2e Édition

SCOVILLE

REGRAS

1 à 6 jogadores • 60-90 minutos

A (VERDADEIRA) HISTÓRIA DE SCOVILLE

22 de janeiro de 1865. Foi neste dia, para sempre gravado nos anais da história, que Wilbur Scoville nasceu. E seu nascimento mudou o mundo para sempre...
Em 1912, Scoville inventou a escala Scoville, usada para medir a ardência das pimentas. Hoje, o teste de Scoville ainda é usado para medir a capsaicina em uma pimenta, expressa em unidades Scoville. Desde então, agricultores e pesquisadores têm tentado cruzar pimentas para criar variedades cada vez mais ardidas.

A (FALSA) HISTÓRIA DE SCOVILLE

A cidade de Scoville foi fundada em homenagem a Wilbur, para acolher os amantes de pimenta que acreditam que as melhores pimentas são aquelas que ardem mais. Todos os anos, a cidade sedia o Festival da Pimenta de Scoville. Neste festival, você encontrará leilões arrecadando fundos para a escola secundária local, "Allez les Flammes!" ", uma enorme feira de produtores, prêmios incríveis para os produtores que criarem as pimentas mais picantes e o Concurso Scoville Chili, uma competição mundialmente famosa onde os competidores experimentam as combinações mais malucas para vencer! O festival dura apenas um dia e, claro, o produtor mais picante levará para casa o troféu deste ano.

Topa o desafio?



COMPONENTES

1 TABULEIRO DE JOGO
Monte as 5 peças do tabuleiro como um quebra-cabeça.



MODO SOLO E LABORATÓRIOS DE EXTENSÃO
Modo Solo: 30 cartas de Objetivo e 40 fichas de Chama são usadas para partidas solo.
Expansão Laboratórios: 12 cartas de Mercado, 12 cartas de Receita, 6 tabuleiros de Laboratório e 6 peças Bônus fazem parte da expansão Laboratórios.

Devolva esses itens à caixa do jogo se estiver jogando sem a expansão Laboratórios ou não estiver jogando no modo Solo.

MUITAS FICHAS DE PIMENTA
Pimentas são tudo. Plante-as, colha-as, cruze-as ou venda-as para ganhar pontos!

*O número de pimentas neste jogo é teoricamente ilimitado. Se você ficar sem fichas de uma determinada cor, poderá usar cupons de pimenta.



VERMELHO AMARELO AZUL VERDE LARANJA ROXO BRONZE CINZA BRANCO FANTASMA

6 ESCUDOS
Para que outros jogadores não vejam o que você está fazendo.



6 AGRICULTORES
Esses carinhas estão se movimentando para colher as pimentas.



6 DISCOS
Eles indicam a ordem dos turnos.



CUPONS DE PIMENTA
Os jogadores podem trocar livremente Fichas de Pimenta por um cupom do mesmo valor.



64 CARTAS DE LEILÃO
Os jogadores dão lances nestas cartas para obter Pimentas.
São 30 para o lote da manhã e 34 para o lote da tarde.



48 CARTAS DE MERCADO
Os jogadores podem vender pimentas por dinheiro, pimentas ou pontos. 24 de cada para os lotes da manhã e da tarde.



52 CARTAS DE RECEITA
Você pode ganhar muitos pontos no Concurso de Pimentas trocando a combinação indicada de pimentas.



12 FICHAS DE RECOMPENSA
Os jogadores podem ganhá-los para ganhar pontos de bônus plantando as cores indicadas.



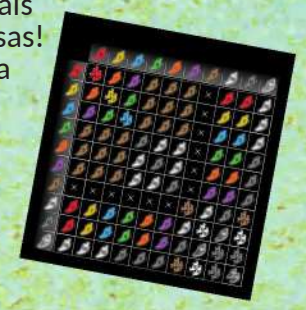
MUITAS MOEDAS
Dinheiro, em moedas de diferentes denominações. Use as moedas para apostar pela sua posição na ordem de turno ou guarde-as para ganhar pontos no final do jogo.



18 PEÇAS DE AÇÃO BÔNUS
Essas ações especiais são usadas durante o seu turno para obter vantagem sobre seus oponentes. Você também pode guardá-las para ganhar mais pontos no final do jogo.



6 TABULEIROS DE COMBINAÇÕES
Mantenha-os por perto para lembrar as combinações de pimentas e criar combinações mais picantes e valiosas! Há também uma referência às regras no verso.



CONFIGURAÇÃO

A. Geral: Monte o tabuleiro na sua área de jogo. Coloque pilhas de pimentas de cada cor ao lado. Separe e organize as moedas por valor para formar um banco.

B. Jogadores: Dê a cada jogador um Escudo, um Fazendeiro e o disco da cor de sua escolha, uma ficha de Ação Bônus de cada, 10 dólares em moedas e três pimentas: Vermelha, Amarela e Azul. Os jogadores devem posicionar seus escudos de forma a esconder o que estiver à sua frente durante o jogo.

C. Mercado de Agricultores: Embaralhe o baralho da manhã com as cartas do Mercado e, em seguida, compre o número de cartas indicado no tabuleiro com base no número de jogadores. Coloque-as viradas para cima em cada barraca do Mercado no tabuleiro. Retorne o restante do baralho da manhã para a caixa do jogo. Embaralhe o baralho da tarde e coloque-o no tabuleiro no local indicado (na traseira do caminhão).

D. Concurso de Pimenta: Embaralhe o baralho de Receitas e, em seguida, compre o número de cartas indicado no tabuleiro de acordo com o número de jogadores. Coloque-as viradas para cima ao lado do tabuleiro, sobrepondo-as para economizar espaço. Recomenda-se ordená-las da menor para a maior pontuação, conforme mostrado no exemplo. Retorne o restante do baralho de Receitas para a caixa do jogo.

