

пахучий случай



ПРАВИЛА ИГРЫ

Годы зубрёжки позади. Тонны учебников по парфюмерии зачитаны до дыр. Кажется, вы уже знаете о духах всё...

Но тут выясняется, что выпускной экзамен в Парфюмерной академии будет принимать сам профессор Душильский — эксцентричный гений со своеобразным чувством юмора. И, уж поверьте, он приготовил для вас задания, от которых волосы в носу встанут дыбом!

«Запах несбывшейся мечты»? «Благоухание невымытого холодильника»? Забудьте всё, чему вы учились, ведь эти и другие ароматные композиции вам придётся собирать из того, что принёс профессор... а это нафталин, детская присыпка и что-то, что раньше было клубникой.

Это уже не просто экзамен, это настоящий пахучий случай!

СОСТАВ ИГРЫ

58 Двухсторонних карт духов



100 Карт эссенций



4 Карты билетов



7 Жетонов «Нос по ветру»



5 маленьких



2 больших

4 Жетона с цифрами



10 Наборов студента разных цветов, в каждом:



3 Жетона выбора



1 Маркер студента

ОБ ИГРЕ

Студенты, внимание! Настал решающий час, который определит вашу судьбу в парфюмерном мире! Вот как будет проходить экзамен:

Ведущий студент тянет билет с названием духов, которые ему предстоит создать, и получает для этого несколько эссенций. Применяя логику и ассоциативное мышление, он должен решить, каких ингредиентов добавить в свои духи побольше, а какие лучше вообще не трогать.

Остальные, видя лишь выбранные эссенции и их интенсивность, должны постараться уловить ход мыслей ведущего студента. Предположите, какому из 4 открытых названий духов соответствует его пахучая композиция, проголосуйте, а затем поменяйтесь ролями.

Успех на экзамене оценивается в баллах, которые ведущий студент и остальные получают за правильные догадки в каждый ход. Наберите как можно больше баллов до конца экзамена, чтобы получить свой заветный диплом и право до конца жизни ехидно улыбаться при виде одноклассников!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1** Достаньте компоненты из коробки и поставьте дно коробки с **треком оценки** так, чтобы все могли до него дотянуться.
- 2** Дайте каждому один из **наборов студента**. Свой **маркер студента** наденьте на деление «0» трека оценки, а **жетоны выбора** положите рядом с собой. Лишние наборы студента уберите в коробку.
- 3** В центре стола выложите **4 жетона с цифрами** в ряд по возрастанию.
- 4** Перемешайте колоду **карт духов**. Одну за другой выложите случайной стороной 4 верхние карты духов так, чтобы под каждым жетоном с цифрой была одна карта. Остальную колоду положите рядом.

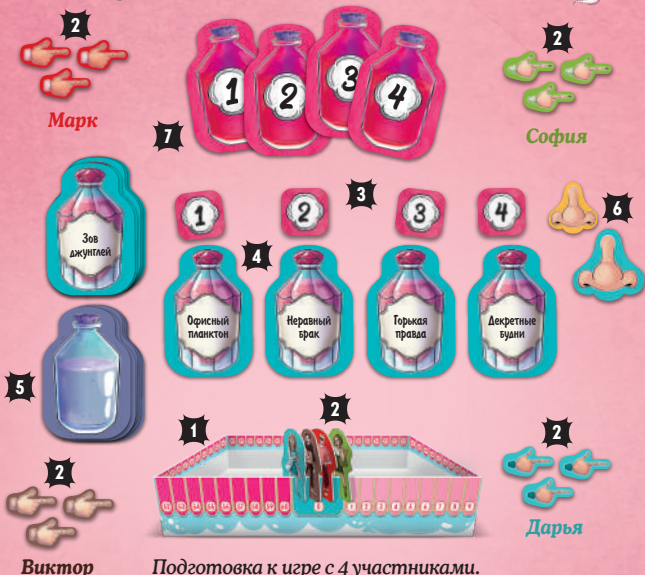
5 Перемешайте колоду карт эссенций и положите её поблизости лицом вниз. Оставьте рядом место для сброса карт.

