

Aqua Mirabilis



REGOLAMENTO

COMPONENTI



1 Tabellone di gioco



4 Plance personali



1 Regolamento



4 Favori delle Dame



96 Tasselli fiore/essenza



30 Tasselli consegna fiori



35 Ricette



28 Tasselli città



18 Tasselli apprendistato



20 Metodi di produzione



12 Bonus finali



8 Lettere di referenza



4 Segnalini da 100 punti



4 Segnalini ordine di gioco



60 Cubi blu



34 Gettoni originalità



4 Carrozze (in 4 colori)



4 Indicatori di punteggio (in 4 colori)



32 Gettoni influenza (8 per ciascuno in 4 colori)



4 Profumieri (in 4 colori)



2 Lavoratori



1 Pedone Re



1 Pedone Corte



1 Indicatore Giorno della Settimana



4 Aiuti di gioco

CREDITI

Autrice: Alessia Luca

Progetto Grafico e Layout: Giorgio De Michele, Mario Barbatì

Versione Italiana: Lucio Abbate

Gotha playtest e sostegno allo sviluppo: Alessandro Lala, Davide De Martino, Lucio Abbate, Carlo Gualdi

Altri playtester: Pasquale Abbate, Francesco Malafarina, Gabriele Surcis, Maura Pilia, Guifré Molera Calvés, Carlo Congiu, Alberto "Albo3" Papi, Alessio "Kuldran" D'Achille, La Tana Dei Goblin Cagliari, Playtesters IDEAG 2011

TRADEMARKS

Unless otherwise specified, all materials appearing on our games, including the text, game design, graphics, logos, icons and images, as well as the selection, assembly and arrangement thereof, are the property of Gotha Games and are protected by international copyright laws. All other copyrighted materials are the property of their respective owners.

Trademarks and brands are property of their respective owners.

Any reference to third party trademarks or brands (whether direct or indirect) is for educational purposes only and no proprietary interest is implied.



All rights retained by Gotha Games Ltd, Weston-super-Mare, UK
Gotha Games Ltd
 Unit 201
 Room2Spare
 Great Weston Trade Park
 Weston Super Mare
 BS22 8NA
 UNITED KINGDOM
 Or contact us via email at info@gothagames.co.uk

NOTE STORICHE

Gli espositori di profumi, lustri e carichi di meraviglie, dei moderni centri commerciali nascondono una storia affascinante, anche se strana. Ci sono voluti secoli prima che il profumo diventasse l'affermazione personale che è oggi e per questo dobbiamo ringraziare l'Italia rinascimentale. Questa è la storia di come i Medici fiorentini e i commercianti di spezie veneziani hanno fatto conoscere il profumo liquido, o Acqua Mirabilis, in tutto il mondo.

Intorno al quattordicesimo secolo, la chiesa cristiana era stata in guerra per gran parte degli ultimi duecento anni con varie crociate contro le zone del Mediterraneo orientale. Stava cercando di strappare la Terrasanta dal dominio islamico. Ma, mentre i tentativi di conquistare la Terrasanta fallirono, vennero importate alcune abitudini relative alla creazione di profumi dei loro nemici.

Nello stesso periodo, Venezia era fiorente. Era il centro indiscusso del Mediterraneo per il commercio con l'est. E con le sete arrivavano spezie, oli e resine: gli ingredienti grezzi essenziali della profumeria. Non sorprende quindi che Venezia perfezionò rapidamente le tecniche per la creazione di essenze che, combinate con i suoi talenti per la fabbricazione del vetro, la rese la dimora naturale della profumeria durante il Rinascimento italiano. Ma il profumo in questo periodo non era utilizzato solo per vezzeggiare il corpo, era anche usato per aggiungere fragranza ai capelli, al bucato e persino agli accessori in pelle. Il che ci conduce a sud verso Firenze e alla famiglia più potente che governò la città toscana: i Medici.

Fondato nel 1189, il clan dei Medici divenne ricco con il commercio di tessuti e lana, risalendo la scala sociale da semplici mercanti a Granduchi di Firenze. La loro influenza sul governo Fiorentino e poi, in maniera più ampia, italiano crebbe negli anni. Produssero anche tre papi e due regine di Francia. Ed è stata la prima di quelle donne, Caterina de' Medici, Regina di Francia dal 1547 al 1559, a contribuire alla nostra storia del profumo.

Caterina crebbe alla corte dei Medici, circondata da splendore, banchetti ed eleganza. Era destinata a diventare regina e nel 1533 lasciò Firenze per sposare Enrico, Duca d'Orleans, poi Enrico II di Francia. Ella portò con sé i suoi artisti, poeti, il suo maestro di danza e persino un profumiere personale, Renè de Florentin.

Il profumo di Caterina aveva una fragranza caratteristica di bergamotto e fiori d'arancio, ma fu la sua abitudine di indossare guanti d'opera in pelle profumata che catturò davvero l'attenzione dei cortigiani francesi. Indiscrezioni di

corte narravano che lei odiasse l'odore caratteristico del cuoio e che avesse richiesto a Renè de Florentin di mascherarlo con un profumo personale. Lui si mise al lavoro creando una fragranza di muschio e zibetto e l'effetto fu sensazionale. La propensione di Caterina per i guanti profumati dominò la moda francese, con l'aristocrazia tutta che anelava a emularla con tutti i tipi di capi profumati come gilet, doppiette, cinture e persino scarpe di cuoio. E così la profumeria italiana si diffuse ampiamente in Europa.

Non molto tempo dopo la morte di Caterina de' Medici nacque un bimbo italiano con legami familiari con Venezia. E proprio come Caterina, crebbe fino a diventare una figura chiave nella storia del profumo.

Si chiamava Giovanni Paolo Feminis e nacque nelle Alpi settentrionali italiane nel 1666. Giovanni, noto anche come Giampaolo, emigrò in Germania da giovane, stabilendosi proprio nella città di Colonia e aprendovi una distilleria-erboristeria specializzata nella vendita di profumi. E fu qui, creando i suoi profumi innovativi, che il giovane italiano si fece un nome, se non la sua fortuna.

Utilizzando ricette di fragranze scritte da monaci erboristi come fondamenta, Feminis sviluppò un nuovo processo di distillazione per creare un profumo aromatico, a base alcolica al 95%, che sarebbe diventato noto come Acqua Mirabilis. Questo era un profumo leggero e fresco, intriso delle più squisite essenze italiane tra cui bergamotto, lavanda, limone, arancio, neroli e rosmarino. E, significativamente, non era a base di olio, ma di alcol, il che significava che era leggero sulla pelle, che poteva essere facilmente immesso in uno spray e che erano necessari meno ingredienti base per creare il profumo - tre elementi fondamentali che un giorno avrebbero portato alla produzione in serie dei profumi in tutto il mondo.

Non avremmo mai saputo nulla del contributo di Feminis se non fosse stato per suo nipote, un certo Giovanni Maria Farina, richiamato dall'Italia per prendere il controllo dell'attività commerciale nell'ultima parte della vita di Feminis. Giovanni il Giovane procedette a modernizzare le cose cambiando il nome del profumo e dandogli un tocco francese. Lo chiamò Jean-Marie Farina Eau de Cologne, un nome ora sinonimo delle migliori fragranze sugli espositori di profumi.

D'altra parte, il re Luigi XIV (1638-1715) era terrorizzato dal bagno: di lui si disse che abbia fatto solo tre bagni nella sua vita. Quella paura era condivisa dalla nobiltà nel 17° secolo - si pensava che l'acqua diffondesse le malattie (quindi meno si faceva il bagno, meno si era vulnerabili). Eppure Versailles era veramente profumata.



RE LUIGI XIV

In tutto il palazzo, le ciotole erano piene di petali di fiori per addolcire l'aria. I mobili erano spruzzati di profumo. Anche le fontane e i visitatori - probabilmente una mossa difensiva, quando l'igiene era piuttosto scarsa - venivano spruzzati di profumo entrando nel palazzo. In effetti, l'aria dei saloni dorati della corte francese era così profumata che questa corte divenne nota come "la corte profumata".

Luigi portò la moda della profumeria a nuovi livelli, incaricando il suo profumiere di creare un nuovo profumo per ciascun giorno della settimana. Divenne usanza per le persone di rango sovrintendere alla realizzazione delle fragranze speciali da loro favorite. I "profumieri-gantiers" - i guantai-profumieri - raggiunsero uno status e un potere ancora maggiori. Vaste quantità di denaro venivano spese in profumi dall'aristocrazia e la competizione per fornire "la corte profumata" di beni piacevolmente odoranti divenne veramente feroce.

Più tardi Maria Antonietta, sposata con Luigi XVI, fu il personaggio di moda che ogni profumiere desiderava soddisfare. Regina di un'era di stravaganza e lusso per i ricchi e morte e miseria per i poveri, Maria Antonietta, ultima regina di Francia, divenne rapidamente nota come Madame Deficit a causa del suo essere una delle ragioni del grande debito del paese, spendendo soldi per profumi e trecento abiti all'anno.

L'era di Maria Antonietta fu un periodo di progressi e successi nel campo della profumeria. Antoine Dejean pubblicò il "Traité des odeurs" nel 1777, cementando il divorzio della profumeria dalla medicina e il suo passaggio verso l'arte per l'arte. Lo scopo del profumo era ora puramente il buon odore e l'agire come una forma di espressione artistica. Ciò rispecchiava perfettamente i sentimenti di Maria Antonietta, e il suo amore per i fiori (rose, narcisi, lilla, viole, gigli e iris in particolare) portava a commissioni regolari e stravaganti, ma spesso non pagate, per il suo profumiere preferito, Jean-Louis Fargeon, così come per altri come Jean-Francois Houbigant.

In questo gioco, i partecipanti assumono il ruolo di un ben noto profumiere il cui obiettivo è quello di produrre continuamente nuovi profumi innovativi e raffinati per soddisfare il re e la sua Corte a Versailles.

Padroneggiare l'arte della lavorazione dei fiori e della miscelazione di oli essenziali profumati, fissativi e solventi non è un compito facile: il tempo non è mai abbastanza e la concorrenza è feroce. Non solo i profumieri dovranno gestire i loro laboratori segreti ma dovranno anche sviluppare continuamente le loro conoscenze e apprendere nuove tecniche studiando e viaggiando. Inoltre, dovranno coltivare la loro posizione sociale tra i nobili e cercare di influenzare il Re e la sua Corte grazie all'intercessione di donne potenti appropriatamente corteggiate e affascinante.