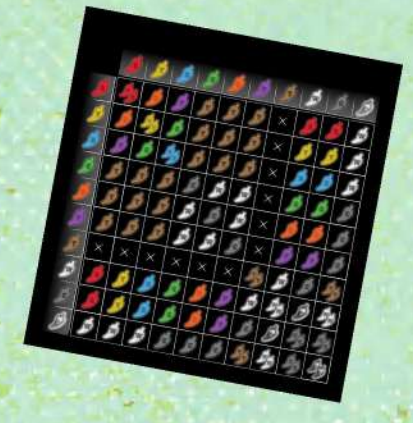
E. Casa de Leilões: Embaralhe individualmente os baralhos do Leilão da Manhã e da Tarde e coloque-os virados para baixo na Casa de Leilões. Compre do baralho da Manhã tantas cartas quantos jogadores houver e coloque-as viradas para cima nos espaços do tabuleiro.

F. Prefeitura: Separe os Pratos de Recompensa por cor de pimenta e empilhe-os nos espaços correspondentes no teto da Prefeitura, certificando-se de que os Pratos de maior valor fiquem em cima dos de menor valor. Se estiver jogando com 2 ou 3 jogadores, remova 1 Prato (o de maior valor) de cada pilha e devolva-o à caixa do jogo.

G. Campo de Pimentas: Pegue uma pimenta vermelha, uma amarela e uma azul. Escolha duas aleatoriamente e coloque-as nos Terrenos Iniciais do campo de pimentas (marcados com contornos verdes). Devolva a terceira pimenta ao estoque.

H. Ordem de Turno: Pegue os discos de cada jogador e coloque-os aleatoriamente nos espaços da trilha de Ordem de Turno. Não use os espaços da trilha numerados acima do número de jogadores (por exemplo, para um jogo com 3 jogadores, não use os espaços 4, 5 e 6. Você pode colocar uma moeda nos espaços não utilizados como lembrete).

I. Tabuleiro de Combinações: Mantenha-as à mão para que os jogadores possam consultá-las.







Este exemplo representa uma configuração para um jogo com 3 jogadores.

Nos exemplos de regras, nos referiremos ao jogador Verde como "Victor", ao jogador Roxo como "Pauline" e ao jogador Amarelo como "Jeanne".



FASES DO JOGO

Cada partida de Scoville ocorre em um número variável de rodadas. Cada rodada consiste em 5 fases:

1. LEILÕES (Os jogadores fazem lances para decidir a ordem dos turnos e adquirir cartas de leilão.)

2. PLANTAR (Os jogadores plantam pimentas e podem ganhar fichas de recompensa.)

3. COLHEITA (Os jogadores movem seus fazendeiros no máximo 3 passos, cruzando pimentas ao longo do caminho.)

4. AÇÕES (Os jogadores podem fazer a troca indicada em uma carta de Mercado, fazer uma Receita e vender pimentas de uma cor.)

5. VERIFICAÇÃO DO TEMPO (Verifique se o horário mudou de manhã para tarde... ou de tarde para o final do jogo.)

1. LEILÕES

Durante a fase de Leilão, todos os jogadores dão lances em moedas para determinar a ordem do turno. Em seguida, eles adquirem cartas de Leilão na nova ordem do turno.

LANCE PARA ORDEM DE TURNO

Nota: Não há lances na ordem dos turnos na primeira rodada do jogo; a ordem dos turnos é decidida aleatoriamente durante a preparação. Para cada rodada subsequente, os jogadores **devem** dar lances para determinar a ordem dos turnos.

Comece movendo os discos da trilha de Ordem dos Turnos para as cestas acima, mantendo a ordem dos turnos da rodada anterior.

Para dar o lance, cada jogador seleciona discretamente qualquer número de moedas (Não colocar moedas também é permitido) e as segura na mão. Uma vez prontos, os jogadores revelam seus lances simultaneamente.

O jogador com o lance mais **alto** escolhe seu lugar na trilha de Ordem dos Turnos e move seu disco para lá, seguido pelo jogador com o segundo lance mais alto, e assim por diante, até que cada jogador tenha escolhido seu lugar. Os jogadores colocam seus lances no banco.

- Em caso de empate em um lance (maior que zero), o jogador empatado que jogou primeiro na ordem da rodada anterior escolhe primeiro.

- Jogadores com **lance zero não podem escolher** seu lugar na trilha. Depois que cada jogador que deu lances maiores que zero tiver escolhido, os jogadores com lances zero movem seus discos para baixo, na ordem da rodada anterior, para os espaços disponíveis na trilha, do menor para o maior.

ADQUIRA CARTAS DE LEILÃO

Na nova ordem de turno, cada jogador escolhe uma das cartas atualmente na Casa de Leilões. O jogador pega a(s) pimenta(s) representada(s) na carta do estoque e, em seguida, descarta a carta.

Após todos os jogadores terem feito suas escolhas, compre novas cartas do estoque para preencher a Casa de Leilões (use o estoque da Manhã se ainda for Manhã ou o estoque da Tarde se for Tarde). No caso raro de o estoque estar vazio, embaralhe a pilha de descarte (do estoque correspondente) para formar um novo estoque.

EXEMPLO :



Exemplo: *Os lances são revelados. Victor aposta 7, enquanto Pauline e Jeanne apostam 5. Victor, portanto, escolhe primeiro. Ele quer jogar primeiro na fase da Colheita (que é jogada em ordem inversa) e, portanto, escolhe a casa 3.*

Pauline e Jeanne estão empatadas em seus lances e, portanto, escolhem na ordem da rodada anterior. Pauline escolhe a casa 1. Jeanne, portanto, não tem escolha a não ser se posicionar na casa 2.



*A **nova** ordem de turno é, portanto, Pauline, Jeanne e Victor. Pauline escolhe a carta com a pimenta roxa, depois Jeanne escolhe a carta com as pimentas amarela e azul. Por fim, Victor pega a carta restante com a pimenta vermelha. Cada jogador descarta sua carta e, em seguida, pega a(s) pimenta(s) correspondente(s) da reserva. A Casa de Leilões é então preenchida com três novas cartas do baralho da manhã.*



2. PLANTAR

Durante a fase de **Plantio**, todos os jogadores **devem**, em ordem de turno, plantar uma pimenta. Para plantar uma pimenta, cada jogador escolhe qualquer pimenta da sua reserva e a coloca em um terreno vazio no campo de pimentas.

