

B) Sur ton espace MARCHÉ. Pourvu qu'il soit ouvert, dépose ici le fric que tu gagnes de tes ventes et, ensuite, protège-le.

C) Sur la PILE D'EMMERDES de tes adversaires. Perturbe les autres joueurs (*Ça chauffe* - Heat on) en bloquant leur MARCHÉ.

D) Dans le CENDAR. Il peut s'agir d'une carte inutile ou d'une carte des catégories NIRVANA ou PARANOIA - soit ça te fait planer soit ça tranquillise les autres.

3. FAIRE UNE AFFAIRE

Après avoir **pioché une carte** et (soit avant soit après) **en avoir joué une**, tu peux également **faire une affaire.** C'est pas obligatoire, mais c'est bon pour les *affaires* ! Une Affaire est soit **Négociée** soit **Forcée** :

- **AFFAIRE NÉGOCIÉE** réaliser un échange - une carte à toi pour une d'un adversaire (qui peut refuser). Pour ton tour, la négociation a lieu entre toi et l'un des autres joueurs ; les autres ne peuvent pas traiter entre eux.
- **AFFAIRE FORCÉE.** Qu'il l'aime ou non, tu peux échanger un *Trafic* (Peddle) visible et non protégé sur ton MARCHÉ contre un *Trafic* semblable sur celui d'un adversaire.
  Tous les jeux faits, c'est au tour du joueur suivant. Et ainsi de suite jusqu'à la fin de la manche.

UNE PARTIE SE JOUE EN UNE OU PLUSIEURS MANCHES.

Au cours de chaque manche, les joueurs tenteront d'ouvrir leur propre MARCHÉ et de s'enrichir. Une manche se termine soit après le tour complet de celui qui pioche la dernière carte de la MEULE DE FOIN, soit lorsque quelqu'un dépose une carte *Fermeture du Marché* (Market Close). Puis, il est temps de compter le fric - parce que c'est le fric qui compte !

COMPTE TES BÉNÉFICES APRÈS CHAQUE MANCHE

Sur ton MARCHÉ, additionne les *Trafics* (Peddles) protégés **(bénéfices protégés)** et non protégés **(bénéfice à risque).** Celui ayant la carte *Banquier* (Banker), écume 5.000 $ du **bénéfice à risque** des autres joueurs, sauf ceux qui n'en ont pas.

Ensuite, on montre et additionne les cartes restantes sous déduction des cartes PARANOÏA (*Trahison* (Sold Out) - 25.000 $, *Court-circuité* (Doublecrossed) - 50.000 $, *Totalement fauché* (Utterly Wiped Out) - 100.000 $) ainsi que la plus haute valeur des *Trafics* (Peddles) restant dans ta main, ce qui te donnent ton **profit net.**

À ce stade, il est temps de comparer les situations de tous les joueurs. Celui qui a le profit net le plus élévé reçoit un **bonus de 25.000 $.** Ainsi, on sait combien la manche a rapporté et si quelqu'un a gagné la partie.

Prend un bloc-notes et s'il y a encore quelqu'un qui mérite de la confiance, donne-le lui pour qu'il note les totaux.
Une feuille de score est faite pour chaque manche.

MANCHE N° :	AMY	BOB	JANIS	JOHN
Bénéfices protégés				
+ Bénéfice à risque				
-/+ Montant écumé / + Prime du Banquier				
- Trafic (Peddle) le plus élevé dans la main				
- Pénalités « Paranoïa »				
= Profit net				
+ Bonus pour le gagnant de la manche				
= Total				

LE GAGNANT DE LA PARTIE

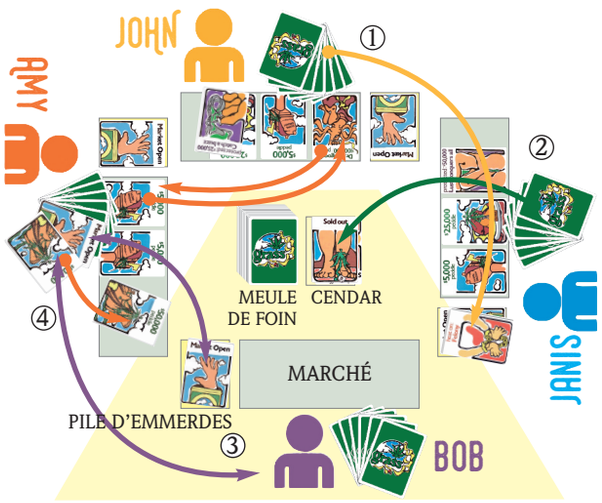
Lorsqu'un joueur atteint un total de **250.000 $** ou plus (ou du montant convenu à l'avance entre joueurs) à la fin d'une manche, la partie prend fin et celui avec le total le plus élevé est **couronné Baron du Deal.**

