

# Parfum

Un gioco di Marcel Süßelbeck e Marco Ruskowski per 2 – 4 giocatori  
"Parfum" trasporta i giocatori nel meraviglioso mondo delle fragranze, che si tramanda da anni quando i profumi aromatici venivano utilizzati in Oriente in una miriade di modi. L'esperienza nella produzione di questi profumi, finalmente hanno raggiunto l'Europa, facendo diventare la cittadina Grasse in Provenza la capitale del commercio dei profumi.

Come maestri profumieri, i giocatori distillano preziose essenze e creano dei profumi unici usando ingredienti come la vaniglia e la lavanda. Ma ogni cliente ha le proprie preferenze, quindi queste meravigliose fragranze dovranno soddisfare i gusti della clientela più benestante. Scegli con attenzione i tuoi aromi e ricorda i desideri della clientela così da essere un profumiere di successo.

## Componenti

- 1 tabellone doppio lato



Fonte: 2 o 4 giocatori  
Retro: 3 giocatori

- 42 fragranze



Lato Profumo



Lato Formula

- 15 dadi aroma



- 25 clienti



- 25 gettoni pozzo

Lato acqua:



Lato Moneta:

10x 0, 4x 1,  
5x 2, 6x 3

- 25 flaconi



- 7 orologi



per 2 o 4 giocatori

per 3 giocatori

- 4 segnalini punteggio



- 4 profumerie



- 1 gettone orario di chiusura



- 1 sacchetto di stoffa



- 1 regolamento

## Scopo del gioco

All'inizio di ogni round, i giocatori per prima cosa scelgono quando svegliarsi, e questo determinerà l'ordine di gioco.

Quindi, i giocatori distilleranno diversi ingredienti usando i dadi aroma in modo da comporre delle fragranze che utilizzeranno per creare i profumi.

Infine, i giocatori cercheranno di vendere questi profumi ai clienti dei negozi della strada principale del paese. Il profumiere più ricco alla fine del gioco, sarà il vincitore.

*NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario. [www.goblins.net](http://www.goblins.net)*



## Preparazione del gioco

1) Posiziona il tabellone al centro del tavolo di gioco. Con 2 o 4 giocatori usa il lato indicato con 4 orologi; con 3 giocatori usa il lato con 3 orologi.

2) Mescola le fragranze e mettile nel sacchetto. Tieni il sacchetto vicino al tabellone.



3) Imposta l'orario di chiusura usando il relativo gettone.

Dividi i gettoni clienti in 2 mazzetti A e B, quindi mescolali tenendoli separati. Forma con 5 clienti B un mazzo, posiziona il gettone orario di chiusura sopra (con il lato B in alto), quindi posiziona i restati clienti B sopra e infine metti i clienti A in cima al mazzo.

Metti il mazzo appena formato nel suo apposito spazio.



4) Posiziona i flaconi nell'apposito spazio sul tabellone.



### 2 o 4 giocatori

5) Pesca 5 clienti dal mazzo e mettili a faccia in su, lungo la strada.



6) Pesca a caso 6 fragranze dal sacchetto e mettile a faccia in su nella distilleria.



7) Metti 4 orologi scuri a faccia in su nei relativi spazi del mercato.



### 3 giocatori

5) Pesca 4 clienti dal mazzo e mettili a faccia in su, lungo la strada.

6) Pesca a caso 5 fragranze dal sacchetto e mettile a faccia in su nella distilleria.

7) Metti 3 orologi scuri a faccia in su nei relativi spazi del mercato.

8) Metti i 15 dadi aroma nei loro relativi spazi nei banchetti dei vari negozi.



9) Mescola i gettoni pozzo, con il lato acqua visibile, e mettili nel pozzo.



10) Ogni giocatore prende la profumeria e il gettone segnapunti del suo colore. Inoltre prende anche 2 gettoni acqua e li posiziona a caso sulla sua profumeria.