È facile lasciarsi trasportare dalla frivolezza e dalla follia della nobiltà e della profumeria alla corte di Versailles. I giocatori dovranno restare concentrati sul proprio lavoro e il giocatore che avrà guadagnato il massimo prestigio alla fine della partita sarà il vincitore.

CONCETTI DI GIOCO

Tutto inizia con i fiori. Ce ne sono sei tipi, come descritto di seguito. La lettera maiuscola iniziale aiuta a riconoscere rapidamente ciascuno di essi e viene utilizzata tra parentesi come abbreviazione nel regolamento. I tasselli fiore sono anche detti "cesti" di fiori.



FIORE DI ARANCIO (O) FIORE DI BERGAMOTTO (B) FIORE DI GELSOMINO (J)



FIORE DI LAVANDA (L) FIORE DI NARCISO (N) FIORE DI ROSA (R)

I fiori vengono trasformati attraverso una varietà di processi in essenze. Le essenze sono sul retro del tassello fiore corrispondente.



ESSENZA DI ARANCIO (O) ESSENZA DI BERGAMOTTO (B) ESSENZA DI GELSOMINO (J)



ESSENZA DI LAVANDA (L) ESSENZA DI NARCISO (N) ESSENZA DI ROSA (R)

Per completare un profumo le essenze dovranno essere assegnate a una **Ricetta di Profumo**. La ricetta è come un progetto di un profumo. È dotato di un'Essenza Base insieme a spazi per ospitare uno o due Essenze Complementari. Ogni ricetta richiede un certo livello di esperienza per essere gestita.

ESSENZA
BASE

SPAZI PER
ESSENZE
COMPLE-
MENTARI



Ricetta con un Essenza Base di arancio e uno spazio per un'Essenza Complementare



Ricetta con un Essenza Base di gelsomino e due spazi per Essenze Complementari

LIVELLO DI
ESPERIENZA
RICHIESTA

ESPERIENZA

L'esperienza di un giocatore/profumiere è pari alla somma di tutti i simboli  che un giocatore ha sulla sua plancia personale in un determinato momento.

Esistono due modi principali per migliorare le proprie conoscenze nell'arte della profumeria: studiare sodo, possibilmente con l'assistenza di un maestro profumiere, o viaggiare in altre città rinomate d'Europa per apprendere



nuove tecniche e abilità. Il primo modo per imparare consiste nell'acquisizione di **Tasselli Apprendistato** dall'area Apprendistato del tabellone. I tasselli apprendistato offrono al giocatore vantaggi permanenti e rimarranno sulla plancia personale fino alla fine del gioco.



Imparare viaggiando consiste nell'acquistare Tasselli Città dalle quattro città raffigurate sul tabellone: Parigi [Paris], Londra [London], Colonia [Köln] e Firenze. I tasselli città sono vantaggi una-tantum. Questi tasselli possono essere capovolti in qualsiasi momento durante il turno di gioco del giocatore (a meno che non sia diversamente specificato) per fornire il loro beneficio immediato. Una volta girato, un tassello città verrà impilato nello spazio corrispondente della plancia personale del giocatore e garantirà punti prestigio alla fine del gioco.



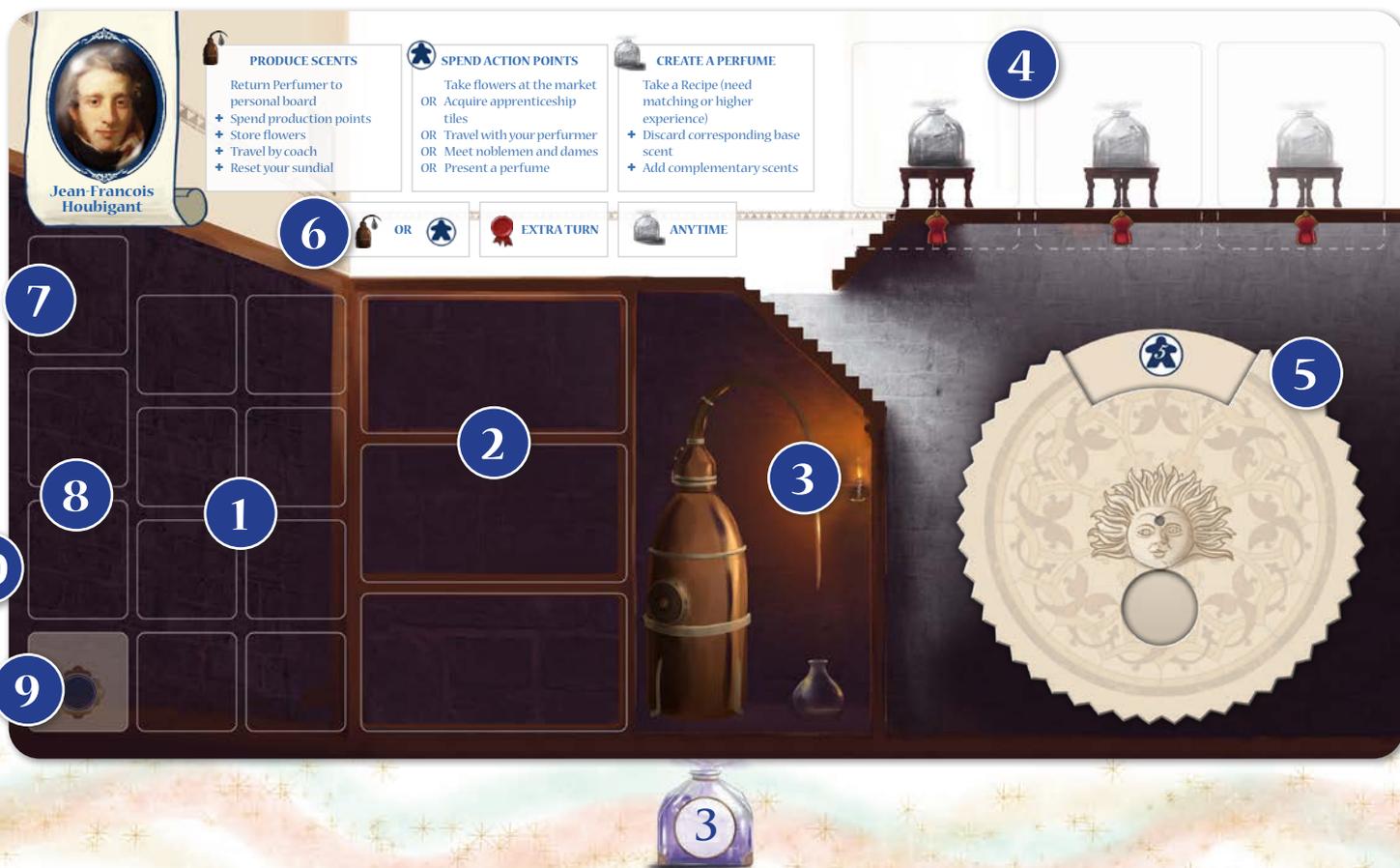
PLANCIA PERSONALE

Ogni giocatore è dotato di una plancia personale che rappresenta il proprio studio professionale di profumiere.

1. **Area Curriculum** - Questa è l'area dove si conservano tutti i propri tasselli apprendistato e città non capovolti. Ci sono 8 spazi che dovrebbero essere sufficienti per ospitare tutti i tasselli. Se si acquisiscono più di 8

tasselli, possono essere conservati vicino alla plancia. Non c'è limite al numero di tasselli apprendistato e città che è possibile conservare nella propria area curriculum.

2. **Metodi di Produzione** - Ogni giocatore inizia con il metodo di Distillazione [Distillation] sulla plancia. Sono disponibili altri due spazi per metodi di produzione più avanzati da acquisire durante il gioco.
3. **Deposito della Essenze** - Qui è dove si conservano tutte le essenze prodotte attraverso i propri metodi di produzione.
4. **Parata dei Profumi** - I profumi appena creati vengono conservati qui, fino a un limite di tre. Quando un profumo viene presentato a Versailles, lo si sposta leggermente verso il basso per coprire l'icona del trono rosso. Ciò serve a ricordare che questo profumo non può essere presentato di nuovo.
5. **Ruota della Meridiana** - Quando si spendono punti azione per compiere azioni sul tabellone o quando si producono essenze, girare la ruota della meridiana.
6. **Aiuti di gioco** - Una selezione di aiuti di gioco che possono essere molto utili durante la partita.
7. **Referenze** - Qui è dove si colloca la propria lettera di referenza.
8. **Favori delle Dame** - Qui si collocano i tasselli favori delle dame ottenuti durante il gioco.
9. **Tasselli Città capovolti** - Qui si impilano i tasselli città capovolti con il lato in vista che mostra i punti prestigio di fine partita.
10. **Area di deposito fuori mappa** - Qui è dove si conserva tutto il materiale che non può essere sistemato sulla plancia e in particolare: gettoni influenza, gettoni originalità e fiori.





TABELLONE DI GIOCO

Il tabellone di gioco è suddiviso a grandi linee in queste aree:

Sul lato sinistro c'è la città di Grasse. Qui i profumieri possono visitare il **Mercato dei Fiori** (1) o imparare l'arte misteriosa della profumeria nell'**Area di Apprendistato** (2).

Nella zona centrale, l'**Area Vita di Corte**, i giocatori possono visitare Versailles per incontrare importanti coppie di nobili (3).

Sul lato destro c'è la corte del Re, a **Versailles** (4). Qui i profumieri possono entrare nella sala grande per presentare uno dei loro profumi al Re e alla sua corte. La **Matrice delle Preferenze** è in quest'area e tiene traccia di quali combinazioni di essenze sono state già presentate e quali sono le preferenze attuali del Re e della corte.

Lungo tutta la parte alta c'è l'**Area di Viaggio** (5), che i profumieri possono percorrere per visitare le più rinomate capitali europee della profumeria: Parigi, Londra, Colonia e Firenze.

Tutto intorno al tabellone c'è la **traccia del punteggio** (6) e il **percorso segnaturno** (7).