A défaut, on récupère toutes les cartes pour recommencer une nouvelle manche. Les scores sont reportés de manche en manche. Mélanges les cartes et distribue-les à nouveau. Oui, c'est ça: TOUTES les cartes, y compris *Marché ouvert* et celles reparties sur la table. C'est une épreuve, mais ça c'est la loi du marché. À la fin de chaque nouvelle manche, les totaux antérieurs et actuel de chaque joueur seront additionnés jusqu'à ce que les 250.000 $ soient atteints.

Fauché? Un total négatif à la fin d'une manche sera arrondi à 0. Si tu es bénéficiaire après la première manche, mais en négatif dans la suivante, ton total diminue en conséquent. Au début de chaque manche, les comptes rompus sont généreusement arrondis vers le haut, à zéro. On tolère quand même les kiffeurs paisibles.

EXEMPLE: IMAGINES AMY QUI FAIT UNE PARTIE AVEC SES AMIS

Tu fais un saut à l'appart d'Amy où on est en train de jouer une partie de *Grass*. A mi-partie, John plane. C'est à son tour - sa fortune, peut-elle durer?



① Le MARCHÉ de JOHN est ouvert, où il a déjà 3 cartes, dont l'herbe impalpable du « Dr. Feelgood ». Il pioche une carte et décide de freiner **Janis** : il lui place une carte *Ça chauffe* : *Délit* (Heat on: Felony) sur sa PILE D'EMMERDES. Il n'a pas d'intérêt de négocier un échange de *Trafic* (Peddle). Il passe la main.

---

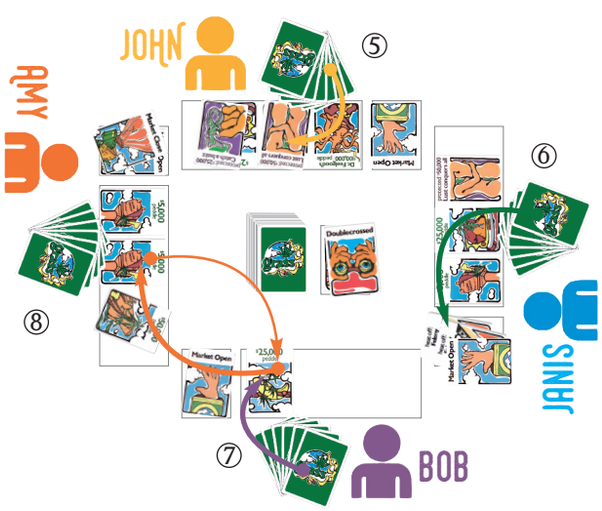
② JANIS est bloquée, elle ne peut pas jouer de carte ni faire d'AFFAIRE FORCÉE sur son MARCHÉ vu la carte *Ça chauffe* : *Délit* qui la bloque. Elle pioche une carte et joue *Trahison* (Sold Out) dans le CENDAR. Elle n'a pas à se défaire d'une carte *Trafic* (Peddle), car elles sont toutes protégées. Vu la carte *Trahison* (Sold Out), chaque joueur donne secrètement une carte à son voisin de gauche (**Janis** en profite pour filer à **Bob** la carte *Totalement fauché* (Utterly Wiped Out). Elle rit en cachette..

---

③ Le MARCHÉ de BOB n'est toujours pas ouvert et, manque de bol, il ne pioche pas cette carte pour l'ouvrir. Il demande si quelqu'un veut faire une AFFAIRE NÉGOCIÉE d'une carte *Marché* ouvert contre son *Trafic* (Peddle) « Panama » (50.000 $). **Amy** accepte l'échange. Il joue d'emblée la carte Marché ouvert sur sa PILE D'EMMERDES. Il peut commencer son trafic lors de son prochain tour.

