



Manual de Regras

Grassés

Um jogo de Bianca Melyna e Moisés Pacheco



Ludens Spirit

Componentes

1 Tabuleiro



4 Biombos



1 Marcador de 1º jogador



30 Moedas



10 Peças de locais variáveis



1 Saquinho



4 Coletores



8 Trabalhadores experientes



16 Trabalhadores comuns



30 Frascos de perfume



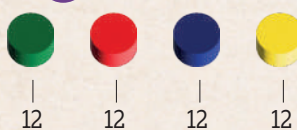
15 Essências



44 Bases



48 Fichas pequenas



6 Marcadores de fábrica



15 Cartas de moda/vanguarda



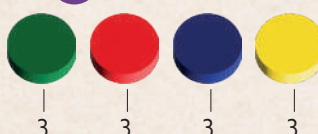
32 Cartas de técnica



8 Fichas de coleta neutras



12 Fichas de coleta



16 Cartas de contrato



24 Cartas de movimento



20 Cartas de ajudantes



19 Cartas de local



1 Tabuleiro boutique



14 Fichas da boutique



1 Ladrão



4 Coletor de Impostos



20 Boutiques



8 Cartas de perfumes da realeza



10 Fichas +5 de produção e venda



4 Fichas de 50/100 pontos



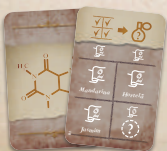
15 Cartas de eventos



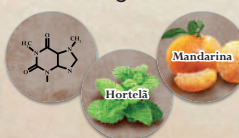
5 Cartas de mestres perfumistas



5 Cartas de fórmula secreta



15 Fichas de fragrância



12 Fichas de bônus de produção



8 Fichas de pontuação variável



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 apresentou Catarina de Médici, 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.



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, exóticos 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.

Créditos

Desenvolvimento: **Bianca Melyna e Moisés Pacheco**

Design gráfico: **William Magri**

Ilustrações: **Orly Wanders**

Editora: **Ludens Spirit**

Manual de Regras: **Bianca Melyna e Moisés Pacheco**

Revisão editorial: **Juliane Pimentel**

Conheça alguns Ícones de Grasse

	Produzir perfume		Vender perfume
	Essência de qualquer tipo		Base de qualquer tipo
	Moedas (\$)		Pontos
	Olhar antes de escolher		Escolher sem olhar
	Perfume		Movimento na trilha de coleta

	Carta de contrato		Carta de técnica
	Carta de movimento		Trabalhador experiente
	Essência do tipo "floral"		Essência do tipo "herbal"
	Essência do tipo "frutal"		Essência do tipo "especiarias"
	Essência do tipo "amadeirada"		Componentes das Expansões

Preparação

- a) Abra o tabuleiro no centro da mesa, ao alcance de todos os jogadores.
 b) Entregue para cada jogador:

- 1 Coletor da cor escolhida pelo jogador;
- 4 Trabalhadores comuns da cor escolhida pelo jogador;
- 8 Fichas pequenas da cor escolhida pelo jogador;
- 3 Fichas de coleta da cor escolhida pelo jogador;
- 3 moedas de valor \$1;
- 1 conjunto de bases – água (azul), álcool (branco), diluente (lilás) e fixador (preto);
- 1 biombo.

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

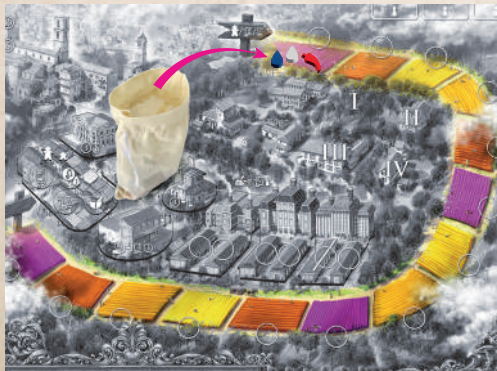


Os componentes iniciais de jogadores que sobram devem retornar para a caixa do jogo.

- c) Coloque dentro do saquinho 3 conjuntos de essências (3 floral, 3 herbal, 3 frutal, 3 especiarias, 3 amadeirada) e 7 conjuntos de bases (7 água, 7 álcool, 7 diluente, 7 fixador).



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.



- d) Separe as **peças de local** conforme o número de jogadores na partida



Em **4 jogadores**, todas as peças de local serão utilizadas. Em **3 jogadores**, retire as peças marcadas com “4p”. Em **2 jogadores**, retire as peças marcadas com “3p” e “4p”. Peças retiradas devem 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) Monte o **baralho de técnica** com as cartas 01 a 32. As demais só devem ser utilizadas se alguma expansão estiver em jogo (verifique “Expansões do Grasse” na página 12). Embaralhe as cartas que for utilizar e forme uma pilha, colocando-a no espaço destinado no tabuleiro. Abra 3 cartas nos espaços apropriados.



- g) Embaralhe as **cartas de vanguarda/moda**. 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 **peças de fábrica** nos locais indicados no tabuleiro.

- i) Embaralhe as **cartas de movimento** e coloque 3 nos espaços indicados do tabuleiro. Deixe o baralho no local indicado. 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”. Se estiver jogando em 2 jogadores, não remova nenhuma carta de movimento.



- 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 uma ficha pequena da cor de cada jogador próxima ao espaço de 1 ponto da **trilha de pontuação**.

m) O jogador que comprou ou ganhou um perfume mais recentemente recebe o **marcador de 1º jogador**.

n) Os jogadores colocam suas **fichas de coleta** nas marcações redondas, às margens dos campos de coleta. Escolha um dos modos para fazer a colocação:



Modo iniciante:

- Coloque as fichas de coleta dos jogadores no saquinho.
- Adicione ao saquinho as fichas neutras conforme o número de jogadores: 2 jogadores - todas as fichas; 3 jogadores - use 5 fichas neutras; 4 jogadores: use 2 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.

Modo padrão:

- O último jogador (jogador à direita do jogador com o marcador de 1º jogador) começa escolhendo um espaço da trilha de coleta e coloca uma ficha 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 1º 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 1º jogador, ele colocará no tabuleiro sua última ficha;
- Complete os espaços vazios com fichas de coleta neutras.

o) Coloque as **moedas e frasquinhos de perfume** próximos ao tabuleiro, ao alcance de todos os 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, que são realizados de forma alternada.

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 o jogador termina a coleta, o turno dele é finalizado e inicia o turno do próximo jogador.

Quando 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).

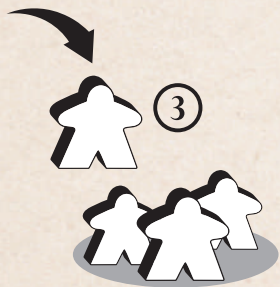
a) Alocação

A alocação deve ser sempre a **primeira** coisa a ser feita no turno do jogador. Ele pega um de seus 4 trabalhadores livres (ainda não alocados) e coloca em um dos locais disponíveis na partida, executando a **ação** correspondente.

Se houver trabalhador(es) já alocado(s) no local escolhido, mesmo que deste mesmo jogador, ele pode ter que pagar um custo em moedas para o banco para fazer a alocação.

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



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



Obs.: Espaços sem trabalhadores, ou seja, vazios, não possuem custo de alocação. **Trabalhadores experientes** possuem o mesmo custo de alocação de trabalhadores comuns.

Exceções:

- **Banco:** para alocar nesse local, não há nenhum custo de alocação, independentemente do número de trabalhadores já alocados.
- **Feira:** 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 neste local.

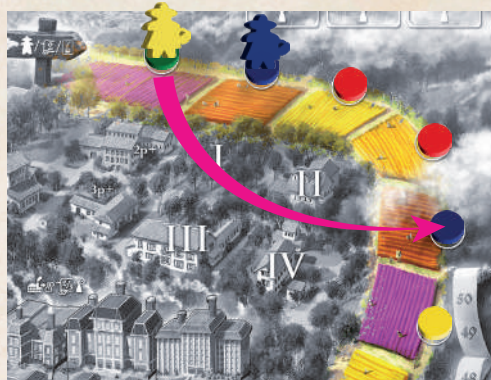
Os efeitos dos locais de alocação serão explicados mais adiante.

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 compre a carta do topo do baralho de movimento (se o fizer, deverá usar a carta comprada dessa forma);

(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);



Exemplo: Jacques, que está jogando com a cor amarela, escolhe uma carta de movimento "3" e move seu coletor até a próxima ficha de coleta azul.

(3) Efetue a coleta na trilha onde seu coletor terminou o movimento de acordo com a cor da ficha de coleta 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 de coleta amarela, ou seja, da sua cor, que contém 2 unidades de água, 1 essência herbal e 1 diluente. Ele decide pegar água (azul) e essência herbal (verde), então ele pega as 2 unidades de água e 1 unidade de essência herbal ali presentes.



• **Ficha neutra (cinza):** Escolha só **1 cor** de recurso desse espaço, colocando-o atrás de seu biombo.



Exemplo: Jacques termina seu movimento numa ficha neutra que contém 2 unidades de álcool, 1 essência frutal e 1 fixador. Ele decide pegar branco, então ele pega as 2 unidades de base de álcool ali presentes.

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



Exemplo: Jacques, que está jogando com a cor amarela, termina seu movimento numa ficha azul, que contém 2 essências amadeirada  e 1 essência frutal . Ele decide pegar marrom, então ele paga \$1 para Louis, jogador da cor azul, e pega as 2 unidades de essência amadeirada ali presentes.

(4) Receba o bônus da carta de movimento (se houver).

Os bônus serão detalhados na explicação das cartas de movimento na página 10.

(5) Descarte a carta de movimento utilizada.

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

Caso as três cartas de movimento disponíveis tenham o mesmo valor, o jogador da vez poderá descartá-las, abrir novas cartas no lugar e, então, escolher uma carta para usar.