ALTRI COMPONENTI



Profumiere. Questo pedone rappresenta il giocatore



Carrozza. Questo pedone è usato dai giocatori per viaggiare lungo la parte alta del tabellone



Re. Questo pedone si muove orizzontalmente lungo la matrice delle preferenze per indicare la preferenza del Re



Corte. Questo pedone si muove verticalmente lungo la matrice delle preferenze per indicare la preferenza della corte



Gettoni Influenza. Questi dischi sono utilizzati dai giocatori per influenzare le dame



Indicatori di punteggio. Questi gettoni si muovono sulla traccia del punteggio per indicare quanti punti possiede un giocatore



Indicatore del Giorno della Settimana. Questo pedone si muove sul percorso segnaturno ed è l'"orologio" del gioco



Cubi Blu. Sono piazzati sul tabellone quando viene presentato un profumo



Gettoni Originalità. Usati principalmente per effettuare un turno supplementare



Lavoratori. Questi pedoni aiutano a raccogliere i fiori dal mercato



Favori delle Dame. Ciascuna dama fornisce un beneficio speciale al giocatore che ha più influenza su di lei



Bonus Finale. Ciascuna dama nasconde un tassello che indica condizioni per ottenere punti aggiuntivi alla fine del gioco



Lettere di Referenza. Ciascun nobile fornisce una lettera di referenza al profumiere che lo visita



Tasselli Consegna Fiori al mercato. Indicano quanti fiori di ciascun tipo sono consegnati al mercato la domenica



Metodi di Produzione. Sono usati per convertire fiori in essenze

PIAZZAMENTO INIZIALE

1. Piazzare il tabellone al centro del tavolo sul lato corrispondente al numero di giocatori (il retro del tabellone viene utilizzato per le partite a due giocatori)
2. Il giocatore che profuma meglio è il primo giocatore e riceve il segnalino ordine di gioco numero 1. Tutti gli altri giocatori prendono casualmente uno dei rimanenti segnalini di ordine di gioco e si siedono di conseguenza in senso orario
3. Si inizia con la consegna iniziale di fiori al mercato:



In una partita a 2 giocatori

Piazzare due fiori di ciascun tipo nei corrispondenti spazi del mercato dei fiori

In una partita a 3 giocatori

Piazzare tre fiori di ciascun tipo nei corrispondenti spazi del mercato dei fiori

In una partita a 4 giocatori

Piazzare quattro fiori di ciascun tipo nei corrispondenti spazi del mercato dei fiori

4. Ordinare e mescolare i tasselli consegna fiori secondo il loro tipo: ci sono 15 tasselli consegna fiori x1 e 15 tasselli consegna fiori x2. Piazzare i tasselli consegna fiori a faccia in su nell'ordine indicato di seguito e scartare tutti i tasselli rimasti

In una partita a 2 giocatori

Piazzare due tasselli x1 su ciascun spazio "Domenica" [S - Sunday] del percorso segnaturno

In una partita a 3 giocatori

Piazzare un tassello x1 e un tassello x2 su ciascun spazio "Domenica" [S - Sunday] del percorso segnaturno

In una partita a 4 giocatori

Piazzare due tasselli x2 su ciascun spazio "Domenica" [S - Sunday] del percorso segnaturno

5. Prendere dalla riserva sei diversi tasselli fiore/essenza e tenerli in mano. Chiedere a un altro giocatore di pescare

casualmente un tassello, posizionando il pedone del Re in cima alla colonna corrispondente a quel tassello sulla matrice delle preferenze del tabellone, quindi dare questo fiore al giocatore in seconda posizione in ordine di turno. Pescare un secondo tassello posizionando il pedone della corte a sinistra della riga corrispondente sulla matrice delle preferenze. Pescare un terzo e un quarto tassello, posizionando i due lavoratori negli spazi corrispondenti del mercato dei fiori e poi dare questi due fiori al giocatore in terza posizione in ordine di turno. Dare gli altri tre fiori rimanenti al giocatore in quarta posizione in ordine di turno. Si noti che il primo giocatore non riceve nulla. Se ci sono meno di quattro giocatori, tutti i fiori non assegnati vengono rimessi nella riserva

6. Mescolare casualmente i tasselli della città di Parigi e metterli scoperti nello spazio di Parigi del tabellone. Fare lo stesso per i tasselli città di Londra, Colonia e Firenze
7. Piazzare i tasselli del favore delle dame negli spazi corrispondenti dei nobili della corte
8. Mescolare i tasselli bonus finale e pescarne casualmente 4 - senza guardare, posizionandoli ciascuno a faccia in giù negli spazi corrispondenti dei nobili della corte. I rimanenti tasselli bonus finale vengono scartati. Non saranno usati in questa partita
9. Piazzare i tasselli apprendistato nelle aree corrispondenti del tabellone di gioco. L'ordine della pila è irrilevante. Usare tanti metodi di produzione di ciascun tipo quanti sono i giocatori e scartare i rimanenti
10. Piazzare l'indicatore del giorno della settimana nello



spazio corrispondente alla prima domenica [S - Sunday] del percorso segnaturno

11. Piazzare 30 gettoni originalità sulla matrice delle preferenze al centro di ciascuna intersezione, come illustrato nell'immagine
12. Ciascun giocatore sceglie il colore favorito e riceve la sua plancia personale, il pedone profumiere, 8 gettoni influenza e 1 gettone originalità
13. Ciascun giocatore prende il metodo di produzione Distillazione [Distillation] o lo piazza in uno dei tre spazi della plancia personale. La ruota della meridiana deve essere posta in modo che la finestra superiore mostri la posizione da 5 punti azione
14. Ciascun giocatore piazza il suo indicatore di punteggio all'inizio della traccia del punteggio e il suo pedone carrozza nello spazio giallo dell'area di viaggio del tabellone
15. Piazzare il materiale rimanente (ricette, lettere di referenza, cubi blu) vicino al tabellone di gioco

PANORAMICA DEL GIOCO

SEQUENZA DI GIOCO

Il gioco inizia con la prima domenica del percorso segnaturno.

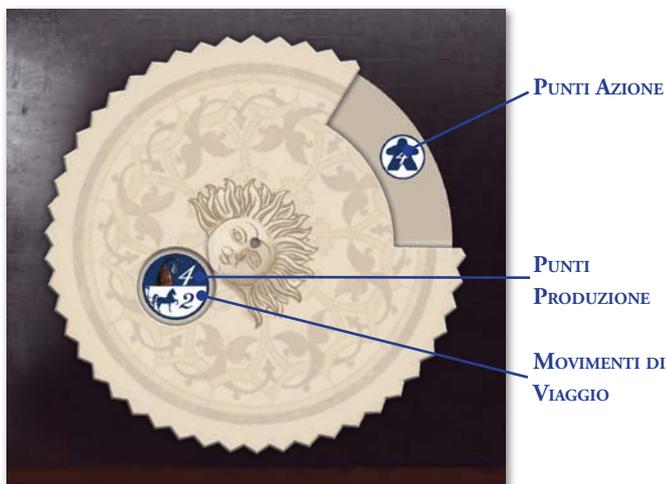
A partire dal primo giocatore, i giocatori si alternano in senso orario con ciascuno che svolge uno o due turni di gioco prima di passare al giocatore successivo.

Quando il primo turno di un giocatore termina, questi può scartare un gettone originalità per effettuare immediatamente un altro turno. Un giocatore non può spendere più di un gettone originalità alla volta e, pertanto, è limitato a giocare al massimo due turni consecutivi prima che la partita passi al giocatore successivo.

UN TURNO DI GIOCO

In ciascuno dei suoi turni, un giocatore deve fare una delle due seguenti attività:

- Spostare il proprio profumiere in uno spazio azione disponibile sul tabellone di gioco, spendendo i punti azione richiesti e effettuando l'azione correlata, oppure
- Riportare il proprio profumiere sulla plancia del giocatore, spendendo i punti produzione per produrre una o più essenze



La meridiana sulla plancia personale di un giocatore viene utilizzata per questo scopo. L'anello esterno mostra i punti azione ancora disponibili per un giocatore; l'anello interno mostra i punti produzione disponibili da spendere. La posizione iniziale della meridiana di un giocatore parte da 5 punti azione e nessun punto produzione. I giocatori ruotano la meridiana sempre in senso orario. Spendere punti azione rivelerà i punti produzione e i Movimenti di Viaggio della carrozza.

Una meridiana è un dispositivo che indica l'ora del giorno dalla posizione apparente del sole nel cielo e che, dal punto di vista del gioco, segna il trascorrere della giornata di un profumiere.

Più punti azione si spendono, meno punti produzione rimangono disponibili poiché resta meno tempo da dedicare al laboratorio e per viaggiare.

5 Punti Azione	Nessuna produzione. Nessun viaggio con la carrozza
4 Punti Azione	4 Punti produzione. 2 passi di movimento con la carrozza
3 Punti Azione	3 Punti produzione. 2 passi di movimento con la carrozza
2 Punti Azione	3 Punti produzione. 1 passo di movimento con la carrozza
1 Punto Azione	2 Punti produzione. 1 passo di movimento con la carrozza

***Esempio:** la meridiana del giocatore è posizionata come nella precedente immagine. Nel suo turno successivo può spendere fino a 4 punti azione per agire sul tabellone oppure produrre con un massimo di 4 punti produzione e viaggiare in carrozza di due passi. Decide di effettuare un'azione spendendo 2 punti Azione. Ruota la sua meridiana di due settori:*



Nel suo prossimo turno sarà in grado di compiere un'azione spendendo fino a 2 punti azione oppure produrre con 3 punti produzione e viaggiare di un passo.

La meridiana viene ripristinata nella sua posizione iniziale dopo che un giocatore ha speso tutti i suoi punti azione o quando utilizza i suoi punti produzione.

***Esempio:** nel suo turno successivo, il giocatore decide di effettuare un'azione che costa 2 punti azione. La meridiana viene ruotata in senso orario fino alla posizione iniziale. In*



alternativa, il giocatore può decidere di produrre usando fino a 3 punti produzione. Anche in questo caso, la sua meridiana viene ruotata in senso orario nella posizione iniziale.



AVANZAMENTO DEL TEMPO DI GIOCO

In Aqua Mirabilis la durata del gioco viene misurata da un percorso dedicato in cui ogni spazio rappresenta un giorno della settimana.

L'indicatore del giorno della settimana avanza al giorno successivo ogni volta che un giocatore reimposta la sua meridiana (perché ha speso tutti i suoi punti azione o ha usato i suoi punti produzione, come spiegato in precedenza).

Il gioco termina dopo quattro settimane, quando l'indicatore ha raggiunto l'ultima domenica alla fine del percorso segnaturno.

Non tutti i giorni della settimana vengono utilizzati nelle partite a tre giocatori. L'indicatore del giorno della settimana salta i giorni contrassegnati come non validi per tre giocatori, così come indicato sul percorso. In una partita a due giocatori si usa il retro del tabellone dove il percorso segnaturno è già aggiornato.



