

AUTORZY: VÉRONIQUE DEBROISE, ARNAUD PINCEMAILLE ORAZ PHILIPPE ATTALI

ZAPACHOWA PODRÓŻ

W 31 zapachów dookoła świata

2-6 graczy / 10 lat +

ZAWARTOŚĆ ZESTAWU:

- 31 pojemniczków z zapachami
- 70 kart ze zdjęciami (35 kart dwustronnych)
- 1 dwuczęściowa plansza do gry z 3 żetonami karnymi
- 12 kart z numerami
- 1 instrukcja gry z listą zapachów oraz możliwymi skojarzeniami

Dzięki tej grze, stanowiącej swoiste zaproszenie do przygody, można odbyć **podróż dookoła świata w 31 zapachów!** Zapnijcie więc pasy, kierunek: bazyry Marrakeszu, plaże Polinezji albo piramidy w Egipcie!

CEL ORAZ ZASADY GRY

Jest to **gra zespołowa**, gracze tworzą **zgrany zespół** podróżników – wygrywają i przegrywają **wszyscy razem!**

Każdy z graczy, jedynie za pomocą zapachów musi sprawić, by pozostali gracze odgadli jego zdjęcia, ponieważ właśnie zapachy mogą kojarzyć się z

jakimś miejscem, kolorem, przeżyciem lub po prostu tym, co faktycznie przedstawiają.

Gra zawiera 70 zdjęć z podróży we wszystkie strony świata, jak również paletę 31 zapachów. Skojarzenia mogą być łatwe, na przykład zapach lawendy kojarzy się jednoznacznie z krajobrazem Prowansji. Ale czasem trzeba sięgnąć do zasobów wyobraźni oraz zastosować inne sztuczki, by gracze mogli odgadnąć, o które zdjęcie chodzi. A przecież zapach skóry, alg czy trawy cytrynowej nie każdemu graczowi skojarzy się tak samo – wszystko zależy od osobistych doświadczeń sensorycznych.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- Złożyć planszę do gry i położyć ją na środku stołu. Na dole planszy umieścić 3 żetony karne z widocznym białym motywem.
- Potasować karty ze zdjęciami i wybrać losowo 12 z nich. Położyć po jednej karcie na każdym polu wokół planszy oznaczonym numerem. Pozostałe karty powinny leżeć na kupce obok planszy.
- Potasować karty z numerkami, a następnie rozdać po jednej karcie każdemu graczowi tak, by nie było widać numeru.
- Umieścić paletę z pojemniczkami zapachowymi obok planszy do gry. Lista zapachów znajduje się na ostatniej stronie instrukcji i można z niej skorzystać w dowolnym momencie.

[plansza:]

12 wybranych losowo kart ze zdjęciami

1 plansza do gry (dwie części do złożenia)

3 żetony karne (z czarnym rewersem) do umieszczenia w dolnej części planszy

[obok planszy:]

31 pojemniczków z zapachami

Kupka kart ze zdjęciami

12 kart z numerami

PRZEBIEG TURU GRY

Każdy z graczy otrzymuje losowo wybraną kartę z numerem i zapoznaje się z nią w tajemnicy przed pozostałymi graczami. Jego numer oznacza zdjęcie, które będzie musiał opisać graczom za pomocą wybranych zapachów (gracz musi zatem dyskretnie zlokalizować zdjęcie odpowiadające wylosowanemu numerowi).

Gra przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Grę rozpoczyna najmłodszy z graczy. Zgodnie z poniższą tabelką każdy z graczy wybiera na chybił trafił określoną liczbę pojemniczków z zapachami, a następnie ustawia je przed sobą.

Liczba graczy	Liczba pojemniczków z zapachami przypadająca na 1 gracza
2	8
3	6
4	5
5	4
6	3

Gra przebiega w kilku turach, tury są dwufazowe:

- wybór zapachów (dobór), a następnie
- rozpoznawanie zdjęć.

- PIERWSZA FAZA: DOBIERANIE ZAPACHÓW

Każdy z graczy wacha zapachy stojące przed nim i może podglądać opisy pod pojemniczkami – robi to dyskretnie, tak, by pozostali gracze nie widzieli opisów. Może zatrzymać maksymalnie 3 pojemniczki, w zależności od tego, które zapachy mogą pasować lub nie do jego zdjęcia. Następnie gracz przekazuje odrzucone pojemniczki graczowi po lewej stronie. Od tego momentu gracz nie może mieć więcej niż 3 pojemniczki przed sobą.