10





## Panoramica – Il lavoro del profumiere

Questa panoramica serve come introduzione al gioco. Le regole verranno spiegate in dettaglio più avanti.

### I Clienti

I giocatori potranno guadagnare denaro vendendo profumi ai clienti dei negozi nelle vie del paese. Ogni cliente ha la sua nota olfattiva preferita che il profumo dovrà contenere e anche il prezzo che è disposto a pagare.

Prezzo di vendita

6

Nota olfattiva preferita

### Le Fragranze

I profumi vengono creati combinando i lati profumo di 2 o 3 fragranze. I profumi Normali consistono in una nota di Testa (parte superiore) una nota di Fondo (parte bassa), mentre i profumi Migliori hanno anche un'addizionale nota di Cuore (parte in mezzo). Le icone a sinistra mostrano i componenti della nota olfattiva del profumo.

Componenti

Testa

Testa

Cuore

Fondo

Fondo

Profumo Normale

Profumo Migliore

La formula indica gli aromi necessari per creare la nota olfattiva (cioè prendere) nonché le fragranze contenute nel profumo. Il valore in monete mostra quanto il giocatore guadagnerà distinguendo questo profumo. L'icona del flacone e il suo colore di sfondo indica il tipo di nota olfattiva (testa, cuore o fondo).

Rendita

5

Tipo di nota olfattiva

Aromi richiesti

### I dadi Aroma

I giocatori distillano i 5 ingredienti tirando i dadi Aroma - viola, bergamotto, rosa, vaniglia e lavanda. Il lato di ogni dado indica o una fialetta (distillazione corretta) o una (distillazione fallita).



**Viola:**  
2 x mosca  
4 x fiale



**Bergamotto:**  
2 x mosca  
4 x fiale



**Rosa:**  
2 x mosca  
4 x fiale



**Vaniglia:**  
3 x mosca  
3 x fiale



**Lavanda:**  
3 x mosca  
3 x fiale

E' più difficile distillare la lavanda e la vaniglia ma renderanno di più

### Il mercato dell'Orologio

All'inizio del turno, ogni giocatore sceglie un orologio, questo determina quando si sveglierà.

Un giocatore che si sveglia presto ha più scelta di fragranze e clienti, ma ha meno azioni a disposizione.

Un giocatore che si sveglia più tardi, ha meno scelte ma può eseguire più azioni in quanto ben riposato!!

Ordine di sveglia

1

Numero di Azioni

3x

2

4

4



8

8

9

**11)** Impila i gettoni punteggio a caso in corrispondenza dello '0' sul tracciato punti.



Le regole del gioco sono spiegate nella colonna di sinistra, in quella destra troverai i relativi esempi, note  e consigli .

## Sequenza di gioco

“Parfum” si sviluppa in una serie di rounds.

Ogni round consiste in 3 fasi:

### ■ Fase 1: La sveglia

### ■ Fase 2: Creare profumi

- Preparare i distillati
- Distillare
- Comporre le Fragranze

### ■ Fase 3: Vendita

#### ■ Fase 1: La Sveglia

“Parfum” non viene giocato in senso orario. L’ordine di gioco viene determinato da quando il giocatore decide di svegliarsi. Questo viene indicato dagli orologi presenti nel Mercato degli Orologi.

Il numero riportato sulla parte alta dell’orologio indica la posizione del giocatore durante il round attuale. Il numero riportato sulla parte bassa dell’orologio indica il numero di azioni che il giocatore può svolgere durante l’attuale round.

Il giocatore che si trova più indietro sul tracciato dei punti sceglie per primo l’orologio, poi il penultimo sceglie un altro orologio e così via...

Se 2 o più giocatori occupano lo stesso spazio nel tracciato dei punti (come all’inizio del gioco), il giocatore che ha il segnalino in cima comincia, poi quello che si trova subito sotto e così via...