• Uma pimenta **só** pode ser **plantada** em um terreno horizontal ou verticalmente adjacente a um terreno que já contenha uma pimenta.

• Um jogador pode plantar uma pimenta adicional usando uma ficha de Ação Bônus específica (consulte as **fichas de Ação Bônus** para mais informações).

EXEMPLO :



Pauline começa. Ela pode plantar uma de suas pimentas em qualquer terreno marcado com um ✔. Terrenos marcados com ✘ não são permitidos, pois não são adjacentes horizontal ou verticalmente ao terreno onde a pimenta foi plantada.

Pauline finalmente decide plantar sua pimenta roxa no terreno indicado.

FICHAS DE RECOMPENSA

Se um jogador plantar uma pimenta de uma cor para a qual ainda há Fichas de Recompensa na Prefeitura, ele pode pegar a ficha correspondente de maior valor (as Fichas devem ser empilhadas com o maior valor em cima).

• Fichas com três pimentas são coletadas plantando uma pimenta roxa, laranja ou verde.

• Um jogador não pode adquirir mais de uma Ficha por rodada, mesmo que use uma ficha de Ação Bônus para plantar uma segunda pimenta, o que também lhe permitiria adquirir uma Ficha.

• Um jogador pode ter mais de uma Ficha da mesma cor, desde que as tenha adquirido em rodadas diferentes.

EXEMPLO :

Pauline plantou uma Pimenta Roxa, e ainda há Fichas Roxas/Laranjas/Verdes na Prefeitura.

Pauline adquire a Ficha correspondente com o maior valor, o que lhe rende dois pontos!



3. COLHEITA

Durante a fase de Colheita, cada jogador, na ordem inversa do turno, move seu Fazendeiro no máximo três passos pelos caminhos entre os lotes, ganhando uma pimenta para cada passo que termina entre dois lotes plantados.

• **Na primeira rodada**, cada jogador posiciona seu Fazendeiro na estrela (voltado para qualquer direção) e inicia seu movimento. Nas rodadas subsequentes, os Fazendeiros iniciam seu movimento de onde estavam.

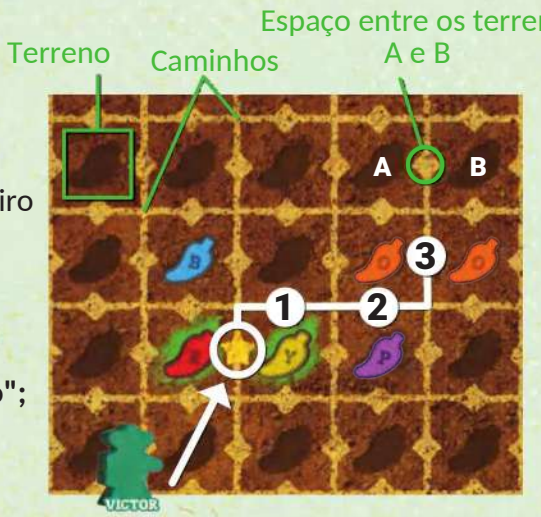
• Os agricultores podem avançar no máximo três passos, mas **devem** avançar pelo menos um terreno. Um **passo** consiste em mover o agricultor ao longo dos caminhos entre os terrenos até chegar a um passo diretamente entre dois terrenos (ou um passo atrás de um terreno, se estiver se movendo ao longo das bordas do campo). O fato de os terrenos estarem plantados ou não não afeta o movimento.

• Os fazendeiros **não podem passar** ou parar no fazendeiro de outro jogador (nas raras ocasiões em que um fazendeiro está totalmente bloqueado e não consegue nem dar um passo, o jogador deve passar sua vez naquela fase de colheita).

• Um Fazendeiro **pode** ser rotacionado no início de um turno para se mover em qualquer direção e pode virar para a esquerda ou para a direita durante seu movimento. No entanto, ele **não pode refazer seus passos** após começar a se mover. Portanto, é impossível para um Fazendeiro se mover por uma parte do caminho que já foi percorrida durante o mesmo turno.

• Quando a etapa de um Fazendeiro termina entre dois lotes plantados, ele colhe uma pimenta. O jogador então colhe uma ou duas pimentas, dependendo da Tabela de Combinações.

EXEMPLO :



É a vez de Victor na primeira rodada.

Ele coloca seu Fazendeiro na estrela e inicia seu movimento.

(O posicionamento inicial na estrela não conta como um "passo"; o jogador não colhe nada.)

O primeiro passo o leva entre um terreno vazio e uma pimenta amarela: portanto, ele não colhe nada.

O segundo passo o leva entre uma pimenta laranja e uma pimenta roxa: ele verifica a Tabela de Combinações e colhe uma pimenta branca!

O terceiro passo o leva entre duas pimentas laranja. Ele verifica a Tabela de Combinações novamente e vê que colhe uma pimenta cinza!

Na próxima rodada, seu Fazendeiro começará a se movimentar entre essas duas pimentas laranja.

• Veja “Cruzamento” na próxima página para aprender como ler a Tabela de Combinações e colher pimentas cada vez mais ardidas!