Atenção: O último espaço da trilha de coleta é considerado adjacente ao primeiro espaço da trilha para todo e qualquer efeito.

Bônus de Final da Trilha

Caso o jogador passe pela placa 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 2 pontos:** o jogador marca 2 pontos imediatamente.
- **Pegar imediatamente 1 carta de técnica sem custo:** escolha entre as cartas abertas ou a do topo do baralho sem ver. 

Trabalhadores Experientes

Trabalhadores experientes podem realizar os efeitos de uma ação de alocação 2 vezes.



Exemplo 1: 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.

Exemplo 2: Justine escolhe alocar seu trabalhador experiente na Fábrica  e . Ela poderá produzir 2 perfumes em vez de 1, mas deverá entregar os recursos necessários para as duas produções. Ela entrega-os, marca as 2 transações na trilha de produção e termina sua jogada sem realizar

seu movimento na trilha de coleta.

Se o jogador não quiser ou não puder fazer 2 ações, ele ainda poderá fazer uma única ação como se fosse um trabalhador comum.

Conversões Livres

Algumas conversões de recursos e moedas podem ser feitas quando um jogador estiver produzindo um perfume. Elas estão impressas no canto superior esquerdo do tabuleiro.

Quando o jogador precisar gastar um recurso, ele poderá utilizar \$10 como se fosse uma essência e/ou \$5 como se fosse uma base.

Exemplo: Justine aloca seu trabalhador na Fábrica, mas lhe faltam 2 bases para produzir um perfume. Ela entrega os recursos que possui, devolvendo-os para a trilha de coleta e anuncia que está pagando \$10 (\$5 por cada base faltante) para produzir um perfume.

Da mesma forma, quando o jogador precisar e não tiver atrás do seu biombo, uma essência pode ser utilizada como se fosse uma base e uma base pode ser utilizada como se fosse uma moeda de \$1.

Exemplo 1: Jacques precisa alocar em um local onde já há dois trabalhadores alocados. No entanto, ele só tem \$1 atrás de seu biombo. Jacques devolve 1 base para a trilha de coleta, anunciando que a está convertendo em uma moeda \$1 (para completar o custo total de \$2 para a alocação).

Exemplo 2: Anne termina seu movimento em uma ficha de coleta azul, de seu adversário Louis, e deseja realizar a coleta. No entanto, ela não possui moedas atrás de seu biombo. Anne devolve 1 base para a trilha de coleta, anunciando que a está convertendo em 1 moeda, **pega \$1 do monte comum de moedas e paga para Louis**. Em seguida, Anne realiza a coleta.

Obs.: Recursos transformados em dinheiro são devolvidos à trilha de coleta, em qualquer espaço desejado, **respeitando o limite máximo de 4 recursos por espaço**. Se o dinheiro for usado para pagar para outro jogador, pegue da reserva comum de moedas.

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 fizerem suas 4 alocações, 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) Pegue uma nova peça de local do saquinho e coloque sobre a numeração da rodada que se inicia (II, III ou IV);
- 3) Vire a carta de perfumes de vanguarda da rodada que acabou de terminar, e coloque-a com o lado verde para cima, sobrepondo a carta de perfumes da moda vigente até então;
- 4) Remova do jogo a carta de contrato e técnica localizadas nos espaços mais à direita com o sinal "X", se houver, e desloque todas as cartas remanescentes para a direita. Abra novas cartas dos respectivos baralhos nos espaços vazios;
- 5) Caso esteja finalizando a rodada IV, 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 de pontuação à direita do tabuleiro. Os critérios são:



Especialista	Versátil	Técnico	Vendedor
os jogadores que produziram mais tipos de um mesmo perfume.	os jogadores que produziram mais tipos diferentes de perfume.	os jogadores que possuem mais cartas de técnica.	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, arredondando o resultado para baixo.

Além dos pontos dos critérios, some também:

- Cartas de técnica com pontuação de final de jogo (se houver);
- 1 ponto a cada 10 recursos (bases, essências e moedas);
- 1 ponto se estiver com o marcador de 1º jogador.



Vence o jogador que tiver mais pontos no total.

Em caso de empate, vence o jogador empatado com mais frascos de perfume atrás do biombo.

Se o empate persistir, quem tiver mais recursos remanescentes (após a conversão) é o vencedor.

Exemplo: Após a contagem, Jacques e Anne ficam empatados, ambos com 62 pontos. Ambos possuem 1 frasco de perfume atrás do biombo, porém, Anne terminou a partida com 12 recursos (bases, essências e moedas) e Jacques com 10. Após a conversão de 10 recursos por 1 ponto, Anne ficou com 2 recursos sobrando, e Jacques, com nenhum recurso. Anne, portanto, é a vencedora.

Se chegar ao final da trilha de pontuação, pegue uma **ficha de 50 pontos** e posicione o seu marcador de pontos no início da trilha. Se ocorrer novamente, vire a ficha para o lado "100" e volte ao início da trilha.

Locais de Alocação - Fixos

Fábricas



		Fábrica de Perfume Clássico Herbal			Fábrica de Perfume Clássico Amadeirado
		Fábrica de Perfume Clássico Especiarias			Fábrica de Perfume Clássico Frutal
		Fábrica de Perfume Clássico Floral			Fábrica de Perfume Exótico

Existem 3 espaços de fábricas, e cada um deles 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, 1 álcool, 1 diluente e 1 fixador) e a essência indicada por uma das fábricas presentes naquele espaço, sorteadas na preparação do jogo.

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

Na sequência, o jogador pega um frasco do perfume produzido, pontua por sua produção na trilha de pontuação (**2 pontos se for um perfume clássico ou 3 se for um perfume exótico**) e coloca (ou avança) uma ficha pequena da sua cor na parte inferior do tabuleiro, na trilha de produção do perfume correspondente.

Perfume exótico: A fábrica cinza 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 em sua respectiva trilha de produção.



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 de 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.



Obs.: Se não houver na reserva o frasco de perfume que o jogador deseja produzir, ele não poderá produzir aquele tipo de perfume naquele momento.

Banco

Ao alocar neste local, o jogador ganhará \$3.

Lembre-se de que este espaço não tem custo de alocação se já estiver ocupado por outro(s) trabalhador(es).

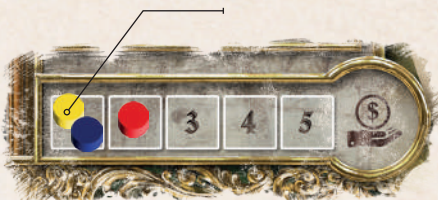


Perfumaria

O jogador pode vender 1 perfume de qualquer tipo por 3 pontos e \$3. Ele devolve o frasquinho de perfume para a reserva e coloca ou avança seu marcador na trilha de venda.



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) Cumprir 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 deve realizar imediatamente (se puder) o efeito indicado no rodapé da carta (as descrições das cartas de contrato estão na página 10).

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 e as troca de posição entre si (apenas as fichas).



Feira

O jogador deve escolher um espaço de bônus livre para alocar seu trabalhador. Ele recebe o bônus indicado.

Os bônus dos espaços são:

a) Pegar 1 carta de técnica do topo do baralho;

b) Pegar o marcador de 1º jogador e uma base de qualquer posição da trilha de coleta;

c) Ganhar 2 pontos;

d) Pegar 1 essência de qualquer posição da trilha de coleta.

Trabalhadores experientes alocados em qualquer espaço na **FEIRA** funcionam como se fossem trabalhadores comuns.



Laboratório

Pagando \$3, o jogador pode pegar 1 carta de técnica aberta ou olhar as 3 cartas do topo do baralho e escolher 1 delas (as cartas não escolhidas devem ser colocadas no fundo do baralho). Não reponha as cartas de técnica quando forem compradas.



Locais de Alocação - Variáveis

Palácio

Pague \$1 e copie exatamente a ação desejada de outro local, com todos os efeitos e implicações dela, como se estivesse alocando lá. O custo de alocação, se houver, será baseado no número de trabalhadores deste local (e não do local copiado).



Enfleurage

Pegue 1 essência de qualquer espaço de coleta.

Mercado

Escolha:

- a) Troque 2 bases por \$5 + 1 ponto; OU
- b) Troque 1 essência por 2 bases; OU
- c) Faça **a** e **b** na ordem.

Os recursos devem ser devolvidos para a trilha de coleta (limite máximo de 4 recursos por espaço).



Ponte

Escolha uma carta de movimento e mova imediatamente seu coletor. Faça a coleta e pegue o bônus indicado no rodapé da carta, se houver.

Reponha a carta de movimento. Você ainda poderá realizar seu movimento usual de coleta.



La Grande Usine

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

Trabalhador experiente produz 2 perfumes de quaisquer tipos.



Mansão

Venda 1 perfume por 3 pontos + \$5.



Atalho

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



Viola

Colete 2 bases à sua escolha em qualquer um dos espaços da trilha de coleta adjacentes ao seu coletor.



Banco Real

Ganhe 1 ponto + \$5.



Beco

Escolha uma carta de movimento e mova imediatamente seu coletor no sentido inverso. Faça a coleta e pegue o bônus indicado no rodapé da carta, se houver. Reponha a carta de movimento. Você ainda poderá realizar seu movimento usual de coleta.



Cartas de Contrato



Para ganhar o mundo com seus perfumes, em **Grasse** você poderá cumprir **Contratos de Exportação**.

Para isso, o jogador só poderá escolher uma **Carta de Contrato** por vez, assim que possuir os requisitos e quiser cumpri-la.

O jogador recebe os pontos e moedas da carta e poderá usar o bônus indicado nela, se conseguir. **Após cumprir o contrato, o jogador deve colocar a carta em sua área de jogo com o verso para cima** (apenas para eventuais efeitos de final de jogo que levem conta os contratos cumpridos).