---

④ AMY pioche une carte de la MEULE DE FOIN et joue sur son espace MARCHÉ le *Trafic* « Panama » qu'elle vient de recevoir de **Bob**. Elle fait une AFFAIRE FORCÉE en échangeant sa carte *Trafic* « Cultivée à domicile » (« Home Grown » Peddle) contre la carte « Dr. Feelgood » de **John**. **John** s'exclame musicalement, "No, no, no!" à Amy mais ne sait pas empêcher la perte, donc il prie que sa prochaine carte soit bonne.



⑤ JOHN n'a pas de carte *Fermeture du Marché* (Market Close), sinon il aurait pu la jouer avant que **Janis** ne prenne son « Dr. Feelgood ». Il pioche de la MEULE DE FOIN et, prudent cette fois, décide de protéger sa beuh « Panama » en jouant une carte *Protégé* (Protected).

---

⑥ JANIS saute un tour pour avoir joué *Trahison* (Sold Out) la dernière fois (elle ne peut ni Piocher, ni Jouer, ni Faire une Affaire).

---

⑦ BOB pioche une carte *Voie libre* : *délit* (Heat off: Felony) - celle dont Amy a besoin ; il lui offre une AFFAIRE NÉGOCIÉE; elle offre un *Trafic* « Jamaïcain » (« Jamaican ») d'une valeur de 25.000 $) - et l'affaire est conclue. **Bob** joue ce *Trafic*. **Bob** se sent pompette - pour l'instant, du moins.

---

⑧ AMY n'a clairement pas de cœur non plus : ayant pris une carte de la MEULE DE FOIN, elle fait une AFFAIRE FORCÉE en échangeant sa carte *Trafic* « Cultivée à domicile » contre le « Jamaïcain » joué par **Bob**. Puis, elle joue sa carte *Fermeture du Marché* (Market Close), et termine ainsi la manche en rêvant des 25.000 $ de bonus.

Il est maintenant temps de compter les bénéfices de la manche.
Leur carte de score :

MANCHE N° :	AMY	BOB	JANIS	JOHN
Bénéfices protégés	0	0	30.000	75.000
+ Bénéfice à risque	175.000	5.000	0	5.000
-/+ Montant écumé / + Prime du Banquier	- 5.000	- 5.000	20.000	- 5.000
- Trafic (Peddle) le plus élevé dans la main	- 5.000	- 25.000	- 5.000	0
- Pénalités « Paranoïa »	- 50.000	- 100.000	0	0
= Profit net	115.000	- 125.000	45.000	75.000
+ Bonus pour le gagnant de la manche	25.000	0	0	0
= Total	140.000	0	45.000	75.000

John avait des ***bénéfices protégés*** de 75.000 $, Janis de 30.000 $ et les autres n'en avaient pas. John avait un bénéfice à risque de 5.000 $, Bob de 5.000 $, Amy de 175.000 $ et Janis n'a aucun *Trafic* (Peddle) exposé.

Coup de théâtre, Janis avait la ***carte Banquier*** (Banker). Elle écume 5.000 $ sur le bénéfice à risque des autres joueurs: 5.000 $ à John, ainsi qu'à Bob et Amy. Janis a reçu en plus la prime du *Banquier* (Banker) - 5.000 $: une augmentation totale pour elle de 20.000 $.

En regardant les ***Trafics*** **(Peddles) et pénalités de chacun**, on voit que John n'en avait pas, donc son score ne change pas; Janis avait trois *Trafics* de 5.000 $, dont un seul déduit ; elle a donc perdu 5.000 $. Bob avait toujours un *Trafic* de 25.000 $ ainsi que la carte *Totalement fauché* (Utterly Wiped Out - pénalité de 100.000 $), alors il a chuté de 125.000 $. Heureusement, ce n'est que la première manche, il reste donc à 0 $. Ouf ! S'il avait été riche suite à une manche précédente, les 125.000 $ auraient été déduits de ses bénéfices antérieurs. Amy avait toujours un *Trafic* de 5.000 $ et une carte *Court-circuité* (Doublecrossed - pénalité de 50.000 $) qu'elle n'avait pas eu le culot de jouer : déduction de 55.000 $ pour retomber à 115.000 $.

