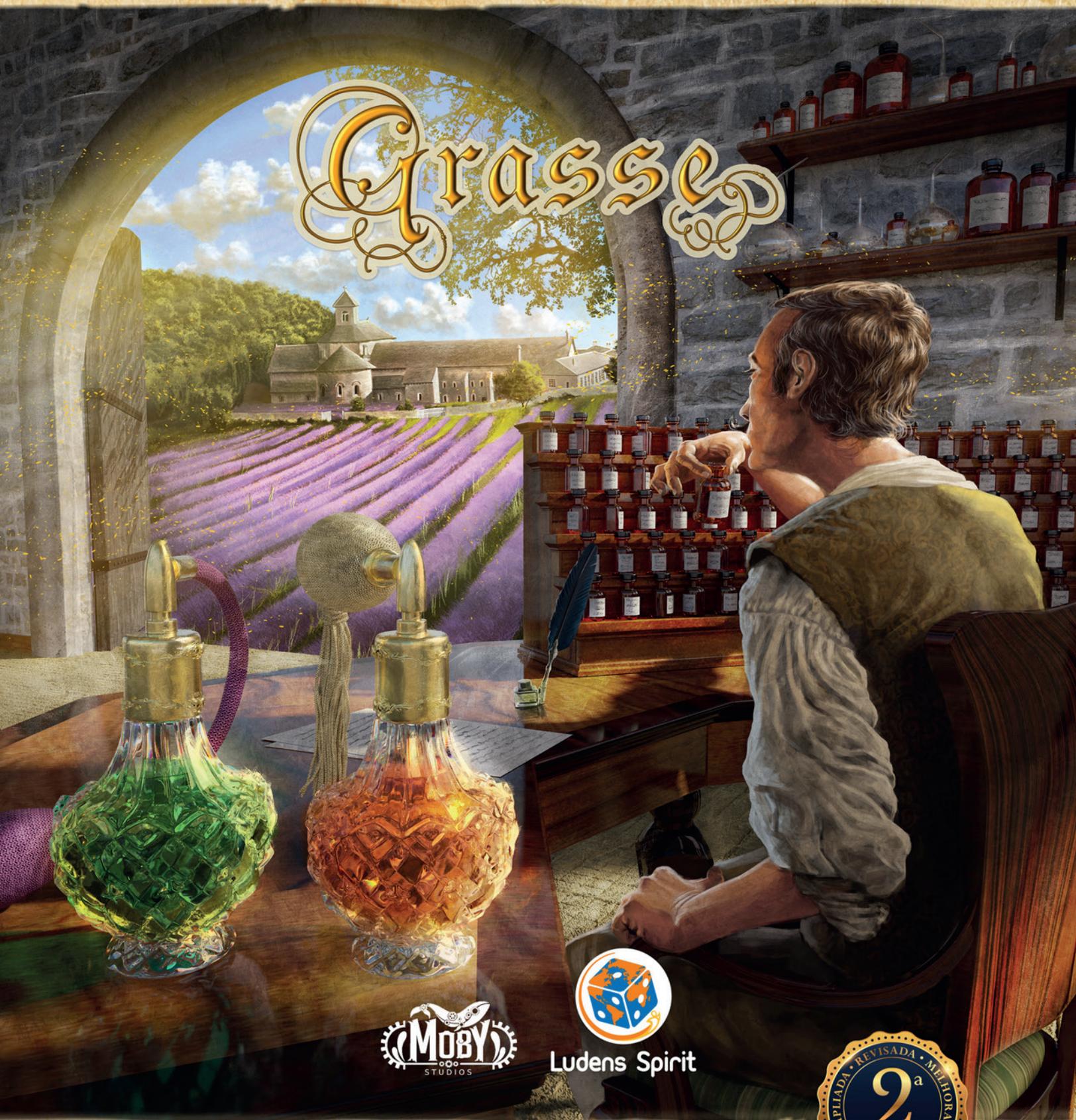


Manual de Regras

Grassée



Ludens Spirit



Um jogo de Bianca Melyna e Moisés Pacheco

Apresentação

Grasse, sul da França, século XVII. Essa pequena vila sempre teve como principal atividade econômica a produção de artefatos de couro, que eram exportados para outras localidades. Apesar de os produtos da pequena vila terem uma boa reputação, o odor característico do couro não agradava a nobreza, que tinha o costume de utilizar luvas desse material. Então, para agradar os

nobres, o primeiro perfumista de Grasse criou as luvas de couro perfumadas e presentou Catherine de Médecis, que ficou encantada com o presente. As luvas perfumadas viraram moda em toda a Corte. Porém, nessa época, a indústria do couro começou a declinar em Grasse, dando espaço à da perfumaria, o que fez com que a cidade ficasse conhecida como a capital mundial do perfume.

