

パフューマリーの更新情報・新製品情報等は  
下記 TACTICAL GAMES の WEB サイトから確認できます。  
<http://tactical-games.net>

お問い合わせ  
CS@tactical-games.net

### Credits

企画・制作：タクティカルゲームズ  
ゲームデザイン：戸塚中央  
ビジュアルデザイン・原案：鈴木ヨウタ  
ルールブック校正：鈴木ユユ  
香水監修：(株) キャライノベイト 清水 篤

### ご注意 (必ずお読みください)

誤飲の危険性がありますので、3歳未満のお子様には絶対に与えないでください。  
変質の恐れがありますので、高温多湿の場所に放置しないでください。  
変質・火災の原因になりますので、火に近づけないでください。



@TacticalGamesJP

2020年11月第1刷発行

TACTICAL GAMES

© 2020 TACTICAL GAMES



TACTICAL GAMES

2-4

40-60

14+

## 目次

---

はじめに	1
4 種類のエッセンス	2
セット内容	3
コンポーネントの種類	5
ゲームの準備（中央の場の準備）	11
ゲームの準備（個人の準備）	13
ゲームの流れ	14
開発フェイズ	15
アクションの種類	17
調香フェイズ	25
クリーンアップフェイズ	31
ゲームの終了	32



自然由来成分によって作られる香水の長い歴史の中で、20世紀の初めまで香水の主成分は花や樹木、動物の分泌物などの天然香料を主として調合されていました。しかし、20世紀初頭偉大なフレグランスが生まれます。その香水は、天然由来の成分以外に化学的に生み出された合成香料を調合し、天然香料の香りのイメージではない、なんの香りとも形容できない全く新しい香りを生み出しました。それは、香水の調合に革命を起こしました。

それ以降、香水の調合における合成香料の配合は常識となり、天然香料の香りではない、より複雑で繊細な香りを主としたものに進化します。

この時、香水製造の新たな歴史が幕を開けたのです。

## はじめに

フレグランス業界は、新時代の香料研究と発見によって一大開発ブームの波に乗っています。伝統的な単一のエッセンスを利用したフレグランスの時代は終わったのです。様々な素材や“新時代のエッセンス”を利用し、より複雑で高級なフレグランスが開発できるようになりました。あなたはラグジュアリー香水ブランドのオーナーの一人となり、新たなフレグランスの研究開発を行います。世界で最もブランド価値の高い最高の香水ブランドへと成長させるべく、沢山の高級フレグランスを開発しましょう。



### 新時代のエッセンス

革新的な香水の開発によって新素材を使った新たなフレグランスの時代が幕を開けました。伝統的な単一の園芸花の天然香料を使った香水や、植物・動物由来の香料を使った香水に加え、化学的に生み出された香料と天然香料をより分解した単離香料を混ぜた複雑な配合によって生み出された“調合香料”を使った香水が世界を席卷したのです。それは香水開発ブームを引き起こし、多くの新しい香水が生み出されるきっかけとなりました。

## ゲームの概要と目的

プレイヤーは『調香師駒』を順番に1つずつ、アクションスペースに置いてアクションを実行していきます。それらのアクションを行う事で、手札を得たり自分の「トップ」「ミドル」「ベース」の3つの「ノート」それぞれに『レシピカード』を設置し拡張させていくのです。設置した『レシピカード』によってエッセンスを調香する事が出来るようになっていきます。そうして調香したエッセンスを使い、手札の『パフュームカード』のリストに沿って香水を製造します。それはあなたのブランドにブランド価値をもたらします。ブランド価値の合計が最も高い高級なブランドを作り上げたプレイヤーが勝者となります。

