

Parfumaster

Jeu passionnant à partir de 5 ans et pour toute la famille, **PARFUMASTER** éveille le sens de l'odorat et la mémoire.

CONTENU : coffret contenant 16 senteurs (parfums présentés dans des boîtiers nacrés), 2 jeux de 16 cartes, 5 règles de jeux.

PARFUMASTER existe en trois variantes : "Campagne", "Maison", "Fruits et Légumes". Les boîtes peuvent être mélangées pour accroître la diversité des odeurs et la difficulté du jeu.

RECOMMANDATIONS : pour éviter de regarder les réponses, emboîter les couvercles sur le fond des boîtiers avant la partie.

Afin d'obtenir la meilleure conservation des parfums, ne pas mélanger les couvercles et ne pas oublier de les remettre sur chaque boîtier après utilisation.

Les boîtiers-parfum ne sont pas comestibles.

REGLES DU JEU

I - LA MÉMOIRE DES PARFUMS

- de 2 à 4 joueurs -

BUT : l'objectif du jeu est d'associer le plus grand nombre de paires constituées par un boîtier et la carte qui lui correspond. Le vainqueur est celui qui en a réunies le plus en fin de partie. Il peut arriver que les joueurs soient ex-aequo.

POUR JOUER : disposer, dans le désordre, devant les joueurs, l'un des 2 jeux de cartes, en cachant la face illustrée. Disposer également, au hasard, les 16 boîtiers-parfum.

Le premier joueur choisit au hasard 1 boîtier et annonce l'odeur qu'il pense avoir reconnue. Il vérifie aussitôt la réponse :

- Si celle-ci est juste, il retourne une carte. La carte retournée doit être vue par tous les joueurs.
 - si cette carte correspond au boîtier, il garde la paire ainsi constituée, mais ne rejoue pas.
 - si la carte ne correspond pas au boîtier, celle-ci est replacée où elle se trouvait, le boîtier est mis ailleurs.
- Si le joueur n'a pas reconnu l'odeur, il passe son tour sans retourner de carte.

On procède ainsi, jusqu'à ce qu'il ne reste plus de cartes ni de boîtiers.

Pour augmenter la durée de la partie :

- on peut mélanger plusieurs boîtes avec différents thèmes odorants ("Maison", "Campagne", "Fruits et Légumes").
- on peut également mélanger le deuxième jeu de cartes et chercher à constituer des trios avec 2 cartes et le boîtier parfum correspondant.

II - LA BATAILLE DES PARFUMS

- pour 2 joueurs -

BUT : reconnaître davantage d'odeurs que son adversaire.

POUR JOUER : chaque joueur prend en mains 1 jeu de 16 cartes qu'il cache à son adversaire en se plaçant face à lui.

Le premier joueur choisit au hasard 1 boîtier odorant parmi les 16, le sent, essaie d'en reconnaître l'odeur et pose, face cachée, la carte correspondante. L'adversaire fait de même puis dépose le boîtier entre les 2 cartes.

On procède ainsi pour chacun des 16 parfums. On peut revenir en arrière pour échanger ses cartes.
Lorsque tous les flacons ont été sentis, on les retourne ainsi que les cartes pour vérifier les réponses.
Le gagnant est celui qui a le plus de cartes bien placées.

III - LE KOODOO*

- de 2 à 4 joueurs -

BUT : le but de ce jeu est de décrire oralement des sensations en sentant un boîtier-parfum et de faire deviner à ses adversaires le produit décrit.

POUR JOUER : le premier joueur tire au hasard un boîtier, regarde la réponse et le sent. Il entame alors la description de ses sensations dans un langage faisant référence au vocabulaire d'autres sensations (sensations gustatives, visuelles, tactiles ou auditives).

La description doit se faire en moins de 1 minute.

Exemple pour le foin : odeur douce, de poussière, de farine, d'été et de campagne. Si c'était une couleur, elle serait ocre, si c'était un animal, ce serait la vache, si c'était un aliment, il serait filandreux, craquant, etc.

Le joueur qui a décrit le parfum et la personne qui a reconnu le produit dont il s'agit, prennent chacun la carte correspondante dans les deux paquets de cartes.

On joue à tour de rôle. Le gagnant est celui qui a ramassé le plus de cartes.

IV - JEU DU SOLITAIRE

BUT : tester son sens olfactif.

POUR JOUER : étaler un des 2 jeux de 16 cartes. Tirer au hasard un des 16 boîtiers. Après l'avoir senti, le poser sur l'image correspondante, sans regarder la réponse se trouvant au verso du boîtier. Procéder ainsi pour tous les boîtiers.

Les erreurs faites peuvent vous empêcher de placer les derniers parfums. A ce moment-là, retourner tous les boîtiers et compter le nombre de cartes non remplies et les flacons mal placés.

Soustraire ce chiffre de 16 pour connaître votre note de "sensibilité olfactive". Plus elle se rapproche de 16, meilleur est votre "nez". Exemple : avoir 12/16ème d'odorat.

V - LE LOTO DES ODEURS

- de 2 à 4 joueurs -

BUT : être le premier à remplir toutes ses cartes avec le boîtier-parfum correspondant.

POUR JOUER : on distribue à chaque joueur le même nombre de cartes (4 à 8). Chaque joueur prend au hasard un boîtier. S'il reconnaît l'odeur et si elle correspond à une de ses cartes, il pose le boîtier dessus. Si ce n'est pas le cas, il le met de côté.

On procède ainsi, en simultané, jusqu'à ce qu'un joueur ait rempli toutes ses cartes. On retourne alors les flacons pour connaître les réponses. Si des réponses sont erronées, on remet en jeu les boîtiers mal placés, et on rejoue jusqu'à ce qu'un gagnant apparaisse.