La domenica [S - Sunday] è sempre un giorno importante ed è evidenziata con un colore di fondo bianco sul percorso. In ogni domenica, tranne la prima e l'ultima domenica di gioco, succedono le seguenti cose.

Non appena l'indicatore del giorno della settimana segna una domenica:

- Tutti i tasselli consegna fiori sono risolti: riempire il mercato dei fiori con il numero e il tipo di fiori indicati sui tasselli consegna fiori.



Esempio: quando questo tassello consegna fiori è risolto, piazzare 1 fiore (B), 1 fiore (R), 1 fiore (N) e 1 fiore (O) negli spazi corrispondenti del mercato dei fiori



Esempio: quando questo tassello consegna fiori è risolto, piazzare 2 fiori (L), 2 fiori (R), 2 fiori (B) e 2 fiori (J) negli spazi corrispondenti del mercato dei fiori

- Tutti i profumi presentati che si trovano ancora sulla plancia dei giocatori vengono spostati verso l'alto rivelando l'icona del trono. Questi profumi possono essere riproposti alla corte del Re.
- La matrice delle preferenze viene ripristinata:
 - Piazzare un cubo blu sulla sezione intersezione tra la colonna della preferenza del Re e la riga della preferenza della corte. Se è presente un gettone originalità, rimuovere questo gettone.
 - Moda:* il pedone indicatore della preferenza della corte si sposta sulla riga successiva con il maggior numero di cubi blu totali.
 - Novità:* il pedone indicatore della preferenza del Re si sposta sulla colonna successiva con il numero inferiore di cubi blu totali.

Esempio: Il pedone viola della corte è posizionato sull'essenza di gelsomino (J) e il pedone nero del Re è sull'essenza base di bergamotto (B).

Quando la matrice delle preferenze viene ripristinata, si posiziona un cubo blu sull'intersezione tra la riga e la colonna individuata dai due pedoni. Poiché non è presente alcun gettone originalità non si rimuove nulla.

Quindi si sposta il pedone della corte nella riga successiva con il più alto numero di cubi blu - in questo caso l'essenza di narciso (N). Il pedone del Re passerà alla colonna successiva con il minor numero di cubi blu - ovvero l'essenza base di gelsomino (J).



Per chiarezza, il pedone della corte si sposta sempre ciclicamente dall'alto verso il basso. Se viene raggiunta l'ultima riga il pedone continua a muoversi dalla prima riga verso il basso fino a raggiungere la riga con il maggior numero di cubi blu in totale.

Allo stesso modo, il pedone del Re si muove sempre ciclicamente da sinistra a destra. Se viene raggiunta l'ultima colonna il pedone continua a spostarsi dalla prima colonna verso destra fino a raggiungere la colonna con il numero più basso di cubi blu in totale.

Si noti che i pedoni indicatori della preferenza della corte e del Re non possono terminare il loro movimento nella stessa posizione in cui si trovavano all'inizio dello spostamento.



PRODUZIONE

Poiché ottenere essenze è elemento fondamentale di questo gioco e chiave per creare un buon profumo, spiegheremo la produzione prima di esaminare le azioni disponibili.

Un giocatore avrà bisogno di almeno 1 punto produzione e di almeno un tassello fiore, altrimenti non può produrre.

Quando un giocatore sceglie di produrre:

- riporta il suo profumiere sulla sua plancia personale;
- spende tutti o parte dei suoi punti produzione disponibili per convertire fiori in essenze tramite i metodi di produzione;
- conserva i cesti di fiori rimanenti sul lato di ingresso dei suoi metodi di produzione (opzionale);
- viaggia in carrozza.

Dopo aver eseguito tutti questi compiti:

- scarta nella riserva i cesti di fiori non conservati che ancora possiede;
- ripristina la sua meridiana;
- fa avanzare l'indicatore del giorno della settimana nello spazio successivo.

COME PRODURRE ESSENZE

Un giocatore converte fiori in essenze usando i suoi metodi di produzione disponibili. Il metodo indica quanti e che tipo di fiori deve consumare, quanti punti di produzione sono utilizzati e quante essenze saranno il risultato della trasformazione.

Ogni metodo di produzione può essere utilizzato più volte durante un singolo turno di produzione. Ogni volta che un metodo è usato un giocatore dovrà spendere le risorse e i punti di produzione richiesti per produrre le relative essenze.

Esempio: Il giocatore Rosso possiede 5 cesti di fiori: 3 bergamotto (B), 1 narciso (N) e 1 arancio (O). Ha il metodo di Distillazione iniziale nonché il metodo di Macerazione e dichiara che produrrà con 3 punti produzione.



La Macerazione richiede in ingresso due diversi cesti di fiori e il giocatore Rosso converte tramite questo metodo un bergamotto e un narciso nelle corrispondenti essenze spendendo 2 punti produzione; poi con il punto produzione rimanente converte l'arancio nell'essenza corrispondente con la Distillazione.



Il Rosso ha ottenuto tre essenze: bergamotto, narciso e arancio. Gli rimangono 2 fiori di bergamotto.

Un altro Esempio:



Il giocatore Giallo possiede 3 cesti di fiori: 2 rose (R) e 1 narciso (N). Con Enfleurage può spendere 2 punti produzione per convertire due fiori dello stesso tipo (in questo caso di rosa) in tre essenze corrispondenti. Il Giallo ottiene tre essenze di rosa.



Si noti che il metodo di Distillazione non funziona con la rosa.

Se il giocatore Giallo avesse avuto un altro punto di produzione, avrebbe potuto convertire il fiore di narciso nell'essenza corrispondente usando la Distillazione.

COME CONSERVARE I FIORI

È anche possibile utilizzare la parte di ingresso di un metodo di produzione per conservare cesti di fiori che un giocatore non è stato in grado di trasformare in essenze in questa

fase. Si ricordi che qualsiasi cesto di fiori non trasformato o non conservato sarà scartato dopo la produzione.

Continuando l'esempio precedente, il Rosso non può allocare i due fiori rimanenti di bergamotto alla Macerazione poiché questo metodo richiede due cesti diversi, quindi alloca un cesto alla Macerazione e uno alla Distillazione.



Si noti che una volta che un cesto di fiori è stato assegnato a un metodo di produzione, non può essere riportato all'area di deposito del giocatore vicino alla sua plancia. Se non utilizzato per la produzione, il giocatore può rimuovere questi cesti solo scartandoli nella riserva generale.

COME VIAGGIARE IN CARROZZA

Dopo che il giocatore ha prodotto essenze, può viaggiare muovendo la sua carrozza nell'area di viaggio del tabellone del numero di passi indicato accanto all'icona del cavallo sulla spazio della meridiana che ha appena usato per la produzione.



Un giocatore deve muoversi in una direzione sola di almeno un passo (in altre parole non può rimanere nello stesso punto dove si trova la carrozza), tuttavia non è obbligato a spostarsi del numero intero di passi indicati. Si ignorano le carrozze degli avversari per tutti i fini.

Quando una città (punto blu più scuro) viene intercettata durante il movimento, il giocatore può fermarvi la sua carrozza.

Se possiede una **Lettera di Referenza** del livello richiesto (o maggiore), può immediatamente scegliere uno dei tasselli città nella pila corrispondente e posizionarlo nell'area curriculum della sua plancia personale. I tasselli rimanenti vengono rimescolati formando una nuova pila.

Se non si possiede la lettera di referenza necessaria, è possibile ancora fermarsi in città e visitare le sue principali attrazioni ma non viene acquisito alcun tassello città. Si noti che un giocatore deve possedere la lettera di referenza necessaria nel momento in cui la sua carrozza raggiunge la città e non più tardi. Se si ottiene la lettera di referenza richiesta in un secondo momento, questo tassello città non può essere rivendicato retroattivamente.

Indipendentemente se il giocatore possieda la lettera di referenza necessaria oppure no, dopo aver visitato Londra o Firenze il giocatore deve riportare obbligatoriamente la propria carrozza nella posizione iniziale a Grasse. Dopo aver visitato Parigi o Colonia può volontariamente riportare la sua carrozza a Grasse, se lo desidera, o continuare il suo viaggio dalla posizione corrente.

Esempio: La carrozza del giocatore Rosso si trova nella sua posizione di partenza a Grasse. Lo spazio della meridiana che ha usato per la produzione gli fornisce un passo di movimento che usa per spostare la sua carrozza verso Colonia.



In un turno successivo, la carrozza del giocatore Rosso si sposta ulteriormente di due passi raggiungendo Colonia. Il giocatore Rosso possiede la necessaria lettera di referenza di livello II e sceglie uno dei tasselli città nella pila.



Il Rosso poi decide di riportare la sua carrozza a Grasse.



Esempio: La carrozza del giocatore Blu si trova alla periferia di Parigi e può muovere di due passi. Il Blu può muoversi di un solo passo fermandosi a Parigi, ma decide di spostarsi di entrambi i passi procedendo verso Londra.



In un turno successivo il Blu può muovere la sua carrozza di un solo passo. Poiché non ha ancora acquisito la lettera di referenza per Londra, si sposta di un passo a destra fermandosi a Parigi e ottenendo un tassello città.



Il Blu declina l'opportunità di tornare a Grasse alla fine della visita. La sua carrozza rimane a Parigi poiché spera ancora di raggiungere Londra più tardi con la lettera di referenza richiesta.



TERMINARE UN TURNO DI PRODUZIONE

Il giocatore scarta nella riserva generale qualsiasi fiore ancora posseduto; reimposta la meridiana per mostrare lo spazio da 5 punti azione e fa avanzare l'indicatore del giorno della settimana al giorno successivo. Il suo turno è finalmente terminato.

PROFUMI

Un profumo può essere creato in qualsiasi momento durante il turno del giocatore. Volendo, un giocatore può creare più di un profumo nello stesso turno di gioco.

Per creare un profumo un giocatore avrà bisogno di:

- una ricetta di profumo;
- essenze per il completamento della ricetta.

Le essenze sono ottenute attraverso la produzione (come spiegato nel capitolo precedente) o viaggiando verso una rinomata città europea.

Tutte le ricette sono composte da un'essenza base insieme a una o due essenze complementari.

In qualsiasi momento durante il proprio turno di gioco, un giocatore può selezionare una delle ricette ancora disponibili con un livello di esperienza uguale o inferiore all'esperienza del giocatore. Quindi scarta un'essenza corrispondente all'essenza base e prende la ricetta.