Créditos

Desenvolvimento: **Bianca Melyna e Moisés Pacheco**

Design gráfico: **William Magri**

Ilustrações: **Orly Wanders**

Editora: **Ludens Spirit**

Manual de Regras: **Bianca Melyna**

Revisão editorial: **Bianca Melyna e Moisés Pacheco**



Objetivo do jogo

Neste jogo, você assumirá o papel de um mestre perfumista da pequena cidade francesa de Grasse, conhecida como a capital mundial do perfume. Para isso, você deverá coletar recursos (bases e essências), produzir perfumes clássicos ou de vanguarda, exportá-los e vendê-los. Todas as suas habilidades serão recompensadas, seja como produtor

mais versátil, mais especializado, de técnica mais apurada ou como melhor vendedor. Mas existem oportunidades fora de Grasse: muitos contratos de exportação estarão disponíveis para jogadores ambiciosos. Ao final da partida, o jogador com mais pontos será o vencedor.

Componentes

15 Cartas Vanguarda/Moda



32 Cartas de Técnica



16 Cartas de Contrato



24 Cartas de Movimento



10 Tiles (locais)



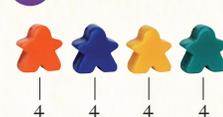
4 Peões



8 Trabalhadores Experientes



16 Trabalhadores



6 Marcadores de fábrica



30 Frascos de Perfume



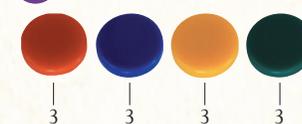
8 Fichas Neutras



32 Fichas Pequenas



12 Fichas Grandes



11 Cubos de Água



11 Cubos de Álcool



11 Cubos de Diluente



11 Cubos de Fixador



3 Cilindros de Essência Floral



3 Cilindros de Essência Frutal



3 Cilindros de Essência Herbal



3 Cilindros de Essência Especiarias



3 Cilindros de Essência Amadeirada



Tabuleiro



4 Biombos



Marcador 1º jogador



27 Moedas



Saquinho



Preparação

- a) Abra o tabuleiro no centro da mesa, ao alcance de todos os jogadores.
- b) Entregue para cada jogador:
- 1 peão da cor escolhida pelo jogador;
 - Trabalhadores comuns da cor escolhida pelo jogador (4 no total);
 - Marcadores da cor escolhida pelo jogador;
 - Fichas de local de coleta da cor escolhida pelo jogador;
 - 3 moedas de valor \$1;
 - 1 conjunto de bases – água (azul), álcool (branco), diluente (cinza) e fixador (preto);
 - 1 biombo;

Obs.: Moedas e bases devem ficar atrás do biombo do jogador.



- c) Coloque dentro do saquinho 3 essências de cada tipo (floral/rosa, especiarias/vermelha, herbal/verde, amadeirada/marrom, cítrica/amarela) e 7 bases de cada tipo.

Pegue aleatoriamente os recursos do saquinho e coloque 3 em cada espaço de campo na trilha de coleta do tabuleiro. Um recurso irá sobrar no saquinho; mostre aos jogadores e devolva à caixa do jogo, ele não será usado nesta partida.



Obs.: Se estiver jogando em menos de 4 jogadores, antes de distribuir os recursos nos campos de coleta, retire conjuntos de bases (2 conjuntos em 2 jogadores e 1 em 3 jogadores) e devolva-os à caixa de jogo, pois eles não serão utilizados na partida.

d) Separe as peças de local conforme o número de jogadores na partida. Em 4 jogadores, todas as peças de locais entram. Em 3 jogadores, retire as peças marcadas com “4p”. Em 2 jogadores, retire as peças marcadas com “3p” e “4p”. O que for retirado deve retornar à caixa do jogo.

Coloque as peças que serão utilizadas no saquinho. Pegue de dentro dele um número de peças igual ao número de jogadores menos 1 (1 peça em 2 jogadores; 2 peças em 3 jogadores; 3 peças em 4 jogadores) e coloque nos espaços indicados no tabuleiro com “2p”, “3p”, “4p”, de acordo com o número de jogadores na partida.

