

GROWit.ch

# GROW A MILLION

Spielanleitung





## 1. Einleitung

Vielen Dank für den Kauf von Grow A Million. Wir wünschen dir viel Spass und Glück beim Cannabis-Anbau, dem «Growen». Zwei bis fünf Spieler versuchen, sich auf die Insel abzusetzen. Die benötigte Million IF erwirtschaften sie durch das Anbauen und das Verkaufen von Marihuana.

Konsum und Anbau von Cannabis ist fast überall auf der Welt verboten. Wir wollen niemandem raten Hanf anzubauen oder sogar Marihuana zu rauchen – auch das Spielgras kann man nicht rauchen!!!

Wir empfehlen, das Spiel in einer nüchternen, ruhigen Stunde zu erlernen. Der Einfachheit zuliebe ist alles in männlicher Form beschrieben.

### Vorbereitung vor dem ersten Spiel:

- ➔ Nimm die beiden Kleberbögen. Von jeder Farbe wählst du dich einen weiblichen oder einen männlichen Charakter. Klebe die ausgewählten Sticker auf die Spielfiguren und die Arbeiterunterkünfte im Hemperium.
- ➔ Kontrolliere den Bestand anhand der Inhaltsangabe auf der letzten Seite.

## 2. Ziel & Vorbereitung

### 2.1 Ziel des Spieles

Du schlägst deinen Freunden eine Wette vor: Wer sich als erster auf eine Insel absetzt hat gewonnen. Die Insel kostet 1'000'000 IF. Das Geld muss durch den Anbau von Cannabis und dessen Verkauf verdient werden. Versuche nun möglichst viel Marihuana anzubauen, zu ernten und dann teuer zu verkaufen. Um deine Ernte zu steigern sollst du vernünftige Projekte realisieren.

### 2.2 Vorbereitung

Sortiere alle Gras-Karten und das Geld und deponiere sie geordnet als **Bank** auf dem Tisch. Sortiere alle Spielkarten nach dem Deckblatt und deponiere sie auf dem Spielbrett auf den vorgesehenen Plätzen.

### 2.3 Jeder Spieler erhält:

- 6 Projekte:

4 Erweiterungs-Karten

1 Growraum-Karte

1 Aktions-Karte



- von einer Farbe:

1 Spielfigur

1 Würfel

1 Hemperium

1 Magnetpfeil

- 20'000 IF Startkapital

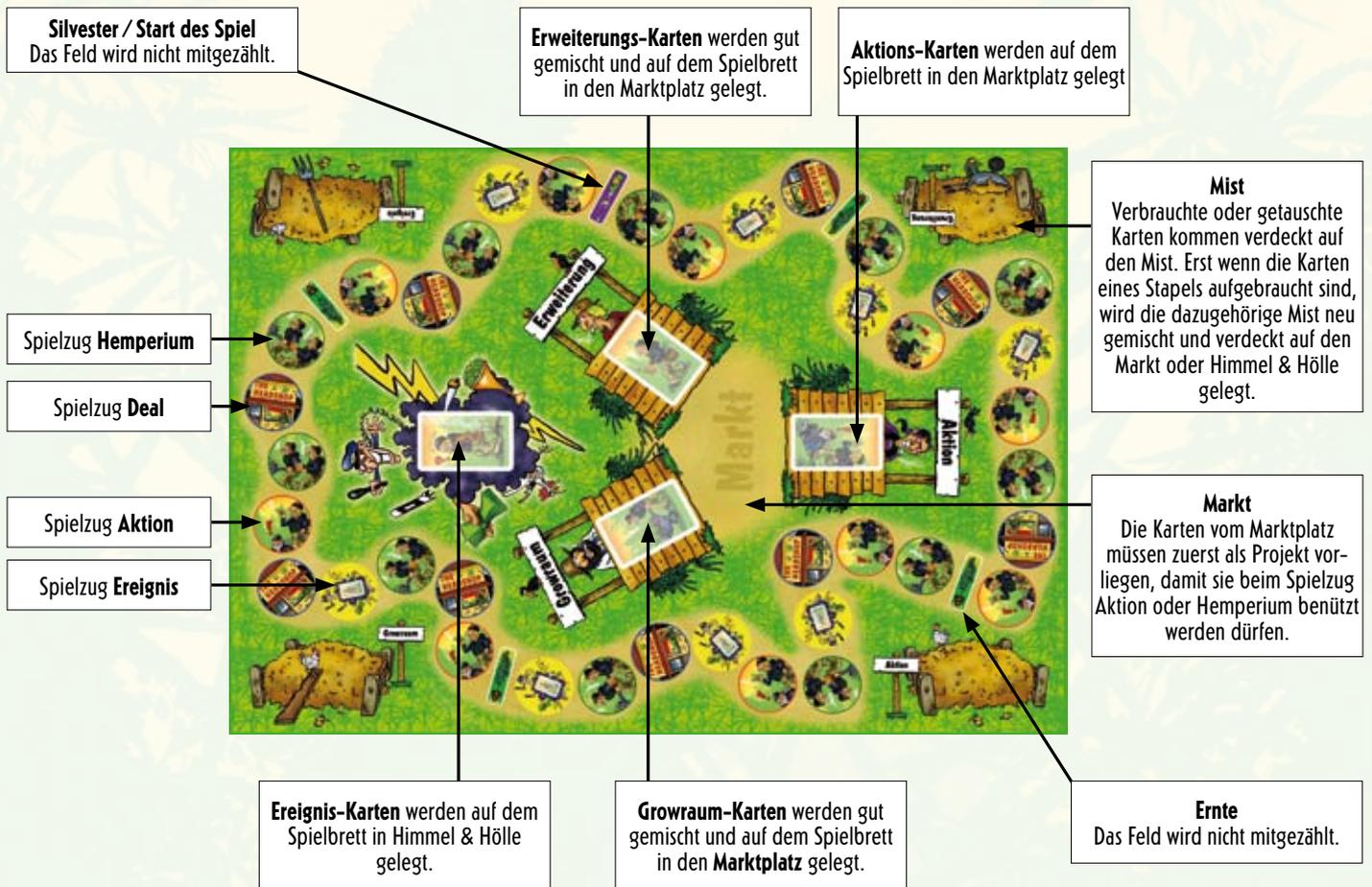


Anzahl n°	20	40	60	80	100	120	140	160	180	200
1 IF	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
1 IF	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
1 IF	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
1 IF	12	24	36	48	60	72	84	96	108	120



### 3. Einführung & Spielelemente

#### 3.1 Spielbrett, Markt, Mist und Spielzüge



#### 3.2 Hemperium

Das Hemperium umfasst deinen Growraum, deine Arbeiterunterkunft, deine Erweiterungen und deinen Aktionsradius. Das Hemperium ist dein Unternehmen.

Zu Beginn hat jeder Spieler **20 m<sup>2</sup> Growraum**. Je 20 m<sup>2</sup> Growraum benötigen mindestens **einen Arbeiter**. Für deine ersten 20 m<sup>2</sup> bist du der Arbeiter und in der **Arbeiterunterkunft** eingetragen.