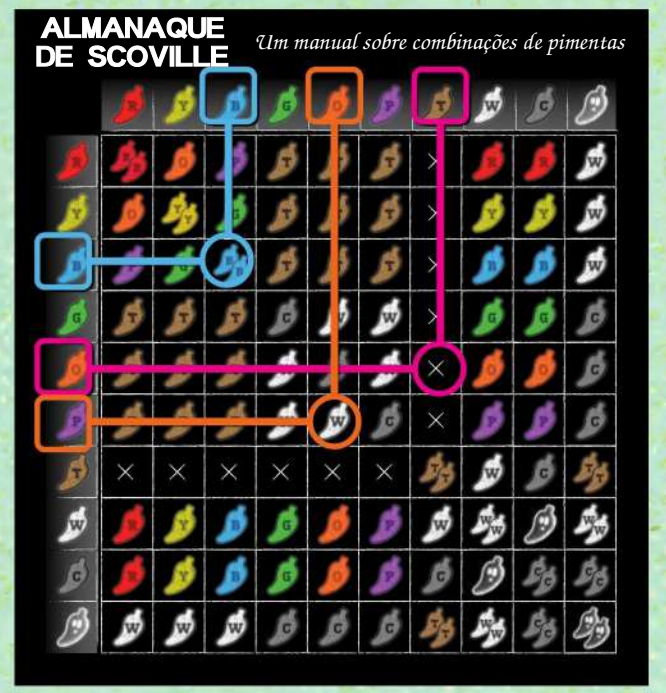
COMBINAÇÕES

Quando um fazendeiro fica entre duas pimentas após uma etapa, o jogador pode combinar as pimentas e coletar a(s) pimenta(s) correspondente(s) do estoque.

As combinações serão aprendidas rapidamente à medida que o jogo avança, mas é sempre útil consultar a Tabela de Combinações para verificar os resultados.

Para usar a Tabela de Combinações, escolha uma das pimentas da coluna da esquerda da Tabela e continue pela linha até chegar à coluna da outra pimenta. O ponto onde a linha e a coluna se encontram indica o resultado da combinação.

- A maioria das combinações resulta em uma única pimenta.
- Algumas combinações resultam em duas pimentas.
- Certas combinações (todas envolvendo **uma** pimenta **bronze**) resultam em um **X** no tabuleiro, o que significa que o jogador não colhe nenhuma pimenta.



Exemplo 1 : *Seu Fazendeiro está entre duas pimentas azuis. A coluna azul e a linha azul se cruzam no local indicado: você colhe duas pimentas azuis.*

Exemplo 2 : *Seu Fazendeiro está entre uma pimenta laranja e uma pimenta roxa. A coluna laranja e a linha roxa se cruzam no local indicado: você colhe uma pimenta branca!*

Exemplo 3 : *Seu Fazendeiro está entre uma pimenta bronze e uma pimenta laranja. A coluna bronze e a linha laranja se cruzam no local indicado: você não colhe nada!*

4. AÇÕES

Na fase de Ações, todos os jogadores podem, na ordem do turno, realizar uma ou mais das ações descritas abaixo. Um jogador pode realizar suas ações em qualquer ordem, mas cada ação só pode ser realizada uma vez por rodada.

VISITE O MERCADO DE AGRICULTORES

O jogador pode escolher uma carta de Mercado disponível no Mercado dos Agricultores. Ele paga as pimentas listadas na seção "demanda" da carta para o suprimento e ganha a(s) recompensa(s) listada(s) na outra seção. A carta de Mercado fica atrás do escudo do jogador.

EXEMPLO :



Jeanne escolhe esta carta de Mercado. Ela paga as pimentas solicitadas (uma Amarela e uma Laranja), pega 3 pimentas Bronze e US$ 3 do estoque e guarda a carta de Mercado atrás do escudo. Como indicado, ela valerá 1 ponto ao final do jogo.

PARTICIPE DO CONCURSO DE PIMENTAS

O jogador pode escolher uma carta de Receita disponível no Concurso de Pimentas. Ele paga à reserva a combinação de pimentas indicada na carta e mantém a carta de Receita atrás do Escudo.

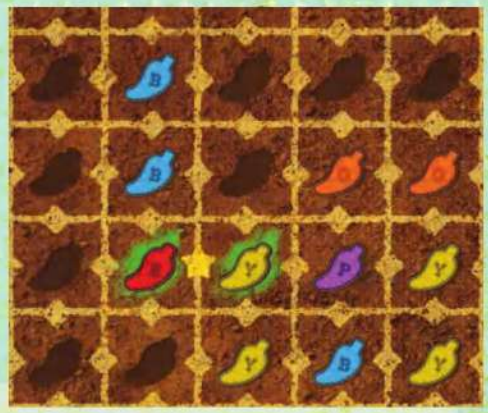
EXEMPLO :



Jeanne escolhe esta carta de Receita do Concurso de Pimenta. Ela paga as 2 pimentas Cinza, 2 pimentas Bronze e 2 pimentas Vermelhas indicadas na carta para a reserva e, em seguida, guarda a carta de Receita atrás do seu escudo. Ela valerá um total de 16 pontos ao final do jogo!

VENDA MUITAS PIMENTAS

O jogador **pode vender** até cinco **(5)** pimentas de **uma cor** dentre as que possui para a reserva. Cada pimenta vendida rende US$ 1 para cada grupo de **duas** pimentas daquela cor plantadas no campo de pimentas.



EXEMPLO :

Jeanne pode vender até 5 pimentas de uma cor dentre as que possui. Veja as pimentas plantadas no campo:

- *Pimentas vermelhas rendem 0.*
- *Pimentas roxas rendem 0.*
- *Pimentas laranja custam US$ 1 cada.*
- *Cada pimenta azul custa US$ 1.*
- *Pimentas amarelas custam US$ 2 cada.*

Jeanne então decide vender três pimentas amarelas. Ela as coloca de volta na reserva e recebe US$ 6 do banco.

5. VERIFICAÇÃO DO TEMPO

O jogo é dividido em duas seções: Manhã e Tarde. O jogo começa pela Manhã, e é por isso que as pilhas de compra de cartas de Mercado e Leilão da Manhã são usadas durante a preparação. A fase de Verificação do Tempo funciona da seguinte forma:

SE FOR DE MANHÃ

Primeiro, conte o número de cartas de Receita restantes no Concurso de Pimentas.

- Se houver menos cartas do que a quantidade de jogadores (por exemplo, 2 ou menos cartas em um jogo com 3 jogadores), a Tarde é ignorada. Outra rodada é jogada e o jogo termina após a fase de Ações daquela rodada.
  Nota: essa situação raramente ocorre pela manhã, mas ainda é possível.