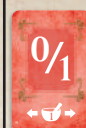
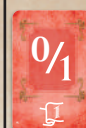
	1 - Ganhe 9 pontos + 5\$. Bônus: Troque duas fichas de posição entre si.		2 - Ganhe 9 pontos + 5\$. Bônus: Compre 1 carta de técnica por \$3.
	3 - Ganhe 9 pontos + 5\$. Bônus: Realize uma ação de venda.		4 - Ganhe 9 pontos + 5\$. Bônus: Colete 2 bases à sua escolha de qualquer espaço da trilha de coleta adjacente ao seu coletor.
	5 - Ganhe 9 pontos + 5\$. Bônus: Troque todos os recursos de um espaço da trilha de coleta por outro, inclusive se um deles estiver vazio.		6 - Ganhe 9 pontos + 5\$. Bônus: Mova imediatamente seu coletor utilizando uma carta de movimento disponível. Colete normalmente.
	7 - Ganhe 9 pontos + 5\$. Bônus: Troque 1 essência por 2 bases quaisquer + 1 ponto. (1x)		8 - Ganhe 9 pontos + 5\$. Bônus: Troque 2 bases quaisquer por 1 ponto + \$5. (1x)
	10 - Ganhe 9 pontos + 5\$. Bônus: Pegue 1 essência de qualquer espaço de coleta.		11, 12, 13 e 14 - Ganhe 7 pontos + 5\$. Bônus: Colete 1 base à sua escolha de qualquer espaço da trilha de coleta adjacente ao seu coletor.

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

	<p>9 - Ganhe 9 pontos + 5\$. Bônus: Escolha uma carta de movimento e mova imediatamente seu coletor no sentido inverso. Faça a coleta e pegue o bônus indicado no rodapé da carta. Reponha a carta de movimento. Você ainda poderá realizar seu movimento usual. Obs.: Se para retroceder seu coletor tenha que ultrapassar a placa de início da trilha, você não pode realizar esta ação.</p>		<p>15 e 16 - Ganhe 8 pontos + 5\$. Bônus: Execute uma ação de produção de qualquer tipo de perfume, gastando os recursos normalmente. Se fizer essa ação, não realize o movimento de coleta.</p>
--	---	---	---

Cartas de Movimento

	<p>1 e 2 - Nenhum bônus.</p>		<p>3 e 4 - Ganhe \$1.</p>
	<p>5 e 6 - Ganhe \$1.</p>		<p>7 e 8 - Colete 1 base à sua escolha de qualquer espaço adjacente ao seu coletor, se houver.</p>
	<p>9 e 10 - Ganhe \$2.</p>		<p>11 e 12 - Colete 1 base à sua escolha de qualquer espaço adjacente ao seu coletor, se houver.</p>
	<p>13 - Ganhe 1 ponto.</p>		<p>14 - Colete 2 bases à sua escolha de qualquer espaço adjacente ao seu coletor, se houver.</p>
	<p>15 - Colete 1 essência à sua escolha de qualquer espaço adjacente ao seu coletor, se houver.</p>		<p>16 - Ganhe \$3.</p>
	<p>17 - Colete 1 base à sua escolha de qualquer espaço adjacente ao seu coletor, se houver, + ganhe \$1.</p>		<p>18 - Ganhe 1 ponto.</p>
	<p>19 - Colete 2 bases à sua escolha de qualquer espaço adjacente ao seu coletor, se houver.</p>		<p>20 - Colete 1 essência à sua escolha de qualquer espaço adjacente ao seu coletor, se houver.</p>
	<p>21 - Colete 2 bases à sua escolha de qualquer espaço adjacente ao seu coletor, se houver, + ganhe \$2.</p>		<p>22 - Ganhe \$4.</p>



	<p>23 - Escolha mover 1 ou permanecer onde está. Colete 1 essência à sua escolha de qualquer espaço adjacente ao seu coletor, se houver.</p>		<p>24 - Escolha mover 1 ou permanecer onde está. Ganhe 1 ponto.</p>
---	---	---	--

Cartas de Técnica




Desenvolva perfumes com maestria utilizando as **Cartas de Técnica!**

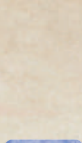
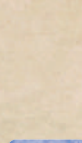




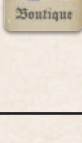
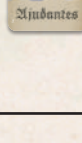
Cada carta trará uma dinâmica diferente para os jogadores, que poderão adquirir quantas cartas quiserem durante a partida.

Após adquiri-las, as cartas ficarão na frente do biombo do jogador, visível para todos.

Sempre que um jogador for comprar uma carta de técnica, ele poderá pegar 1 carta aberta ou olhar as 3 cartas do topo do baralho  e escolher 1 entre as 3, colocando as cartas não escolhidas no fundo do baralho (com exceção do local "Feira", onde o jogador pega a 1ª carta do topo do baralho ou onde sinalizado com ).

	<p>1 - Permanente - Produza perfumes herbais sem gastar álcool . Ganhe 1 ponto a mais sempre que você produzir este tipo de perfume. Ganhe 2 pontos imediatamente.</p>		<p>2 - Permanente - Produza perfumes florais sem gastar fixador . Ganhe 1 ponto a mais sempre que você produzir este tipo de perfume. Ganhe 2 pontos imediatamente.</p>
	<p>3 - Permanente - Produza perfumes amadeirados sem gastar água . Ganhe 1 ponto a mais sempre que você produzir este tipo de perfume. Ganhe 2 pontos imediatamente.</p>		<p>4 - Permanente - Produza perfumes de especiarias sem gastar diluente . Ganhe 1 ponto a mais sempre que você produzir este tipo de perfume. Ganhe 2 pontos imediatamente.</p>
	<p>5 - Permanente - Produza perfumes frutais sem gastar água . Ganhe 1 ponto a mais sempre que você produzir este tipo de perfume. Ganhe 2 pontos imediatamente.</p>		<p>6 - Permanente - Sempre que usar uma carta de movimento, colete 1 base a mais (se disponível) no espaço onde parou.</p>
	<p>7 - Permanente - Pode pagar \$1 em vez de 1 base (e somente 1) toda vez que produzir.</p>		<p>8 - Permanente - Pode pagar 1 base em vez de 1 essência (e somente 1) toda vez que produzir perfumes exóticos.</p>
	<p>9 - Permanente - Sempre que usar uma carta de movimento, você pode somar 1 ao valor da carta para fins de movimentação.</p>		<p>10 - Permanente - Para você, a vanguarda é igual a moda e vice-versa.</p>

	11 - Final de cada rodada - Ganhe \$3 se for o jogador com menos pontos.		12 - Permanente - Ao receber o bônus de final de trilha, escolha 2 bônus diferentes em vez de um.
	13 - Permanente - Quando seu coletor parar numa ficha de coleta da cor de um adversário, não pague o custo e colete 1 cor de recurso.		14 - Final de cada rodada - Pague \$4 para realizar qualquer ação, exceto produção. Não movimente seu coletor ao final da ação realizada dessa forma.
	15 - Permanente - Se houver custo de alocação, pague \$1 a menos.		16 - Permanente - Ganhe \$1 sempre que seu coletor passar por um coletor adversário. Em partidas de 2 jogadores, ganhe \$2.
	17 - Final do jogo - Avance um marcador de produção em 1 espaço (inclusive se estiver no 0).		18 - Final do jogo - Ganhe 2 pontos para cada tipo de perfume que você não produziu nesta partida.
	19 - Permanente - Sempre que usar uma carta de movimento, você pode subtrair 1 do valor da carta para fins de movimentação.		20 - Final do jogo - Ganhe 1 ponto a cada 5 moedas (em adição à regra normal de fim de jogo).
	21 - Final do jogo - Ganhe 3 pontos se for o jogador com menos recursos (apenas bases + essências) antes da conversão final de recursos em pontos.		22 - Final do jogo - Ganhe 4 pontos se terminar o jogo sem ter substituído nenhum de seus trabalhadores comuns por trabalhadores experientes.
	23 - Final do jogo - Ganhe 2 pontos se tiver cumprido 2 contratos ou 4 pontos se tiver atendido 3 contratos ou mais.		24 - Final do jogo - Ganhe 3 pontos adicionais se terminar o jogo com o marcador de 1º jogador. Caso contrário, esta carta vale 2 pontos.
	25 - Final de cada rodada - Escolha o novo local que será revelado e ganhe 2 pontos quando fizer isso.		26 - Permanente - Se após o movimento o espaço onde seu coletor parar estiver vazio, colete 2 bases de qualquer espaço da trilha de coleta.
	27 - Permanente - Ao vender um perfume, você pode vender 1 perfume adicional.		28 - Permanente - Você pode substituir 1 perfume ao cumprir contratos; se fizer isso, diminua a pontuação do contrato em 2 pontos.

	29 - Final de cada rodada - Abra um número de cartas de técnica igual ao número de jogadores na partida. Você pode pegar uma das cartas sem custo. Então, seguindo o sentido da ordem de turno, os demais jogadores podem comprar uma carta de técnica por \$2 dentre elas.		30 - Permanente - Você paga \$1 a menos para comprar cartas de técnica.
	31 - Para você, o valor de conversão livre para bases é \$3 em vez de \$5.		32 - Final do jogo - Avance o marcador de vendas em 1 (inclusive se estiver no 0).
	33 - Final do jogo - Em vez de 1 ponto, esta carta dá 2 pontos para cada boutique que estiver adjacente a outra boutique do mesmo jogador, no maior grupo de boutiques adjacentes.		34 - Permanente - O valor ofertado na disputa por ajudantes é acrescido em 1\$ (0\$ será considerado 1\$).
	35 - Final de cada rodada - Ganhe desconto no valor total de pagamento de salários igual ao número da rodada: 1\$ na rodada 1, 2\$ na rodada 2, 3\$ na rodada 3 e 4\$ na rodada 4.		36 - Permanente - Você é imune aos efeitos do ladrão. Além disso, desconsidere o custo do ladrão quando alocar no mesmo espaço que ele.