Versuche im Verlaufe des Spieles dein Hemperium zu vergrößern, damit du mehr Gras ernten kannst. **Nur Karten, die im Hemperium abgelegt sind, bringen Nutzen oder Gefahren!**



#### 3.3 Projekte

Deine Projekte bestehen aus **6 Karten (4 Erweiterungs-Karten, 1 Growraum-Karte und 1 Aktions-Karte)**. Die Projekte sind deine eigentlichen Spielkarten. Stärke deine Position im Spiel durch deine Projekte. Diese kannst du beim dazugehörigen Spielzug benützen. Nach jedem Spielzug musst du wieder dein Soll auffüllen.

Zum Erlernen des Spieles liegen die **Projekte** aller Spieler **offen** auf dem Tisch, also für alle sichtbar. Später können die Karten verdeckt gehalten werden. Diese Karten sind nur Angebote und müssen beim dazugehörigen (Farbe) Spielzug **4.1 – 4.4** gekauft, gespielt und/oder abgelegt werden. Werden eine oder mehrere Projekt-Karte(n) gespielt, müssen diese vom Markt erneuert werden.



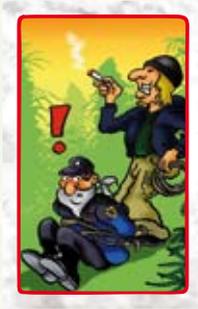
### 3.4 Spielkarten Erweiterungs-Karten

Jede Erweiterungskarte ist viermal vorhanden. Du darfst jede Erweiterung aus den Projekten nur einmal ins Hemperium ablegen, **ausgenommen sind die Arbeiter**. Abgelegte Erweiterungen können dir Erfahrungspunkte (EP) bringen, deine Aktions-Karten verschärfen und Ereignis-Karten entschärfen. Abgelegte Arbeiter ermöglichen dir, deinen Growraum zu vergrößern. (Du darfst mehr Arbeiter als nötig ablegen aber bedenke, dass diese auch Kosten verursachen können.) Dem Kartentext kannst du entnehmen, wofür die Karte gut sein könnte (z.B. Ermöglicht... oder Schützt vor...).



### Growraum-Karten

Es gibt je vier 20 m<sup>2</sup>, 40 m<sup>2</sup>, 60 m<sup>2</sup>, 80 m<sup>2</sup>, 100 m<sup>2</sup> Growraum-Karten. Aus den Projekten abgelegte Growräume vergrößern deine Ernte erheblich. Willst du eine Growraum-Karte ablegen, müssen die bedingten Arbeiter abgelegt sein oder du musst diese mit ablegen. (**Je 20 m<sup>2</sup> Growraum = 1 Arbeiter.**) Willst du mehr als 60 m<sup>2</sup> Gesamtfläche bewirtschaften, brauchst du den Lieferwagen als Erweiterung abgelegt.



### Aktions-Karten

Jede Aktions-Karte ist einmal vorhanden. Mit Aktions-Karten kannst du dir Vorteile verschaffen. Achte auf Bedingungen, dass du beim Spielzug Aktion ein brauchbares Projekt realisieren kannst. Bedingte Karten müssen du oder ein Gegner im Hemperium abgelegt haben.



### Ereigniskarten

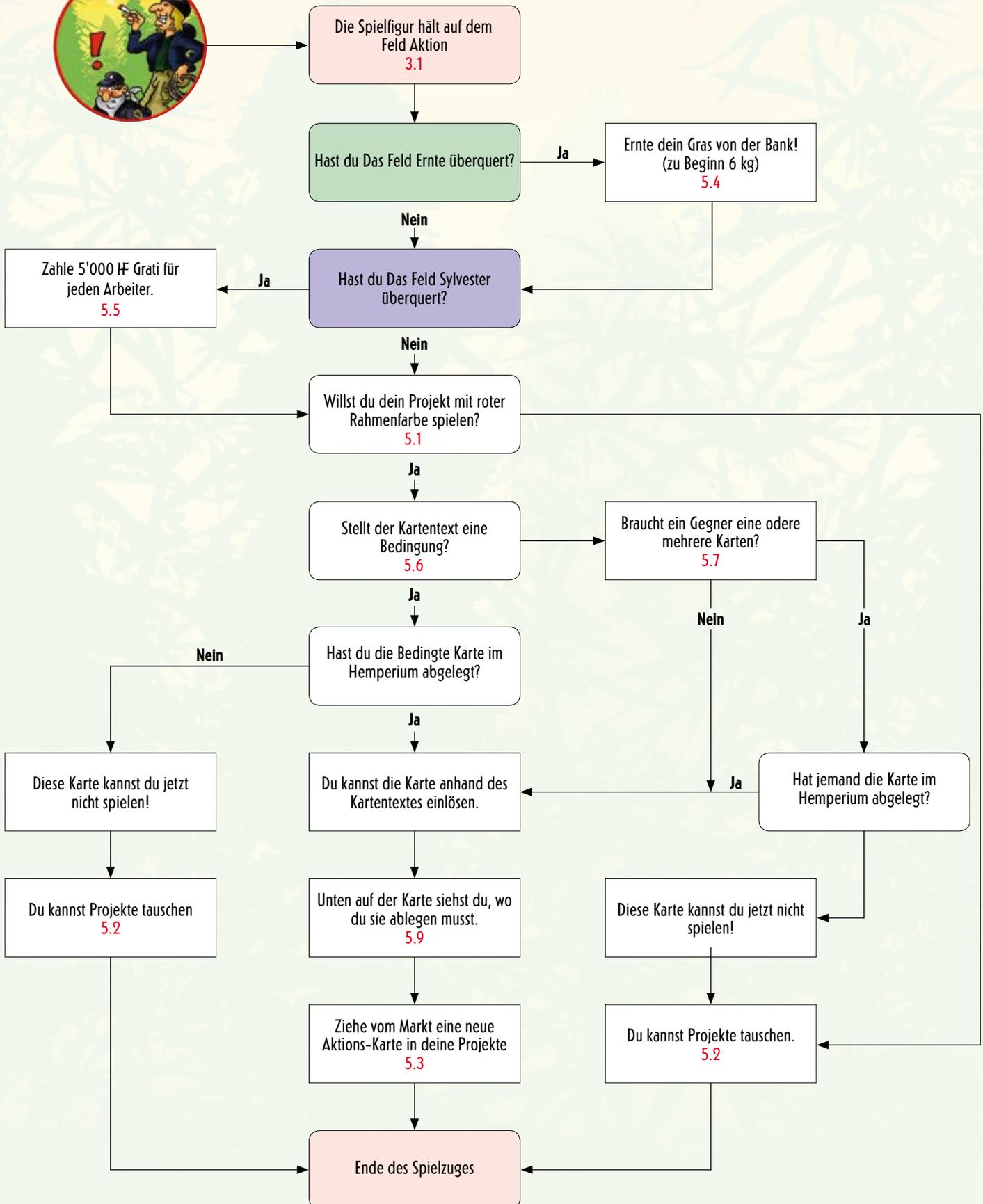
Jede Ereignis-Karte ist einmal vorhanden. Die Ereignis-Karten können Gutes oder Schlechtes bringen... Je mehr Erweiterungs-Karten du abgelegt hast, desto besser sind die Ereignis-Karten für dich. Je mehr Growraum-Karten du hast, desto teurer können die Ereignis-Karten für dich werden.

