

ПРАВИЛА НАСТОЛЬНОЙ ИГРЫ

АРОМАГНИЯ

ЛАБОРАТОРИЯ АРОМАТОВ



2-4
игрока

30-60
минут



Меры предосторожности:



Внимание!

Набор содержит аллергены. Внимательно изучите состав перед использованием.

Убедитесь, что в наборе не содержатся компоненты, которые могут спровоцировать у вас аллергические реакции.

Рекомендации для взрослых, присматривающих за детьми:

1. Внимательно изучите все инструкции правил безопасности, соблюдайте их. Далее храните в качестве справочного материала.
2. До начала опытов проведите с детьми беседу о тех предупреждениях и указаниях, которые касаются безопасности.
3. Учитывайте особенности развития детей даже в пределах одной возрастной группы.
4. Проводите опыты в просторном, хорошо освещенном и **проветриваемом** помещении. Используйте прочный стол.
5. Не оставляйте сосуды с маслами открытыми во время игры – каждый раз после использования масел **закрывайте** сосуды.
6. Обязательно произведите уборку помещения сразу же по окончании.

Требования безопасности и меры предосторожности



Удалить маленьких детей и животных из помещения, в котором проводится игра.



После использования закрыть все сосуды и хранить соответствующим образом.



Мыть руки после окончания игры.



Не есть, не пить, не курить в том помещении, где проводится игра.



Избегать любых контактов масел с глазами и ртом.

Правила игры

Перед тем, как приступить к игре, придется немного разобраться в правилах.

Совсем кратко суть игры можно сформулировать так:

Каждый игрок сможет загадать аромат, а другим придется его угадывать. Чем точнее вы угадаете смешанные масла, тем больше победных очков (ПО) получите. А помимо этого победные очки еще можно получить за верные предсказания!



Можно разобраться в правилах за пару минут, если посмотреть видео под QR-кодом.

Или можно прочитать правила с иллюстрациями и примерами игровых ситуаций.

Обзор компонентов



Ширма ведущего (коробка)

Помогает скрывать от других игроков действия ведущего при загадывании аромата.

Внимание!

Не выбрасывайте коробку - она потребуется вам для каждой партии, поэтому будьте аккуратны с коробкой, не помните ее!

8 баночек ароматических масел:

апельсин, сосна, лаванда, жасмин,
эвкалипт, корица, ваниль, мята

В процессе игры вам придется загадывать аромат для других и угадывать то, что намешали вам соперники.

Для создания аромата достаточно всего 1 капли ароматического масла!



32 карты масел

(по 8 штук для каждого игрока)

Чтобы обозначить свой выбор, вы выкладываете карты масел.

12 карт предположений

(по 3 карты на каждого игрока)

На каждом ходу вы можете сделать предположение на одного игрока: угадал ли он загаданный аромат из одного или нескольких масел или нет.



6 карт уровней сложности

Игроки самостоятельно выбирают, насколько же сложной будет игра. А карточки в центре стола помогут им в этом.

Жетоны победных очков

Жетоны позволяют считать полученные ПО и определять победителя!

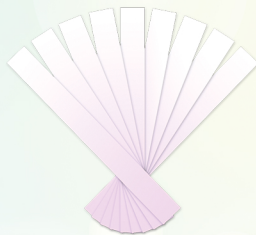


Баночка с кофе

Понюхайте кофе между раундами, чтобы было проще воспринимать новые ароматы.

Блоттеры

Бумажные полоски, на которые нужно капать масла. Их можно заменить плотной бумагой или докупить в любом парфюмерном магазине, когда они закончатся.



Подготовка к игре

Каждый игрок выбирает цвет, за который будет играть: красный, синий, желтый или зеленый. Для игры каждому игроку потребуется 3 карты предсказаний и 8 карт масел своего цвета.

Поместите баночку с кофе на стол так, чтобы каждый игрок смог до нее дотянуться. Выложите на стол блоттеры.

Поставьте коробку как ширму перед младшим игроком за столом (или выберите ведущего любым другим способом).

Процесс игры для 3-4 игроков

Особенности правил игры для двух игроков описаны на стр.10

В игре будет три круга.

Уровней сложности, которые есть в базовой игре, шесть:



Перед началом игры вам нужно выбрать три уровня. Важно, что уровни должны идти **подряд**. Выложите карты выбранных уровней в центр стола.

Для игры в первый раз рекомендуется выбрать уровни



Если на карте уровня сложности указано, что вам требуется меньше, чем все 8 баночек с маслами, то каждый игрок, начиная с ведущего, называет одно масло, которое не будет участвовать в игре. Все игроки должны сбросить с руки карту этого масла в коробку, а баночку отставить в сторону. Процесс продолжается, пока у ведущего не остается нужное количество масел.