Avec ce score provisoire, Amy a pris la manche et obtenu le bonus de 25.000 $, lui donnant un total pour la manche de 140.000 $. Elle n'a pas de soucis mais, comme elle n'a pas encore atteint les 250.000 $ de bénéfice, on note les scores, mélange le jeu de cartes et on commence la manche suivante.

LES CARTES

Voici le descriptif des **104 cartes** de *Grass* : **nom**, (nom en anglais) (nombre total d'exemplaires). Le jeu comprend également 4 cartes de remplacement (« use as Replacement Card only »), qu'on peut adapter en cas de perte de cartes.

Marché ouvert (Market Open) (10)
Le sésame pour pouvoir commencer à trafiquer. Elle se place face visible devant toi et constitue toujours **la première carte** de la PILE D'EMMERDES (les emmerdes, elles, sont à venir !).
Tant que tu n'as pas ouvert ton MARCHÉ, tu ne peux pas jouer de carte de *Trafic* (Peddle). Si tu t'impatientes, tu peux essayer de faire une AFFAIRE NÉGOCIÉE pour une carte *Marché ouvert* avec un adversaire (demande-le lui). Note que, durant ta quête pour ouvrir ton MARCHÉ, tu ne peux pas défausser dans le CENDAR de carte PARANOÏA (*Trahison* (Sold Out), *Court-circuité* (Doublecrossed) ou *Totalement fauché* (Utterly Wiped Out)).

Fermeture du Marché (Market Close) (5)
Ne peut être jouée que si ton MARCHÉ est ouvert et qu'aucune carte *Ça chauffe* (Heat on) n'est visible sur ta PILE D'EMMERDES. Jouer une carte *Fermeture du Marché* met **immédiatement fin à la manche en cours.** Utile pour récupérer le bonus de 25.000 $, si tu croies avoir réalisé le plus grand bénéfice de la manche.

Trafic (Peddle) (29)
Ils ont une valeur comprise entre 5.000 $ et 100.000 $. Et, non, la beuh cultivée sur ta loggia *ne rapporte jamais* autant que l'herbe célèbre du « Dr. Feelgood » ! Tu ne peux **jouer de carte Trafic que si tu as déjà joué** une carte ***Marché ouvert*** et qu'élle est encore visible (pas d'emmerdes en-dessus). Le nombre de cartes *Trafic* visibles devant toi n'a pas de limite, mais les frimeurs attirent parfois de l'intérêt non voulu. Cela dit, tu cours un risque aussi si tu tiens ton fric dans ta main. C'est bel et bien un *risky* business.

Protégé (Protected) (6)
Utilise-les pour sécuriser tes *Trafics*. La chaire est faible et l'esprit sourit en coin, donc, sur ton MARCHÉ, essaye de **protéger tes Trafics** en les couvrant de cartes *Protégé* (jusqu'à 50.000 $) mais, désolé, tu ne pourras jamais protéger le « Dr. Feelgood », qui s'envole sans entraves. Comme tu dois placer tes *Trafics* avant de jouer tes cartes *Protégé*, il y aura toujours un moment où ton fric sera à risque ! Une carte *Protégé* peut sécuriser plus d'un *Trafic* mais le total des cartes *Trafic* ne doit pas dépasser la valeur de la protection. Tu *ne peux pas* glisser de *Trafics* additionnels sous une carte *Protégé* non plus; donc, seul un idiot sécurise un *Trafic* de 5.000 $ avec 50.000 $ de « La luxure prime sur tout » (Lust Conquers All) - sauf s'il est paranoïaque, bien sûr.

LES EMMERDES

C'est emmerdant quand *Ça chauffe*, ce qui a pour effet de geler tes avoirs, jusqu'à ce que tu ne reprennes la *Voie libre* ... et prennes ta revanche.