Em seguida, pegue mais uma peça do saquinho e coloque no espaço “I” (os espaços II, III e IV serão preenchidos posteriormente, a cada nova rodada).

Deixe o saquinho com as peças de local ao lado do tabuleiro.



e) Embaralhe as cartas de contrato e coloque no espaço destinado ao baralho de contrato no tabuleiro. Abra 3 cartas e coloque no espaço apropriado.

f) Embaralhe as cartas de técnica e coloque no espaço destinado ao baralho de técnica no tabuleiro. Abra 3 cartas e coloque no espaço apropriado.

g) Embaralhe as cartas de vanguarda/moda (cartas dupla face lilás e verde). Deixe o baralho com o lado da “vanguarda” (lilás) virado para cima no espaço apropriado. Pegue a carta do topo, vire-a para o lado “moda” (verde) e coloque-a no espaço indicado no tabuleiro.

h) Coloque aleatoriamente as fichas de fábrica nos locais indicados no tabuleiro.

i) Se estiver jogando em 4 jogadores, remova as cartas de movimento “2p” e “2p/3p” do baralho de movimento. Se estiver jogando em 3 jogadores, remova apenas as cartas “2p”. Embaralhe as cartas de movimento e coloque 3 nos espaços indicados do tabuleiro. Deixe o baralho no local indicado.

j) Coloque os trabalhadores experientes próximos à placa do início da trilha de coleta de recursos no tabuleiro.

k) Coloque o coletor de cada jogador sobre a placa do início da trilha de coleta de recursos.

l) Coloque um marcador da cor de cada jogador próximo ao espaço de 1 ponto da trilha de pontuação.

m) O jogador que comprou ou ganhou um perfume mais recentemente recebe o marcador de primeiro jogador.

n) Os jogadores colocam suas fichas de coleta nos espaços designados abaixo dos campos de coleta. Escolha um dos modos para fazer a colocação:



Modo padrão:

- O último jogador (jogador à direita do jogador com o marcador de primeiro jogador) começa escolhendo um espaço da trilha de coleta e coloca um marcador de coleta da sua cor no espaço desejado;
- Seguindo no sentido anti-horário, o próximo jogador à direita faz o mesmo;
- Caso o próximo jogador seja o jogador com o marcador de primeiro jogador, ele deverá agora colocar 2 fichas em vez de uma, em dois espaços à sua escolha;
- Na sequência, cada jogador coloca 2 fichas em vez de uma, em dois espaços à sua escolha;
- Quando retornar ao primeiro jogador, ele colocará no tabuleiro sua última ficha;
- Complete os espaços vazios com fichas de coleta neutras (cinza).

Modo iniciante:

- Os jogadores colocam suas fichas de coleta no saquinho.
 - Adicione ao saquinho as fichas neutras (cinza) conforme o número de jogadores (2 jogadores: todas as fichas; 3 jogadores: remova 3 fichas neutras; 4 jogadores: remova 6 fichas neutras; o que for removido deve retornar à caixa do jogo).
 - Coloque aleatoriamente as fichas do saquinho nos espaços da trilha de coleta, começando pelo primeiro espaço até o último.
- o)** Coloque as moedas e frasquinhos de perfume próximos ao tabuleiro, ao alcance dos jogadores.

Agora está tudo pronto para o início da partida!

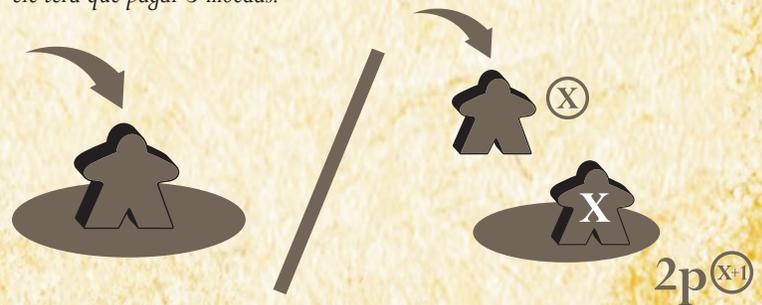
Como Jogar

Grasse é jogado em 4 rodadas. Cada rodada será composta por 4 turnos de cada jogador. No seu turno, o jogador faz a **alocação** de um trabalhador em um local do tabuleiro, executa a ação daquele espaço e, em seguida, escolhe uma carta de **movimento** para mover seu coletor pela trilha de coleta. Assim que todos os jogadores tiverem utilizado todos os seus 4 trabalhadores, a rodada termina. A fase de manutenção é realizada e então se inicia uma nova rodada (ou, se for a quarta rodada, a partida termina).