Etap ten jest powtarzany tyle razy, ilu jest graczy przy planszy. Po tym, jak gracz decyduje się przekazać jakiś pojemniczek swojemu sąsiadowi, nie może go już odzyskać. Pomiędzy poszczególnymi wyborami gracz może ponownie puścić w obieg pojemniczki, które dotąd zatrzymywał.

Po tym, jak zapachy wykonają pełne okrążenie wokół stołu, należy odłożyć odrzucone pojemniczki z powrotem na paletę. Zapachy te nie biorą więc udziału w bieżącej turze, ale mogą być ponownie wylosowane w kolejnym dobieraniu.

Po zakończeniu dobierania każdy z graczy może mieć maksymalnie 3 pojemniczki przed sobą.

- DRUGA FAZA: ROZPOZNAWANIE ZDJĘĆ

W tej fazie każdy z graczy po kolei umieszcza wybrane przez siebie pojemniczki (1-3) na planszy. Przedtem jednak nakłada zakrętkę na dno pojemniczków z zapachami, aby zakryć ich nazwy.

W zależności od stopnia zadowolenia z zapachów, które zachował do opisu swojego zdjęcia, gracz umieszcza swoje pojemniczki (1-3) na 1–3 z 6 następujących pól:

KONKRET – ABSTRAKCJA – NA ODWRÓT – KSZTAŁT – KOLOR – MIEJSCE

Etap 1: Klasyfikacja zapachów

Gracz najbardziej zadowolony ze swojej selekcji rozpoczyna od rozmieszczenia swoich zapachów na planszy do gry w 6 kategoriach znajdujących się na liście.

KATEGORIA	OPIS	PRZYKŁAD
KONKRET	Element skojarzony z zapachem jest obecny na opisywanym zdjęciu	Zapach lawendy do opisu zdjęcia z polem lawendowym
ABSTRAKCJA	Zapach kojarzy się z czymś abstrakcyjnym	Zapach trawy cytrynowej kojarzący się ze środkiem przeciw komarom stosowanym latem lub w krajach tropikalnych
NA ODWRÓT	Należy zrozumieć odwrotność tego, co przedstawia zapach	Zapach żelaza, aby dać do zrozumienia, że chodzi o lodowiec
KSZTAŁT	Kształt utożsamiany z zapachem jest obecny na zdjęciu	Zapach kadzidła (dym), aby przywołać obraz zorzy polarnej
KOLOR	Kolor utożsamiany z zapachem jest obecny na zdjęciu	Zapach pomarańczy, aby przywołać kolor zachodu słońca
MIEJSCE	Zapach kojarzy się z miejscem lub regionem geograficznym	Zapach curry, aby opisać zdjęcie wykonane w Indiach, Indonezji, itp.

W przypadku każdego zapachu „aktywny gracz” musi „opisać” pojemniczek, wskazując, czy jest z niego „**BARDZO ZADOWOLONY**”, „**ZADOWOLONY**” lub też „**NIEZADOWOLONY**”. Kładzie więc pojemniczek na odpowiednim miejscu na planszy. Jest to bardzo ważne, by pomóc pozostałym graczom w zastanowieniu się i zgadywaniu.

Na przykład:

- **Przykład 1:** Janek musi opisać zdjęcie z pejzażem w śniegu. Wskazuje, że jest „**BARDZO ZADOWOLONY**” z zapachu „**Gorąca czekolada**” w kategorii „**ABSTRAKT**”, ponieważ zapach ten kojarzy się z gorącymi napojami, które pijemy w zimie, aby się rozgrzać.

- **Przykład 2:** Ania musi opisać zdjęcie, na którym znajduje się mały zbiornik wodny, ale w grze znajduje się również zdjęcie z rajską plażą. Aby nie wprowadzać graczy w błąd, Ania może wskazać, że jest po prostu „**ZADOWOLONA**” z zapachu „**Morze**” w kategorii „**KONKRET**”. Tym samym daje do zrozumienia, że na jej zdjęciu znajduje się coś, co ma związek z wodą/morzem. Gdyby wskazała, że jest bardzo zadowolona, pozostali gracze mogliby pomyśleć, że chodzi o rajską plażę, bardziej oczywistą dla zapachu morza.

