

Moisés Pacheco

Grasse

Roll & Write

Manual de Regras



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 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.

Créditos

Desenvolvimento: **Moisés Pacheco**

Design gráfico: **William Magri e Geovana Martinez**

Ilustrações: **Orly Wanders**

Editora: **Ludens Spirit**

Manual de Regras: **Moisés Pacheco**

Revisão editorial: **Moisés Pacheco e Juliane Pimentel**



© 2025 Moby Studios e Ludens Spirit, todos os direitos reservados.

Nenhuma parte desse produto pode ser reproduzida sem as devidas permissões.

Objetivo do jogo

Em Grasse Roll & Write, você assumirá o papel de um mestre perfumista da pequena cidade francesa de Grasse, conhecida como capital mundial dos perfumes. Para isso, você deverá coletar bases (diluyente, água e álcool) e essências (frutais, herbais, florais e de especiarias),

se especializar, produzir perfumes clássicos ou de vanguarda e vendê-los. Todas as suas habilidades serão recompensadas, seja como melhor produtor, vendedor, especialista ou visitando os campos de Grasse.

Componentes

4 Fichas de jogadores



1 Tabuleiro



5 Dados personalizados



Marcador
1º jogador



Marcador
de rodadas



4 Canetas apagáveis



6 Cartas de Vanguarda



6 Peças de bônus de Vanguarda



8 Cartas de Objetivo



30 Cartas de Técnica



Preparação

1. Coloque o tabuleiro no centro da mesa.
2. Sorteie 4 cartas de Vanguarda e coloque-as nas estações I, II, III e IV no tabuleiro.
3. Sorteie 4 peças de bônus de Vanguarda e coloque cada uma sobre a parte inferior de cada carta de Vanguarda.
4. Coloque o marcador de rodada no primeiro espaço do tabuleiro.
5. Sorteie 3 cartas de Objetivo e deixe próximas ao tabuleiro.
6. Embaralhe as cartas de técnica e, então, deixe o baralho ao lado do tabuleiro, revelando 3 cartas.
7. Separe uma quantidade de dados igual ao número de jogadores mais 1. Desse modo, serão 3 dados em 2 jogadores, 4 dados em 3 jogadores e 5 dados em 4 jogadores.
8. Entregue o marcador de primeiro jogador ao jogador mais cheiroso.
9. Cada jogador escolhe uma essência diferente da essência da Vanguarda atual (carta da estação I do tabuleiro) e marca na sua ficha.
10. Cada jogador começa com 2 moedas e 3 bases já marcadas em suas fichas.



Exemplo de preparação para 2 jogadores.

Conceitos gerais sobre marcações

Círculos: Sempre que ganhar ou produzir um recurso (moedas, bases, essências e perfumes), seja por qualquer efeito, o jogador deve circular o item na sua ficha.

Xis: Sempre que o jogador gastar, vender ou realizar o efeito de alguma ação ou recurso, ele deve fazer um "x" sobre o respectivo espaço na sua ficha.



Exemplo: Se o jogador ganhar 3 moedas, ele deve circular 3 moedas na sua ficha.



Exemplo: Se o jogador gastar 3 moedas, ele deve fazer um "x" sobre 3 moedas anteriormente circuladas na sua ficha.

Moedas dever sem circuladas na sequência da trilha e bases são sempre circuladas da esquerda pra direita. Já essências e perfumes são sempre circulados de baixo para cima.

Áreas da ficha do jogador



Como jogar

Grasse Roll & Write é jogado ao longo de 16 rodadas (ou 15 em 3 jogadores) e cada rodada é dividida em três fases: (1) Fase de seleção de dados, (2) Fase de ação e (3) Final da rodada.

1- Fase de seleção de dados

O jogador com o marcador de primeiro jogador rola os dados.

Começando pelo jogador que rolou os dados e seguindo no sentido horário, cada jogador, obrigatoriamente, escolhe um dado disponível. Sempre sobrá um dado não selecionado. Esse dado será “DESCARTADO” (deixado próximo ao tabuleiro).

2- Fase de ação

Nesta fase, começando pelo primeiro jogador e seguindo no sentido horário, cada jogador terá a oportunidade de realizar as suas ações com base no dado selecionado na Fase 1 e nas ações livres. Se os jogadores desejarem, a fase de ações pode ser executada simultaneamente, no entanto, se alguma ação envolver a escolha de cartas de técnica o jogador com o marcador de primeiro jogador tem prioridade, seguido dos jogadores mais próximos do primeiro jogador em sentido horário.