Em seguida, conte o número de cartas de Mercado restantes na Feira dos Agricultores.

- Se houver pelo menos o mesmo número de cartas restantes que a quantidade de jogadores (por exemplo, 3 ou mais cartas em um jogo com 3 jogadores), ainda é Manhã. Comece uma nova rodada!

- Se houver menos cartas do que jogadores, o jogo continua avançando para a Tarde.

1. Descarte todas as cartas de Mercado da Manhã restantes da Feira dos Agricultores. Em seguida, compre quantas novas cartas de Mercado do baralho da Tarde forem necessárias para preencher a Feira dos Agricultores com o mesmo número de cartas do início do jogo.
   Retorne o restante do baralho da Feira da Tarde para a caixa do jogo.
2. Devolva o baralho do Leilão da Manhã à caixa do jogo, mas deixe as cartas do Leilão já na Casa de Leilões onde estão. Em seguida, comece uma nova rodada!

SE FOR À TARDE

Conte o número de cartas de Mercado restantes na Feira dos Agricultores, bem como o número de cartas de Receita restantes no Concurso de Pimentas.

- Se houver menos cartas do que jogadores em qualquer local, outra rodada é jogada, e o jogo termina após a fase de Ações daquela rodada.

- Se houver menos cartas do que jogadores em cada local, o jogo termina imediatamente, sem mais rodadas. Caso contrário, comece uma nova rodada!

EXEMPLO PARA A MANHÃ:

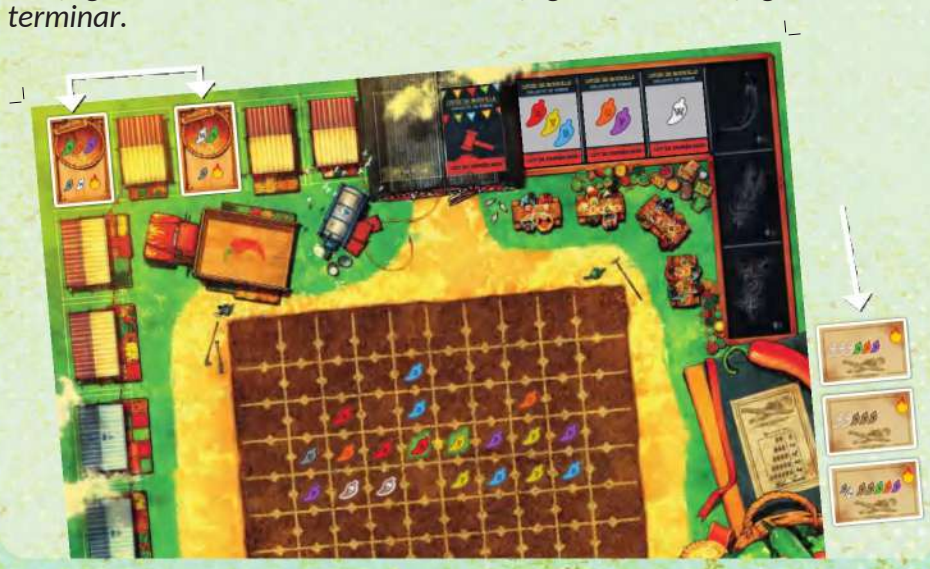
É Manhã neste jogo para 3 jogadores, e vemos que o Mercado dos Agricultores tem apenas uma carta restante. Isso significa que a Tarde começará na próxima rodada.

A última carta do Mercado é descartada, então 9 cartas do Mercado do baralho da Tarde são colocadas antes de retornar o restante do baralho para a caixa do jogo. Por fim, o baralho do Leilão da Manhã também é devolvido para a caixa do jogo.



EXEMPLO PARA A TARDE:

Neste jogo para 3 jogadores, vemos que o Mercado de Agricultores tem apenas 2 cartas restantes e o Concurso de Pimenta tem 3 cartas restantes. Como apenas um dos dois locais tem menos cartas do que jogadores, uma última rodada será jogada antes do jogo terminar.



FIM DO JOGO

Ao final do jogo, cada jogador contabiliza seus pontos totais. Os pontos são contabilizados em 5 categorias diferentes:

- **Pontos nas cartas de mercado**
- **Pontos em cartas de receita**
- **Pontos em pratos de recompensa**
- **Pontos no verso de peças de Ação Bônus não jogadas**
- **1 ponto a cada $ 3 (ignore os $ restantes)**

O jogador com mais pontos vence o jogo!

Em caso de empate, o jogador empatado com mais moedas é o vencedor.

EXEMPLO :

No final do jogo, este jogador tem

8 pontos para cartas de mercado,

21 pontos para cartas de receita,

7 pontos para Placas de Recompensa,

4 pontos para peças de Ação Bônus não utilizadas,

5 pontos pelos US$ 17 restantes em moedas. O total deste jogador é, portanto:
8 + 21 + 7 + 4 + 5 = 45 pontos

Isso é suficiente para vencer?

(Provavelmente não... é uma pontuação muito baixa, mas pelo menos a matemática aqui é bem clara. Bem, tudo depende da pontuação dos outros jogadores!)



PEÇAS DE AÇÃO BÔNUS

Cada jogador recebe 3 fichas de Ação Bônus no início do jogo. Essas fichas são mantidas atrás dos escudos dos jogadores. Os jogadores podem jogá-las durante seu turno e descartá-las após receberem o benefício (as fichas devem ser descartadas com a face para cima em frente ao escudo para que os outros jogadores possam ver quais fichas foram usadas). Um jogador pode usar várias fichas em um turno, se desejar. Ao final do jogo, cada ficha não utilizada por um jogador rende 4 pontos (os pontos são indicados no verso das fichas).