- **Przykład 3:** Paweł musi opisać zdjęcie z drapaczami chmur w Nowym Jorku. Może pokazać, że jest „**NIEZADOWOLONY**” z zapachu „**Pomarańcza**” w kategorii „**KOLOR**” dla skojarzenia z kolorem taksówek widniejących na zdjęciu.

Gracz może wykorzystać kilka zapachów dla jednej kategorii, w tym także identyczne poziomy satysfakcji.

- **Etap 2: Wąchanie i wybieranie**

Jak tylko „aktywny gracz” skończy ustawiać swoje pojemniczki, pozostali gracze muszą próbować odgadnąć zapachy za pomocą węchu. „Aktywny gracz” nie może się komunikować i w żadnym wypadku wpływać na pozostałych graczy, którzy z kolei mają prawo głośno się ze sobą konsultować. Zabronione jest odnoszenie się w jakikolwiek sposób do własnej karty, czyli na przykład mówienie: „Na pewno nie jest to karta numer 9, ponieważ ja taką mam”.

Gracze omawiają ze sobą sposób, w jaki zapachy zostały sklasyfikowane, aby odgadnąć, do którego zdjęcia pasują. Po zakończeniu każdej wymiany zdań wskazują „aktywnemu graczowi” numer zdjęcia, co do którego są zgodni. W razie braku porozumienia w drużynie, decyduje gracz znajdujący się po lewej stronie „aktywnego gracza”.

- **Etap 3: Rozwiązanie**

- Jeśli karta wskazana przez drużynę jest **WŁAŚCIWA**: „aktywny gracz” ujawnia swoją kartę z numerem. Właściwa karta jest wówczas usuwana z planszy i zostaje zachowana jako zwycięski punkt.

- Jeśli karta wskazana przez drużynę **NIE JEST WŁAŚCIWA**: „aktywny gracz” koryguje odpowiedź dotyczącą karty z numerem, nie ujawniając jej jednak. Należy wtedy odwrócić żeton karny umieszczony w dolnej części planszy.

„Aktywny gracz” usuwa swoje zapachy z planszy i układa je dowolnie na palecie z zapachami. Swoją kolejkę rozpoczyna następny gracz i staje się „graczem aktywnym”. Gra toczy się z godnie z ruchem wskazówek zegara.

Kiedy wszyscy gracze zaprezentowali już swój wybór zapachów, a 3 karne żetony nie zostały odwrócone, gra toczy się dalej.

Jeśli nie są spełnione warunki zwycięstwa (patrz punkt ZAKOŃCZENIE GRY), trzeba przygotować nową turę.

PRZYGOTOWANIE NOWEJ TURY:

- Położyć nowe zdjęcia w pustych miejscach na planszy do gry.
- Potasować wszystkie karty z numerami i rozdać je na nowo.
- Przed ponownym rozdaniem pojemniczków i rozpoczęciem nowej tury upewnić się, że wszystkie zostały odłożone na paletę.

Dopiero teraz można przejść do kolejnej tury „dobierania”.

ZAKOŃCZENIE GRY

Partia gry kończy się, gdy spełniony jest jeden z poniższych warunków:

Gracze wygrali, jeśli rozpoznali: <ul style="list-style-type: none">• 12 zdjęć, w przypadku udziału w grze 3 – 6 graczy• 10 zdjęć, w przypadku udziału w grze 2 graczy	Gracze przegrali, kiedy odwrócone zostały 3 żetony karne (dolna część planszy do gry jest więc czarna). Partia zostaje natychmiast zakończona.
--	---

Przykład tury gry:

Podczas przygotowania do gry Marysia wylosowała kartę z numerem 3 odpowiadającą obrazkowi 3 ze zdjęciem z rafą koralową.

W fazie „dobierania” 3 graczy otrzymało po 6 pojemniczków z zapachami. Spośród nich Marysia wybiera i zachowuje pojemniczek z zapachem owoców egzotycznych oraz jeżyny, a pozostałe 4 pojemniczki przekazuje graczowi po

lewej stronie. Gracz z prawej strony zatrzymał 3 pojemniczki, więc 3 pozostałe oddaje Marysi – spośród nich Marysia wybiera zapach morza.