Ogni giocatore mette l’orologio nella propria profumeria


#### ■ Fase 2: Creare i profumi


Secondo l’ordine determinato dalla sveglia, ogni giocatore ora completerà la seconda fase

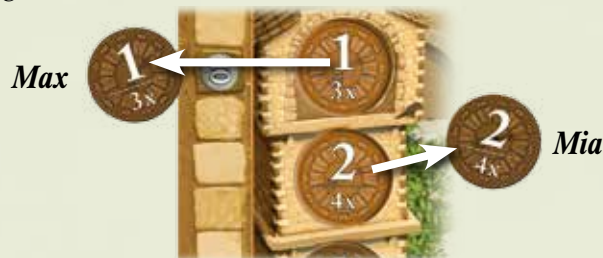
##### a) Preparare i distillati

Prima, il giocatore attivo userà le sue azioni. Per ogni azione ha una di queste possibilità:

- 1) Pesca una Nota olfattiva dal sacchetto e la posiziona in una delle Distillerie libere.
- 2) Prende qualsiasi dado Aroma dal mercato e lo posiziona davanti a sé.
- 3) Prende un gettone Acqua dal pozzo e lo mette sulla propria Profumeria, con il lato acqua in alto.

 **Nota:** Ogni modifica al regolamento per il gioco a 2 giocatori verrà spiegato alla fine di questo regolamento.


 **Consiglio:** Nel primo round, i giocatori possono assegnare gli orologi in modo casuale così da familiarizzare con il turno di gioco. Al secondo round, li sceglieranno come spiegato nel regolamento.





**Esempio:** Max sceglie il primo orologio quindi sarà il primo di turno. Potrà eseguire solo 3 azioni. Mia sceglie il secondo, quindi giocherà dopo Max e potrà eseguire 4 azioni.



**Esempio:** In questo caso, il Blue è il primo a scegliere l’orologio, il Rosso è il successivo, quindi il Giallo e infine il Verde.

 **Nota:** Questa azione non è fattibile se non ci sono distillerie libere o se il sacchetto risulta vuoto.

 **Consiglio:** Quando prendi un dado Aroma, stai attento a quali aroma sono richiesti attualmente per le fragranze

 **Nota:** Il giocatore può comunque vedere in ogni momento il valore del suo gettone Acqua.





Per ogni sua azione il giocatore può scegliere una qualsiasi di queste opzioni.

Una volta terminate le azioni, può cominciare la fase di Distillazione.

## b) Distillazione

Attraverso la distillazione, i giocatori cercano di ottenere le Fragranze in vetrina. Queste sono essenziali per poter creare i Profumi.

Il giocatore tira tutti i dadi Aroma davanti a lui.



*Esempio: Max può eseguire 3 azioni. Prende 2 dadi Aroma rosa e 1 lavanda, sperando di ottenere le fragranze corrispondenti.*



*Esempio: Max tira i 3 dadi appena presi.*



### Distillazione corretta:

Se il dado ritorna una Fialetta, la distillazione è avvenuta correttamente.



### Distillazione fallita:

Se il dado ritorna una Mosca, la distillazione è fallita.



*Esempio: Max ottiene solo una Distillazione corretta e 2 Distillazioni fallite.*

Usando i gettoni Acqua, il giocatore può modificare i risultati della Distillazione, in questi 3 modi:

**Usando 1 gettone Acqua**, il giocatore può:

- ritirare i dadi Mosca dello stesso colore
- o
- ritirare tutti i dadi (incluse le Fialette).

**Usando 2 gettoni Acqua**, il giocatore può:

- ruotare un dado che mostra una Mosca sul lato Fialetta senza tirarlo.

Il giocatore può usare tutti i gettoni Acqua che desidera.

Poni i gettoni Acqua utilizzati vicino al tabellone di gioco, con il lato moneta in alto.

Dopo che il giocatore ha utilizzato o meno i gettoni Acqua, può reclamare le fragranze.