6 Возьмите жетоны «Нос по ветру» в зависимости от количества игроков:

3 игрока	1	7 игроков	2	2	
4 игрока	1	1	8 игроков	2	3
5 игроков	1	2	9 игроков	2	4
6 игроков	1	3	10 игроков	2	5

7 Игрок с самым свежим дипломом любого учреждения становится **ведущим студентом** и кладёт перед собой 4 карты билетов.

Все приготовились? Поторопитесь, профессор уже ждёт!



ХОД ИГРЫ

Экзамен проходит в несколько раундов в зависимости от числа студентов:

3 студента	4-6 студентов	7-10 студентов
3 раунда (каждый становится ведущим 3 раза)	2 раунда (каждый становится ведущим 2 раза)	1 раунд (каждый становится ведущим 1 раз)

Игроки по часовой стрелке передают друг другу ход, по очереди становясь ведущим студентом. Каждый ход состоит из 4 шагов:

1. Тяните билет!

2. Чем пахнет?

3. Разбор полётов

4. Следующий!

1. Тяните билет!

- Ведущий студент перемешивает все карты билетов, **взакрытую** вытягивает одну из них и смотрит её номер, после чего кладёт рядом с собой, никому не показывая. Открытая карта духов под этим номером содержит название парфюма, который он должен будет составить.

Пример: смелый Виктор отвечает первым и вытягивает билет с номером 2.

Духи, которые ему предстоит создать, называются «Неравный брак».



2

- Затем ведущий студент вытягивает **5 карт эссенций** из колоды и смотрит их лицевую сторону, не показывая другим. Он выбирает **3 эссенции**, которые, на его взгляд, лучше всего подойдут, чтобы составить заданный аромат, и взакрытую сбрасывает 2 другие.
- Ведущий студент открывает перед остальными выбранные карты эссенций. Затем он выкладывает жетон выбора у одного из делений первой карты —

таким образом он указывает интенсивность этого запаха в своих духах. То же самое он должен сделать со второй и третьей эссенциями.



Знайте меру! Нижнее деление шкалы на карте эссенции означает полное отсутствие этого запаха в духах, а верхнее — наибольшую интенсивность.



Пример (продолжение): Виктор получил эссенции для своих духов. Ему попались нафталин, кожа, клубника, плесень и детская присыпка.



Ну и набор! **Виктор** решил, что для духов «Неравный брак» идеально подойдут клубника и нафталин (которые будут символизировать молодость и старость), а также детская присыпка (так как дети — вероятный результат брака). Он выкладывает свои жетоны выбора у делений этих карт эссенций, обозначая их интенсивность, а невыбранные карты сбрасывает.



Важно: размещайте карты эссенций в направлении других игроков так, чтобы всем было хорошо их видно.

2. Чем пахнет?

- Остальные игроки внимательно изучают комбинацию, созданную ведущим студентом, и пытаются быстрее других отгадать, какие из 4 духов, открытых возле жетонов с цифрами, он стремился создать.
- Когда у вас появляется догадка, поспешите выложить **все свои жетоны выбора** возле открытых карт духов с названиями, которые кажутся наиболее вероятным ответом. Вы можете выложить жетоны в любой комбинации: все три на один вариант, два на один и последний на другой или по одному на разные карты. (Старайтесь выкладывать жетоны выбора вокруг карты или под ней так, чтобы не закрывать названия духов на картах.)
- Как только вы выложили все свои жетоны выбора, быстрее хватайте один из **жетонов «Нос по ветру»!** В конце хода большой жетон принесёт вам **2 дополнительных балла**, а маленький — **1 балл**, если хотя бы **2 ваших жетона выбора** будут расположены на правильном ответе.

**Ну-ка не шушукаться!
Думать вслух
на экзамене нельзя!**

Пример (продолжение): **Марк** сразу же понял задумку **Виктора** и уверенно выложил все 3 жетона выбора на «Неравный брак», а затем схватил большой жетон «Нос по ветру». **Софии** показалось, что состав больше подходит к названию «Горькая правда», поэтому она выложила 2 жетона на этот вариант и всего 1 на правильный. Она взяла оставшийся маленький жетон. **Дарья** решила подстраховаться и выложила по одному жетону сразу на три разных варианта. Поскольку она была последней, жетона «Нос по ветру» для неё не осталось.