a) Alocação

A alocação deve ser sempre a primeira coisa a ser feita no turno do jogador. Ele pega um de seus trabalhadores livres (ainda não alocados) e coloca em um dos locais disponíveis na partida, executando a ação correspondente. Dependendo do número de trabalhadores já alocados no local escolhido, ele pode ter que pagar um custo para fazer a alocação:

Exemplo 1: Em uma partida de 3 ou 4 jogadores, Pierre quer alocar um trabalhador em um local onde há 3 trabalhadores já alocados. Para fazer isso, ele terá que pagar 3 moedas.



Nº de Jogadores	2 jogadores	3 ou 4 jogadores
Custo de Alocação	\$ = número de trabalhadores já presentes no local + 1	\$ = número de trabalhadores já presentes no local

Exemplo 2: Em uma partida de 2 jogadores, Françoise quer alocar um trabalhador em um local onde há 2 trabalhadores já alocados. Para fazer isso, ela terá que pagar 3 moedas.

Obs.: Espaços sem trabalhadores, ou seja, vazios, não possuem custo de alocação.



Exceções:

- **Banco:** para alocar nesse local, não há nenhum custo de alocação, independentemente do número de trabalhadores alocados.
- **Exposição:** esse local possui 4 espaços específicos de alocação; cada um desses 4 espaços comporta apenas um único trabalhador. Dessa forma, não há custo de alocação para alocar ali.

Os efeitos dos locais de alocação serão explicados mais adiante.

b) Movimento

Com exceção das **Fábricas** (onde **não** se realiza movimento após a produção de perfumes), todas as outras ações de alocação são sucedidas pelo movimento do coletor. Isso ocorre da seguinte forma:

- (1) Escolha uma das 3 cartas de movimento abertas (ou a carta do topo do baralho de movimento);
 - (2) Mova seu coletor pela trilha de coleta exatamente o número de espaços indicados na carta escolhida, pulando qualquer espaço ocupado por coletores de adversários (espaços pulados não são considerados na contagem);
 - (3) Efetue a coleta no espaço onde seu coletor terminou o movimento de acordo com a cor da ficha presente naquele espaço:
- **Ficha da sua própria cor:** escolha 2 cores de recursos ali presentes e pegue-os desse espaço, colocando-os atrás de seu biombo.

Exemplo: Jacques, que está jogando com a cor amarela, termina seu movimento numa ficha amarela que contém 2 unidades de água/azul, 1 essência herbal/verde e 1 diluente/cinza. Ele decide pegar água e essência herbal, então ele pega as 2 unidades de água e 1 unidade de essência herbal ali presentes.

- **Ficha neutra (cinza):** pegue só uma cor de recurso.

Exemplo: Anne termina seu movimento numa ficha cinza que contém 2 unidades de álcool/branco, 1 essência cítrica/amarela e 1 fixador/preto. Ela decide pegar álcool, então ela pega as 2 unidades de álcool ali presentes.

- **Ficha da cor de um adversário:** funciona da mesma forma que as neutras, porém, para pegar uma cor de recurso, você deve pagar \$1 ao adversário da cor da ficha indicada. Caso não queira pagar recurso, você não paga nada ao jogador.

Exemplo: Philippe, que está jogando com a cor vermelha, termina seu movimento numa ficha verde, que contém 2 unidades de essência amadeirada/marrom e 1 essência cítrica/amarela. Ele decide pegar essência amadeirada, então ela pega as 2 unidades ali presentes.

- (4) Receba o bônus da carta de movimento (se houver). Os bônus serão detalhados na explicação das cartas de movimento mais adiante.

- (5) Descarte a carta de movimento utilizada.

- (6) Ao final da ação de movimento, reponha a(s) carta(s) até que fiquem 3 disponíveis. Se o baralho terminar, reembaralhe as cartas do descarte e forme um novo baralho.