За один круг все игроки побудут в роли ведущего.

Когда масла выбраны, игроки могут ознакомиться с ароматами.

Ход игры

Ведущий за ширмой выбирает столько масел, сколько указано на карте с уровнем сложности, наносит по 1 капле на блоттер и выкладывает из своего комплекта карты с загаданным маслом рубашкой вверх перед ширмой.

Важно!

Ароматические масла очень концентрированные и сильно пахнут. Для того, чтобы создать аромат, достаточно маленькой капли. Если же в процессе игры игроки будут капать на блоттер больше,

комната очень быстро наполнится запахами и дальше играть будет все труднее и труднее.

Задача ведущего – загадать такой аромат, чтобы его смогли угадать не все игроки. Но, если аромат окажется слишком сложным (или слишком легким), то ведущий получит 0 ПО. Перезагадывать аромат ведущему нельзя!

По часовой стрелке игроки знакомятся с запахом, передавая друг другу блоттер и стараются определить загаданные масла.

Каждый игрок может понюхать аромат только 1 раз, не задерживая блоттер у себя слишком долго!

Игроки по часовой стрелке выкладывают карты масел, которые, по их мнению, загадал ведущий, перед собой рубашкой вверх и начинают обсуждать свой выбор. Участвовать в обсуждении может и ведущий. Игрокам нужно будет сделать предположения о том, кто угадал выбранные ведущим масла, а кто – нет.

Когда все игроки высказались, они по часовой стрелке, начиная с игрока, сидящего слева от ведущего, выкладывают 1 (2 или 3) карты предположений (в зависимости от того, сколько масел нужно отгадать) перед соответствующим игроком.

Каждый игрок может положить свои карты предсказаний только на одного другого игрока за столом. Карты можно положить разными сторонами (например, одна карта "Верно!", а вторая - "Ошибка"). На каждого игрока предсказания может сделать лишь один другой игрок.

Пример:

*Если игрок по левую руку от ведущего (**Маша**) сделает предположение на своего левого соседа (**Ваню**), то **Ваня** не сможет сделать предположение на **Машу**, потому что в таком случае*

четвертый игрок за столом **Коля** не сможет выложить предположение ни на кого, кроме себя.

Важно! Ведущий не участвует в голосовании!

Когда все предположения сделаны, по команде ведущего все игроки одновременно переворачивают свои карты масел.

Игроки подсчитывают заработанные ПО, ведущий выдает соответствующее количество жетонов ПО.

Ход закончен: игроки забирают карты предсказаний и масел своего цвета.

Пример игрового хода для четырех игроков:

Маша загадала одно масло корицы (сложность ★), а остальные игроки положили свою карту масла с предполагаемым ароматом рубашкой вверх. Настало время дискуссии и предположений.

Ваня считает, что **Коля** не угадал масло. Он кладет одну карту с текстом «Ошибка» вверх рядом с **Колей**.

Коля считает, что **Ира** не угадала, и кладет соответствующую карту рядом с ней.

Ира может сделать предсказание только на **Ваню** и кладет карту «Верно!».

Когда игроки открыли карты, оказалось, что **Ваня** и **Ира** угадали, а **Коля** – нет. **Маша**, как ведущая, получает максимально возможный балл в этом круге - 2 ПО.

Далее **Ваня** за то, что он угадал масло ведущего, получает 1 ПО и бонус за то, что отгадал весь аромат (1 ПО); предсказание, сделанное на **Колю**, оказалось верным, поэтому **Ваня** получает еще 1 ПО. В итоге **Ваня** получает 3 ПО.

Коля, к сожалению, не угадал задуманное масло, и его предположение оказалось неверным. Таким образом, **Коля** не получает за этот ход ПО.

Ира угадала загаданное масло (1 ПО) и получила бонус за то, что отгадала весь аромат (1 ПО), а еще сделала одно верное предположение на **Ваню** (+1 ПО).

Сложность ★	Баллы ведущему	Баллы за угаданное масло	Баллы за верное предсказание
Маша (ведущая)	2		
Ваня		1+1 (бонус)	1
Коля		0	0
Ира		1+1 (бонус)	1

Подсчет очков игроков и ведущего.

Игрок получает 1 ПО за каждый аромат, который он угадал сам.

Игрок получает 1 ПО за каждое совпадение в предсказаниях.

Игрок получает бонусные ПО в зависимости от сложности раунда, если он угадал ВСЕ масла этого раунда:

- 1 ПО ★•★★★•★★★★
- 2 ПО ★★★★★•★★★★★
- 3 ПО ★★★★★★

Ведущий получает очки, если смог загадать не очень “легкий” и в то же время не очень “сложный” аромат.