Expansões do Grasse

As **expansões do Grasse** são ideais para jogadores que já experimentaram o **jogo base pelo menos uma vez** e estão em busca de mais camadas de estratégia e complexidade. Recomendamos utilizar entre 2 a 3 expansões no máximo simultaneamente, mas sinta-se à vontade para combiná-las da forma que preferir.

Eventos

A Expansão “Eventos” introduz novas dinâmicas ao jogo base, adicionando 15 cartas de evento que alteram cada rodada de forma imprevisível. Cada evento pode proporcionar vantagens ou desafios, enriquecendo a experiência de jogo e demandando estratégias ajustadas a cada nova situação. As variantes oficiais, que você pode consultar na página 13, oferecem diferentes formas de utilização das cartas, aumentando ainda mais a diversidade e a rejogabilidade. Prepare-se para surpresas e uma dose extra de emoção em cada partida!

Componentes:

15 cartas de evento

Preparação:

- Embaralhe o baralho de eventos e deixe próximo ao tabuleiro do jogo.








Como jogar:

No início de cada rodada, a partir da segunda rodada, revele uma carta de evento.

A maioria das cartas de evento possui efeito imediato ⚡, outras apresentam efeitos que irão perdurar durante toda a rodada ⌚.

Ao final da rodada, descarte a carta de evento atual.

	1 - Cada jogador, na ordem de jogo, poderá coletar 1 base e 1 essência à sua escolha de qualquer espaço da trilha de coleta.	Imediato
	2 - Cada jogador, na ordem de jogo, deverá devolver 1 essência para a trilha de coleta. Caso não tenha, o jogador deverá revelar o seu biombo e provar que não tem essências. Nesse caso, ele não entrega nada.	Imediato
	3 - Cada jogador, na ordem de jogo, deverá devolver 2 bases para a trilha de coleta. Caso não tenha, o jogador deverá revelar o seu biombo e provar que não tem bases. Nesse caso, ele não entrega nada.	Imediato
	4 - Cada jogador, na ordem de jogo, poderá coletar até 2 bases à sua escolha de qualquer espaço da trilha de coleta.	Imediato
	5 - Durante esta rodada, os coletores poderão pegar 2 cores de recursos do espaço onde terminarem o movimento, mesmo sendo espaços neutros ou de outros jogadores. Os jogadores ainda precisam pagar 1\$ para pegar recursos caso parem em fichas de outros jogadores.	Durante toda a rodada
	6 - Durante esta rodada, os coletores só poderão pegar 1 cor de recurso (em vez de 2 cores) quando terminarem o movimento em um espaço da sua própria cor na trilha de coleta.	Durante toda a rodada
	7 - Descarte todas as cartas de técnica atuais e não as reponha nesta rodada. Os jogadores ainda poderão comprar cartas de técnica fechadas (compram 3, escolhem 1 e as demais devem ser colocadas no fundo do baralho). 👁	Imediato
	8 - Descarte as 2 cartas de contrato mais à direita do tabuleiro. Esta rodada terá somente 1 carta de contrato disponível.	Imediato

	9 - Todos os jogadores recebem 5\$.	Imediato
	10 - Todos os jogadores pagam 5\$ (realize conversões de recursos em moedas, se necessário). Os jogadores devem pagar o quanto for possível, ou revelar o seu biombo e provar que não possuem moedas/recursos suficientes para pagar (se este for o caso, não pagam nada).	Imediato
	11 - A carta de perfumes de vanguarda atual se torna a carta de perfumes da moda, com o lado verde para cima. Após isso, a carta de perfumes de vanguarda que ficar visível será a vigente.	Imediato
	12 - Cada jogador, na ordem de jogo, poderá imediatamente cumprir uma carta de contrato disponível entregando os respectivos perfumes. Aplique os efeitos da carta normalmente. Reponha os espaços vazios de cartas de contrato.	Imediato
	13 - Cada jogador, na ordem de jogo, compra uma carta de técnica do topo do baralho sem custo algum. 🐱	Imediato
	14 - Cada jogador, na ordem de jogo, pode vender 1 perfume de sua reserva por 3 pontos + \$3. Se o fizer, deve marcar a venda na trilha.	Imediato
	15 - Cada jogador, na ordem de jogo, pode produzir 1 perfume de qualquer tipo, gastando os recursos normalmente. Se o fizer, deve marcar a produção na trilha.	Imediato

Variantes oficiais

Variante 1 – “Surpresa inicial” – Abra uma carta de evento já na primeira rodada de jogo.

Variante 2 – “Riscos calculados” – Deixe as cartas de evento correspondentes a cada rodada reveladas desde o início do jogo.

Variante 3 – “Grasse movimentada” – Abra 2 cartas de evento em vez de 1 por rodada. Execute uma carta de cada vez, na ordem em que forem sendo reveladas.

Variante 4 – “Caos em Grasse” – Utilize todas as 3 primeiras variantes juntas e boa sorte.


Boutiques

A **Expansão “Boutiques”** adiciona uma nova camada estratégica ao jogo base, onde os jogadores podem abrir suas próprias boutiques em regiões específicas do mapa da França. Cada jogador recebe marcadores de boutiques e, ao realizar a ação de abertura de boutique, podem obter fichas de bônus que concedem vantagens diversas.

Além disso, as boutiques valem pontos adicionais no final do jogo, aumentando a competição pela liderança. Prepare-se para explorar a França e expandir seu império perfumista!

Componentes:

1 tabuleiro do mapa da França

20 marcadores de boutique (5 para cada jogador) 

14 fichas da boutique

1 carta de técnica “Boutique” (33)

Preparação:

- Entregue para cada jogador um conjunto de 5 marcadores de boutique.
- Coloque o tabuleiro do mapa da França próximo ao tabuleiro principal.
- Embaralhe as 14 fichas e coloque 1 em cada região da França no mapa, viradas com o bônus para cima.
- Inclua a carta de técnica “Boutique” antes de embaralhar as cartas e colocá-las no tabuleiro.

Como jogar:

No tabuleiro “Mapa da França”, existe apenas um local para alocação de trabalhadores, a “Boutique”. Este local possui as mesmas regras dos demais espaços de alocação do jogo.

Ao alocar seu trabalhador nesse local, o jogador deverá gastar um perfume de qualquer tipo que tenha produzido para:

- 1) abrir uma boutique em uma das regiões disponíveis, à sua escolha;
- 2) receber a ficha bônus da região escolhida.

Cada região pode possuir apenas uma boutique.

Trabalhadores experientes podem abrir duas boutiques (em regiões diferentes) pagando 2 perfumes de quaisquer tipos.

	Vale como 1 essência frutal. Não colete uma essência no tabuleiro, use essa ficha como se fosse 1 essência frutal. Esta ficha deve ser removida do jogo após o seu uso.		Vale como 1 essência especiarias. Não colete uma essência no tabuleiro, use essa ficha como se fosse 1 essência especiarias. Esta ficha deve ser removida do jogo após o seu uso.
	Vale como 1 unidade de álcool + 1 unidade de fixador. Não colete essas bases no tabuleiro, use essa ficha como se fosse essas bases (juntas). Esta ficha deve ser removida do jogo após o seu uso.		Vale como 1 unidade de álcool + 1 unidade de água. Não colete essas bases no tabuleiro, use essa ficha como se fosse essas bases (juntas). Esta ficha deve ser removida do jogo após o seu uso.
	Vale como 1 unidade de álcool + 1 unidade de diluente. Não colete essas bases no tabuleiro, use essa ficha como se fosse essas bases (juntas). Esta ficha deve ser removida do jogo após o seu uso.		Vale como 1 unidade de diluente + 1 unidade de fixador. Não colete essas bases no tabuleiro, use essa ficha como se fosse essas bases (juntas). Esta ficha deve ser removida do jogo após o seu uso.
	Vale como 1 unidade de fixador + 1 unidade de água. Não colete essas bases no tabuleiro, use essa ficha como se fosse essas bases (juntas). Esta ficha deve ser removida do jogo após o seu uso.		Vale como 1 unidade de diluente + 1 unidade de água. Não colete essas bases no tabuleiro, use essa ficha como se fosse essas bases (juntas). Esta ficha deve ser removida do jogo após o seu uso.
	Receba \$3 imediatamente. Remova a ficha do jogo.		Pegue 1 carta de técnica sem custo, imediatamente. Remova a ficha do jogo.

	Ganhe 1 ponto imediatamente. Remova a ficha do jogo.		Vale como 1 essência herbal. Não colete uma essência no tabuleiro, use essa ficha como se fosse 1 essência herbal. Esta ficha deve ser removida do jogo após o seu uso.
	Vale como 1 essência floral. Não colete uma essência no tabuleiro, use essa ficha como se fosse 1 essência floral. Esta ficha deve ser removida do jogo após o seu uso.		Vale como 1 essência amadeirada. Não colete uma essência no tabuleiro, use essa ficha como se fosse 1 essência amadeirada. Esta ficha deve ser removida do jogo após o seu uso.

Fim de Jogo

Ao final da partida, cada boutique concede 3 pontos ao seu proprietário, mais 1 ponto adicional para cada boutique que estiver adjacente a outra boutique do mesmo jogador, no maior grupo de boutiques adjacentes.

Bônus de maioria: 0(s) jogador(es) com maior número de boutiques receberá(ão) 4 pontos por boutique, em vez dos 3 pontos padrão. Em caso de empate, todos os jogadores empatados receberão 4 pontos por boutiques.



Exemplo:

Justine (vermelho) encerra o jogo com 4 boutiques, das quais 3 estão adjacentes entre si. Louis (azul) possui 2 boutiques, também adjacentes.

- Justine: 4 boutiques × 4 pontos = 16 pontos,
+3 pontos pelas adjacências → 19 pontos
- Louis: 2 boutiques × 3 pontos = 6 pontos,
+2 pontos pelas adjacências → 8 pontos

Ajudantes

A **Expansão “Ajudantes”** introduz 20 cartas de ajudantes que adicionam novas estratégias e habilidades ao jogo.