## 4. Spiel & Zug

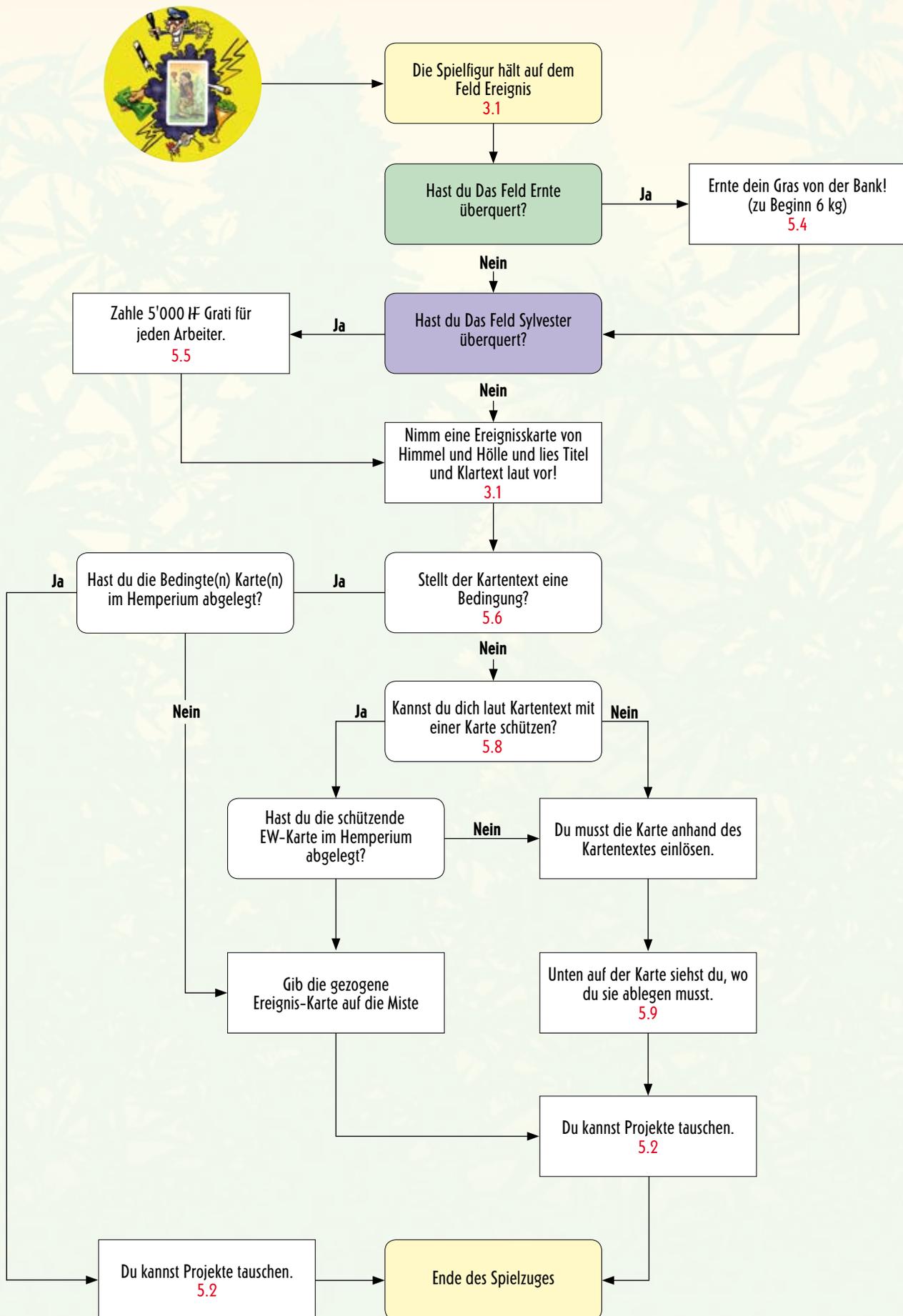
- Erlerne nun, während des Spiels, die verschiedenen Spielzüge anhand der Ablaufdiagramme [4.1-4.4](#). (Die eingekreisten Nummern zeigen dir, wo du Unklarheiten beseitigen kannst.)
- Hast du Fragen zu einzelnen Karten, findest du mehr unter [6. Karten & Beschreibung](#)
- Kommt eine Figur auf einem besetzten Feld zu stehen, rutscht sie ein Feld weiter.
- Achte beim Spielen auf die Rahmenfarben im Spielbrett und auf den Karten.
- Wenn du das Grundlegende verstanden hast findest du bei Punkt [5.12 / 5.13](#) weitere Tipps zur Optimierung des Spieles.

Jeder Spieler würfelt. Der Spieler mit der grössten Zahl zählt ab Silvester mit seiner Figur die eben gewürfelte Zahl. Das Feld, auf dem die Figur stehen bleibt, steht für den Spielzug, der ausgeführt wird. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Dies gilt für das Spielbrett wie auch für die Spielerrunde.