AÇÃO PRINCIPAL – DADO ESCOLHIDO



Coletar recursos: Ganhe (circule) uma base à sua escolha e uma essência à sua escolha na sua ficha. Verifique se ganhou algum bônus pela marcação dos recursos.



Ganhar moedas: Ganhe (circule) três moedas na sua ficha. Marque na sequência da trilha.



Carta de Técnica: Escolha uma carta de técnica visível ou pegue uma fechada. Caso escolha uma das 3 cartas abertas, reponha imediatamente a carta comprada. Caso a carta escolhida tenha um efeito imediato ⚡, execute o efeito nesse momento + ganhe uma moeda.



Produzir:

1. Ganhe (circule) uma base do tipo a sua escolha.
2. Gaste (marque “x”) 3 bases diferentes já circuladas anteriormente e uma essência também circulada e produza 1 perfume.
3. Ganhe (circule) o perfume do tipo produzido (de baixo para cima) na sua ficha.

4. Caso seja o seu terceiro perfume produzido do mesmo tipo, escolha um bônus da coluna (2 pontos ou 1 carta de técnica).

5. Verifique se seu perfume está na Vanguarda e ganhe o bônus da vanguarda.



Vender: Gaste (marque um “x”) um perfume qualquer já circulado na sua ficha. Venda pelo preço indicado na linha. Ganhe as moedas recebidas na venda + 1 moeda extra do dado.

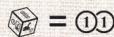


Campos de Grasse: Conte exatamente 2 espaços a partir da sua última marcação, ou conte a partir do espaço inicial se for a sua primeira marcação nos Campos de Grasse. Ganhe os bônus e/ou efeitos correspondentes do espaço onde terminou seu movimento. A marcação deve ser um “x”.

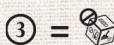
AÇÕES LIVRES:

As ações livres são opcionais e podem ser realizadas antes ou depois da ação principal.

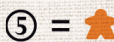
Não existe limite de ações livres, ele é baseado na quantidade de moedas que o jogador da vez possui.



Vender dado escolhido: Caso o efeito do dado escolhido não seja desejado ou não seja possível de realizar, o jogador pode vender o dado e então ganhar 2 moedas. Este dado não será usado nesta rodada.

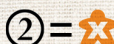


Escolher dado descartado: Gaste (marque um “x”) 3 moedas e faça a ação do dado descartado da rodada. Você ainda realiza os efeitos do dado escolhido da rodada normalmente. **Cada jogador pode realizar esta ação livre uma vez por rodada.**



Alocar trabalhador:

Gaste (marque um “x”) 5 moedas e faça a ação de Alocação de Trabalhador. Marque um “x” no espaço de trabalhador da ação desejada (algumas marcações exigem que o jogador gaste uma moeda adicional, se for o caso, pague normalmente) e realize a ação correspondente. Ganhe os bônus se completar uma nova linha e/ou coluna.



Marque um trabalhador sem realizar ação: Faça uma marcação (marque um “x”) na área de Alocação de Trabalhador sem realizar a ação do espaço (sem pagar moeda adicional, caso possua marcação). Ganhe os bônus se completar uma nova linha e/ou coluna.

As ações livres de Alocação de Trabalhador são similares aos efeitos das ações principais, com as seguintes modificações:



Ação de Produzir: não ganha o recurso base de bônus.



Ação de Vender: não ganha a moeda extra de bônus.



Ação de Campos de Grasse: anda somente 1 espaço.



Ação de Carta de Técnica: não ganha a moeda de bônus.



Ação de Coletar Recursos: ou ganha 2 bases ou 1 essência.

Ao final da marcação da ação extra de Alocação de Trabalhador é preciso verificar se existe alguma linha e/ou coluna preenchida com 3 trabalhadores adjacentes no mesmo local de ação. Em caso positivo, ganhe os bônus indicados.

3- Final da rodada

1. O jogador com o marcador de primeiro jogador o entrega para o jogador da esquerda.
2. O novo jogador com o marcador de primeiro jogador avança o marcador de rodadas e verifica se os jogadores irão entrar em uma nova estação ou se foi desencadeado o fim de jogo.