Ostatecznie Marysia decyduje, że zachowa tylko zapach owoców egzotycznych oraz morza. Po otrzymaniu 3 pojemniczków od gracza po prawej, przekazuje wszystkie 3 graczowi po lewej – zapach jeżyny cały czas krąży. Podczas ostatniego dobierania Marysia otrzymuje i zachowuje zapach monoi.

Pojemniczki z zapachami są dobierane przez kolejnych graczy do momentu, aż wykonają pełne okrążenie wokół stołu. Pojemniczki odrzucone odkłada się na paletę.

Marysia jest bardzo zadowolona ze swojego wyboru, przechodzi więc do drugiej fazy gry, rozkładając swoje zapachy w następujący sposób:

- zapach „**Morze**” w kategorii „**KONKRET**”: „**BARDZO ZADOWOLONA**”
(ponieważ na jej zdjęciu jest morze);

- zapach „**Owoce egzotyczne**” w kategorii „**KOLOR**”: „**BARDZO ZADOWOLONA**”
(ponieważ na jej zdjęciu są różnokolorowe ryby i rafy koralowe);

- zapach „**Monoi**” w kategorii „**ABSTRAKCJA**”: „**BARDZO ZADOWOLONA**”
(ponieważ zapach ten kojarzy się jej z zapachem kremu przeciwsłonecznego, który stosujemy, będąc nad morzem).

Gracze dzielą się odczuciami i wahają pomiędzy zdjęciami 3 i 7. To ostatnie przedstawia rajską plażę, która może się kojarzyć z zapachem morza i monoi oraz na której można zająć się egzotycznymi owocami. Ale skoro owoce egzotyczne są przypisane do kategorii „**KOLOR**”, gracze ostatecznie decydują się na zdjęcie 3.

Marysia potwierdza, że chodzi o zdjęcie 3, odwracając zdjęcie z numerem. Zdjęcie 3 zostaje usunięte z planszy i staje się pierwszym zdjęciem zwycięskim!

Teraz kolej na gracza po lewej, by określić pozycje zapachów.

WARIANT DLA DOŚWIADCZONYCH PODRÓŻNIKÓW:

Po kilku partiach podejmijcie wyzwanie podróżnicze!

W **fazie 2**, na **etapie 1** „aktywny gracz” kładzie wyłącznie jeden pojemniczek na planszy. Pozostałe wybrane przez niego zapachy są więc wąchane przez pozostałych graczy, którzy nie mogą kierować się wskazówkami ani co do kategorii zapachu ani stopnia zadowolenia.

1 – Latarnia morska La Jument - **FRANCJA**

2 – Rafa koralowa - **POLINEZJA**

3 – Wschód słońca nad Mont-St-Michel - **FRANCJA**

4 – Pole tulipanów - **HOLANDIA**

5 – Skaliste wybrzeże w Cassis - **FRANCJA**

6 - Dolomity - **WŁOCHY**

7 - Zatoka Arcachon z widoczną w oddali Wydmą Piłata - **FRANCJA**

8 – Wietnamska kobieta w Trang An - **WIETNAM**

9 – Gejzer w parku Yellowstone - **STANY ZJEDNOCZONE**

10 – Rodzaje hinduskiego curry - **INDIE**

11 – Las z rzeką - **FRANCJA**

12 – Krowy pod Alpami - **SZWAJCARIA**

- 13 - Taktshang Goemba (klasztor Gniazdo Tygrysa) - **BHUTAN**
- 14 – Pola ryżowe - **CHINY**
- 15 – Konie w Camargue – **FRANCJA**
- 16 – Kobieta niosąca drewno przed Tadź Mahal – **INDIE**
- 17 – Flamingi i różowe jezioro przed Kilimandżaro – **TANZANIA**
- 18 – Posiłek meksykański – **MEKSYK**
- 19 – Nenufary – **BIRMA**
- 20 – Sztuczne ognie – **STANY ZJEDNOCZONE**
- 21 – Kwitnący ogród w Cotswolds – **ANGLIA**
- 22 – Burano – **WŁOCHY**
- 23 – Lama przed Machu Picchu – **PERU**
- 24 – Śniadanie przed katedrą Notre-Dame – **FRANCJA**
- 25 – Góra lodowa – **GRENLANDIA**
- 26 – Buteleczki z perfumami w Kairze – **EGIPT**
- 27 – Jezioro Carezza, Dolomity – **WŁOCHY**
- 28 – Świątynia Angkor Wat – **KAMBODŻA**
- 29 – Pora herbaty i smakołyków – **FRANCJA**
- 30 – Łóżko z moskitierą w tropikach - **INDONEZJA**
- 31 – Ogród kaktusowy, Oaxaca – **MEKSYK**
- 32 – Piknik na łące – **FRANCJA**