Ça chauffe : Heat On: (3 x 4 types)
Il y 4 façons pour que *Ça chauffe* (Heat on) chez un autre pour suspendre son MARCHÉ. Jouer une carte *Razzia & saisie* (Search & Seizure), *Détenu* (Detained), *Pété* (Bust) ou *Délit* (Felony) sur la PILE D'EMMERDES d'un adversaire permet de le neutraliser, de le laminer ou juste d'être malin. Tu **joues ta carte *Ça chauffe* sur la carte *Marché ouvert*** devant lui. Par la suite, **l'adversaire est empêché de faire d'AFFAIRE FORCÉE ou de faire ou *protéger* ses *Trafics*** avant d'avoir joué *Voie libre* (Heat off) pour écarter l'embêtement. Tu ne peux pas jouer *Ça chauffe* là où *Ça chauffe déjà* - un seul emmerdeur à la fois, svp.

Voie libre : Heat Off: (5 x 4 types)
Comme avec *Payer l'amende* / *Voie libre* (Pay Fine/Heat off) et *Défoncé* (Stonehigh), la carte *Voie libre* (Heat off) est l'une des 3 types de carte qui **annulent les cartes *Ça chauffe*** (Heat on). Le jeu compte 5 cartes de chaque type de *Voie libre*, correspondant à chaque type de *Ça chauffe* (Heat on) (càd le moyen de *libérer la voie* doit être le même par lequel *ça chauffe* (Heat off = Heat on)). Si la bonne carte te manque, tu peux essayer de l'obtenir avec une AFFAIRE NÉGOCIÉE. Une fois la voie libre, ta carte *Marché ouvert* redevient visible et tu reprends ton trafic. Ouf !

Payer l'amende / Voie libre (Pay Fine/Heat Off) (4)
Jouée comme une carte Voie *libre* (Heat off) mais elle compte pour tous des 4 types de *Ça chauffe* (Heat on), **sous condition de défausser également un *Trafic*** de ton MARCHÉ (s'il est *Protégé*, tant pis - bye-bye aussi). Toutes les défausses vont dans le CENDAR.

CARTES NIRVANA

Chacun cherche une part du nirvana. Ça libère et te remplit la bourse.

Défoncé (Stonehigh) (4)
Défoncé est une carte hybride : et Nirvana et elle te donne la ***Voie libre*** (Heat off). Joue-la dans le CENDAR pour libérer ta PILE D'EMMERDES lorsque *ça chauffe* (Heat on). Chaque adversaire montre son extase en te donnant **le plus bas des *Trafics* non protégés sur son MARCHÉ, le mettant sur ton MARCHÉ**. Si un joueur n'a pas de *Trafic* non protégé, ne t'en fais pas, la fête continue parce que **tu as un tour supplémentaire**.
Vas-y - fais-le ! Danse la danse du nirvana !

Euphorie (Euphoria) (1)
Se joue exactement comme la carte *Défoncé* (Stonehigh), sauf que tu reçois de chaque joueur **le plus élevé** de ses ***Trafics*** non protégés. C'est le bon moment de péter les plombs - ça c'est *l'Euphorie* pure !

CARTES PARANOÏA

La plupart des gens sont paranos du fait de rester encombrés de ces cartes à la fin d'une manche. La peur de l'un, est-elle la chance de l'autre ?

Trahison (Sold Out) (4)
La trahison n'est jamais bienvenue. Cette carte pas non plus. Lorsque tu la joues (dans le CENDAR), tu dois en plus **défausser le plus bas des *Trafics*** non protégés sur ton MARCHÉ. Tu dois **passer ton prochain tour**, aussi. Chaque joueur (toi compris) **donne ensuite une carte non divulguée** de sa main au joueur qui le suit dans la rotation. Bien sûr, étant donné l'état d'esprit, il est peu probable que tu en obtiennes une géniale toi-même. Attention: une carte *Trahison* dans ta main à la fin de la manche te coûtera une **pénalité de 25.000 $** !

Court-circuité (Doublecrossed) (3)
Se faire *court-circuiter* par un concurrent, ça fait mal. Lorsque tu joues cette carte sur le CENDAR, tu dois également **défausser ton *Trafic* non protégé le plus élevé**. De plus, tu **sautes 2 tours**. Et, pour couronner le tout, chaque joueur (toi compris) donne **une carte non divulguée de sa main** au joueur qui le suit dans la rotation (hmmm, de quoi se débarrasser de mauvaises cartes?). Important ! Une carte *Court-circuité* dans ta main à la fin de la manche te coûtera une **pénalité de 50.000 $**. Peut-être mieux de la jouer après tout!