Exemplo de rodada

Moisés é o primeiro jogador e está jogando com Bianca, Rafael e Cristiane.

Ele rola 5 dados (número de jogadores + 1), que resultam nas seguintes faces: **Vender**, **Coletar Recursos**, **Carta de Técnica**, **Campos de Grasse** e **Produzir**.



Cada jogador, começando por Moisés, escolhe um dado e o posiciona à sua frente **sem alterar a face**:

- Moisés escolhe **Coletar Recursos**
- Bianca escolhe **Produzir**
- Rafael escolhe **Carta de Técnica**
- Cristiane escolhe **Campos de Grasse**
- O dado de **Venda** permanece no centro da mesa, como dado descartado.

Moisés circula uma base de água (da esquerda para direita) e uma essência amarela (de baixo para cima), ainda não marcadas no seu tabuleiro. Como é sua terceira essência, ele ativa imediatamente o bônus de **Marcar um trabalhador sem realizar a ação**, escolhendo marcar no espaço de **Venda**. Com essa marcação, completa uma linha com três espaços e recebe o bônus correspondente: **ganhar uma moeda**, que ele imediatamente marca na trilha de moedas (circulando uma moeda).



Bianca recebe uma **base de bônus** a sua escolha indicada na face do dado (ela circula um álcool mais à esquerda). Em seguida, ela gasta (faz um "X" sobre) **3 bases diferentes** e **1 essência vermelha** – todos esses recursos já estavam circulados. Assim, Bianca circula uma **garrafa de perfume vermelha** (de baixo para cima). Como esse perfume não está na **vanguarda da estação** (indicada por uma carta no tabuleiro central), ela não recebe bônus de vanguarda.



Bianca decide fazer uma **ação livre**, utilizando o dado que não foi escolhido por nenhum jogador. Ela gasta **3 moedas** (fazendo um "X" sobre elas) e realiza a ação de **Venda**. Ganha **1 moeda** impressa na face do dado e vende o perfume vermelho recém-produzido (faz um "X" sobre ele). Como o perfume vermelho está na linha mais inferior, ela recebe **2 moedas pela venda**.



Rafael recebe a **moeda impressa** na face do dado que escolheu e pega uma das **3 cartas de técnica disponíveis**. Uma nova carta é imediatamente reposta.



Por fim, Cristiane avança na trilha de **Campos de Grasse** contando **2 espaços** a partir da última marcação. Como ainda não havia feito marcações, ela faz um "X" na **segunda casa** da trilha e recebe o bônus: **ganhar 2 bases**. Ela circula 1 água + 1 álcool mais à esquerda.



Como nenhum jogador optou por realizar outras ações livres, o turno é encerrado. O marcador de primeiro jogador é passado ao jogador seguinte no sentido horário e a trilha de rodadas avança.

Nova Estação

Nas rodadas 5, 9 e 13, iniciam-se novas estações (II, III e IV, respectivamente). Quando uma rodada se inicia em uma nova estação, as regras de Vanguarda são da estação atual e as cartas e bônus anteriores (de Vanguarda) são ignoradas. Além disso, todos os jogadores ganham o bônus da estação (1 base na estação II, 2 moedas na estação III e 1 essência na estação IV).



Vanguarda

Sempre que produzir um perfume de um tipo correspondente ao da carta de Vanguarda da estação atual, **ganhe o bônus indicado nela**.



Fim de jogo

O jogo termina ao final da rodada 16 (ou rodada 15, em partidas com 3 jogadores). Ao final da partida, os jogadores pontuam os seguintes critérios:



1. Alocação de Trabalhador: Linhas e/ou colunas completas na área de Alocação de Trabalhador. Some a pontuação de todas as linhas e colunas totalmente preenchidas.



2. Venda: Some o valor de todos os perfumes vendidos (marcados com "x") na sua ficha, considerando "X" a quantidade vendida, multiplicado pelos pontos daquela linha.



3. Produção: Some o valor de todos os perfumes marcados na sua ficha, considerando "X" a quantidade produzida, multiplicado pelos pontos daquela linha. Além disso, aplique o bônus de pontuação, caso tenha escolhido esse bônus ao produzir o terceiro perfume do mesmo tipo.