No início de cada rodada, os jogadores participam de um leilão fechado para selecionar ajudantes, utilizando suas moedas. Esses ajudantes fornecem ajuda imediata ou habilidades especiais que duram toda a rodada, como não pagar custo de alocação, produzir perfumes adicionais ou coletar mais recursos. Prepare-se para adaptar suas estratégias e tirar o máximo proveito das habilidades dos ajudantes nesta emocionante expansão!

Componentes:

- 20 cartas de Ajudantes
- 1 carta de técnica “Ajudantes” (34)

Preparação:

- Embaralhe o baralho de ajudantes e deixe-o próximo ao tabuleiro de jogo.
- Inclua a carta de técnica “Ajudantes” antes de embaralhar as cartas e colocá-las no tabuleiro.

Como jogar:

No início da rodada, abra um número de cartas de ajudantes igual ao número de jogadores mais um, ou seja:

- 3 cartas de ajudantes em 2 jogadores;
- 4 cartas em 3 jogadores;
- 5 cartas em 4 jogadores.

A escolha das cartas de ajudantes se dará por meio de um leilão fechado. Para isso, os jogadores apostarão quantas moedas quiserem

(ou nenhuma), ocultando a quantia em seu punho fechado. Todos devem, então, revelar a quantia apostada ao mesmo tempo. O jogador que apostou mais moedas escolherá primeiro, seguido do segundo jogador que apostou mais moedas e assim por diante. Jogadores que não apostarem moedas ainda participarão da escolha de ajudantes, no entanto, serão os últimos a escolherem. Todo empate é resolvido com base na ordem de jogo, a partir do 1º jogador. Sempre sobrarão uma carta de ajudante ao final da escolha; ela deve ser removida do jogo. As moedas utilizadas no leilão irão para o banco.

Obs.: A conversão de recursos em moedas deverá ser feita antes dos lances do leilão. Os jogadores não poderão utilizar bases ou essências para lances.

As cartas de ajudantes proverão ajuda imediata ou alguma habilidade vigente durante toda a rodada. Ao final da rodada, as cartas de ajudantes adquiridas devem ser removidas de jogo.

	1 - Não pague o custo de alocação.	Durante toda a rodada
	2 - No início da rodada, escolha 2 cartas de movimento e mova seu coletor na trilha de coleta. Colete normalmente depois de cada movimento.	Imediato
	3 - No início da rodada, você pode produzir 2 perfumes iguais pagando somente 1 conjunto de bases + essência.	Imediato
	4 - No início da rodada, você pode vender 2 perfumes. Se o fizer, marque a venda na trilha.	Imediato
	5 - Sempre que outro jogador for pagar custo de alocação para o banco, receba aquelas moedas.	Durante toda a rodada
	6 - Não pague o custo para coletar recursos em espaços de adversários na trilha de coleta.	Durante toda a rodada
	7 - Ao fazer movimentos na trilha de coleta, você pode escolher mover o coletor de outros jogadores e coletar recursos daquele espaço para si. Caso ultrapasse a placa da trilha, o proprietário do coletor ganha o bônus.	Durante toda a rodada
	8 - Antes do início da rodada, olhe 3 cartas de técnica do topo do baralho, escolha uma e pegue para si. Coloque as cartas não escolhidas no fundo da pilha.	Imediato

Mestres Perfumistas

A **Expansão “Mestres Perfumistas”** introduz 5 cartas de mestres perfumistas, cada uma concedendo habilidades especiais que duram toda a partida. No início do jogo, os jogadores escolhem suas cartas de mestre de forma estratégica, recebendo trabalhadores experientes que proporcionam bonificações ao serem ativados. Essa expansão adiciona novas camadas de estratégia e personalização, permitindo que cada jogador aproveite ao máximo as habilidades exclusivas de seu mestre perfumista.

Componentes:

5 cartas de mestres perfumistas

Preparação:




- Embaralhe o baralho de mestres perfumistas e abra um número de cartas igual ao número de jogadores mais 1, ou seja:
 - 3 cartas em 2 jogadores;
 - 4 cartas em 3 jogadores;
 - 5 cartas em 4 jogadores.
- O jogador à direita do jogador inicial começa escolhendo uma das cartas de mestre perfumista, depois, em sentido anti-horário, cada jogador escolhe uma carta. A carta que sobrar deve ser removida do jogo.
- Os jogadores devem deixar a carta escolhida próxima da sua área de jogo, visível para todos, e colocar os dois trabalhadores experientes “deitados” nos espaços correspondentes da carta.

Como jogar:


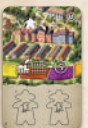

Cada carta de mestre concede uma habilidade especial que pode ser utilizada durante toda a partida, mesmo antes de desbloquear trabalhadores experientes.

Além disso, quando um jogador passar pela placa da trilha de coleta e escolher receber um trabalhador experiente, ele deve pegar esse trabalhador da carta de mestre perfumista (primeiro o da esquerda e depois o da direita) e colocá-lo no lugar de um trabalhador simples, recebendo os bônus revelados.

Obs.: Lembre-se de retirar o trabalhador simples de jogo.

Mestre	Poder	Bônus imediato ao liberar o trabalhador experiente	
		1	2
	1 - Sempre que ganhar \$, ganhe + \$1, para todos os efeitos de jogo (máximo 1 por turno). Moedas pagas por outros jogadores não são afetadas por este efeito.	Receba \$5	Ganhe 3 pontos
	2 - Sempre que for adquirir ou ganhar uma carta de técnica, você pode escolher uma das cartas abertas ou olhar as 5 cartas do topo do baralho e escolher 1 delas. 	Receba 1 carta de técnica	Ganhe 3 pontos

	9 - Antes do início da rodada, olhe 3 cartas de contrato do topo do baralho e escolha uma; a carta escolhida ficará com você até você realizar a ação de exportar. Se terminar a partida sem cumpri-la, nada acontece.  Coloque as cartas não escolhidas no fundo da pilha.	Imediato
	10 - Escolhe a carta de perfumes de vanguarda e da moda desta rodada + ganhe 1 ponto.	Imediato
	11 - Vale como um quinto trabalhador (utilize um componente qualquer, se achar necessário). Ele ainda é um trabalhador simples e paga os custos de alocação, se houver.	Durante toda a rodada
	12 - Receba +2 pontos por perfume produzido nesta rodada (demais bônus são somados normalmente).	Durante toda a rodada
	13 - Colete até 3 cores de recursos no espaço da sua cor.	Durante toda a rodada
	14 - Receba + \$3 por perfume vendido nesta rodada (demais bônus são somados normalmente).	Durante toda a rodada
	15 - No início da rodada, você pode trocar todas as suas bases por outros tipos de bases disponíveis na trilha de coleta (mantendo a mesma quantidade original).	Imediato
	16 - Coleta 2 cores de recursos em qualquer espaço (incluindo espaços neutros). Você ainda deve pagar 1 moeda para coletar recursos nos espaços da cor do adversário.	Durante toda a rodada
	17 - Produza perfumes de qualquer tipo pagando uma base qualquer a menos (efeito cumulativo com efeitos de cartas de técnica).	Durante toda a rodada
	18 - No início da rodada, ganhe 2 pontos.	Imediato
	19 - No início da rodada, você pode fazer conversões de bases e/ou essências por \$3 cada.	Imediato
	20 - Ganhe \$2 para cada ponto de vitória de diferença entre a sua posição e a posição do jogador com mais pontos.	Imediato

	3 - Sempre que fizer um movimento, além do bônus da carta de movimento escolhida, colete + 1 base adjacente ao seu coletor, se houver. Se a carta escolhida não possuir bônus, você ainda poderá coletar 1 base adjacente ao seu coletor, se houver.	Colete 2 bases de qualquer espaço da trilha de coletas	Ganhe 3 pontos
	4 - Sempre que produzir, você pode escolher não avançar o marcador de produção. Se o fizer, receba \$5.	Ganhe 1 ponto	Ganhe 3 pontos
	5 - Sempre que vender, você pode escolher não avançar o marcador de vendas. Se o fizer, ganhe 1 ponto.	Colete 1 essência de qualquer espaço da trilha de coletas	Ganhe 3 pontos

Coletores de Impostos

A **Expansão “Coletores de Impostos”** introduz uma nova mecânica que aumenta o custo de alocação de locais e adiciona a necessidade de pagar salários aos trabalhadores no final de cada rodada.

Com 18 cartas de locais e 4 coletores de impostos, essa expansão adiciona um elemento de desafio e estratégia. Os coletores aumentam o custo dos locais onde estão alocados, e os jogadores devem gerenciar cuidadosamente suas moedas e recursos para pagar os salários dos trabalhadores, sob pena de perder pontos de vitória.

Componentes:

- 1 carta de custo de salários
- 18 cartas de local
- 4 coletores de impostos
- 1 carta de técnica “Coletores de Impostos” (35)



Preparação:

- Se houver menos que 4 jogadores na partida, remova do baralho de locais as cartas com marcações de jogadores não correspondentes e devolva para a caixa do jogo.
- Procure e remova do baralho os locais variáveis que ainda não estão disponíveis na rodada.

- Inclua a carta de técnica “Coletores de Impostos” antes de embaralhar as cartas e colocá-las no tabuleiro.
- Embaralhe as cartas de local que serão usadas e adicione à partida um número de coletores de impostos conforme a relação abaixo:
 - 2 jogadores: 4 coletores de impostos
 - 3 jogadores: 3 coletores de impostos
 - 4 jogadores: 2 coletores de impostos
- Os coletores que sobrarem devem ser devolvidos à caixa do jogo.
- Coloque próximo ao tabuleiro a carta de custo de salários.