Если шустрые одноклассники расхватили «Носы по ветру», выложите жетоны выбора, как считаете правильным, и с надеждой ждите проверки результатов — вполне возможно, спешка сыграет с ними злую шутку.

3. Разбор полётов

Когда все игроки выложили свои жетоны выбора, ведущий студент раскрывает билет, который он вытянул в начале своего хода. Теперь, когда правильный ответ известен, можно перейти к подсчёту баллов за этот ход:

- ♦ **Ведущий студент** получает столько баллов, сколько игроков угадали название его духов (выложили **хотя бы 1 жетон выбора** на правильный ответ).
- ♦ **Каждый отгадывающий** получает баллы по количеству своих жетонов выбора на загаданной карте духов. Если вы успели получить «Нос по ветру» и **хотя бы 2 ваших жетона выбора** расположены на правильном ответе, не забудьте прибавить дополнительные баллы: 2 балла за большой жетон «Нос по ветру» или 1 балл — за маленький.

Пример (продолжение): в этот ход **Виктор** получает 3 балла (так как каждый отгадывающий выложил хотя бы 1 жетон выбора на «Неравный брак»).

Марк получает целых 5 баллов: 3 балла за свои жетоны выбора на правильном ответе, а также 2 дополнительных балла за большой жетон «Нос по ветру».



София и **Дарья** получают всего по 1 баллу за свои жетоны выбора. (Жетон «Нос по ветру» не приносит **Софии** дополнительных баллов, поскольку она выложила на правильный ответ всего 1 жетон выбора.)



Подсчитав свои баллы, каждый игрок должен передвинуть свой маркер студента вперёд по треку оценки на соответствующее количество делений.



**А вот теперь, дорогие студенты,
можно свободно обсудить свои
догадки и ассоциации!**

4. Следующий!

Подготовьтесь к ходу нового игрока:

- Заберите свои жетоны выбора с открытых карт духов и эссенций.
- Верните жетоны «Нос по ветру» в центр стола.
- Сбросьте карты эссенций, использованные в этот ход.
- Сбросьте открытые карты духов и выложите новые.

Ведущим студентом становится игрок слева от предыдущего. Он берёт 4 карты билетов, после чего игра продолжается, как описано выше.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, как только каждый игрок побывал в роли ведущего студента необходимое количество раз. **Студент, продвинувшийся дальше других по треку оценки, побеждает и объявляется лучшим учеником курса!**

Если несколько игроков вырвались вперёд и набрали одинаковое количество баллов, все они считаются победителями.

Если же вы не преуспели... не вешайте нос! Этот экзамен — лишь одно из жизненных испытаний, которые вам предстоит пройти. Но, в отличие от других, повторять данный опыт, чтобы добиться лучшего результата, можно снова и снова!

КООПЕРАТИВНЫЙ РЕЖИМ

Приготовьтесь проверить ваш командный нюх! В этом режиме вы не соперники, а одна команда, и ваша цель — незаметно для профессора давать как можно более точные подсказки отвечающему у доски ведущему студенту. В ваших общих интересах работать слаженно, ведь баллы за экзамен вы набираете совместно!

Для игры в кооперативном режиме введите в правила базового режима описанные ниже изменения.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Поместите на трек **лишь один маркер студента** (любого цвета). Каждый игрок, как обычно, берёт 3 жетона выбора одного из цветов.
- Жетоны «Нос по ветру» уберите обратно в коробку — в этом режиме они вам не понадобятся.

ХОД ИГРЫ

1. Тяните билет!

- Ведущий студент вытягивает один из билетов, **но не смотрит его лицевую сторону сам**, а показывает её другим игрокам. Таким образом, все, кроме первого студента, знают правильный ответ в этот ход.
- Все, кроме ведущего студента, действуют одновременно и вытягивают **3 случайные карты эссенций**. Из них каждый игрок должен выбрать **лишь 1 эссенцию**, которая пригодится ему для составления заданных духов, и сбросить остальные (при игре с 3 или 4 участниками выберите по **2 эссенции**).
- Затем игроки задают интенсивность выбранных эссенций, используя жетоны выбора.