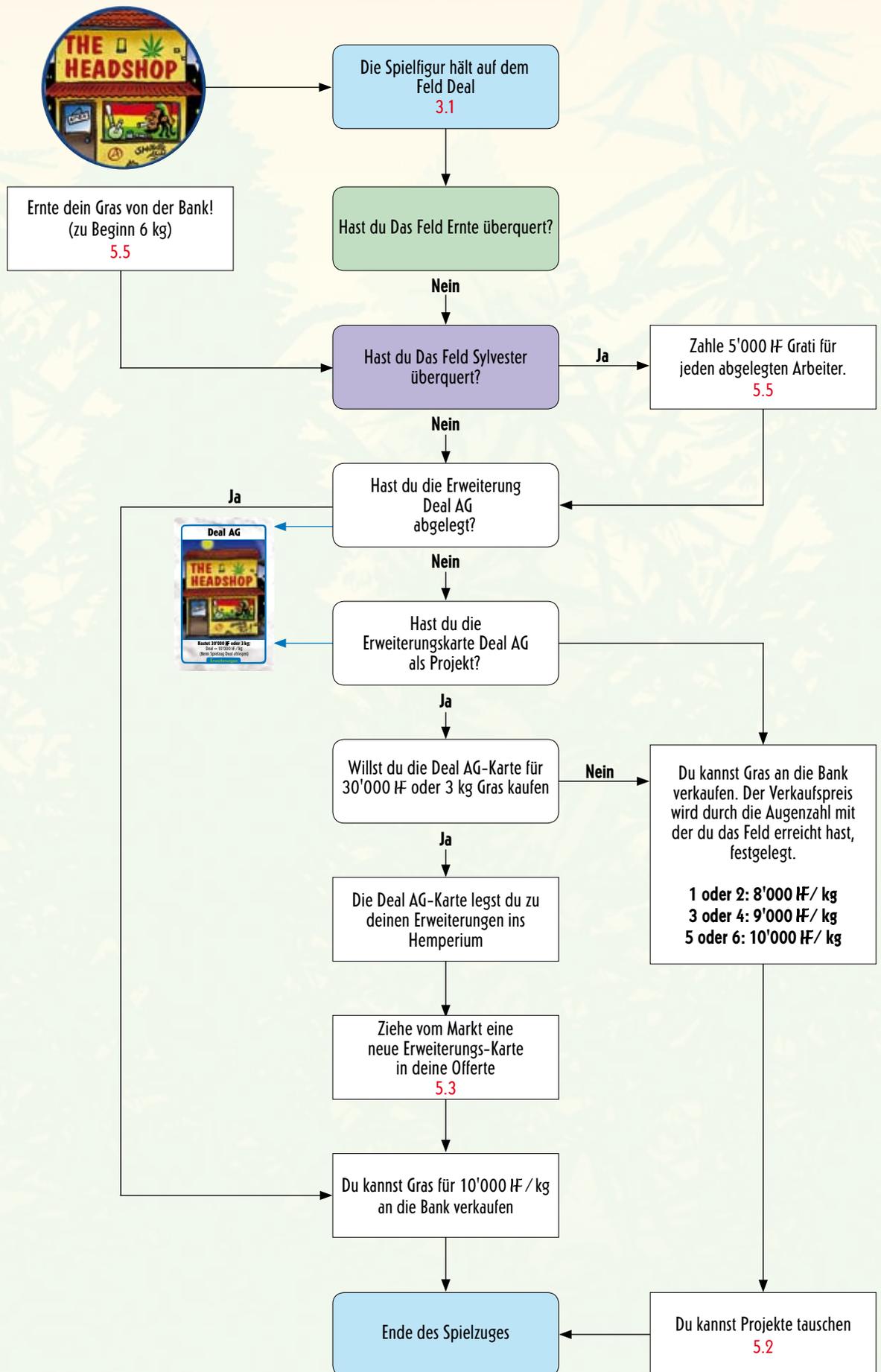
## 4.1 Spielzug Aktion



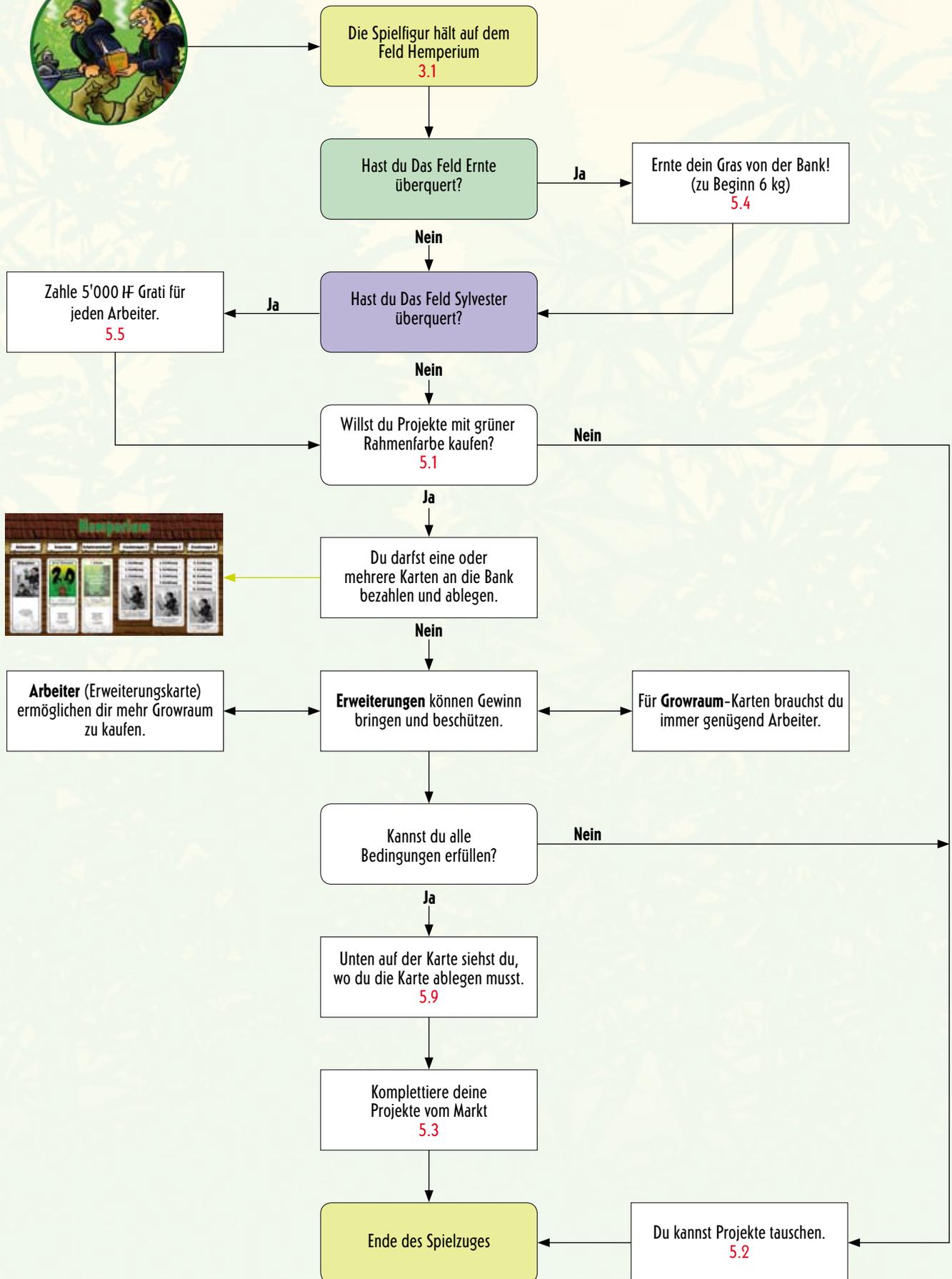
## 4.2 Spielzug Ereignis



### 4.3 Spielzug Deal



## 4.4 Spielzug Hemperium



## 5. Erklärungen & Diverses



### 5.1 Projekte

- 4 Erweiterungs-Karten, 1 m<sup>2</sup> Growraum-Karte, 1 Aktions-Karte **vor dir auf dem Tisch sind deine Projekte**.
- Die Projekt-Karten **sind nur Angebote**. Aktiviere sie beim dazugehörigen Spielzug indem du sie anhand des Kartentextes spielst.
- Aus dem **Kartentext** liest du, wofür die Karte gut sein könnte (z.B.: Schützt vor..., Ermöglicht...)
- Sieh zu, dass du brauchbare Projekte hast! Achte im Kartentext auf Kosten und Bedingungen...

### 5.2 Projekte tauschen

Hast du **keine** Projekt-Karte(n) gekauft oder abgelegt, darfst du

- 1 Growraum- **oder** 1 Aktions-Karte **und / oder**
- 1 **oder alle** Erweiterungs-Karten auf die Mist geben und deine Projekte auf dem Markt erneuern.

### 5.3 Komplettiere deine Projekte vom Markt

Spielst du in einem Spielzug eine oder mehrere Projekt-Karten, musst du den Bestand komplettieren. Nach jedem Spielzug hast du wieder 1 Aktions-, 1 Growraum- und 4 Erweiterungs-Karten (Ausnahme: Lager abgelegt = 5 Erweiterungs-Karten). Sind auf Markt und Mist keine Erweiterungs-Karten mehr vorhanden, darfst du trotzdem Karten ins Hemperium ablegen. In diesem Fall, darfst du weniger Projekte als vorgesehen haben.

### 5.4 Ernte, Tabelle und Bank

Zu Beginn des Spieles sind alle Pfeile bei 6 kg, denn jeder Spieler hat **20 m<sup>2</sup>** und **keinen** Erfahrungspunkt (EP).