Le ricette non possono rimanere incomplete. Un giocatore deve completare immediatamente il profumo assegnando il numero richiesto di essenze complementari alla ricetta. Posizionare negli spazi vuoti uno o due tasselli di essenze diverse dall'essenza base e diverse tra loro (se sono presenti due spazi).



***Esempio:** Durante il suo turno, il giocatore Verde desidera prendere una ricetta di livello 4 che richiede un'essenza base di bergamotto (B) e due essenze complementari. Il Verde ha un livello di esperienza di 5, quindi si qualifica per acquisire questa ricetta. Il Verde*

ora deve scartare un'essenza di bergamotto e aggiungere due essenze diverse tra loro e diverse dall'essenza base. Aggiunge un'essenza di gelsomino (J) e una di narciso (N) prendendole dalla sua plancia personale. Il profumo è ora pronto

Si noti che il livello di esperienza del giocatore deve essere sempre uguale o superiore ai requisiti della ricetta durante l'intero processo di creazione del profumo. In caso contrario, il profumo non può essere creato. Tuttavia, una volta completata la ricetta, il profumo rimane con il giocatore anche se nel corso del gioco il suo livello di esperienza scende al di sotto dei requisiti della ricetta.

Un profumo appena completato viene posizionato sulla plancia personale del giocatore in uno dei tre spazi disponibili con l'icona del trono rosso visibile per ricordare che questo profumo deve ancora essere presentato al Re. Se tutte e tre gli spazi per i profumi sono occupati, si può scartare un profumo completo già posizionato sulla propria plancia, ma in questo caso si perderà quella ricetta e qualsiasi essenza sul profumo.

Inoltre, una volta che un profumo è stato completato, non può essere rielaborato. Non si possono avere due copie esatte

del profumo sulla propria plancia, cioè con le stesse esatte essenza base e essenze complementari.

AZIONI

Un giocatore esegue un'azione spostando il suo profumiere su uno spazio azione libero del tabellone e pagando il numero di punti azione richiesto ruotando la sua meridiana in senso orario di quel numero di settori.

Gli spazi azione sono indicati da un simbolo lavoratore . Il numero all'interno dell'icona del lavoratore indica quanti punti azione si devono spendere. Ogni spazio è accessibile solo a un profumiere per volta.

Se un giocatore non ha abbastanza punti azione da pagare per quell'azione o, se lo spazio dell'azione scelto è già occupato da un altro giocatore, quel giocatore non può compiere l'azione.

Inoltre, un giocatore non può scegliere due volte di seguito lo stesso tipo di azione;

- il mercato dei fiori ha 6 spazi azione; uno per ciascuno dei 6 diversi tipi di fiori. Questi sono sei diversi tipi di azione;
- l'area dell'apprendistato ha 6 spazi azione per le 4 diverse azioni di apprendistato. Questi sono quattro diversi tipi di azione;
- l'area di viaggio ha 4 spazi azione diversi, uno per ciascuna delle 4 differenti città da visitare. Questi sono quattro diversi tipi di azione;
- l'area vita di corte ha 6 spazi azione separati per le 4 coppie di nobili. Questi sono quattro diversi tipi di azione (la coppia A e la coppia B hanno due spazi azione ciascuno);
- e l'area della corte del Re a Versailles ha 4 spazi azione per la presentazione dei profumi. Questi rappresentano solo un tipo di azione.

***Esempio:** si può posizionare il proprio profumiere nell'area del gelsomino (J) del mercato dei fiori in un turno e poi spostarlo nell'area rosa (R) nel turno successivo in quanto questi sono due tipi di azione diversi.*

Non è possibile visitare nuovamente la stessa coppia di nobili due volte di seguito ma si può spostare il proprio profumiere da una coppia di nobili a una diversa coppia di nobili.

Allo stesso modo non è possibile acquisire un metodo di produzione se è stato completato questo stesso tipo di azione nel proprio turno precedente; si può effettuare un altro tipo di azione nell'area apprendistato o spostarsi in un'altra area del tabellone.

Inoltre, non si può ripetere l'azione di Versailles (Corte del Re) se è stata scelta nel turno precedente. Tutti gli spazi azione nell'area di Versailles (Corte del Re) rappresentano lo stesso tipo di azione.

MERCATO DEI FIORI

Il giocatore sposta il suo profumiere in uno spazio libero che rappresenta un banco del mercato dei fiori sul tabellone. Questa azione costa 1 punto azione. Quindi, facoltativamente, sposta uno o entrambi i lavoratori in qualsiasi banco si desidera. Il costo è di 1 punto azione per ogni lavoratore che si muove in questo modo.



Pertanto quest'azione ha un costo minimo di 1 punto azione e un costo massimo di 3 punti azione.

Dopo che il giocatore ha completato tutti i suoi movimenti con i lavoratori, prende un fiore dal banco in cui si trova il suo profumiere e un fiore dai banchi dove si trova ciascun lavoratore. Se non ci sono fiori rimasti in queste posizioni il giocatore non riceve alcun compenso per i fiori che non è in grado di raccogliere.

Si noti che un lavoratore può essere spostato in un banco in cui è già presente un altro profumiere o nello stesso banco dove si trova l'altro lavoratore. Tutti questi movimenti sono perfettamente legali.

Esempio:



Il giocatore Blu piazza il suo profumiere nello spazio azione corrispondente ai fiori di narciso (N). I due lavoratori sono sui fiori di bergamotto (B) e gelsomino (J). Il Blu decide di non spostare i lavoratori. Spende 1 punto azione in totale e raccoglie un fiore di narciso con il suo profumiere e un gelsomino e un bergamotto con i due lavoratori.



Più tardi, anche il Verde decide di andare al mercato dei fiori. I due lavoratori sono ancora collocati sui fiori di bergamotto (B) e di gelsomino (J). Il giocatore Verde è comunque interessato nell'acquisto dei soli fiori di bergamotto e arancio (O). Piazza il suo profumiere nello spazio azione corrispondente al fiore di bergamotto (costa 1 punto azione). Quindi sposta un lavoratore nel banco dei fiori d'arancio (costa un altro punto azione). Alla fine raccoglie 2 fiori di bergamotto e 1 fiore d'arancio per un costo totale di 2 punti azione.



Ora è il giocatore Rosso che arriva al mercato. Lui piazza il profumiere sul banco dei fiori di rosa (R) e muove un lavoratore dallo spazio arancio (O) a quella narciso (N). Quindi raccoglie 1 fiore di rosa e l'ultimo fiore di narciso rimasto per un costo totale di 2 punti azione. Si noti che l'altro lavoratore non fornisce fiori in quanto il banco del bergamotto è al momento vuoto.



Il Blu ritorna al mercato. Rimangono solo due fiori di rosa (R). Il suo profumiere non può essere piazzato nello spazio azione corrispondente ai fiori di rosa poiché questo è ancora occupato dal Rosso. Quindi pone il suo profumiere nello spazio azione del gelsomino (J) e sposta entrambi i lavoratori nell'area della rosa. Quindi raccoglie 2 fiori di rosa per un costo totale di 3 punti azione. Il Blu non ottiene nessuna compensazione per il fatto che l'area del gelsomino non ha fiori.



APPRENDISTATO

Il giocatore sposta il suo profumiere in uno degli spazi dedicati dell'area apprendistato sul tabellone. Paga il numero di punti azione necessario, nonché le risorse richieste e sceglie un tassello dalla pila che aggiunge all'area curriculum della sua plancia personale. Ogni tassello piazzato lì aumenta il proprio livello di esperienza complessivo. Non è consentito avere tasselli duplicati sulla propria plancia.



Essenze Base
Costo: 3 punti azione + 1 essenza del tipo corrispondente

Prendere il tassello essenza base corrispondente all'essenza scartata e metterlo nell'area curriculum della propria plancia personale. Da questo momento in poi non è necessario scartare un'essenza quando si prende una ricetta con un'essenza base corrispondente. Si dovrà comunque soddisfare il requisito di avere il livello minimo di esperienza come indicato sulla ricetta.



Specializzazione
Costo: 1 o 2 punti azione + 1 fiore del tipo corrispondente

Prendere il tassello specializzazione corrispondente al fiore scartato e metterlo nell'area curriculum della propria plancia personale. Da questo momento in poi ogni volta che si produce un'essenza di quel tipo se ne otterrà una supplementare dello stesso tipo.



Abilità Speciali
Costo: 2 punti azione + 1 gettone originalità

Prendere uno dei tasselli ancora disponibili e metterlo nell'area curriculum della propria plancia personale. Esistono diverse abilità disponibili nel gioco che sono elencate in appendice.



Metodi di Produzione
Costo: 1 o 2 punti azione + 2 fiori dello stesso tipo

Prendere uno dei tasselli metodi di produzione e metterlo nell'area curriculum della propria plancia personale. Ci sono diversi metodi disponibili nel gioco che sono elencati in appendice. Nota: non è possibile acquisire lo stesso metodo di produzione due volte e non si possono avere più di tre metodi di produzione attivi sulla propria plancia. È possibile scartare uno dei metodi di produzione sulla plancia del giocatore per fare spazio ad uno nuovo.

VIAGGIARE

Il giocatore sposta il suo profumiere in una delle quattro città raffigurate sul tabellone: Parigi (Paris), Londra (London), Colonia (Köln) o Firenze. Per raggiungere una specifica città si avrà bisogno di una lettera di referenza del livello richiesto o superiore (come illustrato sul tabellone) e spendere il numero richiesto di punti azione. Una volta fatto, il giocatore prende il tassello città in cima alla pila corrispondente e lo piazza nell'area curriculum della sua plancia personale.

Si noti che l'azione di viaggiare non consente di scegliere il tassello dalla pila ma bisogna prendere quello in cima. Invece, viaggiare in carrozza ha il vantaggio di far scegliere quale tassello si desidera acquisire.



Diversamente dai tasselli acquisiti attraverso un apprendistato, i tasselli città rappresentano vantaggi una tantum. Quando si acquisisce un tassello città, viene piazzato nell'area curriculum della plancia del giocatore contribuendo ad aumentare l'esperienza del giocatore. Durante il turno del

giocatore è possibile reclamare il vantaggio una tantum. A questo punto il tassello città viene capovolto e impilato insieme agli altri (se presenti) sullo spazio dedicato della plancia del giocatore. L'esperienza associata è persa.