Totalement fauché (Utterly Wiped Out) (1)
La pire des mauvaises nouvelles ! Lorsque tu la joues sur ton CENDAR, elle est suivie de : ta PILE D'EMMERDES complète, ton MARCHÉ (y compris ta carte *Marché Ouvert*, tes *Trafics*, et toute *protection* (Protected). Dis « Adieu » au tout, **qui va dans le CENDAR**. Encore d'embrouilles, amigo ? Quel dommage ! Tu vas devoir **sauter les deux prochains tours**, et ensuite **repartir à zéro** avec une nouvelle carte *Marché Ouvert*. Bien sûr, tu pourrais soit donner la carte à un voisin (si tu cherches un ennemi pour la vie), soit souffrir la **pénalité de 100.000 $** pour l'avoir dans ta main à la fin d'une manche. Décisions pesantes, mec, pe-santes.

CARTES DE DÉTOURNEMENT

Tout le monde se bouffe pour ta bouffe. Mieux sera de constituer une petite réserve.

Vol de plantation (Steal Your Neighbor's Pot) (4)
L'herbe est toujours plus verte chez le voisin : alors sers-toi ! Si ton MARCHÉ est ouvert et sans emmerdes, tu peux jouer cette carte sur le CENDAR et **prendre un *Trafic* non protégé d'un adversaire** dont le Marché est également ouvert et libre d'emmerdes. Tu as bien compris : le *Trafic* passe directement du sien au tien. Sauf, tu ne peux pas piquer de quelqu'un qui est déjà emmerdé ... Même les dealers respectent le code.

Le Banquier (The Banker) (1)
Retiens cette carte aussi longtemps que possible. Sa valeur ne revient qu'à celui qui la possède à la fin d'une manche - lors du comptage des bénéfices. Son titulaire écume **5.000 $ de prime de chaque joueur avec un ou plus *Trafic(s)* non protégé(s).** D'autant plus, il est doté de **5.000 $ de prime.** La raison ? En faut-il une ? Donc, les autres jouers qui auraient eu, disons, 25.000 $ n'auront que 20.000 $. Plus c'est injuste, plus on se rapproche de la vie réelle.

VARIANTES DU JEU

Voici quelques variantes pour injecter encore de la vivacité en remaniant un peu les règles du jeu.

TAPE M'EN CINQ

On introduit au début d'une manche un **triage au sort manipulé**. Au préalable, chaque joueur reçoit 6 cartes ; il en trie 1 pour lui et passe le 5 autres au joueur sur sa gauche. Puis, chacun trie 1 des 5 cartes reçues et passe les 4 autres au prochain. Ainsi de suite, jusqu'au 5ème triage. Le triage se fait dans le contresens pour chaque manche successive.

AFFAIRES CACHÉES

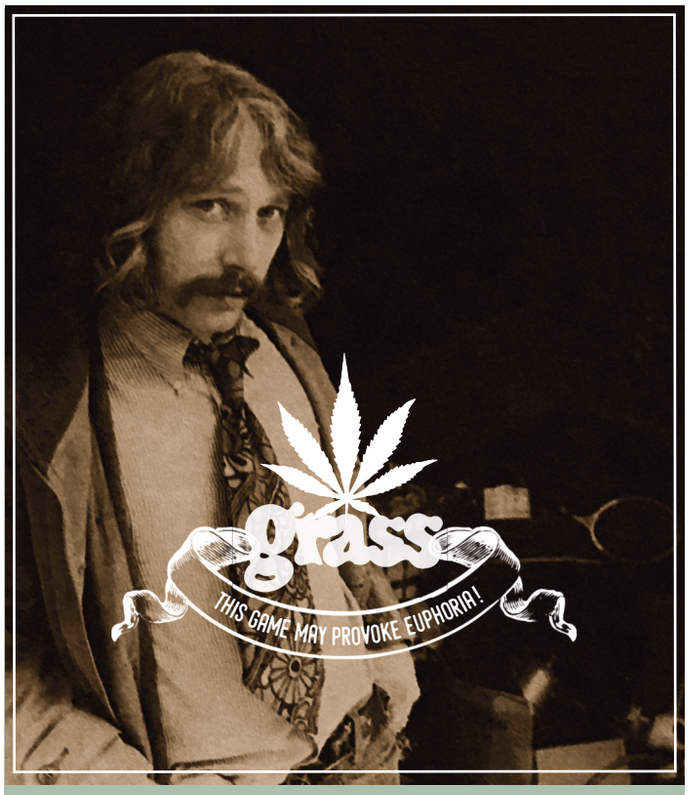
Augmente la trahison, la tension, et le bluff autour de la table ! A retenir : un joueur peut faire des Affaires (négociées) à volonté pendant son tour. Dans cette variante, **deux joueurs font une AFFAIRE NÉGOCIÉE de cartes face cachée entres les mains**. Ainsi, un jouer peut *déclarer* qu'il échange une carte *Marché Ouvert* (Market Open) tandis qu'en fait il *donne* une carte *Court-circuité* (Double-crossed). Attention au retour de flamme... Si tu t'es fait arnaqué, tu peux le dire tout haut ou te taire ; tu peux même *dire* que l'on a triché même *si tu mens, mais* en aucun cas pourras-tu montrer aux autres joueurs la carte reçue. Autrement, il pourrait s'en suivre une belle pagaille.