Veränderungen die deinen Ertrag betreffen musst du auf der Tabelle mit dem Pfeil deiner Farbe markieren:

- Erfahrungspunkte (EP): Pfeil vertikal verschieben
- Mehr m<sup>2</sup>: Pfeil horizontal verschieben  
So siehst du, wie viel Gras du beim Überfahren des Ernte-Feldes von der Bank erhältst.
- Du kannst nicht weniger als 0 Erfahrungspunkte haben, aber auch nicht mehr als 3. Beispiel: Wirst du «Schizophren», wird die Karte in den Aktionsradius gelegt. Du kannst nicht unter null fallen. Erreichst du später einen Erfahrungspunkt, wird die Schizophrenie verrechnet.

#### 5.4.1 Bank

- Du darfst **jederzeit** Gras an die Bank verkaufen - Allerdings nur für 2'000 HF pro kg.
- Alle Zahlungen die nur einen Spieler betreffen, werden über die Bank abgewickelt.

### 5.5 Sylvester

Hast du mit deiner Figur das Feld Sylvester überfahren, musst du deine **abgelegten** Arbeiter bezahlen. Zahle für jeden abgelegten Arbeiter 5'000 HF an die Bank.

### 5.6 Bedingung?

Du musst die Bedingte Karte im Hemperium abgelegt haben, damit du die Karte einsetzen kannst.

### 5.7 Braucht der Gegner eine/mehrere Karte(n)?

Der Gegner muss diese Karte (im Beispiel Arbeiter) in seinem Hemperium abgelegt haben, damit du deine Karte einsetzen kannst.

### 5.8 Kannst du dich mit einer Karte schützen?

Damit die Karte dir nichts anhaben kann, musst du die schützende Erweiterung im Hemperium abgelegt haben.

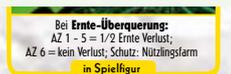
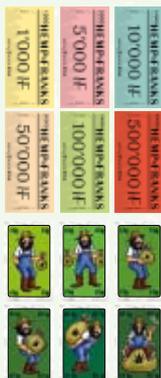
### 5.9 Deponiere die Karte wie im Text beschrieben

- Im untersten Feld auf den Spielkarten siehst du, wo du die Karten ablegen musst, wenn du sie benützt.
- An die Vorgabe auf der Karte **musst** du dich halten.
- Hat ein Spieler schon eine Karte in der Spielfigur, kann keine andere eingesteckt werden. Das darf wie ein Schutz verstanden werden.

### 5.10 Deal AG-Karte

Die Deal AG-Karte ist die einzige Erweiterungs-Karte, die **nicht** beim Spielzug Hemperium abgelegt wird. Hast du die Karte beim Spielzug Deal als Projekt kannst du die Karte kaufen und ablegen. Dir wird schon beim Kaufen der Karte ein Verkaufspreis von 10'000 HF pro kg für dein Gras geboten. Das heisst, du kannst die 30'000 HF mit Gras zum «neuen» Verkaufspreis von 10'000 HF verrechnen = 3 kg Gras.

Resource	Value
Grass	6
Wheat	18
Barley	24
Oats	30
Rye	36
Maize	42
Soybeans	48
Beans	54
Peas	60
Turnips	66
Carrots	72
Potatoes	78
Onions	84
Garlic	90
Herbs	96





### 5.11 Augenzahl (AZ)

- Immer wenn eine gewürfelte Zahl (AZ = Augenzahl) gefragt ist, zählt die Zahl, mit der du das Feld erreicht hast. Ein Ernteverlust wird anhand der AZ mit der du das Feld Ernte überquerst, festgelegt.

### 5.12 Diverses

- Deine Projekte, dein Geld und Gras darfst du, in geübten Spielrunden, vor den anderen Spielern verdeckt halten.
- Spielen 2 - 4 Personen, wird eine Insel-Karte aus dem Spiel genommen. Diese wird nur gebraucht beim Spiel mit 5 Personen.
- Hat ein Spieler vier **Insel-Karten** als Projekte, ist er mit sofortiger Wirkung Sieger!
- **Handel unter den Spielern:** Zu jeder Zeit dürfen Projekt-Karten, Gras und Geld unter den Spielern gehandelt werden. Nach einem Handel muss jeder Spieler wieder einen kompletten Satz **Projekt-Karten 3.3** besitzen. Beide oder alle Spieler müssen mit dem Handel einverstanden sein. Finanzielle Vorgaben bestehen keine.
- **Achtung:** Konkurs bedeutet das vorzeitige Aus!
- Natürlich dürfen auch Kredite untereinander gewährt werden. Vorgaben über Zinssätze bestehen keine.

### 5.13 Das Spiel beschleunigen

- Das Spiel wird schneller, wenn sich alle Mitspieler die Möglichkeiten des nächsten Zuges im Voraus überlegen.
- Um das Spiel zu beschleunigen, kann der nächste Spieler bereits würfeln und weiterspielen, wenn der vorherige Spieler noch am Kartenablegen ist. Er darf aber keine Karten vom Markt ziehen, bevor der vorherige nicht seine Projekte vervollständigt oder sein Tausch vorgenommen hat.
- Mehrere fällige Summen gleichzeitig bezahlen, spart viel Zeit.
- Die Spieler kontrollieren sich gegenseitig, damit nicht zu viel beschissen wird.

### 5.14 Spezial Regeln

- In geübten Spielrunden kann folgende Zusatzregel verwendet werden: Nach jeder Ernte musst du deinen Growraum wieder mit Stecklingen bestücken. Bezahle dann 2000 HF / 10 m<sup>2</sup> Growraum in deinem Hemperium. Hast du eine Stecklingszucht-Karte abgelegt, entfällt der Betrag.
- Spielst du mit deinen Freunden mit anderen Regeln? Teile dies doch in unserer Community unter [www.growamillion.ch](http://www.growamillion.ch) den anderen Grow Millionairs mit. Wir sind dankbar für jegliche Anregungen und Kommentare.

## 6. Karten & Beschreibung

### 20 m<sup>2</sup>, 40 m<sup>2</sup>, 60 m<sup>2</sup>, 80 m<sup>2</sup>, 100 m<sup>2</sup> Growraum

Anzahl: je 1

Um eine «x m<sup>2</sup> Growraum»-Karte abzulegen brauchst du Arbeiter in der Arbeiterunterkunft. Willst du gesamthaft mehr als 60 m<sup>2</sup> ablegen musst du einen Lieferwagen als Erweiterung abgelegt haben. Legst du eine Karte zu deinem Growraum, musst die dies auf der Ertragstabelle mit deinem Pfeil vermerken.



### Abstauber

Anzahl: 1

Ein Spieler deiner Wahl übergibt dir seine Projekt-Karten und du wählst die Karten aus, die du haben willst. Du musst seine Projekte mit deinen ausgleichen. Nach dem Handel müssen beide wieder eine kompletten Satz Projekte haben.



### Arbeiter (1 Arbeiter, 2 Arbeiter, 5 Arbeiter)

Anzahl: je 4

Um eine «x m<sup>2</sup> Growraum»-Karte abzulegen brauchst du Arbeiter. 1 Arbeiter ermöglicht dir um 20 m<sup>2</sup> zu erweitern. Ein Arbeiter kostet 5'000 HF. Die Arbeiter werden im Hemperium in die Arbeiterunterkunft gelegt. Du darfst mehr Arbeiter beschäftigen als nötig. Wenn du **Silvester** überquerst, steht für die Arbeiter eine Gratifikation an. Die Lohnzahlung wie auch die Gratifikation belaufen sich auf 5'000 HF für jeden **abgelegten** Arbeiter. (Für dich selber bezahlst du natürlich keine Garti oder Lohn...)