Важно: обсуждать выбор эссенций по-прежнему нельзя, однако можно и даже нужно смотреть на карты, которые выкладывают другие игроки — так ваша совместная комбинация запахов будет намного логичнее!

Пример: Виктор вытянул и показал другим билет: это духи № 4 под названием «Выпей меня».



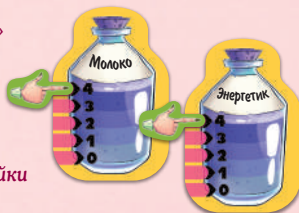
Марк, София и Дарья выбрали по 2 эссенции, чтобы дать Виктору подсказку:

Марк выбрал эссенции «мёд» и «карандаши». У «мёда» он отметил вторую сверху ячейку интенсивности, потому что мёд можно выпить (если достаточно постараться). У «карандашей» он указал наименьшую интенсивность, потому что их, очевидно, выпить невозможно, а также чтобы наметить, что заданные духи — не под номером 2 («Детство заиграло»).



София отметила нижнюю ячейку «чернил», ведь их точно не стоит пить, а также вторую сверху ячейку эссенции «ананас», потому что из ананаса можно сделать сок.

Дарья выбрала две эссенции, которые можно пить: «молоко» и «энергетик» (хотя мы рекомендуем студентам не увлекаться энергетиками и сделать выбор в пользу молока!). Она отметила верхние ячейки интенсивности обеих эссенций.



2. Чем пахнет?

Когда игроки указали интенсивность эссенций, ведущий студент может изучить их комбинацию. Он выкладывает все свои жетоны выбора на названия духов, которые кажутся ему наиболее вероятными ответами, распределяя их как считает верным.

3. Разбор полётов

Откройте билет, вытянутый в начале хода. Посмотрите, сколько жетонов выбора ведущий студент положил на правильный ответ — именно столько баллов ваша команда зарабатывает в этот ход! Продвиньте ваш общий маркер студента по треку оценки на соответствующее количество делений вперёд.

4. Следующий!

Проходит по правилам соревновательного режима.

КОНЕЦ ИГРЫ

В кооперативном режиме сохраняется количество раундов соревновательного режима. Как только каждый игрок побывал в роли ведущего студента необходимое количество раз, игра заканчивается.

Посмотрите, какого деления на треке оценки достиг ваш маркер студента, и узнайте свой общий результат:



Игроки	Результат			
3 или 9	≤ 10	11–18	19–24	≥ 25
4 или 8	≤ 9	10–16	17–21	≥ 22
5 или 10	≤ 12	13–21	22–27	≥ 28
6	≤ 14	15–25	26–32	≥ 33
7	≤ 8	9–14	15–18	≥ 19
	На пересдачу!	Удовлетво- рительно. Вы точно можете лучше!	Уверенная «четвёрка». Чего-то не хватило!	Отлично! Профессор Душниль- ский гордится вами!

Помните: если результат вас не устроил или (что вероятно) вам просто понравился процесс, вы всегда можете пройти экзамен повторно!

Автор игры: Юрий Лановенчик

Иллюстратор: Лиза Антонова

Руководитель проекта: Маргарита Наташина

Корректор: Полина Басалаева

Художественный руководитель: Анастасия Воропина

Вёрстка: Артур Бурлаков **Технолог:** Алёна Александрова

Руководитель тестирования: Елена Ворноскова

Ведущие тестировщики: Егор Бережков, Андрей Виннер, Андрей Рамодин

Особая благодарность выражается тестировщикам игры: Екатерине Лановенчик, Наталье, Александру, Таисье и Ирине Титовым, Ренату Низамиеву, Николаю Кузиванову, Кириллу Череднику, Евгению Петрову, Антону Парфёнову, Денису Варшавскому, Александру Шадееву и другим коллегам автора из московской ячейки ГРАНИ



Больше интересных настольных игр для взрослых и детей на сайте компании «Стиль Жизни»
www.LifeStyleLtd.ru