4. Campos de Grasse: Some o valor de todas as marcações de "x" nesta trilha (nas áreas que possui pontuação).



5. Cartas de Técnica: Algumas cartas de técnica concedem pontos extras ao final da partida. Além da pontuação obtida por cartas específicas, cada carta de técnica concede 1 ponto ao final da partida.



6. Cartas de Objetivo: Compare seu desempenho nos critérios dos objetivos da partida com o desempenho dos demais jogadores. Em caso de empate, somem a pontuação das colocações e dividam os pontos, arredondando para baixo.

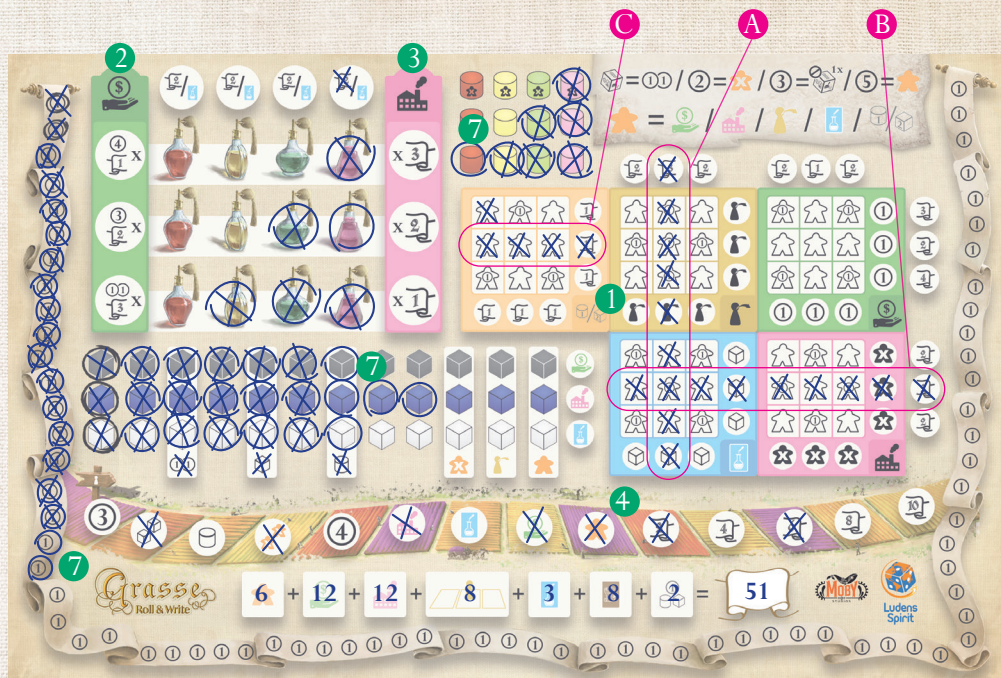


7. Recursos remanescentes: Some todas as moedas, bases e essências não utilizadas, ou seja, somente circuladas. A cada 3 desses elementos, ganhe 1 ponto.

O jogador com mais pontos é o vencedor. Em caso de empate, compare cada critério de pontuação. O jogador com mais pontos no critério em questão, será o vencedor.

(A ordem de desempate é a mesma apresentada aqui e na ficha dos jogadores: Alocação de Trabalhador > Venda > Produção > Campos de Grasse > Cartas de Técnica > Cartas de Objetivos > Recursos remanescentes). Se permanecer o empate, os jogadores empatados compartilham a vitória.

Exemplo de pontuação final



Em uma partida com 4 jogadores, este jogador fez:

- 1 **6 pontos de alocação:** 3 pontos pela coluna completa **A** e 2 pontos pela linha completa **B**, mais 1 ponto pela linha dentro do espaço de coleta de recursos **C**.
- 2 **12 pontos de venda:** 3 perfumes vendidos valendo 3 pontos, 1 valendo 2 pontos e 1 valendo 1 ponto.
- 3 **12 pontos por produção:** 3 perfumes circulados valendo 1 ponto, 2 valendo 2 pontos e 1 valendo 3 pontos. Além disso, ao completar a coluna do perfume rosa, escolheu pontuar 2 pontos extras ao invés de pegar uma carta de técnica.
- 4 **8 pontos pelos Campos de Grasse:** marcações nas áreas de pontuação 2 e 6 pontos.