Como jogar:

No início de cada rodada, abra uma carta de local para cada coletor de impostos em jogo. Coloque um coletor em cada local indicado nas cartas.

Os coletores de impostos aumentam o custo de alocação dos locais onde eles estão, da mesma forma que os trabalhadores comuns.

Ao final da rodada, os coletores de impostos devem ser removidos do tabuleiro.

No início das próximas rodadas, adicione ao baralho de locais a carta correspondente ao novo local variável aberto naquela rodada. Reembaralhe todas as cartas, incluindo a nova carta de local e as cartas utilizadas na rodada anterior, com as cartas ainda não reveladas, antes de revelar novas cartas e posicionar os coletores de impostos nessa rodada.

Além disso, também no final da rodada, os jogadores devem pagar os salários dos seus trabalhadores.

Os jogadores devem usar todas as suas moedas e recursos (através de conversões livres) disponíveis para pagar os salários. Caso ainda assim não seja possível, deverão pagar com pontos (1 ponto a cada moeda não paga), não sendo possível ficar com pontuação negativa.

O valor a ser pago depende do número da rodada, conforme quadro a seguir:

Rodada	Valor a ser pago por trabalhador	Rodada	Valor a ser pago por trabalhador
I	\$1 por trabalhador comum	II	\$1 por trabalhador comum
III	2\$ por trabalhador comum	IV	\$3 por trabalhador comum

ATENÇÃO: Cada trabalhador experiente custa \$1 a mais do que o valor da rodada.

Exemplo: Ao final da rodada III, Jacques tem 2 trabalhadores simples e 2 trabalhadores experientes. Ele deve pagar um total de \$10 (\$2 para cada trabalhador comum e \$3 para cada trabalhador experiente). No entanto, Jacques só tem 4 moedas e 4 bases, o que dá um total de \$8. Ele devolve suas bases para a trilha de coleta e as moedas para o banco. Jacques perde 2 pontos de vitória, pois faltaram \$2 para completar os \$10 devidos.

Variantes oficiais

Variante 1 – “Rei Sol”: Utilize 4 coletores em partidas de 3 ou 4 jogadores.

Variante 2 – “Isenção”: Não utilize os coletores de impostos, somente o pagamento de salários ao final da rodada.

Ladrão

A **Expansão “Ladrão”** adiciona um elemento de risco e tensão ao jogo. Com um ladrão e 18 cartas de local, esta expansão coloca os jogadores em situações em que podem ser forçados a entregar recursos valiosos ou pontos de vitória ao jogador com menos pontos. Além disso, o ladrão aumenta o custo de alocação dos espaços onde se encontra, exigindo uma estratégia cuidadosa dos jogadores.

Esta expansão requer que os participantes equilibrem seus recursos e evitem o ladrão, enquanto aproveitam ao máximo as oportunidades que surgem. Prepare-se para enfrentar novos desafios e ajustar suas táticas neste cenário de uma Grasse não tão segura.

Componentes:

1 ladrão

18 cartas de local (mesmo baralho da expansão “Coletores de Impostos”)

1 carta de técnica “Ladrão” (36)



Preparação:

- Se houver menos que 4 jogadores na partida, remova do baralho de locais as cartas com marcações de jogadores não correspondentes e devolva para a caixa do jogo.
- Procure e remova do baralho os locais variáveis que ainda não estão disponíveis na rodada.
- Inclua a carta de técnica “Ladrão” antes de embaralhar as cartas e colocá-las no tabuleiro.

Como jogar:

No início de cada rodada, abra uma carta de local e coloque o ladrão naquele local.

Quando um jogador alocar um trabalhador em um local onde esteja o ladrão, ele deve escolher entre entregar para o jogador com menos pontos naquele momento da partida:

- \$3; ou
- 2 bases; ou
- 1 essência; ou
- 1 carta de técnica; ou
- 1 frasco de perfume; ou
- 1 ponto (voltará 1 ponto seu e avançará 1 ponto para outro jogador).

Em caso de empate no último lugar, o jogador que realizou a alocação decide quem será beneficiado.

Caso o jogador com menos pontos aloque um trabalhador onde está o ladrão, ele não entrega nada e pode movê-lo para qualquer outro local, sem desencadear nenhuma ação.

Além do efeito mencionado, o ladrão deve ser considerado para calcular o custo de alocação naquele local, mesmo se for o jogador com menos pontos.

Obs.: O jogador afetado pelo ladrão não poderá realizar conversões livres para satisfazê-lo. Caso não tenha 3 moedas, deverá escolher entre: 2 bases, 1 essência, 1 carta de técnica, 1 frasco de perfume ou 1 ponto de vitória e entregar ao jogador com menos pontos.



Exemplo: Nesta partida em 4 jogadores, o custo de alocação neste local será de \$3.

Ao final da rodada, remova o ladrão do tabuleiro.

No início das próximas rodadas, adicione ao baralho de locais a carta correspondente ao novo local variável aberto naquela rodada. Reembaralhe todos as cartas, incluindo a nova carta de local e as cartas utilizadas na rodada anterior, com as cartas ainda não reveladas, antes de revelar a nova carta e posicionar o ladrão nessa rodada.

ATENÇÃO: Caso esteja jogando com a expansão “Coletores de Impostos”, o local para onde irá o ladrão deve ser revelado após os coletores de impostos estarem posicionados.

Pontuação Variável

A **Expansão “Pontuação Variável”** introduz uma nova forma de contagem de pontos, adicionando 5 marcadores de pontuação e 3 marcadores de critério de pontuação. Os jogadores devem escolher ou sortear os marcadores de pontuação que serão utilizados. Os critérios de pontuação podem ser ajustados, incluindo categorias como contratos cumpridos, dinheiro acumulado e marcadores de boutique no tabuleiro. Esta expansão proporciona uma dinâmica diferente na forma de pontuar, exigindo que os jogadores adaptem suas estratégias conforme os critérios escolhidos, tornando cada partida única e repleta de possibilidades.

Componentes:

5 peças de pontuação

3 peças de critérios de pontuação

Preparação:






- Escolha ou sorteie as peças de pontuação. Pegue 4 e posicione-as sobre a pontuação do tabuleiro, abaixo de cada critério. A peça de pontuação que restar deve retornar à caixa do jogo.
- Se desejar, substitua os critérios de pontuação impressos no tabuleiro por novos critérios, colocando as peças escolhidas nos locais indicados.
- Você pode substituir até 3 critérios.

Final do jogo:

Ao final do jogo, considere os novos valores de pontuação variável e calcule os critérios de pontuação com base nas substituições.

Critério de pontuação

	Exportador - Jogadores com mais contratos cumpridos (guarde as cartas de contrato cumpridas em sua área de jogo durante a partida).
	Poupador - Jogadores com mais dinheiro acumulado ao final da partida (antes da conversão final de recursos em moedas).
	Expansionista - Jogadores com mais marcadores de boutique no tabuleiro de boutiques (necessário utilizar a expansão "Boutiques")

Fórmula Secreta

A **Expansão "Fórmula Secreta"** adiciona um toque de estratégia e criatividade ao seu jogo. Combine fragrâncias, complete fórmulas únicas e crie perfumes exclusivos enquanto disputa pontos valiosos.

Componentes:

- 5 cartas de fórmula secreta
- 15 fichas de fragrância (1 de cada tipo)

Preparação:

- Sorteie e distribua para cada jogador uma carta de fórmula secreta, que deve ficar atrás do biombo dos jogadores. Devolva as cartas que sobrarem para a caixa do jogo.
- Posicione aleatoriamente um número de fichas de fragrância na trilha de coleta nos espaços com fichas neutras, conforme a tabela:

Jogadores	Fichas de Fragrância	Regras de Colocação
2	8	Coloque 1 ficha de fragrância em cada espaço com ficha neutra.
3	10	Coloque 2 fichas de fragrância em cada espaço com ficha neutra.
4	8	Coloque 4 fichas de fragrância em cada espaço com ficha neutra.

As fichas de fragrância restantes devem ser colocadas temporariamente ao lado do tabuleiro.

Como Jogar:

Sempre que um jogador parar em um espaço com uma ou mais fichas de fragrância, ele poderá pegar uma delas em vez de receber o bônus da carta de movimento (caso a carta não possua bônus de movimento, ele poderá pegar mesmo assim). Se houver mais de uma ficha no espaço de coleta, o jogador escolhe qual deseja pegar.

Após pegar a ficha de fragrância, o jogador pode posicioná-la em sua carta de fórmula secreta:

- No espaço correspondente (2 pontos);
- No lugar de outra fragrância (0 ponto);
- No espaço vazio (0 ponto).

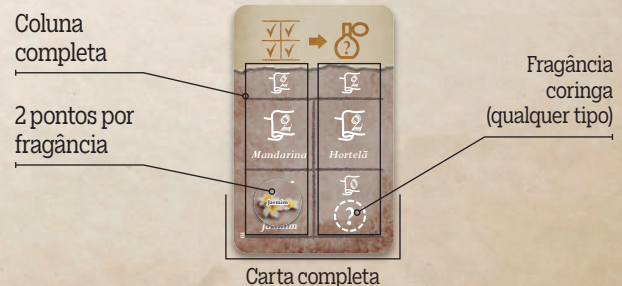
Caso não queira posicionar na carta, o jogador pode apenas guardá-la atrás do biombo.

Na preparação para a rodada III, novas fichas de fragrância são posicionadas nos espaços neutros conforme a tabela:

Jogadores	Fichas de Fragrância	Regras de Colocação
2	7	Coloque 1 ficha de fragrância em cada espaço com ficha neutra, começando pela ficha neutra mais próxima do início da trilha.
3	5	Coloque 1 ficha de fragrância em cada espaço com ficha neutra.
4	7	Coloque 4 fichas de fragrância na primeira ficha neutra e 3 fichas de fragrância na segunda ficha neutra, começando pela ficha neutra mais próxima do início da trilha.