Il lato posteriore dei tasselli città indica quanti punti prestigio il giocatore guadagnerà alla fine del gioco. Si noti che solo le tessere capovolte forniscono punti prestigio alla fine del gioco: qualsiasi tassello città non capovolto non fornirà punti prestigio.

VITA DI CORTE

Il giocatore sposta il suo profumiere in uno degli spazi azione accanto a una coppia di nobili raffigurata sul tabellone. Il costo in termini di punti di azione è indicato sul tabellone: più alto è il rango dei nobili, maggiore è il costo. Dopo aver pagato i punti azione richiesti, svolgere i seguenti passi in ordine:

INCONTRARE IL NOBILE

Un nobile fornisce al giocatore una **Lettera di Referenza**. Una lettera di referenza è fondamentale quando si viaggia in altre città e quando si presentano nuovi profumi al Re.

- Nobile della coppia A: prendere una **Lettera di Referenza di livello 1**
- Nobile della coppia B: scambiare una **Lettera di Referenza di livello 1 con una di livello 2**
- Nobile della coppia C: scambiare una **Lettera di Referenza di livello 2 con una di livello 3**
- Nobile della coppia D: scambiare una **Lettera di Referenza di livello 3 con una di livello 4**

Un giocatore può avere una e una sola lettera di referenza in un dato momento. Se si possiede già una lettera di referenza dello stesso livello del nobile o maggiore, ignorare la sezione superiore. Allo stesso modo, ignorare la sezione superiore se non si possiede la lettera di referenza necessaria per lo scambio.

INCONTRARE LA DAMA

Per influenzare la dama un giocatore deve offrire dei campioni della sua arte profumiera. Una dama di corte infatti non desidera altro che ricevere le attenzioni di un profumiere di bell'aspetto come il giocatore stesso.

- Dama della coppia A: scartare almeno un'essenza di bergamotto (B), gelsomino (J) o lavanda (L)
- Dama della coppia B: scartare almeno un'essenza di narciso (N), arancio (O) o rosa (R)
- Dama della coppia C: scartare almeno un gettone originalità
- Dama della coppia D: scartare almeno un profumo

I regali sono facoltativi, tuttavia se un giocatore ha offerto almeno un regalo, può guardare il tassello segreto del bonus finale che la dama nasconde. Ciò rivelerà alcune condizioni per i punteggi di fine gioco che potrebbero indirizzare la propria strategia per il seguito della partita. Dopo che un giocatore ha ispezionato il bonus segreto finale il tassello viene rimesso al suo posto sul tabellone.

Quindi, il giocatore può piazzare su quella dama un gettone influenza per ogni regalo che ha offerto.



Ogni giocatore è limitato a un totale di 8 gettoni influenza. Se un giocatore non ha gettoni influenza rimasti, può spostare su questa dama un gettone influenza che ha al momento su un'altra dama per ogni dono che ha offerto.

Il giocatore che ha la maggioranza relativa di gettoni influenza prende il tassello Favore della Dama e lo piazza sulla sua plancia. Questo tassello favore della dama viene perso se un altro giocatore ottiene successivamente la maggioranza relativa di gettoni influenza sulla dama. Allo stesso modo, la migrazione dei gettoni influenza da una dama all'altra può eventualmente attivare un cambio di proprietà dei corrispondenti tasselli favore della dama.

Se, in qualsiasi momento, nessuno ha la maggioranza relativa di gettoni influenza su una dama, ad esempio in caso di pareggi, il tassello favore della dama ritorna sulla dama.

Un giocatore non può avere più di due tasselli di favore della dama sulla sua plancia. Se un giocatore riesce a ottenere la maggioranza di gettoni influenza su più di due dame contemporaneamente, allora deve decidere quali favori conservare sulla sua plancia. Gli altri tasselli vengono restituiti alle dame corrispondenti.



Dama A

Costo: scartare una delle essenze indicate (bergamotto (B), gelsomino (J) o lavanda (L)) per ciascun gettone influenza che si desidera piazzare

Favore: quando si sceglie l'azione Versailles per presentare un nuovo profumo alla corte del Re, prima o dopo aver presentato il proprio profumo, si può muovere il pedone della preferenza della corte di un passo verso il basso



Dama B

Costo: scartare una delle essenze indicate (narciso (N), arancio (O) o rosa (R)) per ciascun gettone influenza che si desidera piazzare

Favore: quando si conteggiano i punti per la presentazione di un profumo, la preferenza del Re conta 5 punti invece che 3



Dama C

Costo: scartare un gettone originalità per ciascun gettone influenza che si desidera piazzare

Favore: quando si sceglie l'azione Versailles per presentare un nuovo profumo alla corte del Re, si possono presentare 2 profumi invece che 1



Dama D

Costo: scartare un profumo per ciascun gettone influenza che si desidera piazzare – questo profumo può essere anche uno già presentato al Re

Favore: ogni volta che si piazza un cubo blu sulla matrice delle preferenze, si ottengono 2 punti

VERSAILLES (CORTE DEL RE)

Il giocatore sposta il proprio profumiere nell'area della corte del Re a Versailles e spende 1 punto azione per il privilegio di presentare uno dei suoi profumi al Re e alla sua corte.

Quando si presenta un profumo, in primo luogo bisogna identificare sulla matrice delle preferenze la relativa cella di intersezione tra l'essenza base (colonna - preferenza del Re) e l'essenza complementare (riga - preferenza della corte).

Se c'è un gettone originalità, significa che nessuno ha mai presentato prima una tale combinazione di essenze e il giocatore ottiene immediatamente il gettone originalità.

Quindi piazza un cubo in una delle 4 sottosezioni della cella nell'intersezione e ottiene i punti prestigio per il suo profumo. Il tassello favore della dama della coppia D fornisce 2 punti aggiuntivi quando si piazza un cubo.

Nota: se tutte le sottosezioni sono occupate da cubi blu e, pertanto, non è possibile piazzare un altro cubo blu, allora non vengono assegnati punti per questa combinazione di essenza base - essenza complementare.

PUNTEGGIO

Originalità	1 punto per ciascuna sottosezione ancora vuota dopo aver piazzato il cubo blu. Quindi l'originalità può fornire da 0 a 3 punti (0-2 punti nelle partite a due giocatori).
Preferenza della corte	Se il profumo corrisponde alla riga dove si trova la preferenza della corte, allora si ottengono 1, 2, 3 o 5 punti in funzione della lettera di referenza posseduta. Si noti che il favore della dama della coppia A può assistere nel riposizionare il pedone della preferenza della corte
Preferenza del Re	Se il profumo corrisponde alla colonna dove si trova la preferenza del Re si ottengono 3 punti. Si noti che il favore della dama della coppia B fornisce, invece, 5 punti
Perfezione	Se il profumo corrisponde sia alla riga dove si trova la preferenza della corte che alla colonna dove si trova la preferenza del Re, allora si ottiene 1 punto supplementare

Se il proprio profumo presenta due essenze complementari, si ripete la procedura per l'altra combinazione di essenza base + essenza complementare. Tuttavia, non si assegnano più i punti per la preferenza del Re - questi sono assegnati solo per la prima combinazione.

Esempio: Il giocatore Rosso presenta il profumo sottostante creato con un'essenza base di bergamotto (B) e due essenze complementari: gelsomino (J) e narciso (N)



Iniziamo con la combinazione bergamotto - gelsomino. Questa è già stata presentata più volte alla corte del Re (3 cubetti già posizionati sulla matrice delle preferenze). Il giocatore occupa l'ultima posizione con un cubo blu e ottiene 6 punti come segue:

Originalità: 0 punti

Corte: 2 punti in quanto ha una lettera di referenza di livello II e il pedone della corte è posizionato sulla riga J

Re: 3 punti in quanto il pedone del Re è posizionato sulla colonna B

Perfezione: 1 punto



Ora il Rosso segna il punteggio per la combinazione bergamotto - narciso. Questa non è mai stata presentata prima. Il Rosso prende il gettone originalità che si trova all'intersezione tra la riga N e la colonna B. Quindi piazza un cubo blu e ottiene altri 3 punti come segue:

Originalità: 3 punti

Corte: 0 punti poiché il pedone della corte si trova su una riga diversa

Re: 0 punti poiché i punti per la preferenza del Re possono essere ottenuti una sola volta

Perfezione: 0 punti

Si noti che è perfettamente plausibile che il pedone della corte e quello del Re siano posizionati sulla stessa essenza base / essenza complementare. Tale profumo non può esistere nel gioco poiché l'essenza base e l'essenza complementare usate per creare un profumo devono essere diverse. In questo caso nessuno sarà in grado di ottenere il punto aggiuntivo per la perfezione del profumo.

Di solito, un giocatore può presentare un solo profumo. Tuttavia uno dei tasselli della città di Firenze o il tassello del favore della dama della coppia C consente di presentare due profumi alla volta.

Dopo aver presentato e valutato un profumo, questo non viene scartato ma spostato leggermente verso il basso sulla plancia personale per nascondere l'icona del trono rosso. Si ricordi che ogni domenica, tutti i profumi vengono spostati in su e, quindi, possono eventualmente essere riproposti a Versailles.

REGOLE VARIE

Quando si produce un essenza, solitamente si capovolge il tassello fiore e si usa l'essenza corrispondente sull'altro lato. Quando si acquisisce un fiore o un'essenza in altro modo, per esempio utilizzando un tassello città, si prende il corrispondente tassello fiore / essenza dalla riserva e si utilizza il lato corretto. Quando si deve spendere un fiore o un'essenza, per esempio per influenzare una dama o completare un apprendistato, scartare il tassello fiore / essenza dalla plancia del giocatore alla riserva.

Tutti i componenti sono in numero limitato. In particolare si noti che se non ci sono tasselli fiore / essenza di un certo tipo non si può riempire il mercato o ottenere quei fiori e

essenze fino a quando non ritornino nella riserva.

Se in qualsiasi momento il proprio punteggio supera i 100 punti, usare il segnalino da 100 punti come promemoria e continuare a muoversi sulla traccia del punteggio.

FINE DEL GIOCO

Quando l'indicatore del giorno della settimana ha raggiunto l'ultima domenica [S - Sunday] del percorso segnatempo si continua a giocare normalmente fino a quando l'ordine di gioco non raggiunge nuovamente il giocatore che ha causato la fine della settimana. In particolare, i giocatori possono ancora effettuare un turno extra scartando un gettone originalità. Questo vale anche per il giocatore che ha attivato la condizione di fine gioco: può effettuare un turno extra se scarta un gettone Originalità.

