

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Fragrances

## VOYAGE INITIATIQUE DANS L'UNIVERS DU PARFUM

De 3 à 6 joueurs

### INTÉRÊT DU JEU

Ce jeu très complet sur la parfumerie permet d'apprendre à reconnaître les grandes familles de parfums, ainsi que les essences qui les composent. Grâce aux questions-réponses, le joueur pourra également découvrir l'histoire des parfums, ou apprécier les flacons des plus grandes marques dans l'épreuve visuelle.

### DESCRIPTION DES ÉLÉMENTS DU JEU

- 24 boîtiers or contenant une essence,
- 1 plateau de jeu avec les classifications des matières premières aromatiques,
- 50 cartes regroupant 300 questions sur la parfumerie,
- 60 cartes avec des flacons de parfums à reconnaître,
- 6 cartes «objectif» qui représentent les parfums que les joueurs doivent reconstituer,
- des marques blanches qui s'emboîtent dans les cartes «objectif» sur l'essence découverte ou achetée,
- des Euros,
- 1 sachet bleu pour mettre les boîtiers d'odeur qu'il faut reconnaître,
- 1 dé,
- 6 pions,
- 1 mode d'emploi avec le lexique des parfums et des matières premières présentées.

### BUT DU JEU

Le but du jeu consiste à recréer une fragrance fictive, en obtenant les 6 essences qui la caractérisent. Le tirage du dé conduit à des cases de différentes couleurs où des épreuves permettront d'obtenir l'argent nécessaire pour acquérir ces essences. Le gagnant est le premier joueur à obtenir les 6 marques blanches de sa carte «objectif».

### REMERCIEMENTS

Nous adressons tous nos remerciements aux marques de parfums qui ont bien voulu participer à ce jeu, au professeur MacLeod, et à la Société Française des Parfumeurs. Grâce à leur précieuse collaboration, nous pensons pouvoir faire mieux connaître l'Art du Parfum.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

### Important :

Avant la première partie, veuillez retirer les 5 cartes «flacons» du paquet des cartes questions-réponses, et les ajouter aux cartes «flacons».

### Préparation du jeu :

- Avant de commencer, un meneur de jeu sera choisi. Il aura pour rôle, tout en jouant, de distribuer l'argent et les jetons au cours de la partie.
- Mettre les boîtiers dans le sachet bleu prévu à cette effet.
- Chaque joueur, à tour de rôle, prend une carte «objectif» sur lequel il plantera ses marques blanches. Elle représente le parfum qu'il doit fictivement recomposer.
- Chaque joueur se munira d'une feuille de papier et d'un crayon.

### Déroulement du jeu :

Les joueurs placent leur pion sur l'une des cases jaunes.

Le premier joueur est désigné par un tirage au sort. Il lance alors son dé et avance dans le sens des aiguilles d'une montre suivant le tirage du dé. Il pourra choisir les épreuves suivant le chemin qu'il empruntera dans chaque angle du plateau de jeu. Il atteindra ainsi des cases de couleurs où les épreuves seront les suivantes :

- Epreuves d'olfaction ..... cases bleue et turquoise.
- Question - réponse ..... case rouge.
- Flacon à reconnaître ..... case verte.
- Acquisition ..... case jaune.
- Malchance ..... case violette.

## DESCRIPTION DES CASES

### - Case bleue : olfaction individuelle.

Prenez un boîtier dans le sac les yeux fermés, et emboîtez le couvercle sur le fond afin de cacher le nom qui s'y trouve. Essayez d'en reconnaître d'abord la famille d'odeur, puis la senteur précise. Vous pouvez regarder la liste des essences classées par famille sur le plateau de jeu, afin de vous aider à trouver la réponse.

Après l'avoir senti, rebouchez le boîtier avant de le remettre au meneur de jeu.

- Si vous avez reconnu la famille de l'odeur : vous obtenez 100 Euros.

Exemple : pour l'orange, vous avez reconnu la famille citronnée.

- Si vous avez reconnu l'essence et qu'elle appartient à votre parfum : vous gagnez une marque blanche que vous placez sur le dessin correspondant à l'essence.

- Si vous reconnaissez l'essence et que celle-ci n'appartient pas à votre parfum ou si vous l'avez déjà : vous obtenez 200 Euros.

Exemple : vous reconnaissez le galbanum, mais votre parfum est l'oriental qui n'en contient pas.

- Si vous ne reconnaissez aucune odeur, vous passez votre tour. Le boîtier senti est ensuite mélangé aux autres.

### - Case turquoise : olfaction générale.

Vous choisissez un boîtier en procédant de la même manière. Dès que vous pensez avoir reconnu la famille olfactive et le nom, vous les notez sur une feuille avant de passer le boîtier à vos voisins. Une fois que tous les joueurs ont senti, la réponse peut être vérifiée au dos du boîtier.

- Les joueurs qui ont correctement identifié l'essence gagnent 200 Euros. S'il s'agit de l'une des essences de leur carte «objectif», ils placent une marque blanche sur l'essence correspondante.

- Ceux qui n'ont reconnu que la famille d'odeur gagnent 100 Euros.

- Les joueurs qui n'ont rien reconnu ne gagnent rien.

**- Case rouge : question - réponse.**

Votre voisin de droite vous lira la question correspondante au tirage de votre dé. Les parties en petits caractères sont des compléments d'information et ne sont pas indispensables à la réponse. Attention : les questions 5 et 6 sont toujours des questions à choix multiples. Si votre réponse est bonne vous gagnez 100 Euros.