Completar a carta de fórmula secreta é uma ação livre que pode ser realizada a qualquer momento no turno do jogador. O jogador deve revelar a sua carta ao completar e receber todos os bônus dela, sendo:

- 2 pontos por ficha de fragrância colocada no espaço correspondente (exceto fragrância coringa);
- 2 pontos por coluna preenchida;
- 1 perfume, à escolha do jogador, disponível no estoque geral (não suba na trilha de produção).



Exemplo: Jean realiza sua ação de alocação e escolhe uma carta de movimento que permite deslocar o coletor por 2 espaços, além de conceder um bônus: coletar 1 essência adjacente. Ele finaliza seu movimento em uma ficha neutra que contém 1 diluente e 2 unidades de água. Nesse mesmo espaço, há também 2 fichas de fragrância — uma de pêssego e outra de cardamomo.

Ao verificar sua carta de fórmula secreta, Jean percebe que ainda há espaço para mais uma fragrância, e justamente a que falta é pêssego! Ele então decide coletar as 2 unidades de água disponíveis e, em vez de utilizar o bônus da carta de movimento para pegar uma essência adjacente, opta por coletar a fragrância de pêssego.

Com isso, Jean completa sua fórmula secreta e a revela. Como recompensa, ele escolhe um perfume da reserva e decide pelo tipo floral. A pontuação da carta é de 8 pontos: 4 pontos pelas duas fragrâncias específicas que coincidem com a fórmula exigida, e mais 4 pontos por ter preenchido duas colunas.

Após completar uma carta de fórmula secreta, as fichas utilizadas pelo jogador que a completou, voltam para a caixa do jogo. O jogador não poderá pegar uma nova carta.



Quando uma carta de realza for completamente preenchida com fichas de jogadores, acontece a pontuação:



O jogador com mais fichas ganha os pontos impressos na carta.

O segundo jogador com mais fichas recebe a pontuação indicada pela segunda posição (se houver).

Caso a carta tenha apenas um valor, apenas o jogador com mais fichas pontua.

Se houver empates, soma-se os pontos das posições empatadas e divide-se igualmente entre os jogadores, arredondando para baixo.



Exemplo: Jacques, jogador amarelo, entregou 2 perfumes para Isabel de Valois, um amadeirado e outro exótico. Durante a partida ele ganhou \$5 + 1 ponto de bônus. Já Louis, jogador azul, entregou um perfume amadeirado, ganhou uma carta de técnica e completou a carta. Nesse momento,

Jacques ganhará 4 pontos e Louis, 1 ponto.

Após a resolução da pontuação, as fichas dos jogadores são devolvidas e a carta de realza é removida do jogo.

Se as 4 fichas do jogador já estiverem posicionadas em cartas incompletas, ele não poderá entregar novos perfumes para a realza, mas ainda poderá vender normalmente.

Ao final de cada rodada, revele uma nova carta de realza.

Ao término do jogo, caso haja cartas de realza incompletas, elas são pontuadas como se estivessem completas. Não é necessário preencher os espaços vazios. Atribua os pontos conforme o número de fichas de cada jogador.

Pontuação ao final do jogo:

- **Pontuação parcial:** cartas incompletas concedem 2 pontos por coluna completa e/ou fragrância correspondentes.
- **Fichas excedentes:** ganhe 1 ponto para cada ficha não utilizada que esteja atrás do seu biombo.

Importante: fichas de fragrância não contam como recurso para a pontuação final do jogo.

Perfumes da Realeza

Reviva a elegância da corte de Catarina de Médici com a **Expansão “Perfumes da Realeza”**. Satisfaça os desejos dos nobres mais exigentes, conquiste sua simpatia e brilhe como o perfumista preferido da realza!

Componentes:

- 8 cartas de realza
- 16 fichas pequenas (4 por jogador)

Preparação:

- Embaralhe as cartas da expansão “Perfumes da Realeza” e posicione-as ao lado do tabuleiro de jogo, viradas para baixo.
- Revele a primeira carta e coloque-a próxima ao tabuleiro.

Como Jogar:

Sempre que um jogador realizar a ação de vender um perfume, seja em um dos locais ou bônus de alguma carta, ele pode entregar o um perfume do tipo desejado por algum nobre de uma carta de realza aberta. Para isso, ele deve:

- Colocar uma ficha da sua cor no espaço correspondente da carta (desde que não tenha ficha lá).
- Receber, além dos pontos e moedas pela ação de venda, o bônus do respectivo espaço escolhido impresso na carta, que variam entre moedas, cartas de técnica (pegue 1 aberta ou olhe 3 do topo e escolha 1) e pontos.

Ficha +5 de Produção

Se produzir um sexto perfume do mesmo tipo, pegue a ficha +5 da respectiva cor e deixe na frente do seu biombo. Retorne sua ficha pequena para o espaço 1, indicando que este é o seu sexto perfume produzido daquele tipo. Se produzir mais, vá avançando sua ficha de jogador.



Ficha +5 de Venda



Se vender um sexto perfume, pegue uma ficha +5 e deixe na frente do seu biombo. Retorne a ficha pequena para o primeiro espaço da trilha de vendas, indicando que este é o seu sexto perfume vendido. Se vender mais, vá avançando sua ficha de jogador.



Modo Solo

Em Grasse, uma cidade conhecida como o coração da perfumaria, os aromas e essências transformam sonhos em fragrâncias. Você é um perfumista talentoso que já teve uma vitória memorável contra Pierre, um adversário engenhoso e competitivo (se você jogou Grasse 1a edição, vai lembrar desse sujeito invejoso!). Marcado por essa derrota, Pierre retorna com sede de vingança, decidido a provar que é o verdadeiro mestre perfumista. A disputa agora é entre você e ele, no modo solo, onde cada jogada será crucial para definir quem será o maior perfumista de Grasse.

Componentes:

14 cartas de local (Expansão “Coletores de Impostos”)



Preparação:

Realize a preparação do jogo como faria em uma partida para 2 jogadores:

- Escolha sua cor de jogador e a cor do adversário não humano, Pierre.
- Distribua as fichas dos jogadores e as fichas neutras na trilha de coleta, seguindo o modo iniciante em posições aleatórias.

Faça os ajustes específicos para o modo solo:

- Tire do baralho de locais os locais variáveis ainda não revelados. Posicione o baralho próximo ao tabuleiro.
- Utilize 1 ficha pequena de uma cor diferente para bloquear o bônus “pegar o marcador de 1º jogador e uma base de qualquer” na Feira:



Os demais bônus da Feira estarão disponíveis normalmente.

- Coloque o marcador de 1º jogador na área de jogo de Pierre.
- Remova o biombo de Pierre, que não será necessário.
- Retire a carta de técnica nº 24 que concede 3 pontos ao jogador que finalizar com o marcador de 1º jogador.

Caso deseje ajustar a dificuldade de Pierre, consulte a seção “Níveis de Dificuldade” ao final.

Observação: Não utilize nenhuma outra expansão, apenas o baralho da expansão “Coletores de Impostos”. Você não irá utilizar os demais componentes e regras dessa expansão.

Como Jogar:

Você segue as mesmas regras do jogo para 2 jogadores, exceto:

- O espaço bloqueado da Feira permanece inacessível.
- Você nunca será o 1º jogador. Pierre sempre começa a rodada.

- No início de cada rodada, adicione ao baralho de locais a carta correspondente ao novo local variável aberto naquela rodada. Reembalhe todos as cartas, incluindo a nova carta de local e as cartas utilizadas na rodada anterior, com as cartas ainda não reveladas.

O objetivo é derrotar Pierre. Caso consiga vencê-lo, desafie-se a superar a pontuação alcançada na última partida.




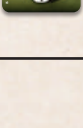


Funcionamento de Pierre

Pierre, seu adversário não humano, possui um estilo de jogo próprio:

- Ele utiliza cartas do baralho de locais para alocar trabalhadores em diferentes posições. Pierre sempre prioriza seus trabalhadores experientes quando disponíveis.
- Ele realiza as ações dos locais de maneira distinta dos jogadores humanos, descritas detalhadamente nas regras específicas de cada local. Se o baralho de locais estiver vazio, ele deve ser embaralhado e, em seguida, uma nova carta deve ser comprada.

Pierre nunca paga custos de alocação e suas escolhas de ações seguem critérios definidos para cada espaço do tabuleiro.

Ações de Pierre nos espaços de alocação

	1 - Ponte: Pierre pega 1 carta de movimento fechada e a executa conforme as regras de coleta e dos bônus de coleta dele (veja na página 22 como ele coleta).
	3 - Atalho: Pierre não faz a troca. Em vez disso, ele ganha 1 ponto.
	5 - Enfleurage: Pierre pega a primeira essência disponível contando a partir do início da trilha de coleta (primeiro espaço logo após a placa de início da trilha). Se houver mais de uma essência no espaço, você escolhe qual ele irá pegar. Excepcionalmente, se não houver essência disponível na trilha de coleta, ele ganha 1 ponto.
	6 - Viela: Pierre pega até 2 bases adjacentes ao seu coletor, com a seguinte prioridade: 1º - Pega da posição da ficha do adversário humano 2º - Pega da posição de uma ficha neutra 3º - Pega de uma ficha da cor de Pierre. Em caso de fichas do mesmo tipo nos espaços adjacentes, você decide. Caso não haja nenhuma base adjacente ao coletor de Pierre, ele ganha 1 ponto.
	9 - Mercado: Pierre não entrega recursos, mas recebe 1 ponto e 5 moedas.
	10 - Beco: Pierre pega uma carta de movimento fechada e realiza o movimento no sentido inverso, depois age conforme as regras de coleta e dos bônus de coleta dele. Pierre não pode ultrapassar a placa de início da trilha, então em situações em que isso iria ocorrer, ele para no primeiro espaço da trilha e realiza a coleta neste espaço.