Bônus de Final da Trilha

Caso o jogador passe pelas placas ao final da trilha de coleta, ele poderá recolher um destes 3 bônus:

- **Treinar um trabalhador:** o jogador coloca na caixa do jogo um de seus trabalhadores comuns e o substitui por um trabalhador experiente. O trabalhador experiente deve ser colocado exatamente no mesmo local de onde o jogador retirou o outro (reserva do jogador, podendo ser usado nessa mesma rodada, ou tabuleiro, só podendo ser utilizado na próxima rodada).
- **Ganhar 1 ponto:** o jogador marca o ponto imediatamente.
- **Receber \$3:** o jogador recebe as moedas do banco.

Trabalhadores Experientes

Trabalhadores experientes podem realizar os efeitos de uma ação de alocação duas vezes.

Exemplo: Justine aloca seu trabalhador experiente na Perfumaria. Ela poderá vender 2 perfumes em vez de 1. Ela decide vender um perfume herbal e um frutal, recebe seus pontos, marca as duas transações na trilha de vendas e termina sua jogada realizando seu movimento e recolhendo seus recursos.

Conversões Livres

Algumas conversões de recursos e moedas são livres a qualquer momento da sua jogada. Elas estão impressas no canto superior esquerdo do tabuleiro. A qualquer momento, o jogador poderá utilizar \$10 como se fosse uma essência e/ou \$5 como se fosse uma base. Da mesma forma, uma essência pode ser utilizada como se fosse uma base e uma base pode ser utilizada como se fosse uma moeda de \$1.

Exemplo: Laurence aloca seu trabalhador na Fábrica, mas lhe faltam duas bases para produzir um perfume. Ela entrega os recursos que possui e anuncia que está pagando \$10 (\$5 por cada base faltante) para produzir um perfume.

Obs.: Recursos transformados em dinheiro são devolvidos à trilha de coleta, em qualquer espaço desejado, respeitando o limite máximo de 4 recursos por espaço. Recursos substituídos por dinheiro são virtuais, não os retire da trilha de coleta. Esses recursos virtuais devem ser usados imediatamente.





Manutenção de Fim da Rodada

Assim que todos os jogadores não tiverem mais ações disponíveis ocorre a fase de manutenção de fim da rodada, seguindo estas etapas:

- 1) Os jogadores devem recolher todos os seus trabalhadores; os coletores permanecem onde estão;
- 2) O jogador com o marcador de primeiro jogador deve pegar uma nova peça de local do saquinho e colocar sobre a numeração da rodada que se inicia (II, III ou IV);
- 3) O jogador com o marcador de primeiro jogador deve virar a carta de perfumes de vanguarda da rodada que acabou de terminar, e colocá-la com o lado verde para cima, sobrepondo a carta de perfumes da moda vigente até então;
- 4) O jogador com o marcador de primeiro jogador deve remover de jogo a carta de contrato e técnica localizadas nos espaços mais à direita com o sinal "X". Ele deverá deslocar todas as cartas remanescentes para a direita e preencher os espaços com novas cartas dos respectivos baralhos;
- 5) Caso esteja finalizando a IV rodada, ignore todos os passos acima e parta para o FIM DE JOGO.

Fim de Jogo e Pontuação

Ao final do jogo, os jogadores poderão ganhar pontos adicionais por cada critério do ranking à direita do tabuleiro. Estes são os critérios:

- **Especialista:** os jogadores que produziram mais tipos de um mesmo perfume;
- **Versátil:** os jogadores que produziram mais tipos diferentes de perfume;
- **Técnico:** os jogadores que possuem mais cartas de técnica;
- **Vendedor:** os jogadores que mais venderam perfumes.

Coloque trabalhadores dos jogadores nas posições para facilitar a marcação. Em caso de empate, some os pontos das posições empatadas e divida pelo número de jogadores empatados.

Obs.: O jogador com o marcador de primeiro jogador pode escolher um critério no qual eventualmente esteja empatado com outro jogador para desempatar.

Além dos pontos dos rankings, some também:

- Cartas de técnica com pontuação de final de jogo: algumas cartas de técnica dão pontuação adicional no final do jogo;
- 1 ponto a cada 5 recursos (bases, essências e moedas);
- 1 ponto se estiver com o marcador de primeiro jogador.