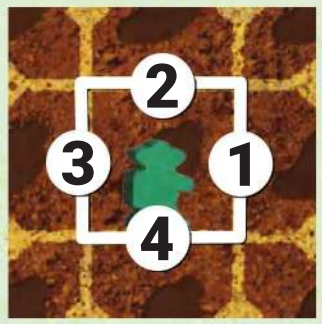
Jogue esta ficha durante o seu turno na fase de Plantar para plantar uma segunda pimenta à sua escolha, seguindo as regras de plantio usuais (a primeira pimenta que você plantou conta como já plantada).

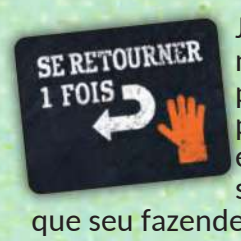
Se a primeira pimenta já lhe rendeu uma Ficha de Recompensa, esta segunda pimenta não poderá lhe render outra, mesmo que normalmente atenda às condições (você só pode ganhar uma Ficha por rodada). É possível recusar uma Ficha da primeira pimenta para adquirir uma Ficha da segunda.



Jogue esta ficha durante o seu turno na fase de Colheita para avançar mais um passo, caso já tenha atingido o limite de três passos. As regras normais de movimento e cruzamento se aplicam a este quarto passo.

Em teoria, isso permitiria que você contornasse um terreno e terminasse no mesmo lugar de onde começou. A regra contra dar meia-volta ainda é respeitada, já que você não está voltando pelo mesmo caminho de onde veio.

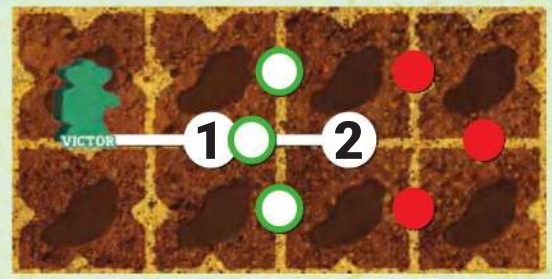




Jogue esta peça durante o seu turno na fase de Colheita. Esta habilidade permite que seu fazendeiro refaça os passos que tomou naquele turno. Para esclarecer: isso não adiciona passos ao seu turno, mas simplesmente permite que seu fazendeiro se vire uma vez, movendo-se por um caminho que já percorreu neste turno. Lembre-se de que você pode girar seu fazendeiro livremente para que ele fique de frente para qualquer direção que escolher no início do seu turno.

EXEMPLO :

Victor começa no local indicado e avança dois passos. Como está voltado para a direita, seu terceiro passo normalmente o levaria a um dos três locais marcados pelos círculos vermelhos ●. Ao jogar a peça "Vire-se 1 vez", ele poderia se virar na direção oposta e seu próximo passo poderia levá-lo a qualquer um dos locais marcados pelos círculos verdes ○.



SCOVILLE LE MOISSONNEUR — MODO SOLO

Os competidores do Festival de Scoville costumam fazer de tudo para chegar à frente. E, na prática, isso significa prática! Em The Harvester, você jogará sozinho para tentar obter a maior pontuação possível. Se tiver o necessário para atingir os objetivos, poderá se tornar o melhor produtor de pimenta que a cidade de Scoville já conheceu!

Uma partida solo de Scoville dura 10 rodadas. O número de rodadas é registrado usando cartas de Objetivo. Após 10 rodadas, você calculará sua pontuação total para descobrir que tipo de produtor você é!

MATERIAL PARA MODO SOLO

"The Harvester" introduz novas cartas de objetivo e marcadores de chama (pontos). Esses itens não são usados no jogo.



15 CARTAS DE OBJETIVOS DA MANHÃ



15 CARTAS DE OBJETIVOS DA TARDE



40 FICHAS DE CHAMA DE VALOR 0, 1, 2

MUDANÇAS DE IMPLEMENTAÇÃO





A Use o lado solo do tabuleiro, marcado com pontos pretos perto do campo.

B Compre 5 cartas de Mercado da Manhã e coloque-as viradas para cima nos espaços da área de Mercado do tabuleiro.

C Compre 5 cartas de Mercado da Tarde e coloque-as em uma pilha virada para baixo no espaço correspondente do tabuleiro.

D Compre 12 cartas de Receita e coloque-as viradas para cima nos espaços indicados do tabuleiro.

E Embaralhe os baralhos de Leilão da Manhã e da Tarde separadamente e coloque-os virados para cima na Casa de Leilões.

F Embaralhe as cartas de Objetivo da Tarde e pegue 5 delas para formar um baralho de Objetivo, que você coloca virado para baixo no espaço indicado do tabuleiro. Retorne as cartas de Objetivo da Tarde restantes para a caixa do jogo; apenas 5 são usadas para cada jogo. Embaralhe as cartas de Objetivo da Manhã. Compre 5 delas e coloque-as viradas para baixo sobre o outro baralho de Objetivo já colocado. Retorne as 10 cartas de Objetivo da Manhã restantes para a caixa do jogo.

NOTA: Placas de recompensa não são usadas em jogos solo.

• Assim como em um jogo normal de Scoville, o jogador recebe US$ 10 em moedas, 1 pimenta vermelha, 1 pimenta amarela, 1 pimenta azul e uma ficha de ação bônus de cada no início do jogo.



ALTERAÇÕES À REGRA

FASE DE LEILÃO

Compre duas cartas de Leilão no início da rodada e coloque-as viradas para cima nos espaços da Casa de Leilões.

Nota: Não há leilões de verdade em "A Colheita". As cartas de Leilão são usadas para plantar mais pimentas a cada rodada.

Em seguida, compre uma carta de Objetivo. Coloque-a no espaço adjacente ao baralho de Objetivos (este espaço deve ter um símbolo 🔥).

FASE DE PLANTAR

Siga estes três passos durante a fase de Plantio:

1- Escolha uma carta de Leilão e adicione as pimentas indicadas à sua reserva pessoal. Em seguida, descarte a carta de Leilão escolhida.