33 – Nowy Jork, ulice Upper West Side na Manhattanie - **STANY ZJEDNOCZONE**

34 – Świątynia i zapach kadzidła – **TAJLANDIA**

35 – Daniele wychodzące z lasu – **FRANCJA**

36 – Młoda kobieta w spa – **INDIE**

37 – Pejzaż w śniegu – **SZWAJCARIA**

38 – Karnawał w Wenecji – **WŁOCHY**

39 – Chimera w Notre-Dame w Paryżu – **FRANCJA**

40 – Rakieta – **KOSMOS**

41 – Miasto Oia na wyspie Santorini – **GRECJA**

42 – Targ owocowy – **FRANCJA**

43 – Herbata miętowa – **MAROKO**

44 – Pagoda Chureito, w tle góra Fudzi – **JAPONIA**

45 – Zachód słońca ze słoniem – **KENIA**

46 – Ogród Moneta w Giverny – **FRANCJA**

47 – Wielki maślak w lesie – **FRANCJA**

48 – Zorza polarna - **ISLANDIA**

49 – Ogród hiacyntowy w parku Keukenhof – **HOLANDIA**

50 – Toskania – **WŁOCHY**

51 – Dromadery przed piramidą w Gizie – **EGIPT**

52 – Żyrafy przed Kilimandżaro – **KENIA**

53 – Filizanka ciepłej herbaty i plantacje herbaty na Cejlonie – **SRI LANKA**

54 – Górska wycieczka – **STANY ZJEDNOCZONE**

55 – Kobiety w sari na targu wielbłądów w Pushkar – **INDIE**

56 – Smok podczas chińskiego Nowego Roku – **CHINY**

57 – Pola lawendowe – **FRANCJA**

58 – Tropikalna plaża – **POLINEZJA**

59 – Tradycyjny pływający targ w Bangkoku - **TAJLANDIA**

60 – Śniadanie nad basenem z widokiem na morze – **GRECJA**

61 – Bazar w Marrakeszu, kolorowe skórzane pufy – **MAROKO**

62 – Targ przypraw – **MAROKO**

63 – Mała Wenecja, Colmar – **FRANCJA**

64 – Ogrody pałacu w Wersalu – **FRANCJA**

65 – Leniuchowanie na hamaku na plantacji bananów – **MARTYNIKA**

66 – Tahitanka z kwiatowym wieńcem na głowie – **POLINEZJA**

67 – Miasteczko Paraty w stanie Rio de Janeiro – **BRAZYLIA**

68 – Zamek w Chenonceau, Dolina Loary – **FRANCJA**

69 – Posąg Buddy, świątynia Nantaram – **TAJLANDIA**

70 – Ręcznie robione mydło na targu – **TURCJA**

PODRÓŻ ZAPACHOWA WYBÓR ZAPACHÓW

OWOCOWE

2- Gruszka

3 – Banan

5 – Owoce egzotyczne

11 – Jeżyna

12 – Truskawka

13 – Pomarańcza

18 – Orzechy laskowe

NATURALNE

1 – Podszycie leśne

4 – Mięta

15 – Drewno

16 – Grzyb

26 – Trawa cytrynowa

30 – Trawa

SPOŻYWCZE

9 – Gorąca czekolada

10 – Cynamon

19 – Herbata

20 – Mleko

28 – Curry

31 – Bagietka

KWIATOWE

7 – Niebieski hiacynt

8 – Róża

23 – Monoi

24 – Lawenda

25 – Zapach orientalny

ZWIERZĘCE

6 – Zwierzęta

22 – Skóra

MORSKIE

14 – Ryba

29 – Morze

DYMNE I SUCHE

17 – Ognisko

21 – Kadzidło

27 - Kamienie