**- Case verte : reconnaissance de flacons de parfum.**

Votre voisin de droite vous présentera une carte et il faudra que vous reconnaissiez le flacon. Si vous avez bien reconnu la marque, vous gagnez 100 Euros. Si vous connaissez le nom du parfum, vous obtenez 100 Euros supplémentaires.

Il est également possible, lors de cette épreuve, de faire des rébus sur des marques ou de dessiner des flacons et de les faire deviner aux autres joueurs. Le dessinateur et celui qui aura reconnu le premier la marque gagneront chacun 100 Euros.

**- Case jaune : acquisition.**

Cette case permet d'échanger son argent contre une essence qui compose son parfum. Le meneur de jeu vous remet, en échange de 200 Euros, une marque blanche que vous placez sur l'essence achetée. Vous pouvez obtenir 1 essence maximum à chaque fois que vous passez sur une case jaune.

**- Case violette : malchance.**

Vous devez remettre 400 Euros à la banque.

### **FIN DE LA PARTIE**

Le gagnant est le premier joueur qui parvient à reconstituer son parfum, c'est-à-dire à avoir ses 6 marques blanches sur sa carte «objectif».

### **RECOMMANDATIONS**

Il est important de remettre le couvercle correspondant des boîtiers utilisés après chaque utilisation, et de les ranger en fin de partie, dans les logements prévus à cet effet. Attention, ce jeu ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

### **LEXIQUE DU PARFUM**

**Essences** : elles sont extraites de plantes aromatiques. Leur association, savamment dosée, permet de créer un parfum harmonieux et caractéristique. Certaines essences rentrent dans la composition de plusieurs types de parfums.

**Parfums** : dans le jeu, ils sont schématisés par leurs 6 essences les plus caractéristiques. Dans la réalité, les parfums sont formulés avec plusieurs centaines de matières premières aromatiques différentes, naturelles ou de synthèse.

**Familles** : les essences et les parfums sont classés par familles d'odeurs. Il y a entre 10 et 15 familles d'odeurs pour les matières premières aromatiques naturelles ou de synthèse, 8 pour les parfums. Les familles d'odeurs peuvent être comparées à des couleurs. Les nuances sont multiples, de même qu'il y a de multiples nuances de rouge, de bleu ou de vert.

**Les principales familles d'odeurs en parfumerie sont :**

- hespéridée ou citronnée, fruitée, florale, boisée, agreste ou aromatique, balsamique ou ambrée, vanillée, épicée, cuirée, camphrée, verte, foin, animale ou musquée.

**Les principales familles de parfums sont :**

- cologne, florale, verte, chyprée, orientale, aromatique, fougère, aldéhydée, fruitée, marine, fraîche. Mis à part les parfums très typés qui restent les chefs de file de ces familles, les parfums sont en général décrits par d'autres adjectifs (vert oriental, fougère aromatique...).

### SÉLECTION ET ORIGINE DES ESSENCES

Les essences de ce jeu ont été sélectionnées chez de très nombreux producteurs d'essences à travers le monde pour vous faire découvrir les plus nobles matières premières de parfumerie. À l'heure actuelle, on utilise environ 200 produits d'origine naturelle et 2000 produits de synthèse dans la composition des parfums. Ceux-ci comptent beaucoup dans l'originalité et la richesse des parfums. Les produits de synthèse, généralement présents dans la nature, peuvent être extrêmement fins, élégants et onéreux. Il est donc important de les apprécier, sachant qu'ils représentent aujourd'hui plus de 80% des formules. Ils ont permis par ailleurs leur démocratisation.

### LES ESSENCES DU JEU

**Galbanum** : essence obtenue à partir d'une plante poussant en Iran. Seul produit naturel à caractériser les parfums verts.

**Bergamote** : essence obtenue par expression d'un agrume de Côte-d'Ivoire ou de Sicile.

**Orange** : composition à base d'orange amère.

**Citron** : essence de citron de Côte-d'Ivoire.

**Armoise** : essence provenant du Maroc.

**Basilic** : essence provenant des îles Comores.

**Lavande** : essence d'origine française.

**Civette** : sécrétion d'un animal élevé en Éthiopie.

**Musc** : glande odoriférante d'un chevreton vivant au Tibet. Le musc naturel n'étant pratiquement plus employé, c'est une reconstitution qui est présentée dans le jeu. Certaines personnes peuvent ne pas percevoir l'odeur du musc.

**Ylang-Ylang** : essence provenant des îles Comores.

**Muguet** : le muguet est une des fleurs dont on ne peut pas extraire d'huile essentielle. C'est donc une composition.

**Fleur d'Oranger** : reconstitution d'une essence dont l'odeur est intermédiaire entre l'essence et l'absolu de fleur d'oranger.

**Jasmin** : absolu jasmin d'Égypte.

**Violette** : cette composition violette sent la fleur sauvage, et non la feuille.

**Rose** : composition à base d'absolu de rose.

**Vanille** : composition vanille.

**Poivre** : essence provenant d'Indonésie.

**Patchouli** : essence provenant d'Indonésie.

**Vétiver** : essence provenant d'Indonésie.

**Muscade** : essence provenant d'Indonésie.

**Framboise** : composition «framboise».

**Pêche** : composition «pêche».

**Cassis** : composition «cassis» reproduisant l'odeur des fruits frais. En parfumerie, on utilise plutôt l'absolu de bourgeon de cassis, dont l'odeur est assez différente du fruit frais.

**Girofle** : essence provenant de Madagascar.

Pour toutes informations ou réclamations, contacter :  
**Sentosphère**, 59 Bd du Général Martial Valin, 75015 PARIS  
Tél : 01 40 60 72 90 Fax : 01 40 60 73 04