Locais de Alocação

Locais do tabuleiro:

Fábricas



Existem 3 espaços de fábrica, e cada fábrica é capaz de produzir 2 tipos de perfumes. Quando um trabalhador é alocado em uma das três fábricas, o jogador deve entregar 4 bases diferentes (1 água/azul, 1 álcool/branco, 1 diluente/cinza e 1 fixador/preto) e mais a essência indicada por uma das fichas presentes naquele espaço, sorteadas na preparação do jogo.

O jogador deverá devolver os recursos utilizados em quaisquer campos da trilha de coleta (à sua escolha, apenas não excedendo 4 recursos por campo).

Na sequência, o jogador pega um frasco do perfume produzido, pontua por sua produção (2 pontos se for um perfume clássico ou 3 se for um perfume exótico*) e coloca ou avança seu marcador de produção na parte inferior do tabuleiro no perfume correspondente.

Perfume exótico: A fábrica  produz o perfume exótico. Ele é produzido da mesma forma que os demais perfumes, porém o jogador deve gastar, além das 4 bases, 2 essências diferentes à sua escolha para produzi-lo. Perfumes exóticos dão 3 pontos quando produzidos e também devem ser marcados na parte inferior do tabuleiro.

Atenção: Lembre-se de verificar a carta de vanguarda (lilás) quando produzir. Caso o perfume produzido esteja na vanguarda, o jogador ganha 1 ponto adicional. Fique atento também às cartas de técnica, pois algumas dão 1 ponto a mais por determinado tipo de perfume quando produzido. E lembre-se que, ao contrário de outras ações, ao produzir o jogador não move seu coletor na trilha de coleta, encerrando sua ação após seguir os passos descritos acima.

Banco

Ao alocar neste local, o jogador ganhará \$3. Lembre-se que este espaço não tem custo de alocação se já estiver ocupado por outros trabalhadores.



Perfumaria

O jogador pode vender qualquer perfume por 3 pontos e \$3. Ele devolve o frasquinho de perfume para a reserva e avança seu marcador de venda (canto inferior direito do tabuleiro).

Caso o jogador venda um perfume que está na moda (carta verde), ele ganhará 1 ponto adicional.



Prefeitura

Neste local o jogador tem duas opções: (1) cumprir uma carta de contrato de exportação OU (2) trocar fichas de posição na trilha de coleta.

(1) Atender contrato de exportação:

O jogador deverá devolver para a reserva um par de perfumes que cumpra um dos três contratos disponíveis no tabuleiro. O jogador recebe os pontos e as moedas indicadas na carta de contrato cumprido e imediatamente realiza (se puder) o efeito indicado no rodapé da carta (as descrições das cartas de contrato estão mais adiante). Não reponha as cartas de contrato quando alguém cumprir.

OU

(2) Trocar ficha de coleta de posição:

O jogador escolhe 2 fichas de coleta da trilha que se encontrem livres (sem coletores de recursos sobre elas) e as troca de posição entre si.



Exposição

O jogador deve escolher um espaço de bônus livre para alocar seu trabalhador. Ele recebe o bônus indicado. Adicionalmente, se desejar, pode devolver um perfume qualquer para a reserva e ganhar 4 pontos.

Os bônus dos espaços são:

- Pegar o marcador de primeiro jogador;
- Manipular os perfumes de vanguarda: o jogador pega o baralho de perfumes de vanguarda (lilás) e escolhe qual carta ficará no topo a partir desse momento. Após escolher a carta, o baralho deve ser embaralhado e a carta escolhida deve ficar por cima;
- Ganhar 1 essência: o jogador pega 1 essência de qualquer posição da trilha de recursos;
- Ganhar 1 ponto: o jogador marca o ponto imediatamente.



Laboratório

O jogador pode comprar 1 carta de técnica disponível ou a do topo do baralho por \$3. Não reponha as cartas de técnica quando forem compradas.



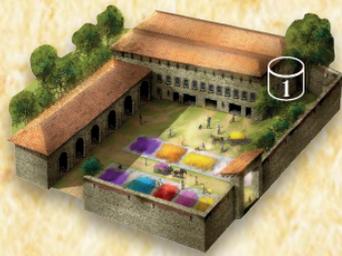
Locais variáveis:



Pague 1 moeda para copiar o efeito de qualquer espaço de alocação em jogo.



Pegue 1 essência de qualquer espaço de coleta.



Troque 2 bases por \$5 e 1 ponto e/ou troque 1 essência por 2 bases e 1 ponto. Os recursos devem ser devolvidos para a trilha de recursos (limite máximo de 4 recursos por espaço).