5 3 pontos pelas cartas de técnica:

possui 3 cartas, cada uma valendo 1 ponto. Nenhuma com pontuação adicional de fim de jogo.



- 6 **8 pontos por objetivos:** 5 pontos pelo 1º lugar em um objetivo (Mais longe nos campos de Grasse), 3 pontos pelo 2º em outro (Mais marcações de bases), e nenhum ponto no terceiro (Mais moedas não gastas).



- 7 **2 pontos por recursos não gastos:** total de 8 recursos não utilizados (moedas, bases e essências), convertidos em 2 pontos (1 ponto a cada 3).

Pontuação final: 51 pontos

Bônus da ficha dos jogadores

ESPAÇOS DE ALOCAÇÃO DE TRABALHADOR:



Ganhe (circule) uma base à sua escolha.



Faça uma marcação na área de Alocação de Trabalhador sem realizar a ação do espaço (ganhe os bônus se completar uma nova linha e/ou coluna).



Adicione 1 ponto ao critério Alocação de Trabalhador ao final do jogo.



Ande 1 espaço nos Campos de Grasse.



Ganhe (circule) 1 moeda.



Se marcar este trabalhador, pague uma moeda adicional. Não pague uma moeda se marcar um em um .

ÁREA DE PERFUMES

Ao produzir o terceiro perfume de um mesmo tipo, escolha um bônus de produção: adicionar 2 pontos ao final do jogo no critério de pontuação "Produção" ou pegar uma carta de técnica. Marque com um "x" a opção escolhida.

ÁREA DE ESSÊNCIAS

Ao circular a terceira essência de um mesmo tipo, faça uma marcação na área de Alocação de Trabalhador sem realizar a ação do espaço (ganhe os bônus se completar uma nova linha e/ou coluna).

ÁREA DE BASES

Ao circular 3 bases diferentes nos espaços indicados, ganhe o bônus correspondente. *Exemplo: Se o jogador conseguir circular os três tipos de base na terceira coluna, ele ganhará imediatamente 2 moedas.*

Ao completar linhas, o jogador ganhará uma das seguintes ações livres, de acordo com a linha completada:

- Base preta/diluyente > Ganha uma ação de Venda
- Base azul/água > Ganha uma ação de Produção
- Base branca/álcool > Ganha uma carta de Técnica.

CAMPOS DE GRASSE

Ao marcar o respectivo espaço, ganhe o bônus correspondente. Os últimos 5 espaços devem ter suas marcações somadas para o critério Campos de Grasse ao final do jogo.

Caso o jogador chegue ao fim dos Campos de Grasse ou precise realizar uma quantidade de movimentos que não seja equivalente à quantidade de espaços disponíveis, ele não poderá fazer essa ação, mas ainda poderá vender o dado por 2 moedas.

Os bônus da trilha são, respectivamente:

1. 3 moedas (circule 3 moedas);
2. 2 bases (circule 2 bases);
3. 1 essência (circule 1 essência);
4. 2 marcações sem ação de Alocação de Trabalhador;
5. 4 moedas (circule 4 moedas);
6. 1 ação livre de Produção;
7. Ganhe 1 carta de Técnica;
8. 1 ação livre de Venda;
9. 1 ação livre de Alocação de Trabalhador;
10. 2 ponto ao final do jogo;
11. 4 pontos ao final do jogo;
12. 6 pontos ao final do jogo;
13. 8 pontos ao final do jogo;
14. 10 pontos ao final do jogo.

Bônus de vanguarda



Ganhe 3 moedas



Ganhe 3 bases



Ande exatamente 3 espaços nos Campos de Grasse



Ganhe 2 essências



Faça 1 ação livre de Alocação de Trabalhador



Faça 2 marcações sem ação na área de Alocação de Trabalhador. Ganhe os bônus se completar linhas e/ou colunas do mesmo local de ação.

Cartas de objetivo



Mais marcações de bônus de produção

Modo solo: O adversário virtual tem 2 marcações bônus.



Maior quantidade de perfumes vendidos (marcados com "x")

Modo solo: O adversário virtual vendeu 6 perfumes.



Mais moedas não gastas (somente circuladas, sem "x")

Modo solo: O adversário virtual tem 15 moedas.