Баллы указаны в таблице:

Масел в игре	Угадано правильно	Очки ведущему
2 (2 игрока по 1 маслу)	1 масло	1
	0 или 2 масла	0
3 (3 по 1)	1 или 2 масла	1 или 2
	0 или 3 масла	0
4 (2 по 2)	1, 2 или 3 масла	1, 2 или 3
	0 или 4 масла	0
6 (3 по 2 или 2 по 3)	от 2 до 5 масел	от 2 до 5
	0, 1 или 6 масел	0
9 (3 по 3)	от 2 до 7 масел	от 2 до 7
	0, 1 или 8, 9	0

Смена хода (внутри круга)

Игроки могут понюхать кофе, чтобы перебить аромат, загаданный первым ведущим.

Ведущим становится игрок, следующий по часовой стрелке. Ему потребуется ширма с маслами.

Далее ход аналогичен описанному на стр.5.

Пример: *Ваня становится новым ведущим. Он решает запутать игроков и снова загадывает масло корицы, которое в прошлый ход загадывала Маша. Так тоже можно!*

Смена круга



Внимание!

Рекомендуем проветривать помещение после каждого круга.

После того как каждый из игроков побывает 1 раз в роли ведущего, происходит смена круга.

Игрок с наименьшим количеством ПО добавляет (или убирает) масла до необходимого количества, указанного на карте с уровнем сложности. Все игроки берут/убирают карты этих масел своего цвета “в руку”. С этим ароматом также можно ознакомиться.

Далее игра протекает аналогично за исключением того, что теперь ведущие выполняют правила, указанные на второй карте с уровнем сложности. Если ведущий в этом круге загадывает 3 масла, то каждый игрок может выложить по 3 карты предположения.

Важно!

Конечный аромат зависит не только от сочетания разных масел, но и от их количества. Поэтому важно добавить только по 1 капле каждого масла.

При переходе на третий круг игрок с наименьшим количеством ПО снова добавляет (или убирает) масла до необходимого количества, указанного на карте с уровнем сложности. Все игроки берут/убирают

карты этих масел своего цвета “в руку”. С этим ароматом также можно ознакомиться.

Пример подсчета очков по карточкам предсказаний

Во время второго круга загадывает аромат **Коля**. После дискуссии **Маша** решает, что **Ваня** угадал одно масло верно. Она кладет 1 карту “Верно!” и 1 карту “Ошибка”. **Ваня** считает, что **Маша** угадала два масла верно и кладет возле нее 2 карты предположений вверх стороной “Верно!”. По команде ведущего все открывают карты. Оказалось, что **Коля** загадал апельсин и жасмин, а **Ваня** выложил карты апельсина и ванили. Так как **Ваня** угадал не все масла, **Маша** получает 2 ПО за оба верных предположения (“Верно!”+“Ошибка”). **Маша** же угадала оба масла, и **Ваня** за оба верных предположения получает 2 ПО (“Верно!”+“Верно!”).

Конец игры

Победителем объявляется игрок (или игроки!) с наибольшим числом ПО.

Процесс игры для 2 игроков

Когда играют двое игроков, каждый становится ведущим один раз за ход. Выбор уровней сложности аналогичен игровому процессу для 3-4 игроков.

В режиме для двоих ведущий не получает ПО за загаданный аромат, но может сделать предположение. Игрок, угадывающий аромат, при игре вдвоем делает предположение на себя, а если он правильно угадал все компоненты загаданного аромата, то ему начисляется 1 ПО.

Пример: **Коля** и **Ваня** решили сыграть вдвоем, на первом ходу **Ваня** является ведущим. Он загадывает масло эвкалипта и наблюдает за тем, как **Коля** отгадывает аромат. **Ваня** уверен, что **Коля** отгадал верно, и он кладет карту “Верно!” рядом с **Колей**. Но **Коля** сомневается в своем выборе и на всякий случай кладет себе карту “Ошибка”. Так он не сможет получить максимум ПО, но совсем без ПО не останется.

Интересные факты

А знаете ли вы, как были открыты ароматические масла? Как они добываются и используются в современном мире?



Древнейшие письменные источники указывают на использование благовоний можжевельника, розы и мирта уже 5-6 тысяч лет назад. Действия аира и корицы были подробно описаны в 2700 году до н.э. Ароматические растения и экстракты пользовались вниманием во времена всех великих древних цивилизаций – от Вавилона и Персии до Индии и Китая. Ароматами отгоняли злых духов, лечили нервные расстройства, исцеляли больных.