Produza 1 perfume de qualquer tipo. Siga as demais regras da Fábrica. Não mova seu coletor após produzir.



Venda 1 perfume por 3 pontos + \$5.

Troque todos os recursos de um espaço por todos os recursos de outro espaço, inclusive se um deles estiver vazio.



Coleta 2 bases à sua escolha em qualquer um dos espaços adjacentes ao seu coletor.



Ganhe \$5 e +1 ponto.



Escolha uma carta de movimento e mova seu coletor no sentido inverso. Faça a coleta e pegue o bônus indicado no rodapé da carta. Reponha a carta de movimento e escolha outra para realizar seu movimento usual.



Obs.: Se para retroceder seu coletor ultrapassar a placa de início da trilha, você não pode realizar esta ação.



Escolha uma carta de movimento e mova imediatamente seu coletor. Faça a coleta e pegue o bônus indicado no rodapé da carta. Reponha a carta de movimento e escolha outra para realizar seu movimento usual.

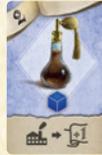
Cartas de Técnica



Permanente - Produza perfumes herbais sem gastar álcool/branco. Ganhe 1 ponto a mais sempre que você produzir este tipo de perfume. Ganhe 2 pontos imediatamente.



Permanente - Produza perfumes florais sem gastar fixador/preto. Ganhe 1 ponto a mais sempre que você produzir este tipo de perfume. Ganhe 2 pontos imediatamente.



Permanente - Produza perfumes amadeirados sem gastar água/azul. Ganhe 1 ponto a mais sempre que você produzir este tipo de perfume. Ganhe 2 pontos imediatamente.



Permanente - Produza perfumes de especiarias sem gastar diluente/cinza. Ganhe 1 ponto a mais sempre que você produzir este tipo de perfume. Ganhe 2 pontos imediatamente.



Permanente - Produza perfumes cítricos sem gastar água/azul. Ganhe 1 ponto a mais sempre que você produzir este tipo de perfume. Ganhe 2 pontos imediatamente.



Permanente - Sempre que usar uma carta de movimento, colete 1 base a mais disponível no espaço onde parou.



Permanente - Pode pagar \$1 em vez de 1 base (e somente 1) toda vez que produzir.



Permanente - Pode pagar 1 base em vez de 1 essência (e somente 1) toda vez que produzir perfumes exóticos.



Permanente - Sempre que usar uma carta de movimento, você pode somar 1 ao valor da carta para fins de movimentação.



Permanente - Ganhe \$3 sempre que enviar um perfume para a exposição.



Final de cada rodada - Ganhe \$3 se for o jogador com menos pontos.



Permanente - Sempre que produzir, pode pagar \$1 para produzir qualquer tipo de perfume, independentemente do tipo da Fábrica.



Permanente - Quando seu coletor parar numa ficha da cor de um adversário, você pode tratá-la como se fosse uma ficha neutra e pegar 1 cor de recurso sem pagar nada ao adversário.



Final de cada rodada - Pague \$4 para realizar qualquer ação, exceto produção. Não movimente seu coletor ao final da ação realizada dessa forma.



Permanente - Se houver custo de alocação, pague \$1 a menos.



Permanente - Ganhe \$1 sempre que seu coletor passar por um coletor adversário. Em partidas de 2 jogadores, ganhe \$2.



Final do jogo - Avance um marcador de produção em 1 espaço (inclusive se estiver no 0).



Final do jogo - Ganhe 2 pontos para cada tipo de perfume que você não produziu nesta partida.



Permanente - Sempre que usar uma carta de movimento, você pode subtrair 1 do valor da carta para fins de movimentação.



Final do jogo - Ganhe 1 ponto a cada 5 moedas (em adição à regra normal de fim de jogo).



Final do jogo - Ganhe 3 pontos se for o jogador com menos recursos (apenas bases + essências).



Final do jogo - Ganhe 3 pontos se terminar o jogo sem trabalhadores avançados.



Final do jogo - Ganhe 2 pontos se tiver cumprido pelo menos 2 contratos ou 4 pontos se tiver atendido pelo menos 3 contratos.



Final do jogo - Ganhe 2 pontos adicionais se terminar o jogo com o marcador de primeiro jogador.