*Esempio: Max gioca un gettone Acqua e ritira un dado rosa. In alternativa avrebbe potuto rilanciare tutti e 3 i dadi.*



*Esempio: Max gioca 2 gettoni Acqua e ruota il dado Lavanda sul lato Fialetta, senza lanciarlo. Ora tutte le sue distillazioni sono avvenute con successo.*

**Nota:** Se non ci sono più gettoni nel Pozzo, mescolare tutti i gettoni utilizzati (con il lato Acqua in alto) e posizionarli nuovamente nel Pozzo.

### **Rivendicare una nota olfattiva:**

Se il giocatore ha distillato con successo gli Aromi richiesti per una determinata nota olfattiva, può prendere la tessera corrispondente.

Il giocatore avanza nel percorso monete di quanti spazi sono indicati nella moneta disegnata sulla tessera nota olfattiva.

Se il segnalino termina in uno spazio già occupato, deve posizionarlo sopra a questo.

Il giocatore tiene la/e nota olfattiva/e davanti a sè, con il lato Profumo in alto.

### **c) Comporre un Profumo**

Per comporre un profumo, deve mettere la nota olfattiva nella sua profumeria. La profumeria ha degli spazi specifici per ogni tipo di nota olfattiva. (Testa, Cuore, Fondo).

Per ogni nota olfattiva, il giocatore decide se utilizzarla per un Grande Profumo o Profumo Minore.

Se desidera creare un Grande Profumo, mette la nota olfattiva nel lato a destra della sua profumeria, a seconda del tipo di nota.

Per un Profumo Minore, la posiziona a sinistra.

Se ha dei Profumi non completati, il giocatore aggiunge le nuove tessere, se possibile, o comincia un nuovo profumo vicino a quello in costruzione.

Una volta posizionata, la nota olfattiva non può cambiare posizione o venir coperta da un'altra nota olfattiva.

### **Profumi completati:**

Se un profumo si completa durante la composizione delle fragranze, il giocatore prende i segnalini Flacone dalla riserva comune.

**Riceve 2 Flaconi per un Profumo Minore.**

**Riceve 3 Flaconi per un Grande Profumo.**

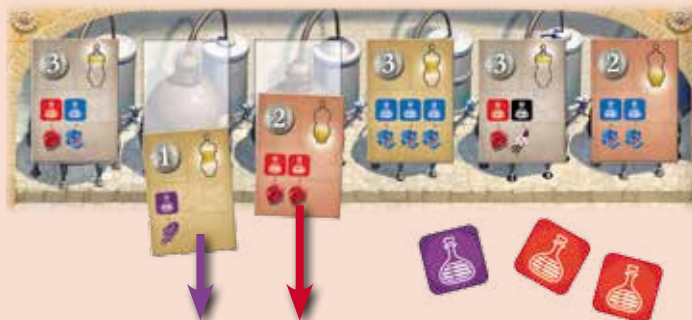
Posiziona i Flaconi sopra il Profumo completato.

Da ora il nuovo Profumo è in vendita.

Dopo che il giocatore attivo ha terminato la 2a fase, ripone tutti i dadi Aroma nei relativi spazi del mercato. Quindi, il giocatore che si è svegliato dopo completa la sua 2a fase.

Quando tutti hanno terminato la ■ **2a fase: Creare Profumi**, il gioco procede con la ■ **3a fase: Vendita**

**Q Nota:** Se possibile, il giocatore può reclamare più di una nota olfattiva. Tuttavia, l'Aroma di ogni dado può essere utilizzato solo una volta.



**Esempio:** Max reclama queste due note perchè ha distillato gli aromi richiesti. Inoltre avanza il suo segnalino punti sul tracciato denaro di 3 spazi.