Quando l'ordine di gioco ritorna al giocatore che ha causato lo spostamento dell'indicatore del giorno della settimana sull'ultima domenica del gioco, il gioco finisce.

Esempio: Ci sono tre giocatori al tavolo: Blu, Verde e Rosso in quest'ordine. Il Verde produce essenze e, di conseguenza, l'indicatore del giorno della settimana raggiunge l'ultima domenica del percorso segnatempo. Il Verde possiede un gettone originalità e lo usa per fare un turno extra. Il Rosso svolge il suo turno di gioco e finisce poiché non possiede gettoni originalità. Il Blu effettua il suo turno e scarta un gettone originalità per fare un turno extra. Il giro è ora completo e il gioco è finito.

LA PARATA FINALE DEI PROFUMI

Prima di tutto, eseguire le operazioni della domenica finale:

Non ci sono consegne di fiori al mercato nell'ultima domenica del gioco.

Tutti i profumi vengono spostati in su sulla plancia dei giocatori per indicare che possono essere presentati di nuovo.

La matrice delle preferenze viene ripristinata anche se in modo leggermente diverso:

- Piazzare un cubo blu sulla sezione intersezione tra la colonna della preferenza del Re e la riga della preferenza della corte. Se è presente un gettone originalità, rimuovere questo gettone.
- Entrambi i pedoni indicatori della preferenza della corte e del Re si spostano sulla successiva riga/colonna con il numero inferiore di cubi blu totali (per Novità).

Ora, a partire dal giocatore che ha attivato la condizione di fine gioco, ovvero colui che ha innescato la fine della settimana, ciascun giocatore può completare profumi usando le essenze in suo possesso e le ricette disponibili. Come al solito, nessun giocatore può avere più di 3 profumi contemporaneamente. I tasselli città non possono essere utilizzati a questo punto.

Ogni giocatore ottiene punti per i suoi profumi sulla matrice delle preferenze per l'originalità, la preferenza della corte, quella del Re e la sua perfezione. Nessun punto aggiuntivo è ottenuto per i favori delle dame o per i tasselli città. Inoltre, in questo giro finale i giocatori ignorano i gettoni originalità e non posizionano i cubi blu sulla matrice delle preferenze, quindi l'ordine in cui si calcolano i punteggi è irrilevante.



PUNTEGGIO AGGIUNTIVO

Ciascun giocatore aggiunge al suo punteggio:

per ciascun gettone originalità posseduto	1 punto
per ciascun tassello città utilizzato durante il gioco (solo i tasselli capovolti)	Tanti punti quanti indicati sul retro dei tasselli città utilizzati
per ciascuna dama dove il giocatore ha la maggioranza relativa di gettoni influenza ¹	5 punti
per ciascun tassello bonus finale posseduto dalle dame	Tanti punti quanti sono attribuiti per aver soddisfatto le condizioni indicate

¹ in caso di pareggio tra due o più giocatori su chi ha la maggioranza di gettoni Influenza su una dama, allora i punti non sono attribuiti

VITTORIA

Il giocatore con il punteggio più alto è nominato Profumiere del Re ed è dichiarato vincitore.

In caso di pareggio il vincitore è in quest'ordine:

- il giocatore con il maggior numero di favori della dama;
- il giocatore con il più alto livello di esperienza;
- il giocatore con la lettera di referenza di livello più alto;
- il giocatore con più profumi completi sulla propria plancia.

Nel caso in cui ci sia ancora un pareggio, il Re sarà felice di reclutare tutti i profumieri che hanno ottenuto il maggior numero di punti prestigio.

ESEMPIO DI GIOCO



Iniziamo una partita a 3 giocatori con il Blu, il Verde e il Rosso in quest'ordine.

Al piazzamento iniziale il Verde ha ricevuto un fiore (N) e il Rosso ha ricevuto un fiore (B) e un (O)

GIOCATORE BLU – TURNO 1.A

Il Blu muove il suo profumiere nello spazio (N) del mercato dei fiori ❶. Muove un lavoratore da (B) a (O) per un costo totale di 2 punti azione ❷, pertanto gira la sua ruota della meridiana di due settori in senso orario ❸. Il Blu raccoglie 2 fiori (O) e 1 fiore (N) ❹.



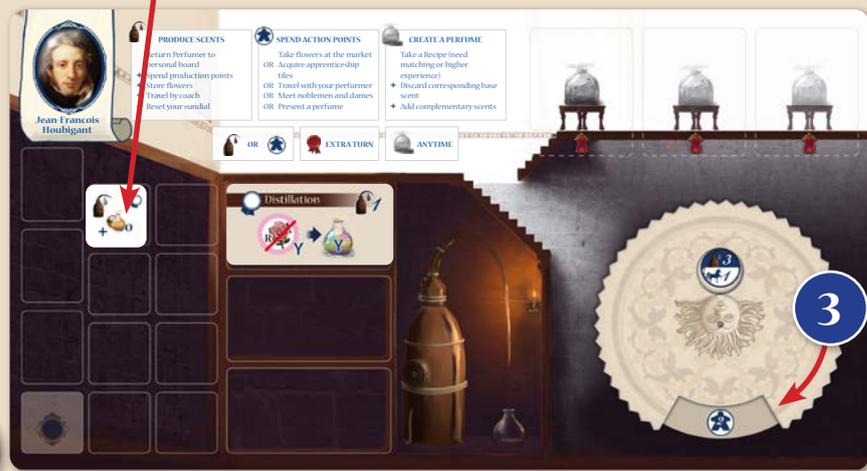
2



5

1

4



3

GIOCATORE BLU -

TURNO 1.B

Il Blu scarta immediatamente un gettone originalità per effettuare un turno supplementare 1. Muove il suo profumiere nell'area apprendistato del tabellone sull'azione di Specializzazione 2. Gli costa 1 punto azione e 1 fiore. Quindi il Blu ruota la sua meridiana di un settore 3 e scarta un fiore (O) 4 ricevendo la specializzazione (O) 5.

Da questo momento in poi il Blu riceverà un'essenza (O) aggiuntiva ogni volta che produce l'essenza (O). Inoltre il livello di esperienza del Blu è adesso a 2 (1 per la Distillazione e 1 per la specializzazione appena acquisita).

GIOCATORE VERDE -

TURNO 1.A

Il Verde muove il suo profumiere nello spazio di Parigi sul tabellone 1. Quest'azione gli costa 2 punti azione 2. Il Verde riceve il tassello in cima alla pila di Parigi 3 che gli garantisce due essenze (L) quando viene capovolta - non c'è bisogno di lettere di referenza per Parigi. L'esperienza del Verde da ora in poi sarà anch'essa a 2.

Il Verde decide di non usare il suo gettone originalità e il suo turno si conclude.



1

2



3

2



GIOCATORE ROSSO –

TURNO 1.A

Il Rosso muove il suo profumiere nello spazio (L) del mercato dei fiori **1** e muove un lavoratore **2** da (O) a (N) per costo totale di 2 punti azione **3**. Il Rosso riceve un fiore (L), 1 fiore (N) e un fiore (O). **4**

Il Rosso decide di non usare il suo gettone originalità e il suo turno si conclude.



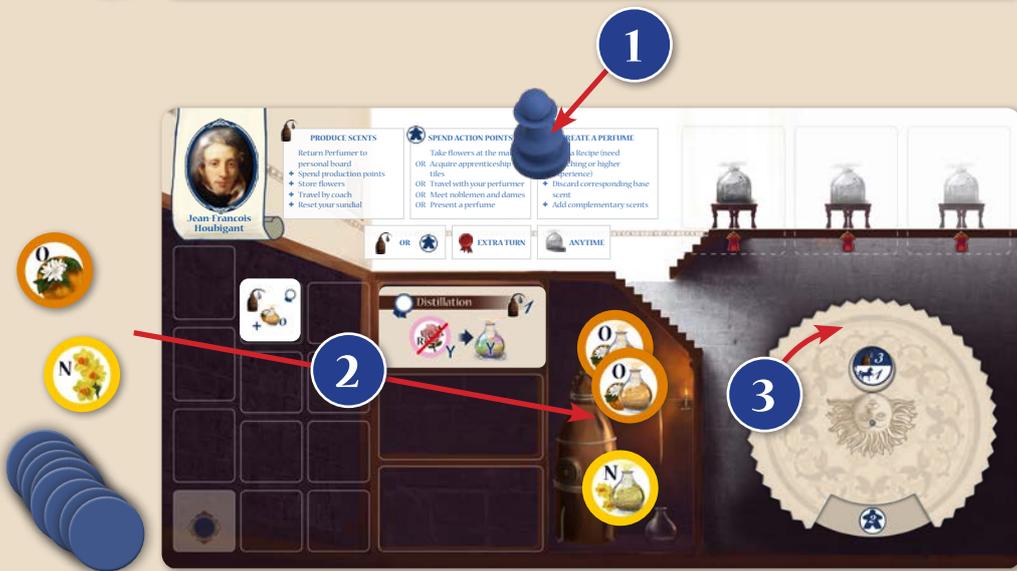
GIOCATORE BLU –

TURNO 2.A

Il giocatore Blu dichiara la sua volontà di produrre, quindi riporta il suo profumiere sulla plancia del giocatore **1**. La sua meridiana indica che ha a disposizione 3 punti produzione e un passo di movimento con la carrozza.

Con la Distillazione può convertire i suoi fiori (O) e (N) nelle rispettive essenze per un costo totale di 2 punti produzione. Ottiene anche un'essenza aggiuntiva (O) per la sua specializzazione **2**. Il punto produzione rimanente è perduto. Non ha fiori da conservare.

Poi il Blu muove la sua carrozza di un passo in direzione di Parigi. Ripristina la sua meridiana **3** e fa avanzare l'indicatore del giorno della settimana di un giorno. Il suo turno è terminato.





**GIOCATORE VERDE –
TURNO 2.A**

Il Verde muove il suo profumiere da Parigi all'area della coppia di nobili A sul tabellone 1: questo gli costa solo 1 punto azione 2. Per prima cosa, prende la lettera di referenza di livello 1 3. Poi capovolge il suo tassello Parigi per acquisire due essenze (L) 4 - il suo livello di esperienza è ora a 1. Scarta un'essenza (L) come regalo per la dama A e piazza un gettone influenza su di lei, ricevendo in cambio il tassello favore della dama A 5. Inoltre guarda il tassello bonus finale che la dama nasconde 6. Ancora una volta il Verde decide di non usare il suo gettone originalità e il suo turno si conclude.