В Древнем Египте без окуривания храмов не проходила ни одна церемония. Сосуды с ароматами ладана, миро, кедра и кипариса выставлялись в четырёх углах храмов, символизируя божественность, исцеление, защиту от врагов и мужественность.

Отсчет зарождения парфюмерного искусства можно считать 1290 год до нашей эры, когда известная женщина-парфюмер по имени Таппути изобрела первые духи, сочетающие в себе нотки эфирных масел жасмина, гладиолуса и лимона.



Еще в Древнем Египте для получения эфирных масел проводили процесс экстракции – кусочки ароматического дерева замачивали в смеси масел, растений и воды. Полученную смесь настаивали в глиняной посуде, а в последствии преподносили в качестве подарка почитаемым особам.

Кстати, профессиональные парфюмеры говорят, что запахи “слышат”, а не “чувствуют”.

Чтобы сделать экстракцию эфирных масел в домашних условиях (например, из цветков), вам потребуется водяная баня, жидкость для экстракции (чаще всего - спирт). При нанесении духов или парфюмерной воды можно почувствовать незначительный спиртовой запах. При нанесении на поверхность он исчезнет через несколько секунд, оставив только аромат *эфирного масла*.

В настоящее время существует несколько способов получения ароматических масел на основе растительного сырья.

Для перегонки с водяным паром (дистилляции) растение помещают в воду и нагревают до кипения. Высокая температура и пар разрушают структуру клеток растений, и *эфирное масло* вытекает из них. *Эфирное масло* в смеси с водой охлаждают до жидкого состояния, а после легко разделяют, ведь масла и вода не смешиваются.

Масла, которые легче воды, будут плавать на поверхности, а тяжелые масла погрузятся на дно.

Второй способ получения масла используется в основном для цитрусовых. С помощью отжатия под прессом (холодное прессование) масло выделяется из небольших мешочков, расположенных под поверхностью плода. Изначально масло просто выдавливали, сжимая плод руками. Жидкость собирали губкой, а затем выжимали в стакан.

Самым современным способом получения масел считается гидро-диффузия, или перколяция. Процесс происходит быстрее, чем при дистилляции, а применяемое оборудование гораздо проще. Струя пара пропускается сверху вниз через растения, лежащие на решетке.

Затем полученную в результате жидкость (она состоит из смеси

конденсированного пара и эфирного масла) охлаждают. Как и в случае дистилляции, эфирное масло и воду легко отделить друг от друга.

В чистом виде ароматические масла обычно не используются, так как это может вызвать раздражение кожи и слизистых (аллергическую реакцию), обычно их добавляют в воду, массажное масло, глицерин.

А почему же мы слышим разные запахи?

Мы чувствуем запахи жидких эфирных масел потому, что они испаряются. Разные масла испаряются с разной скоростью, а значит, из одного и того же флакона разные запахи мы услышим спустя разное время. Парфюмеры искусно используют это, создавая интересные духи.



Верхние ноты (к ним относится, например, апельсин) испаряются первыми. После мы слышим **сердечные ноты** (это, например, жасмин), и последними раскрываются **конечные ноты** (например, ваниль).

Глоссарий

Эфирное масло – это смесь летучих компонентов, полученная из стеблей, семян, цветов, смол, коры и других частей растений.

Главное отличие эфирного от **ароматического масла** состоит в том, что в эфирном масле не содержится никаких синтетических добавок или примесей других масел. Другими словами, **аромамасла** - это смесь из разных компонентов, где содержание эфирного масла составляет от 2% до 80%.

Парфюмерная композиция (отдушка) - набор летучих ароматических веществ или масел с приятным запахом.

Духи (от фр. “parfum” [**парфюм**]) - это смесь парфюмерной композиции, чистого спирта и воды.

Парфюмер – профессия человека, создающего парфюмерные композиции.

Миро – благовонная смесь ароматических веществ на основе оливкового масла и белого вина.

Ольфакторная память – память запахов.

Слепое пятно – индивидуальная нечувствительность человека к некоторым парфюмерным ингредиентам.



**Больше наших
наборов здесь:**



АРОМАГНИЯ



Можно разобраться в правилах за 5 минут, если посмотреть видео под QR-кодом.

Авторы игры:

Мария Шокова
Тимур Лаишев
Сергей Голубкин

Иллюстрации:

Андрей Никитин

Особая благодарность:

Вячеслав Уточкин
Маргарита Голубкина
Павел Оганесян
Владислав Попков

Анастасия Андреева
Бернард Доктус
Полина Никитина
Борис Фетисов

Елизавета Петрокина



НАУКА И ТВОРЧЕСТВО
WOW! HOW?