Mais marcações nos espaços de alocação

Modo solo: O adversário virtual marcou 15 espaços.



Mais longe nos campos de Grasse

Modo solo: O adversário virtual "terminou" no espaço 11 (espaço de 2 pontos).



Mais marcações de bases

Modo solo: O adversário virtual marcou 17 bases.



Maior quantidade de perfumes produzidos

Modo solo: O adversário virtual produziu 6 perfumes.



Mais marcações de essências

Modo solo: O adversário virtual marcou 9 essências.

Cartas de técnica



O jogador com esta carta não precisa mais deste tipo de base para produzir este tipo de perfume até o final da partida.



O jogador com esta carta ao final do jogo ganha 1 ponto para cada par deste recurso, gasto ou não (acumulativo com a pontuação de recursos remanescentes).



Sempre que vender este tipo de perfume, o jogador com esta carta ganha 2 moedas adicionais.



O jogador com esta carta ao final do jogo ganha 1 ponto para cada par de essências, gasto ou não (acumulativo com a pontuação de recursos remanescentes).



Sempre que andar nos Campos de Grasse, o jogador com esta carta pode escolher andar um espaço adicional (e realizar uma segunda marcação).



Imediatamente, o jogador que comprou esta carta anda 2 espaços 2 vezes nos Campos de Grasse e faz 2 marcações - uma em cada campo que passou (recebendo os respectivos bônus).



Imediatamente, o jogador que comprou esta carta ganha/circula 4 moedas.



O jogador com esta carta ganha 3 pontos ao final do jogo.



Imediatamente, o jogador com esta carta faz 3 marcações sem ação na área de Alocação de Trabalhador. Ganhe os bônus se completar linhas e/ou colunas do mesmo local de ação.



O jogador com esta carta pagará 3 moedas em vez de 5 para realizar ações livres de Alocação de Trabalhador até o final do jogo. Esta carta só pode ser utilizada uma vez por rodada.



O jogador com esta carta pagará 2 moedas em vez de 3 para realizar ações livres de dados descartados até o final do jogo.



O jogador com esta carta poderá, uma vez por rodada, rerrolar o dado escolhido.



Imediatamente, o jogador com esta carta ganha/circula 3 bases diferentes.



Imediatamente, o jogador com esta carta ganha/circula 2 essências a sua escolha.

Modo solo

O modo solo é preparado da mesma forma que o jogo normal. A única diferença na preparação é o número de dados; são utilizados somente 2 dados.

Na rodada, role os 2 dados e escolha 1. O outro dado será o dado não escolhido. Todas as ações e efeitos permanecem da mesma forma.

A pontuação final ocorre da mesma forma que no modo com mais jogadores, a única diferença refere-se à carta de objetivo.

Para pontuar as cartas de Objetivo, as marcações realizadas pelo “adversário virtual” devem ser verificadas primeiros, e só depois você deve verificar a sua colocação. Esta informação encontra-se nas cartas de Objetivo com o ícone  e em maiores detalhes na referência de cada carta de Objetivo neste manual.

Anote a sua pontuação solo e poste a foto da sua ficha com a sua pontuação final nas redes sociais da @mobystudios e da @ludensspirit. Sua próxima partida deverá sempre tentar superar sua maior pontuação anterior.

Variante – Modo Interação

Nesta variante oficial, a fase de ações não será simultânea; cada jogador realizará suas ações na sua vez. Nesta variante a ação livre de “Marque um trabalhador sem realizar ação” não é utilizada. Para lembrar disso, os jogadores devem riscar esta opção de ação livre no canto superior direito no seu tabuleiro de jogador.

Ao utilizar marcações em espaços de alocação ou em bônus, todos os demais jogadores deverão fazer a mesma quantidade de marcações na mesma área de ação escolhida pelo jogador ativo. Isso pode desencadear bônus por linhas ou colunas

completas nos espaços de alocação fora da sua rodada. Quando isso ocorrer, os efeitos serão ativados de forma simultânea.

Essa variante não pode ser utilizada no modo solo. Além disso, ao optar por esta variante, a carta de objetivo que premia o maior número de marcações em espaços de alocação deve ser substituída por outra durante a preparação do jogo.

Recomenda-se que esta variante seja utilizada apenas por jogadores experientes em Grasse Roll & Write.