2- Pegue todas as pimentas indicadas na outra carta de Leilão e plante-as em qualquer espaço de sua escolha, seguindo as regras de plantio habituais. Em seguida, descarte esta carta de Leilão.

3- Plante 1 pimenta da sua reserva pessoal, seguindo as regras habituais.

FASE DE COLHEITA
Siga as regras usuais de coleta, com uma exceção: você pode coletar avançando QUATRO passos a cada turno, em vez dos três habituais.

FASE DE AÇÃO
Além de completar uma Ordem de Mercado e uma Receita, você também pode completar uma carta de Objetivo localizada no tabuleiro. Para completar uma carta de Objetivo, escolha uma linha dessa carta e cumpra as condições indicadas à esquerda da seta para ganhar a recompensa correspondente à direita. Em seguida, coloque a carta de Objetivo em seu estoque pessoal. Pegue uma ficha de Chama com um valor bônus correspondente ao representado no espaço do tabuleiro onde a carta de Objetivo está colocada e coloque esta ficha na linha correspondente da carta de Objetivo que você completou.

EXEMPLO :



A carta de Objetivo "Vender Amarelo" foi revelada para esta rodada. Ela está localizada no espaço de +2 pontos. Durante a fase de Ação, você pode vender 4, 5 ou 6 pimentas amarelas para completar o nível inferior, médio ou superior da carta de Objetivo, respectivamente.



Você tem 5 pimentas amarelas.

Portanto, você escolhe completar a fileira do meio da carta de Objetivo.

Pegue uma ficha de Chama correspondente ao número de pontos indicado no espaço do tabuleiro onde a carta está colocada, neste caso 2 pontos. Coloque a carta de Objetivo em seu estoque pessoal e coloque a ficha de Chama de 2 pontos na fileira do meio da carta para indicar o nível que você completou. Com a ficha de Chama de 2 pontos, você ganha 7 pontos por completar a fileira do meio (2 pela ficha de Chama e 5 pela fileira completa).

Você também recebe 5 dinheiros.

Existem 4 tipos de cartas de Objetivo: Comprar, Vender, Trocar e Ter. Para Objetivos de Comprar, Vender e Trocar, você deve descartar as condições listadas no lado esquerdo da carta para receber a recompensa listada no lado direito. Para Objetivos de Ter, você simplesmente precisa ter as condições listadas no seu acervo pessoal e não precisa descartá-las.

FASE DE VERIFICAÇÃO DO TEMPO
Você não segue as regras usuais para esta fase. Em vez disso, siga estas instruções:

- Mova todas as cartas de Objetivo do tabuleiro um espaço para a direita. Se uma carta de Objetivo já estiver colocada no espaço mais à direita, ela será removida do tabuleiro e não poderá ser completada. Coloque-a ao lado do tabuleiro. Ao final do jogo, você perde 2 pontos para cada carta de Objetivo não completada.
- Se você estiver no final da quinta rodada, a Manhã termina.



Retorne todas as cartas restantes do Mercado da Manhã para a caixa do jogo e coloque as 5 cartas do Mercado da Tarde viradas para cima no tabuleiro. Pelo resto do jogo, você compra 2 cartas do Leilão da Tarde durante a fase de Leilão em vez de 2 cartas do Leilão da Manhã.

- Se você estiver no final da décima rodada, não deverá haver mais cartas de Objetivo na pilha de compras. O jogo termina e você deve calcular a pontuação.

FIM DO JOGO

No final das 10 rodadas, calcule sua pontuação total com cada uma dessas categorias:

Cartas de Objetivo
- Fichas de chama em cada carta de objetivo
- -2 pontos para cada Objetivo não cumprido que foi removido do tabuleiro.

Nota: Objetivos que ainda estão no tabuleiro não valem nada.

Receitas concluídas

Cartas de Mercado Concluídos

Peças de ação bônus não utilizadas, 4 pontos cada

Moedas: US$ 3 = 1 ponto, arredondado para baixo.

CLASSIFICAÇÃO DE FAZENDEIRO
Depois de calcular sua pontuação, descubra sua classificação de Fazendeiro:

0-69 pontos – Fazendeiro
70-89 pontos – Sazonal
90-99 pontos – Capinador
100-109 pontos – Motocultivador
110-119 pontos – Cortador
120-129 pontos – Colheitadeira
130-139 pontos – Selecionador
140-149 pontos – Lavrador
150-159 pontos – Semeador
160-169 pontos – Plantador
170-179 pontos – Fazendeiro Especialista
180-189 pontos – Especialista em Pimentas
190-199 pontos – Herdeiro do solo
200-209 pontos – Proprietário do domínio
210-219 pontos – Tenente Cultivador
220-229 pontos – Comandante
230-239 pontos – Capitão Agrário
240-249 pontos – Assistente do Colhedor
250+ pontos – O Colheidor

2ª Édition

SCOVILLE LABS

A competição está acirrada no Festival da Pimenta de Scoville. Os competidores que disputam o cobiçado troféu recorreram à ciência para tentar obter vantagem. Os produtores construíram laboratórios individuais para estudar suas pimentas, tentando aumentar sua qualidade e acelerar o processo para obter ainda mais ardência!

Não se esqueçam de usar seus óculos de proteção, porque o clima aqui dentro está esquentando!

As cartas de Mercado e Receita da expansão contêm este símbolo. Ele ajudará você a distinguir quais cartas fazem parte da expansão, caso precise separá-las das do jogo base.



12 NOVAS CARTAS DE MERCADO

6 da manhã, 6 da tarde. Embaralhe-as nos baralhos de mercado correspondentes antes de se preparar.



12 NOVAS CARTAS DE RECEITA

Misture-os no seu baralho de receitas antes de prepará-los.

6 TABULEIROS DE LABORATÓRIO



6 PEÇAS DE BÔNUS EXTRAS



CONFIGURAR

Configure o jogo normalmente, com as seguintes exceções:

JOGADORES:
Dê a cada jogador o Laboratório da sua cor e uma ficha de Ação Bônus adicional **"Plante mais 1 pimenta"**.