### ゲームの終了

『パフュームカード』と『レシピカード』の山札が無くなった次のラウンドが最終ラウンドです。最終ラウンドを行ったらゲーム終了です。

## 4種類のエッセンス

『パフューマリー』で扱うエッセンスは4種類です。これらのエッセンスを抽出・調合して香水を製造します。

アイコン



フローラルエッセンス

トークン



グリーンエッセンス



アニマルエッセンス



シンセティックエッセンス



園芸花のエッセンス。定評のある伝統的な淑女の香りである。20世紀初頭まで、各々の花の香りを抽出し、そのまま香水の香りとして調香していた。

植物由来のエッセンス。シックな香りを生み出す。20世紀に入り様々な精製法が確立した事で単離香料などさまざまな原料を取り扱える様になった。

動物由来のエッセンス。セクシャルな印象を与え、異性を挑発する香り。単一原料の香水で使用する場合、いかがわしい者の香りという印象であった。

新しい時代のエッセンス。技術革新によってもたらされた。より複雑な香りを持つ香水の調香が可能となる。

## セット内容

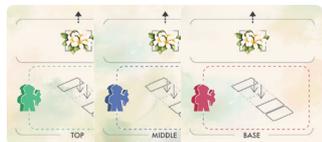
■レシピカード：40枚



■パフュームカード：40枚



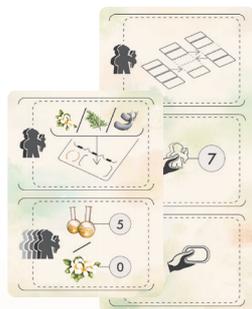
■ノートタイトル：12個  
(緑・赤・黄・青 各色3個ずつ)



■ストックヤードタイトル：12個  
(TOP・MIDDLE・BASE 各4個ずつ)



■アクションタイトル：7個  
アクションタイトル 2種 各1個



カード獲得  
アクションタイトル 5個



■初期資金カード：4枚



■早見表：4枚



■グリーンエッセンス  
トークン：18個



■スタートプレイヤー  
マーカー：1個



■調香師駒：12個  
(緑・赤・黄・青 各色3個ずつ)



■アニマルエッセンス  
トークン：16個



■次世代スタートプレイヤー  
マーカー：1個



■フローラルエッセンス  
トークン：24個



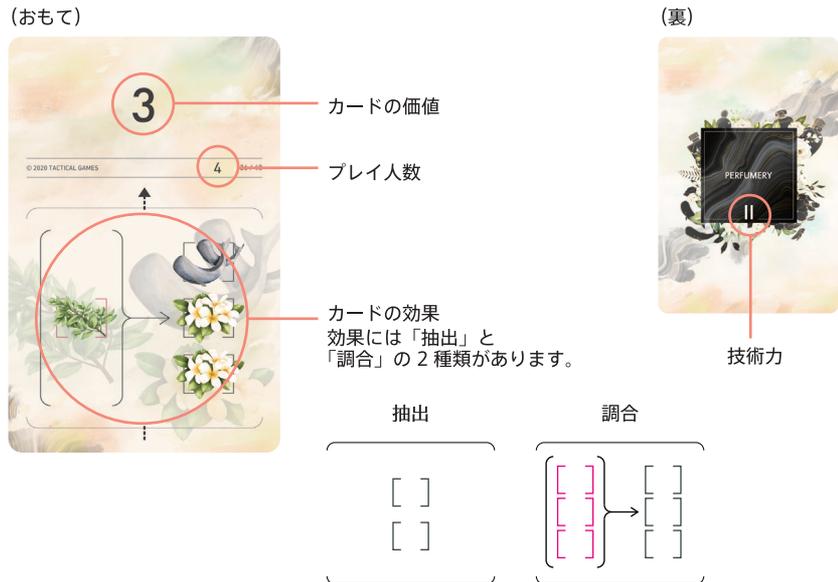
■シンセティックエッセンス  
トークン：12個



## コンポーネントの種類

### ■レシピカード

自分の「ノート」のいずれかに設置する事で、調香フェイズでエッセンスの「抽出」と「調合」を行う事が出来る様になります。



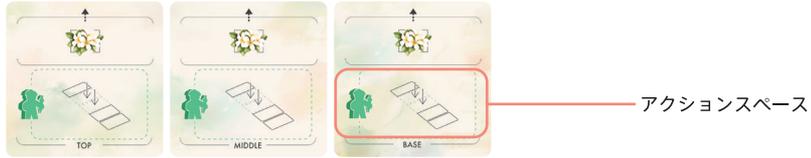
### ■パフュームカード

調香フェイズで製造する香水。製造された香水はプレイヤーのブランドにブランド価値をもたらします。「保存スペース」には揮発する事のないエッセンスを1つ保存する事が可能です。



### ■ノートタイトル

プレイヤーカラー毎に、「トップ (TOP)」、「ミドル (MIDDLE)」、「ベース (BASE)」三種類の『ノートタイトル』があります。開発フェイズ中、『ノートタイトル』のアクションスペースに自分の『調香師駒』を置くことで、手札の『レシピカード』をその「ノート」に設置します。