BONHEUR / MALHEUR

Cette variante ajoute un soupçon de soupçon, d'injustesse, d'anarchie - mais pas de pagaille. Lorsqu'on joue une carte PARANOÏA, au lieu de *donner* une carte au joueur suivant, chaque joueur (celui qui a joué la carte au premier et ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre) ***pioche* une carte au hasard dans la main du joueur qui le précède.**

CALMER LE JEU

Tu en as marre de subir les foudres ? Si tu veux faciliter les choses pour un ou plusieurs joueurs, **fais que TOUTE carte *Voie libre* (Heat off) annule N'IMPORTE QUELLE carte *Ça chauffe* (Heat on).** Ce qui augmente la participation active de tous les joueurs. Il faut le considérer comme toute autre affaire, juste dans un état super relaxe.



LES RACINES DE GRASS

Dans les années 60, nos yeux étaient souvent bien enfumés. A la fin d'un jour d'été, nous regardions, yeux plissés, le coucher du soleil derrière les Îles Thimble de Stony Creek (Connecticut) (nom de fumette : Stoned Crik) ; on s'allongeait dans la véranda, on contemplait l'herbe du jardin, on partageait des idées.

Artiste, écrivain, philosophe, architecte, psy, tous engagés en conversation sur les actualités du jour - Viêt Nam, Nixon, le féminisme, l'amour - le tout au rhythme du hit-parade de ces années-là.

Je suis Jeff London, et j'ai créé *Grass*. A l'époque, mon truc, c'était la « gaieté caustique » - une forme d'art qui plaît aux gens, en les faisant un peu peur dans les perspectives de leur propre liberté totale. Puis sont venues les années 70 et l'amour n'était plus tellement gratuit - tout le monde vendait n'importe quoi - et alors, nous avons conçu le jeu cartes *Grass*, la naissance de ce jeu.

Sautons 30 ans, et la Californie légalise la beuh, la marijuana médicale arrive et nous avons des boutiques CBD. Nous ne pensions jamais que *The Man* nous prendrait au sérieux lorsque nous demandions de LA LÉGALISER ! En tout cas, *Le Duc perdure*, et nous avons maintenant un jeu de règles de jeu que même les à jeuns peuvent effectivement comprendre - et ce pour que des gens BCBG, comme vous, peuvent se régaler de cette fantaisie imaginaire.

Découvrez mon art et l'histoire de *Grass* sur www.grasscardgame.com
Joue avec nous @grasscardgame & #grasscardgame

Attention: les drogues tuent. Le US Surgeon General avertit que le tabagisme provoque le cancer du poumon, les maladies cardiaques, l'emphysème et peut compliquer la grossesse; et les utilisateurs de marijuana risquent la dépendance, un retard de développement et d'autres conséquences négatives.

Le logo *Grass* est une marque déposée ®.
Brevet et marque déposée n° 6862814, aux noms de
Jeff London et Jeffer London, 2019.Copyright © Jeff London 1979, 2019.
Fabriqué et distribué par
Totalwell Enterprises,Inc. www.totalwellenterprises.com