PREFEITURA:
Para um jogo de 2 ou 3 jogadores, **não remova a Ficha** de maior valor de cada pilha como você faria normalmente.

JOGANDO O JOGO

A Scoville Labs oferece uma nova maneira de cultivar e colher sua própria fonte de pimentas. Além disso, cultivar qualquer cor de pimenta no seu laboratório **permite que você aumente o preço de venda** daquela cor só **para você**! Isso impactará as fases de **Plantação** e **Ação**, conforme descrito abaixo:

FASE 2: PLANTIO

Durante cada fase de **Plantio**, **após plantar** a pimenta necessária no campo, você pode plantar uma pimenta do seu estoque no Laboratório. A primeira pimenta plantada no seu Laboratório pode ser plantada em qualquer recipiente, mas as pimentas subsequentes **devem** ser plantadas **adjacentes** a uma pimenta existente (mas não na diagonal).

Ao plantar uma pimenta no seu Laboratório, você colhe **imediatamente** as pimentas resultantes da mistura entre a pimenta que você acabou de plantar e **todas** as pimentas diretamente adjacentes a ela (exceto na diagonal). Seu turno na fase de **Plantio** termina. Portanto, você não ganhará nada na primeira vez que plantar no seu Laboratório, mas as pimentas que você plantar posteriormente lhe renderão misturas imediatas e, portanto, mais pimentas.

EXEMPLO :
Como mostrado à direita, você escolhe plantar uma pimenta laranja como a primeira pimenta do seu laboratório. Isso ainda não surte efeito, pois não há misturas sendo feitas.



EXEMPLO :
Mais adiante no jogo, você planta uma pimenta verde no tabuleiro indicado à direita. Mistura com a pimenta roxa à sua esquerda (criando uma branca) e com a verde acima dela (criando uma cinza). Não há mistura com a pimenta laranja na diagonal oposta a laranja. Você colhe imediatamente suas pimentas branca e cinza.



Você deve terminar de plantar todas as pimentas que deseja plantar no campo durante o seu turno (incluindo aquelas plantadas com a Ação Bônus "Plantar Mais 1 Pimenta") antes de começar a plantar no seu Laboratório.

A Ação Bônus "Plantar Mais 1 Pimenta" pode ser usada no seu Laboratório, mas somente se você já tiver plantado uma pimenta no seu Laboratório normalmente durante aquele turno.

Fichas de Prêmio não são concedidas para pimentas plantadas no seu Laboratório. Pimentas plantadas no campo ganham Fichas como de costume.

Se todas as bandejas do seu Laboratório estiverem cheias, você não poderá mais plantar pimentas lá.

FASE 4: AÇÕES

... QUANDO VOCÊ TROCA UMA CARTA DE MERCADO



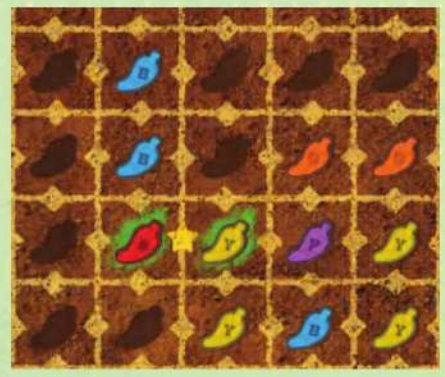
Algumas das novas cartas do Mercado da Manhã concedem uma Ação Bônus como recompensa. Elas são obtidas normalmente e, como outras cartas do Mercado, você as mantém atrás do seu escudo. Quando quiser usar a Ação Bônus, você deve descartar a carta do Mercado (renunciando assim ao seu valor em pontos) para obter a Ação Bônus, seguindo as regras usuais.

...QUANDO VOCÊ VENDE MUITAS PIMENTAS

Ao vender um lote de pimentas, você pode contar as pimentas do seu próprio laboratório, além das do campo, para determinar o dinheiro ganho. Como de costume, você só pode vender até 5 pimentas de uma cor que você possui.

Pimentas plantadas no Laboratório não podem ser vendidas, assim como pimentas plantadas no campo. Somente pimentas do seu estoque pessoal podem ser vendidas.

EXEMPLO :











O campo contém 3 pimentas azuis, e Jane plantou 3 pimentas azuis em seu laboratório. Portanto, ela pode vender as pimentas azuis por US$ 3 cada. Pauline não tem pimentas azuis em seu laboratório e, portanto, só pode vendê-las por US$ 1 cada.

CRÉDITOS E AGRADECIMENTOS

AUTEUR : Ed Marriott
ILLUSTRATIONS : Vincent Dutrait
DÉVELOPPEMENT : Chris Zephro
DESIGN GRAPHIQUE : Jody Henning
CHEF DE PROJET : Andy Van Zandt
TRADUCTION : Valentin Le Lay
RELECTURE : Pierre Hebert

En plus de toutes les personnes qui ont contribué à la première édition de Scoville, l'auteur tient également à remercier les membres de l'équipe de Trick or Treat Studios : Chris Zephro, Andy Van Zandt, Jody Henning, Joe Stoken et Vincent Dutrait.

Et le jeu n'aurait pas pu voir le jour sans ces gens formidables : Erin, Lili, Oliver et Charlotte Marriott, Alan et Catherine Marriott, Jeremy "J" Van Maanen, Adam "A-Game" Buckingham, Ben "Bosun" McQuiston, David "Commodore" Felker, Mark "MARK" Wyse, Mike "Zeke" Lashua et SDG.
Bonne récolte à tous !

TRICK OR TREAT STUDIOS

GRAIL GAMES
www.grailgames.games

Publishing Technology & Solutions
1 Chemin de la Coume,
09300 LAVELANET

Retrouvez les dernières versions de toutes nos règles en scannant ce QR code !

FR DONNEZ OU RECYCLEZ — ASSOCIATION OU MAGASIN OU DÉCHÈTERIE
Adresses sur quefairedemesdechets.fr