**Q Nota:** Riempire la vetrina delle note olfattive solo alla fine del round.



**Esempio:** Max mette la nota olfattiva Cuore a destra della sua Profumeria e la nota di Base alla sinistra.

**Q Nota:** Un giocatore può cominciare tutti i profumi che desidera. Può cominciare un nuovo profumo anche se la nuova nota olfattiva potrebbe andare in un profumo in costruzione.



**Esempio:** Max ha terminato un Profumo Minore con una nuova fragranza di Base e prende 2 Flaconi.

**Q Nota:** Tutti i giocatori hanno tutti i dadi Aroma a disposizione per la scelta.



### 3a Fase: Vendita

Vi saranno ora 2 giri nei quali i giocatori potranno vendere i loro profumi sempre in ordine di sveglia.

Durante ogni giro, ogni giocatore può vendere solo 1 Flacone ad un cliente o venderlo a prezzo di Mercato o passare.

#### Vendere ad un Cliente:

Se il giocatore vuole vendere ad un Cliente, il profumo dovrà contenere almeno le note olfattive preferite dallo stesso, come indicato nella relativa tessera.

Ovviamente, il giocatore dovrà possedere almeno un Flacone di questo profumo.

Se il giocatore attivo soddisfa queste due condizioni, potrà vendere il profumo al Cliente scelto.

Prima, il ritorna il Flacone alla riserva comune.

Quindi, avanza il segnalino punti nel tracciato monete di tanti spazi quanti indicati dal prezzo di vendita del Cliente.

Ora il Cliente è soddisfatto, quindi il giocatore prenderà la tessera Cliente e la metterà vicino alla sua Profumeria.

#### Vendere al prezzo di mercato:

Invece di vendere ad un Cliente, il giocatore può decidere di vendere il Profumo ad un prezzo di mercato. Ogni Profumo ha un prezzo fisso, senza distinzione di note olfattive.

**Il Prezzo di un Profumo Minore è 2 monete.**

**Il Prezzo di un Grande Profumo è 3 monete.**

Il giocatore ritorna come sempre il Flacone del Profumo venduto nella riserva comune e avanza sul tracciato delle monete.

#### Profumi Terminati:

Dopo che un giocatore ha venduto il suo ultimo Flacone di un Profumo (non importa a chi), il profumo è terminato.

Come ricompensa, riceve immediatamente 2 gettoni Acqua dal Pozzo.


#### Secondo giro di vendite:

Dopo che tutti i giocatori hanno venduto 1 Flacone o passato, comincia un secondo giro di vendite.

Il giro si sviluppa in maniera identica al primo giro, si potrà vendere un Flacone ad un cliente, al Mercato o passare sempre in ordine di sveglia.



*Esempio: Durante il gioco, Max si sveglia per primo, quindi venderà per primo in entrambi i giri. Un cliente desidera un profumo con almeno 2 note di Lavanda e Max ha 2 Flaconi di Profumo con 3 parti di Lavanda. Può quindi vendere 1 Flacone, mettendolo nella riserva, avanza di 8 spazi nel tracciato monete, e rimuove il Cliente dai negozi piazzandolo vicino alla sua Profumeria ad indicare il buon lavoro compiuto.*

 **Consiglio:** Un giocatore può evitare una vendita con la speranza che un Cliente futuro spenda di più

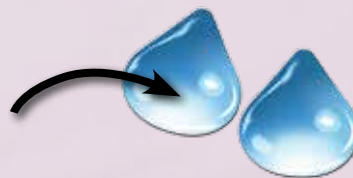
#### **Nota:**

- Un giocatore non può restituire un Flacone se non quello appena venduto.
- Se un segnalino punti finisce in uno spazio già occupato deve essere posizionato sopra quello presente.
- Ripristina la vetrina dei Clienti solo alla fine di ogni round.