### Auftrag

Anzahl: 1

Hast du eine Werkstatt abgelegt, kannst du einen Auftrag annehmen. Wenn du einmal aussetzen willst, kannst du 100'000 HF von der Bank kassieren.



### Autounfall

Anzahl: 1

Du fährst dein Auto schrottreif! Beim Kauf eines neuen behältst du natürlich deinen Standard bei. Zahle 10'000 HF pro 10 m<sup>2</sup> deines Growraumes.



### Bekifft gefahren

Anzahl: 1

Bekifft fährt man nicht! Das Vergehen kostet dich den Führerschein. Fahre bei jedem Spielzug nur 1 Feld weiter. Würfle aber wie gewohnt. Du erhältst den Führerschein wieder, wenn du eine 1 oder 2 würfelst. Für Ereignisse gilt der gewürfelte Wert.





### Big Deal

Anzahl: 2

Du triffst einen Freund aus alten Zeiten. Er unterbreitet dir ein unschlagbares Angebot. Er kauft dir dein gesamtes Gras zum Preis von 15'000 HF / kg.



### Biopreis

Anzahl: 1

Dein ökologisches Denken wird belohnt! Hast du die Nützlingsfarm-Karte abgelegt erhältst du von der Bank: gewürfelte Zahl von 1 – 5 ergibt 15'000 HF, eine 6 ergibt sogar 50'000 HF.



### Burn Out

Anzahl: 1

Organisiere dich neu! Dauerhafte Überarbeitung ist nicht gesund. Du musst einmal aussetzen.



### Canna Cup

Anzahl: 1

Deine eigene Kreuzung! Hast du die Stecklingszucht-Karte abgelegt erhältst du von der Bank: gewürfelte Zahl von 1 – 5 ergibt 20'000 HF, eine 6 ergibt sogar 75'000 HF.



### Connections

Anzahl: 1

Durch deine Bekanntschaften erhältst du viele nützliche Infos. Beziehungen schaden nur dem, der sie nicht hat. Du gewinnst einen Erfahrungspunkt (EP). Passe deinen Pfeil auf der Tabelle an.



### Deal AG

Anzahl: 1

Diese Karte ist die einzige Erweiterung, die nicht beim Spielzug Hemperium aktiviert wird. Beim Spielzug Deal kannst du Aktien kaufen. Daraus resultiert ein stetiger Verkaufspreis von 10'000 HF pro kg. Willst du dich beteiligen, darfst du die Kosten mit dem Gras, zum neuen Verkaufspreis, verrechnen.



### Deal geplatzt

Anzahl: 1

Intrige! Du erzählst böse Geschichten über einen Konkurrenten. Die Deal AG glaubt dir... Sein Deal platzt. Ein Gegenspieler legt seine abgelegte Deal AG-Karte auf die Mist, du die Deal geplatzt-Karte.



### Dealer

Anzahl: 1

Du bist nicht nur Grossproduzent, sondern auch noch Kleindealer. Bei **jedem** deiner Spielzüge darfst du **1 Kilo** für 15'000 HF verkaufen.



### Düngercomputer

Anzahl: 4

Für 10'000 HF ermöglichst du konstante Ec- und Ph-Werte. Der Düngercomputer schützt dich vor der Phosphorsäure-Karte und ist Bedingung für das Ablegen der Telefonalarm-Karte.



### Düngerverkauf

Anzahl: 1

Hast du die Labor-Karte abgelegt erhältst du von der Bank: gewürfelte Zahl von 1 – 5 ergibt 25'000 HF, eine 6 ergibt sogar 100'000 HF.



### Einbrecher

Anzahl: 1

Du engagierst einen Einbrecher. Er klaut einem Gegner die nächste Ernte.



### Einbruch

Anzahl: 1

Bei dir wird eingebrochen! Eine gerade Zahl bedeutet den Verlust der Hälfte deines geernteten Grases. Bei einer ungeraden wird die Hälfte deines Geldes gestohlen. Geschützt bist du mit der abgelegten Telefonalarm-Karte.



**Erntedankfest**

Anzahl: 1

Nette Geste oder betriebswirtschaftlicher Hintergrund? Das positive Betriebsklima befreit dich von Gratifikation an Silvester.



**FIAZ**

Anzahl: 1

Fahren in angetrunkenem Zustand – Führerschein ade! Fahre bei jedem Spielzug nur 1 Feld weiter. Würfle aber wie gewohnt. Du erhältst den Führerschein wieder, wenn du eine 1 oder 2 würfelst. Für Ereignis-Karten gilt der gewürfelte Wert.



**Finaltable**

Anzahl: 1

Du schaffst es bei einem Pokerturnier an den Finaltable. Du erhältst von der Bank 50'000 HF.



**Gefängnis**

Anzahl: 1

Deine Jugendsünden scheinen dich einzuholen. Du wirst am besten wissen, was du genau verbrochen hast. Setze 2 x aus. Wenn du im Gefängnis sitzt, bist du vor der Aktionskarte Stoned Worker geschützt.



**Grosstante**

Anzahl: 1

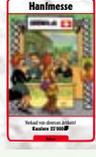
Deine Grosstante verpfeift dich! Du wirst in U-Haft genommen. Setze einmal aus. Hast du die Spion-Karte abgelegt, bist du vor dem Ereignis geschützt, dies kostet aber 5'000 HF Schmiergeld.



**Hanblatt**

Anzahl: 1

Ein Bericht zu deiner Studie über die Effizienz und Effektivität der Lichtbewegung (Light Rail) beeindruckt einen Hersteller. Ihm verkaufst du deine Studie und erhältst von der Bank stolze 50'000 HF.



**Hanfmesse**

Anzahl: 1

An der cannaTrade.ch oder der Cultiva.at verkaufst du einige Bongos und andere Rauch-Utensilien. Dadurch verdienst du einmalig 25'000 HF.



**Heirat**

Anzahl: 1

Geteilte Freude ist halbe Freude, äh Leid! Du gewinnst einen Erfahrungspunkt (EP). Passe deinen Pfeil auf der Tabelle an.



**High Times Cup**

Anzahl: 1

Deine eigene Kreuzung! Hast du die Stecklingszucht-Karte abgelegt erhältst du von der Bank: gewürfelte Zahl von 1 – 5 ergibt 25'000 HF, eine 6 ergibt sogar 100'000 HF.



**Hochwasser**

Anzahl: 1

Putzen ist angesagt! Deine Plantage ist im Hochwasser versunken, darum musst du einmal aussetzen.



**Insel**

Anzahl: 1

Die entscheidende Karte! Um zu siegen kaufst du die Insel beim Spielzug Hemperium. Dann kannst du jubilierend «Grow A Million» schreien und die Insel-Karte auf das Spielbrett schmeissen. Kannst du 4 Insel-Karten als Projekte vorlegen, bedeutet das den **sofortigen** Sieg.



**Inselkauf**

Anzahl: 1

Hast du 100'000 HF und könntest eine Insel gebrauchen, ist dies deine Chance. Kaufe einem beliebigen Spieler eine Insel-Karte aus seinen Projekt-Karten. Zum Kartenausgleich gibst du eine Erweiterungskarte an den Auserwählten. Wird mit verdeckten Projekt-Karten gespielt, suchst du einen Konkurrenten aus. Hat er keine Insel, hast du Pech gehabt, aber Geld gespart...