11/12/13 - Fábrica: Pierre tentará produzir o tipo de perfume da fábrica conforme a rodada. Os marcadores dos tipos de perfume do lado esquerdo da fábrica serão os perfumes produzidos por Pierre nas rodadas ímpares (rodadas I e III), e os perfumes do lado direito da fábrica serão prioridade de Pierre nas rodadas pares (II e IV).

Exemplo: Se na fábrica 1 (carta 11) houver um marcador de frutal à esquerda e de floral à direita, e esta carta aparecer na rodada III, Pierre irá alocar seu trabalhador na primeira fábrica e tentará produzir um perfume frutal.



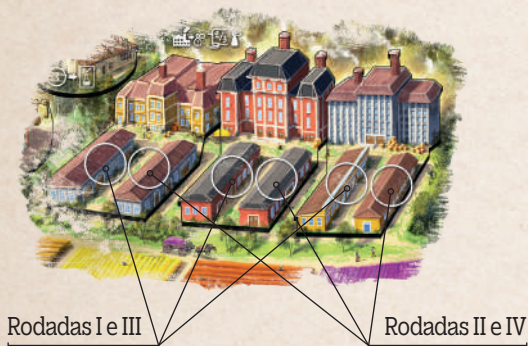
Produção de Pierre: Pierre pode utilizar qualquer essência (ou 2 essências se for o perfume exótico) e quaisquer 4 bases para a sua produção. Os recursos a serem gastos são escolhidos por você. Pierre, assim como você, pode considerar 1 essência como qualquer base, e também pode utilizar 5 moedas para substituir 1 base ou 10 moedas para substituir 1 essência.

Entregue os frascos de perfumes para Pierre, marque a produção e a pontuação dele pela produção. Se o perfume produzido estiver na vanguarda, lembre-se de conceder o ponto extra a Pierre.

Entrega de recursos: A entrega de recursos de Pierre ocorre de forma aleatória. Contando a partir do coletor de Pierre, coloque aleatoriamente 1 recurso em cada espaço da trilha de coleta. Caso esteja cheio (com mais de 4 recursos), pule para o próximo espaço disponível.

Caso Pierre não tenha recursos e/ou moedas suficientes para produzir, ele ganha 1 ponto.

Não mova o coletor de Pierre.



14 - Laboratório: Pierre paga 3\$ e compra a carta de técnica mais à esquerda disponível. Pierre ganha 1 ponto e coloca a carta virada com a face para baixo na sua área de jogo. Cartas de técnica não têm efeitos para Pierre, mas valem para o critério de final de jogo "técnico".

Caso Pierre não tenha dinheiro para comprar a carta, ele ganha apenas 1 ponto.



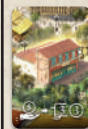
15 - Prefeitura: Pierre entrega 2 frascos de perfume quaisquer que já tenha produzido (se houver mais de 2, você escolhe), independentemente do tipo especificado na carta, e cumpre o contrato mais à esquerda.

Pierre ganha a pontuação e as moedas da carta de contrato e tenta executar a parte inferior da carta, da mesma forma que os demais espaços de ação. Caso ele não possa executar o bônus, ele ganha 1 ponto.

Caso Pierre não tenha 2 frascos de perfume para atender um contrato, ele ganha apenas 1 ponto. Pierre nunca usa o efeito de trocar as fichas da trilha de coleta.



16 - Banco: Pierre ganha 3 moedas.



17 - Perfumaria: Pierre vende 1 frasco de perfume. Se ele tiver algum frasco de perfume que está na moda, esse perfume terá preferência na venda.

Ele ganha a pontuação, as moedas e faz a marcação de venda normalmente. Caso Pierre não tenha nenhum perfume para vender, ele ganha 1 ponto.



18 - Feira: Pierre sempre tenta alocar no espaço da essência (coleta como em *Enfleurage*), caso contrário, no espaço de 2 pontos ou no espaço de pegar uma carta de técnica fechada. Caso os três espaços estejam ocupados, Pierre deve pegar outra carta de local e executar seu efeito.

Após completar a ação de alocação, Pierre movimenta seu coletor usando a carta de movimento do topo do baralho (com exceção de **Fábrica e Palácio**).

A Coleta de Pierre

Quando o coletor de Pierre para em um espaço na trilha de coleta, ele segue as seguintes regras:

1º Prioridade por Essências: Pierre sempre opta por coletar essências, independentemente do tipo. Caso haja mais de uma opção disponível, você escolhe a essência.

2º Quantidade Prioritária: Pierre só coleta bases quando não há essências disponíveis no espaço de coleta. Se houver mais de um recurso da mesma cor, Pierre sempre escolherá o que tiver em maior quantidade.

Exemplo:

Pierre para em um espaço neutro contendo:

- 2 essências frutais;
- 2 unidades de água

Nesse caso, Pierre coletará as 2 essências frutais. Se houvesse 1 essência frutal e 1 essência floral e 2 unidades de água, o jogador humano poderia decidir qual essência seria coletada.

Se Pierre parar em um espaço de coleta com uma ficha do jogador humano e houver recursos disponíveis, ele sempre pagará 1\$ ao adversário humano e seguirá as regras descritas para a coleta. Caso Pierre não possua moedas, o adversário humano receberá 1\$ da reserva do jogo.

Bônus das Cartas de Movimento

Os bônus das cartas de movimento que permitem a coleta de essências ou bases em espaços adjacentes ao coletor seguem esta ordem de prioridade para Pierre:

- 1º Recurso bônus da ficha do adversário humano.
- 2º Recurso bônus de uma ficha neutra.
- 3º Recurso bônus de uma ficha da cor de Pierre.

Se houver fichas do mesmo tipo nos espaços adjacentes, você decide de qual dos dois espaços os bônus serão coletados.

Bônus do Final da Trilha de Coleta

Caso Pierre complete uma volta inteira na trilha de coleta, ele priorizará:

- 1º Ganhar trabalhadores experientes.
- 2º Caso já os possua, Pierre escolherá o bônus de 2 pontos.

Final do Jogo

A pontuação de Pierre no final do jogo segue as regras normais, incluindo 1 ponto extra por possuir o marcador de 1º jogador, com exceção de Pierre ter uma vantagem adicional no critério de recursos e moedas restantes:

Ele ganha 5 pontos para cada 10 recursos/moedas em sua reserva, em vez de 1 ponto por 10 unidades.

Caso você vença Pierre, faça o seguinte:

- Registre sua pontuação.
- Tente superar sua pontuação anterior nas próximas partidas.

Níveis de Dificuldade

Se deseja aumentar o desafio, ajuste a dificuldade conforme descrito a seguir.

Antes de organizar o baralho de moda e vanguarda, pegue cartas conforme o nível de dificuldade e realize os seguintes ajustes:

Se houver repetição de perfumes nas cartas, marque novamente.

Dificuldade	Produção Inicial	Venda Inicial
Padrão	Nenhuma marcação inicial na trilha de produção	Nenhuma marcação de venda inicial
Médio	Pegue 1 carta de vanguarda e marque os perfumes na trilha de produção para Pierre	Posicione Pierre na posição 1 na trilha de vendas
Difícil	Pegue 2 cartas de vanguarda e marque os perfumes na trilha de produção para Pierre	Posicione Pierre na posição 2 na trilha de vendas
Muito difícil	Pegue 3 cartas de vanguarda e marque os perfumes na trilha de produção para Pierre	Posicione Pierre na posição 3 na trilha de vendas

Exemplo: Estas foram as cartas de vanguarda tiradas no modo “Difícil”:



Coloque um marcador de Pierre nos seguintes espaços:



Bônus de Produção

A **Expansão “Bônus de Produção”** adiciona uma camada extra de competição e recompensa ao jogo. Com 6 marcadores de produção de nível 3 e 6 marcadores de nível 5, os jogadores podem ganhar bônus imediatamente ao alcançar certos patamares de produção no tabuleiro. Esses bônus variam desde bases e essências até pontos e moedas, oferecendo incentivos valiosos para avançar no jogo.

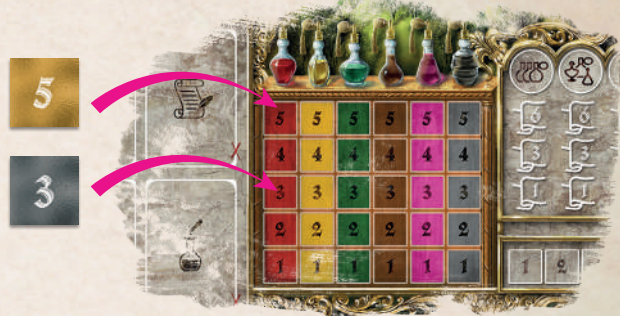
Componentes:

6 marcadores de produção de nível 3

6 marcadores de produção de nível 5

Preparação:

- Embaralhe os marcadores de produção de nível 3 e coloque-os aleatoriamente no espaço de produção de perfumes do tabuleiro sobre os números 3, virados para cima.
- Embaralhe os marcadores de produção de nível 5 e coloque-os aleatoriamente no espaço de produção de perfumes do tabuleiro sobre os números 5, virados para cima.



Como jogar:

Quando o 1º jogador chegar a um dos marcadores, ele ganhará o bônus imediatamente. Então, o marcador deve ser removido do jogo.

Marcadores de produção de nível 3			
	2 bases quaisquer (colete da trilha de recursos)		2 bases quaisquer (colete da trilha de recursos)
	1 essência qualquer (colete da trilha de recursos)		1 essência qualquer (colete da trilha de recursos)
	5\$		2 pontos
Marcadores de produção de nível 5			
	5 pontos		5 pontos
	2 cartas de técnica (abertas ou olhar as 3 cartas do topo do baralho e escolher 2)		2 cartas de técnica (abertas ou olhar as 3 cartas do topo do baralho e escolher 2)
	15\$		15\$

Grasse



@mobystudios



Ludens Spirit
A mente que joga

@ludensspirit