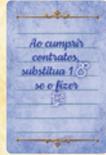
Final de cada Rodada - Escolha o novo local que será revelado e ganhe 1 ponto quando fizer isso.



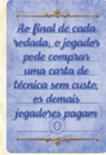
Permanente - Se após o movimento o espaço onde seu coletor parar estiver vazio, pegue 1 base de qualquer espaço.



Permanente - A qualquer momento no seu turno, troque 1 essência por 1 base + \$1. Devolva à essência em qualquer espaço da trilha de coleta e retire a base de onde quiser.



Permanente - Você pode substituir 1 perfume ao cumprir contratos; se fizer isso, diminua a pontuação do contrato em 2 pontos.



Final de cada rodada - Abra um número de cartas de técnica igual ao número de jogadores na partida. Você pode comprar uma das cartas sem custo. Então, seguindo o sentido da ordem de turno, os demais jogadores podem comprar uma carta de técnica por \$2.



Permanente - Você paga \$1 a menos para comprar cartas de técnica.



Permanente - A qualquer momento no seu turno, troque \$4 por 1 base à sua escolha. Retire-a de qualquer espaço da trilha de coleta.



Permanente - Qualquer espaço de ação pode ter o efeito substituído por "Ganhar \$4" quando você aloca um trabalhador.

Cartas de Contrato



Troque duas fichas de posição (sem coletores) entre si. Ganhe 9 pontos imediatamente e 5\$.



Compre 1 carta de técnica disponível por \$3. Ganhe 9 pontos imediatamente e 5\$.



Realize uma ação de venda. Ganhe 9 pontos imediatamente e 5\$.



Colete 2 bases à sua escolha nos espaços adjacentes ao seu coletor. Ganhe 9 pontos imediatamente e 5\$.



Troque todos os recursos de um espaço por outro, inclusive se um deles estiver vazio. Ganhe 9 pontos imediatamente e 5\$.



Mova imediatamente seu coletor utilizando uma carta de movimento disponível. Ganhe 9 pontos imediatamente e 5\$.



Troque 1 essência por 2 bases quaisquer e 1 ponto. Ganhe 9 pontos imediatamente e 5\$.



Troque 2 bases quaisquer por \$5 e 1 ponto. Ganhe 9 pontos imediatamente e 5\$.



Mova imediatamente seu coletor no sentido inverso utilizando uma carta de movimento disponível. Não é permitido passar pelas placas. Ganhe 9 pontos imediatamente e 5\$.



Ganhe 1 essência qualquer. Ganhe 9 pontos imediatamente e 5\$.



Colete 1 base qualquer de um espaço adjacente ao seu coletor. Ganhe 7 pontos e 5\$.



Execute uma ação de produção de qualquer tipo de perfume. Ganhe 8 pontos e 5\$.

Cartas de Movimento



Nenhum bônus.



Ganhe \$1.



Ganhe \$1.



Colete 1 base qualquer de um espaço adjacente ao seu coletor.



Ganhe \$2.



Colete 1 base qualquer de um espaço adjacente ao seu coletor.



Ganhe 1 ponto.



Colete 2 bases quaisquer de um espaço adjacente ao seu coletor.



Colete 1 essência qualquer de um espaço adjacente ao seu coletor.



Ganhe \$3.



Ganhe \$1 e colete 1 base qualquer de um espaço adjacente ao seu coletor.



Ganhe 1 ponto.



Colete 2 bases quaisquer de um espaço adjacente ao seu coletor.



Colete 1 essência qualquer de um espaço adjacente ao seu coletor.



Colete 2 bases quaisquer de um espaço adjacente ao seu coletor e ganhe \$2.



Ganhe \$4.



Colete 1 essência qualquer de um espaço adjacente ao seu coletor.



Ganhe 1 ponto.



Grasse



O lançamento da campanha de financiamento coletivo da **2ª edição** do jogo de tabuleiro **Grasse** será dia **20 de março de 2025** e promete ser um evento especial, ainda mais por coincidir com o início da primavera em Grasse, a cidade francesa que inspirou o tema do jogo e famosa por sua tradição na produção de perfumes.

Acesse a página da pré-campanha
meeplestarter.com.br/grasse-2ed



MEEPLESTARTER
O espaço dos jogadores

Siga-nos nas redes sociais
e acompanhe as novidades!



@mobystudios



Ludens Spirit
A mente que joga

@ludensspirit