**GIOCATORE ROSSO –
TURNO 2.A**

Il Rosso muove il suo profumiere nell'area di specializzazione del tabellone 1, dove si prendono i metodi di produzione, spendendo 1 punto azione 2. Scarta 2 fiori dello stesso tipo 3 per acquisire il metodo di Macerazione 4. Il suo livello di esperienza è adesso a 2.

Il Rosso decide di non usare il suo gettone originalità e il suo turno si conclude.



GIOCATORE BLU –

TURNO 3.A

Il Blu è ora pronto per incassare. Muove il suo profumiere nell'area della corte del Re a Versailles **1** per il costo di 1 punto azione **2**. Scarta la sua essenza (N) per prendere la ricetta di profumo con (N) come essenza base e aggiunge la sua essenza (O) per produrre un profumo N-O (**3**). Creare questo profumo richiede un livello di esperienza di 1 che il Blu soddisfa. Presenta questo profumo ricevendo un gettone originalità **4** e piazzando un cubo blu **5** per un totale di 7 punti: 3 per la preferenza del Re, 3 per gli spazi vuoti sulla matrice (originalità) e 1 per la perfezione del profumo. Il suo profumo è spostato leggermente in basso per indicare che è già stato presentato al Re **6**.

Il Blu decide di non usare il suo gettone originalità, appena acquisito, e il suo turno si conclude.



GIOCATORE VERDE –

TURNO 3.A

Il Verde vorrebbe visitare Londra poiché dispone della necessaria lettera di referenza, tuttavia non ha i 3 punti azione richiesti; perciò il Verde viaggia ritornando a Parigi **1**. Spende i 2 punti azione rimanenti ripristinando la sua meridiana **2** e muove l'indicatore del giorno della settimana da lunedì [M - Monday] a mercoledì [W - Wednesday] in quanto il martedì [T - Tuesday] viene saltato nella partita a tre giocatori **4**. Il Verde acquisisce il tassello città in cima alla pila **3** che può essere capovolto per ottenere 2 fiori (L) e 2 fiori (N). Il suo livello di esperienza è di nuovo a 2.

Ancora una volta il Verde decide di non usare il suo gettone originalità e il suo turno si conclude.



GIOCATORE ROSSO – TURNO 3.A

Il Rosso dichiara di voler produrre, così riporta il suo profumiere sulla sua plancia personale **1**. La sua meridiana indica che dispone di 3 punti produzione e di 1 passo di movimento per la carrozza.

Usa i suoi 3 punti produzione per convertire tre fiori nelle essenze corrispondenti **2**, quale metodo usi è irrilevante in questo caso (possono essere usati entrambi e il costo è lo stesso). Non ha fiori da conservare.

Poi il Rosso muove la sua carrozza di un passo in direzione di Parigi (nello stesso spazio in cui si trova il Blu). Ripristina la sua meridiana **3** e avanza l'indicatore del giorno della settimana da mercoledì a venerdì [F - Friday] in quanto il giovedì [T - Thursday] viene saltato nella partita a tre giocatori.

GIOCATORE ROSSO – TURNO 3.B

Il Rosso decide di scartare il suo gettone originalità per effettuare un turno extra **1**.

Muove il suo profumiere nell'area della corte del Re a Versailles **2** per 1 punto azione **3**. Il Rosso scarta un'essenza (L) per acquisire la ricetta di profumo con (L) come essenza base e due spazi per le essenze complementari. Il livello di esperienza richiesto per questa ricetta è 2 e il Rosso soddisfa questo requisito grazie a suoi due metodi di produzione. Poi il Rosso usa le sue essenze (B) e (N) per creare un profumo L-B/N **4**. Presenta prima la combinazione L-B che gli garantisce un gettone originalità e 3 punti **5** e poi presenta la combinazione L-N che gli garantisce un altro gettone originalità e 3 ulteriori punti **6**. Il suo profumo è spostato leggermente in basso per indicare che è già stato presentato al Re **7**. Il nostro esempio termina qui. La situazione del punteggio sulla traccia è: Blu = 7 punti, Verde = 0 punti, Rosso = 6 punti



CITY TILES



Capovolgere questo tassello per prendere immediatamente dalla riserva il tipo e il numero di fiori indicato



Capovolgere questo tassello per prendere immediatamente dalla riserva le essenze indicate



Capovolgere questo tassello per prendere una ricetta di profumo con l'essenza base indicata e uno spazio per l'essenza complementare. Si trascura il requisito del livello di esperienza e nessuna essenza deve essere scartata. Il profumo deve essere immediatamente completato aggiungendo un'essenza complementare



Capovolgere questo tassello per prendere una ricetta di profumo con l'essenza base desiderata e due spazi per le essenze complementari. Si trascura il requisito del livello di esperienza e nessuna essenza deve essere scartata. Il profumo deve essere immediatamente completato aggiungendo due essenze complementari



Capovolgere questo tassello per prendere immediatamente dalla riserva le essenze indicate



Capovolgere questo tassello per prendere immediatamente dalla riserva due differenti essenze di propria scelta



Capovolgere questo tassello per prendere immediatamente dalla riserva un gettone Originalità



Quando si effettua la Produzione, capovolgere questo tassello per beneficiare di 2 punti produzione aggiuntivi. I punti extra devono essere utilizzati durante questa fase di produzione oppure sono persi



Quando si effettua un'azione, capovolgere questo tassello per spendere fino a 3 punti azione per effettuare l'azione scelta e non ruotare la propria meridiana. Non c'è alcuna compensazione se l'azione effettuata costa meno di 3 punti



Quando si effettua l'azione "Versailles", capovolgere questo tassello per presentare un secondo profumo a Versailles. Il secondo Profumo non può essere lo stesso appena presentato



Quando si effettua l'azione "Versailles", dopo aver ottenuto i punti per un profumo, capovolgere questo tassello per ottenere ulteriori punti prestigio pari a metà, arrotondato per difetto, dei punti appena ottenuti. Questo beneficio si applica a un solo profumo



Capovolgere questo tassello per piazzare immediatamente due gettoni influenza su una o due differenti dame

TASSELLI APPRENDISTATO



Beneficio permanente: quando si prende una ricetta di profumo con questa essenza base non si deve scartare l'essenza corrispondente. Nota: si necessita comunque dell'adeguato livello di esperienza nel proprio curriculum per acquisire una ricetta



Beneficio permanente: ogni volta che si usa un metodo di produzione per produrre questa essenza, si ottiene un'essenza addizionale dello stesso tipo.

Esempio: si usa Enflourage per trasformare due fiori di narciso in tre essenze di narciso. Con questo tassello (N) si ricevono invece quattro essenze di narciso



Beneficio permanente: si riceve un tassello fiore aggiuntivo di propria scelta dalla riserva quando si prendono fiori dal mercato



Beneficio permanente: incrementare i propri punti di produzione di 2 se non si parte da zero. Se non si hanno punti di produzione da cui partire il beneficio è inutilizzabile



Beneficio permanente: incrementare il movimento della carrozza di un passo



Distillazione [Distillation]
(piazzato alla partenza)
Costo: 1 punto produzione
Ingresso: 1 cesto di fiori (no rosa (R))
Uscita: 1 essenza del tipo corrispondente



Macerazione [Maceration]
Costo: 2 punti produzione
Ingresso: 2 cesti di fiori differenti
Uscita: 2 essenze del tipo corrispondente



Spremitura [Squeezing]
Costo: 1 punto produzione
Ingresso: 1 cesto di fiori (solo arancio (O) o bergamotto (B))
Uscita: 2 essenze del tipo corrispondente



Enfleurage
Costo: 2 punti produzione
Ingresso: 2 cesti di fiori dello stesso tipo (no arancio (O))
Uscita: 3 essenze del tipo corrispondente



Estrazione [Extraction]
Costo: 1 punto produzione
Ingresso: 2 cesti di Fiori dello stesso tipo (no bergamotto (B))
Uscita: 2 essenze del tipo corrispondente

TASSELLI BONUS FINALE



Ogni giocatore con un livello di esperienza di almeno 5 ottiene 5 punti aggiuntivi



Ogni giocatore che possiede un tassello città di ciascuna delle quattro città sul tabellone (incluso i tasselli capovolti) ottiene 5 punti aggiuntivi



Ogni giocatore che possiede 3 tasselli città di Londra (incluso i tasselli capovolti) ottiene 5 punti aggiuntivi



2 punti se si possiede un profumo con essenza base di gelsomino (J) oppure
4 punti se si possiedono due profumi con essenza base di gelsomino (J) oppure
6 punti se si possiedono tre profumi con essenza base di gelsomino (J)



Ogni giocatore che possiede tre profumi con essenze base differenti ottiene 5 punti aggiuntivi



2 punti se si possiede un profumo con essenza base di rosa (R) oppure
5 punti se si possiedono due profumi con essenza base di rosa (R) oppure
7 punti se si possiedono tre profumi con essenza base di rosa (R)



2 punti se il giocatore ha imparato un nuovo metodo di produzione oppure
5 punti se il giocatore ha imparato due nuovi metodi di produzione oppure
7 punti se il giocatore ha imparato tre nuovi metodi di produzione
Nota: La Distillazione non è considerato un nuovo metodo di produzione



2 punti se il giocatore ha piazzato 1-3 gettoni influenza sulle dame oppure
4 punti se il giocatore ha piazzato 4-5 gettoni influenza sulle dame oppure
6 punti se il giocatore ha piazzato 6 o più gettoni influenza sulle dame



2 punti se si possiedono 1-2 gettoni originalità oppure
4 punti se si possiedono 3-5 gettoni originalità oppure
6 punti se si possiedono più di 5 gettoni originalità



2 punti se si possiedono due tipi differenti di essenze oppure
4 punti se si possiedono quattro tipi differenti di essenze oppure
6 punti se si possiedono sei tipi differenti di essenze



2 punti se si possiede una lettera di referenza di livello 2 oppure
4 punti se si possiede una lettera di referenza di livello 3 oppure
6 punti se si possiede una lettera di referenza di livello 4



2 punti se si possiedono profumi che richiedono un'esperienza totale tra 3 e 7 oppure
5 punti se si possiedono profumi che richiedono un'esperienza totale tra 8 e 11 oppure
7 punti se si possiedono profumi che richiedono un'esperienza totale maggiore di 11