*Esempio: Dopo il primo giro di vendite, Max è ancora primo giocatore per il secondo giro. Ora, vende il Profumo Minore a prezzo di Mercato. Ha solo 1 Flacone sul suo Profumo e lo rimette nella riserva. Avanza il segnalino monete di 2 spazi.*

*Visto che ora Max ha esaurito i Flaconi di questo Profumo, questo viene eliminato e Max guadagna 2 gettoni Acqua dal Pozzo.*



## Scartare gettoni Acqua

Dopo che il giocatore ha esaurito il suo secondo giro di vendite, controlla il numero di gettoni Acqua che possiede. Se ne ha più di 4, deve scartarne fino ad averne 4, scartandoli con il lato moneta verso l'alto negli scarti Acqua.

## End of a game round

Il round termina quando tutti i giocatori hanno eseguito o passato il secondo giro di vendite. Ripristinare il Mercato degli orologi. Pescare nuove note olfattive dal sacchetto e riempire gli spazi vuoti della distilleria. Inoltre, pesca nuovi Clienti e riempi gli spazi vuoti dei negozi della strada.



*Esempio: Dopo il secondo giro di vendite, Mia ha 6 gettoni Acqua. Ne deve scartare 2.*



## Fine del Gioco

### Il gioco termina...

1) ... quando la **tessera Orario di Chiusura** viene pescata durante il riempimento dei negozi;

o

2) ... se, alla fine del round, gli spazi della distilleria **non possono essere completamente riempiti con nuove note olfattive** dal sacchetto.

**Nel primo caso**, rimuovi la tessera Orario di Chiusura dal gioco e riempi per l'ultima volta i negozi con i restanti Clienti. **Il gioco continua regolarmente per un ultimo round.**

**Nel secondo caso**, o se i casi si verificano contemporaneamente, **il gioco termina immediatamente**

Infine, tutti i giocatori rivelano i loro gettoni Acqua e avanzano di tante monete quanto indicato dal lato moneta dei gettoni Acqua.

Il giocatore con più monete è dichiarato il Profumiere di Successo e vince il gioco. In caso di parità, la vittoria viene condivisa.

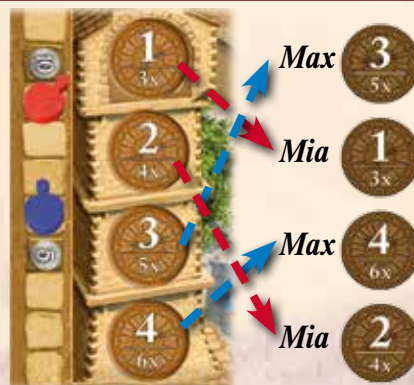
## Variante a 2 Giocatori

In un gioco a 2 giocatori, si applicano le seguenti regole extra:

■ **1a Fase: Sveglia** – Il giocatore che si trova ultimo nel tracciato monete sceglie per primo l'orologio, poi i giocatori si alternano fino ad avere 2 gettoni a testa. Li posizionano entrambi sopra la loro Profumeria.

■ **2a Fase: Creare Profumi** – I giocatori eseguono il loro turno in ordine di Gettone Orologio, avranno così 2 turni durante ogni round. Il numero di Azioni non può essere cumulato.

■ **3a Fase: Vendita** – Ogni volta che il giocatore esegue il suo turno in ordine di sveglia, può vendere 2 Flaconi. Quindi dopo che ogni giocatore ha avuto 4 possibilità di vendere Flaconi, il round termina.



*Esempio: Max (blue) ha meno monete di Mia (rosso), quindi sceglie per primo e prende il terzo orologio. Poi, Mia sceglie il primo orologio. Ora tocca ancora a Max, e sceglie il quarto orologio. Infine Mia prende il restante (il secondo).*



*Esempio: Mia ha il primo e secondo orologio. Può vendere 4 Flaconi di seguito, dopo anche Max potrà farlo. Quindi il round terminerà.*

**Nota:** Il giocatore può vendere più di un Flacone di file, anche se non allo stesso Cliente.