### Kunstwerk

Anzahl: 1

In deiner abgelegten Werkstatt lässt du deiner Fantasie freien Lauf. Du kannst eines deiner Kunstwerke zum stolzen Preis von 100'000 **HF** verkaufen.



### Labor

Anzahl: 4

Um im Labor zu forschen und zu entwickeln, zahlst du 20'000 **HF**. Ein Labor kann zum Düngerverkauf und Labortest verhelfen.



### Labortest

Anzahl: 1

Hat ein Gegner ein Labor abgelegt, macht er dir einen aufwendigen Test. Er ist pflichtbewusst, darum setzt er einmal aus.



### Lager

Anzahl: 4

Mit dem Lager für 10'000 **HF** darfst du **eine Erweiterungskarte** mehr als Projekt halten. Das abgelegte Lager ermöglicht dir eine Lagerung.



### Lagerung

Anzahl: 1

Lagerplatz zu vermieten! Hast du ein Lager abgelegt, bezahlst dir ein Gegenspieler 10'000 **HF** für die Einlagerung von komisch riechenden Paketen...



### Lieferung

Anzahl: 1

Du machst einem Gegner mit deinem abgelegten Lieferwagen eine heisse Lieferung. Er belohnt dich mit 10'000 **HF** pro 10 m<sup>2</sup> seines Growraumes.



### Lieferwagen

Anzahl: 4

Damit du mehr als 60 m<sup>2</sup> in deinem Growraum ablegen kannst, musst du den Lieferwagen kaufen und ablegen. Der Neuwagen kostet 40'000 **HF**. Mit etwas Glück kannst du eine Lieferung ausführen.



### Lieferwagenservice

Anzahl: 1

Auch ein Lieferwagen hat Durst! Hast du einen Lieferwagen abgelegt, bezahlst du 10'000 **HF**. Dem sagt man grosser Service, aber das teuerste war die Aschenbecherreinigung...



### Light Rail (LR)

Anzahl: 4

Lichtbewegung ist effektiv **und** effizient. Das Light Rail erlaubt dir, deine Stromrechnung zu halbieren, dies bei den geringen Anschaffungskosten von 5'000 **HF**. Du erhebst eine Studie über die Lichtbewegung. Vielleicht wird diese im Hanfblatt gedruckt...



### Lohnzahlung

Anzahl: 3

Zahle endlich den Lohn! Jeder abgelegte Arbeiter hat Anspruch auf 5'000 **HF**.



### Lüftung defekt

Anzahl: 1

Rohrbruch! Du bemerkst den Schaden erst spät. Es hat mächtig nach Gras gerochen. Du musst deine Nachbarn bezirzen, damit sie dich nicht verpetzen. Du übernimmst die Gratifikation deiner Konkurrenten. Sie müssen selber bei Ihrer Silvester-Überquerung daran denken. Die Karte darfst du nach dem Vorlesen auf den Mist geben.



### Miete

Anzahl: 2

Bezahle Miete für deine Growräume. Die Bank erhält 10'000 **HF** / 10 m<sup>2</sup> Growraum in deinem Hesperium.



### Mr. Nice-Friend

Anzahl: 1

Du lernst Howard Marks kennen. Er wird ein guter Freund. Seine hilfreichen Tipps & Tricks bringen dir einen Erfahrungspunkt (EP). Passe deinen Pfeil auf der Tabelle an.



### Nützlingsfarm

Anzahl: 4

Marienkäfer, Nematoden und Raubmilben verhindern das Auftreten von Spinnmilben und Trauermücken. Die Investition beläuft sich auf 10'000 ₣. Dank deinem Einsatz könntest du den Bio-Preis gewinnen.



### Paranoia

Anzahl: 1

Kiffen kann Persönlichkeitsstörungen unterstützen! Du verlierst einen Erfahrungspunkt (EP). Lege die Karte in deinen Aktionsradius und passe deinen Pfeil auf der Tabelle an. Es soll ja nicht vergessen gehen...

Achtung: Hast du noch keinen EP und wirst paranoid, wird der EP abgezogen, wenn du den ersten erhältst.



### Phosphorsäure

Anzahl: 1

Zu saures Wasser lieben deine Mädchen nicht! Ohne abgelegten Düngercomputer verlierst du deine nächste Ernte



### Raser

Anzahl: 1

Und weg ist der Führerschein! Fahre bei jedem Spielzug nur 1 Feld weiter. Würfle aber wie gewohnt. Du erhältst den Führerschein wieder wenn du eine 1 oder 2 würfelst. Für Ereignis-Karten gilt der gewürfelte Wert.



### Raubwanzen

Anzahl: 1

Nett wie du bist, hast du deinem Freund einige niedliche Raubwanzen in seinen Growraum geschmuggelt. Dumm für ihn, dass diese ihm die ganze Nützlingsfarm auffressen! Er gibt seine abgelegte Nützlingsfarm auf die Mist.



### Razzia

Anzahl: 1

Grosses Kino: Die Polizei nennt es «Aktion Greenfire». Wenn dich kein Spion warnt, zahlst du mit einer gewürfelten 1 bis 5 die Top-Anwältin Dr. iur. Marie Juana. Sie fordert 20'000 ₣ für je 10 m<sup>2</sup> deines Growraumes. Die 6 bedeutet, dass du Glück hast. Ein guter Kumpel aus der Schulzeit ist Richter...

An dieser Stelle, Warnung! Nur in wenigen Ländern auf der Erde ist der Anbau von Cannabis legal oder geduldet. Noch weniger der Konsum als Betäubungsmittel.

### Resteverwerter (RV)

Die Schneidabfälle sind voll Harz. Resteverwerter trennen Blätter von Wirkstoffen. Du kannst nur eine Resteverwerter-Karte ablegen! Bei jeder Ernte-Überquerung erhältst du von der Bank den jeweiligen Betrag. Die Zahl oben rechts, neben dem Titel, zeigt dir wie viele Tausend ₣ du für 10 abgelegte m<sup>2</sup> erhältst.



### RV Ice-O-Lator

Anzahl: 1

Wasser-Hasch! Du verkaufst dieses sofort und erhältst zu jeder Ernte 3'000 ₣ für je 10 m<sup>2</sup> zusätzlich.



### RV Ölinator

Anzahl: 1

Cannabis-Öl! Du verkaufst dieses sofort und erhältst zu jeder Ernte 4'000 ₣ für je 10 m<sup>2</sup> zusätzlich.



### RV Peace Maker

Anzahl: 1

Handgemachter Blütenstaub! Du verkaufst diesen sofort und erhältst zu jeder Ernte 1'000 ₣ für je 10 m<sup>2</sup> zusätzlich.



### RV Pollinator

Anzahl: 1

Professioneller Blütenstaub! Du verkaufst diesen sofort und erhältst bei jeder Ernte 2'000 ₣ für je 10 m<sup>2</sup>.



### Saboteur

Anzahl: 1

Du manipulierst einen Wenn ein Gegner mindestens einen Arbeiter im Hemperium abgelegt hat, verlierst er einen Erfahrungspunkt. Lege die Karte in seinen Aktionsradius. Haben mehrere Spieler Arbeiter, kannst du natürlich auswählen.



### Scheidung

Anzahl: 1

Du spannst einem Gegner den Partner aus. Nimm seine Heirat-Karte zu deinen Projekt-Karten. Passe **seinen** Pfeil auf der Tabelle an. Du musst **keine** neue Aktions-Karte vom Markt ziehen. Beim nächsten Spielzug Aktion kannst **du** heiraten.



### Schizophrenen

Anzahl: 1

Kiffen kann Persönlichkeitsstörungen unterstützen! Du verlierst einen Erfahrungspunkt (EP). Passe deinen Pfeil auf der Tabelle an. Achtung: Hast du noch keinen EP und wirst schizophren, wird der EP abgezogen, wenn du den ersten erhältst.



### Schnippler

Anzahl: 4

Die Blätterschneid-Maschine kostet 5'000 HF. Mit dem Schnippler werden die Blätter in halber Zeit von den Blüten geschnippelt. Du hast so noch mehr Zeit dich deinen Blütenständen zu widmen...

Achtung, der Schnippler ist kein Arbeiter und wird zu den Erweiterungen abgelegt!



### Spinnmilben

Anzahl: 1

Die kleinen Monster saugen die Blätter deiner Mädchen aus! Hast du die Nützlingsfarm-Karte abgelegt, bist du vor den Spinnmilben geschützt. Achtung: Der Ausfall wird durch die gewürfelte Augenzahl (AZ) bei der nächsten Ernte-Überquerung entschieden. Aus diesem Grund wird die Karte bei Erhalt in die Spielfigur gesteckt. Gewürfelte Zahlen von 1 bis 5 lassen dich die Hälfte der nächsten Ernte verlieren. Mit einer 6 erleidest du keinen Ausfall. Hast du geerntet, kommt die Karte wieder auf den Mist.



### Spion

Anzahl: 1

Dein Freund und Helfer bei der Polizei! Den Spion gewinnst du für 10'000 HF als Freund. Ereignisse wie Razzia oder Grosstante kosten dich ein müdes Lachen und das Bezahlen von 5'000 HF Schmiergeld.

Achtung, der Spion ist kein Arbeiter und wird zu den Erweiterungen abgelegt!



### Stecklingsverkauf

Anzahl: 1

Die Klone aus deiner abgelegten Stecklingszucht verkaufst du an einen Spieler deiner Wahl. Er bezahlt 5'000 HF für je 10 m² in seinem Growraum.



### Stecklingszucht

Anzahl: 1

Die Anlage um Klone zu schneiden, kostet 10'000 HF. Mit etwas Glück kannst du neue Sorten kreuzen und den Canna Cup oder den Hightimes Cup gewinnen! Beim Stecklingsverkauf für einen «Freund» machst du einen Spezialpreis.

Achtung: Dein Growraum ist nach der Ernte automatisch mit Stecklingen gefüllt – auch ohne Stecklingszucht!



### Steuern

Anzahl: 1

Deine Steuerzahlung ist fällig! Zahle 10'000 HF für je 10 m² deines Growraums.



### Stoned Worker

Anzahl: 1

Hast du zu viel gekiffert? Die Menge macht das Gift... setze einmal aus.



### Streik

Anzahl: 1

Du zettelst bei der Konkurrenz einen Streik an. Der ausgewählte Gegner muss für jeden abgelegten Arbeiter einmal aussetzen, maximal aber dreimal. Achtung: Er kann seine Arbeiter auch mit Geld wieder beruhigen. Bezahlst er **jedem** abgelegten Arbeiter 50'000 HF muss er nicht aussetzen.



### Stromrechnung

Anzahl: 1

Die Stromrechnung kann teuer werden. Die Beleuchtung braucht viel Strom. Für je 10 m² deines Growraumes, fordert der Energielieferant 10'000 HF ein. Bei 20 m² 20'000 HF usw. Hast du die Light Rail-Karte (LR) abgelegt, zahlst du nur 5'000 HF für je 10 m² Growraum.



### Taxidienst

Anzahl: 1

Du verreist nach Jamaika. Ein Gegner fährt dich zum Flughafen. Auf der Rückfahrt verfährt er sich... Wie kann so was passieren...? Ein Gegenspieler deiner Wahl setzt einmal aus.



### Telefonalarm

Anzahl: 1

Hast du einen Düngercomputer abgelegt, darfst du den Telefonalarm für 5'000 HF ablegen. Dieser beschützt dich vor Einbruch und Trockenheit.



### Temporäreinsatz

Anzahl: 1

Du kannst dir einen Mitspieler aussuchen. Dieser leistet dir, freundlich wie er ist, gerne einen Temporäreinsatz. Er setzt einmal aus.



### Trauermücken

Anzahl: 1

Trauermückenlarven fressen die Wurzeln deiner Mädchen! Hast du die Nützlingsfarm abgelegt, bist du vor den Trauermücken geschützt. Achtung: Der Ausfall wird durch die gewürfelte Augenzahl (AZ) bei der nächsten Ernte-Überquerung entschieden. Aus diesem Grund wird die Karte bei Erhalt in die Spielfigur gesteckt. Gewürfelte Zahlen von 1 bis 5 lassen dich die Hälfte der nächsten Ernte verlieren. Mit einer 6 erleidest du keinen Ausfall. Hast du geerntet, kommt die Karte wieder auf den Mist.



### U-Haft

Anzahl: 1

An deinen abgelegten Spion verpfeifst du einen Konkurrenten. Er wird für 2 Runden in U-Haft genommen. Und du kannst froh sein, wenn er nicht weiss, wer die Petze war!



### Verräter

Anzahl: 1

Der Verräter arbeitet bei einem Gegner und betrügt ihn. Er verkauft dir einmalig für 4'000 HF pro kg so viel Gras wie du willst oder der Gegner hat.



### Trockenheit

Anzahl: 1

Eine defekte Wasserpumpe kann böse Folgen haben. Der abgelegte Telefonalarm schützt dich vor diesem Ereignis. Der Ausfall wird durch die gewürfelte Augenzahl (AZ) bei der Ernte-Überquerung entschieden. Aus diesem Grund wird die Karte bei Erhalt in die Spielfigur gesteckt. Gewürfelte Zahlen von 1 bis 5 lassen dich die Hälfte der Ernte verlieren. Mit einer 6 erleidest du keinen Ausfall.



### Werkstatt

Anzahl: 1

In der abgelegten Werkstatt erschaffst du ein Kunstwerk. Einen «Auftrag» und einen Temporäreinsatz kann man für gutes Geld erledigen. Die Werkstatt kostet 20'000 HF.

## Inhaltsangabe

150 Geldscheine (22 x 1'000, 22 x 5'000, 40 x 10'000, 22 x 50'000,

22 x 100'000, 22 x 500'000 = 14.83 Mio. HF)

120 Gras-Karten (20 x 1 kg, 20 x 2 kg, 20 x 5 kg, 20 x 10 kg, 20 x 20 kg, 20 x 50 kg = 1760 kg)

- ➔ 64 Erweiterungs-Karten
- ➔ 30 Aktions-Karten
- ➔ 30 Ereignis-Karten
- ➔ 20 Growraum-Karten
- ➔ 5 Spielfiguren
- ➔ 5 Magnet-Pfeile
- ➔ 1 Magnettafel
- ➔ 1 Spielbrett
- ➔ 1 Taschenrechner
- ➔ 1 Bogen mit 20 Aufkleber

## Impressum

Ein Spiel von Joe Rastin

Growit.ch GmbH

Rosshalde 24, 6023 Rothenburg, Schweiz

Copyright 2009 © by Growit.ch GmbH