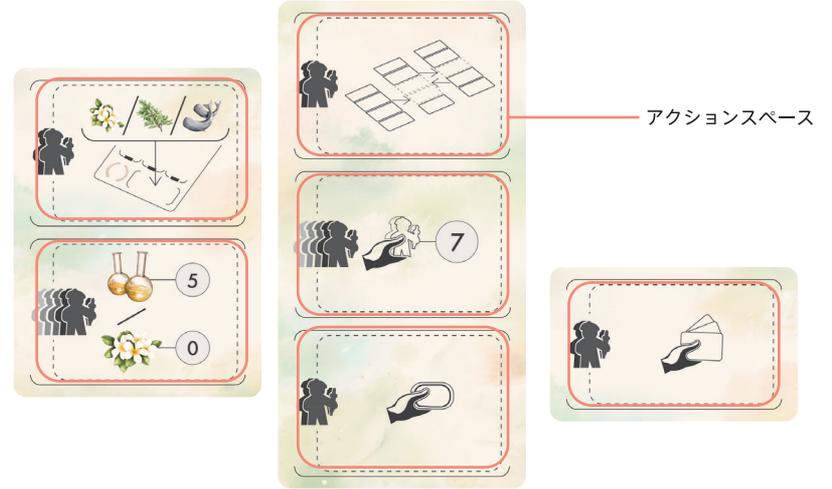
### ■ストックヤードタイトル

調香フェイズ中に「トップ (TOP)」、「ミドル (MIDDLE)」、「ベース (BASE)」の各「ノート」で「抽出」、「調合」されたエッセンスを一時的に保管する場所です。



### ■アクションタイトル

開発フェイズ中に『調香師駒』を『アクションタイトル』のアクションスペースに置くことで、対応する様々なアクションを即座に行います。



### ■エッセンストークン

調香フェイズで使用する4種類のエッセンスのトークン。カードに書かれたエッセンスアイコンに対応しています。



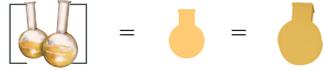
フローラルエッセンス



グリーンエッセンス



アニマルエッセンス

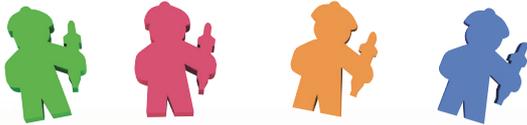


シンセティックエッセンス

※バフュームカードの製造過程においてのみ、フローラル・グリーン・アニマルエッセンスのいずれかとして扱います。

### ■調香師駒

開発フェイズ中にアクションスペースに配置する駒。各プレイヤーは初期の状態です。最大3つまで使用できるようになります。



### ■スタートプレイヤーマーカー

このマーカーを開発フェイズ開始時に持っているプレイヤーから手番を開始します。



### ■次世代スタートプレイヤーマーカー

このマーカーをクリーンアップフェイズ中に持っているプレイヤーは次のウランドのスタートプレイヤーとなります。



### ■初期資金カード

開発フェイズ中に『レシピカード』を設置する為の初期資金(価値2)となり、初期の手札となるカードです。

(おもて)



カードの価値

(裏)



### ■早見表

ラウンド内の各フェイズを行う順番が記されています。参照しながらゲームを進めてください。



## ゲームの準備 (中央の場の準備)

①『パフュームカード』と『レシピカード』の2つの山札を作ります。プレイヤー人数に応じて、ゲームで使用しない『パフュームカード』と『レシピカード』を箱にしまいます。

※4人ゲームの場合すべてのカードを使用します。3人ゲームの場合、おもて面に「4」と書かれている『パフュームカード』8枚と『レシピカード』8枚を箱にしまいます。2人ゲームの場合、おもて面に「3,4」と書かれている『パフュームカード』13枚と『レシピカード』13枚を箱にしまいます。

②使用する『パフュームカード』と『レシピカード』をそれぞれ裏面中央のⅠ・Ⅱ・Ⅲごとに分けます。その後、Ⅰ・Ⅱ・Ⅲごとに良く混ぜ、一番下のカードがⅢ、一番上のカードがⅠになる様に番号順に裏向きで重ねて山札とします。

※重ねたあととは混ぜないように注意してください。

③『カード獲得アクションタイル』をプレイヤー人数+1枚並べ、その右側上方に『パフュームカード』の山札、右側下方に『レシピカード』の山札を置きます。  
※2人プレイでは『カード獲得アクションタイル』が3枚、3人プレイでは4枚、4人プレイでは5枚並びます。

④2つの山札の上からそれぞれカードをめくり、右図の様に『カード獲得アクションタイル』と同じ枚数のカードを、右端から1枚ずつ並べます。この時『パフュームカード』はタイルの上へ、『レシピカード』はタイルの下へ並べます。

※以後、『パフュームカード』が並ぶ側を上方、『レシピカード』が並ぶ側を下方と記します。

⑤『次世代スタートプレイヤーマーカー』を、右端の『レシピカード』の下方へ置きます。

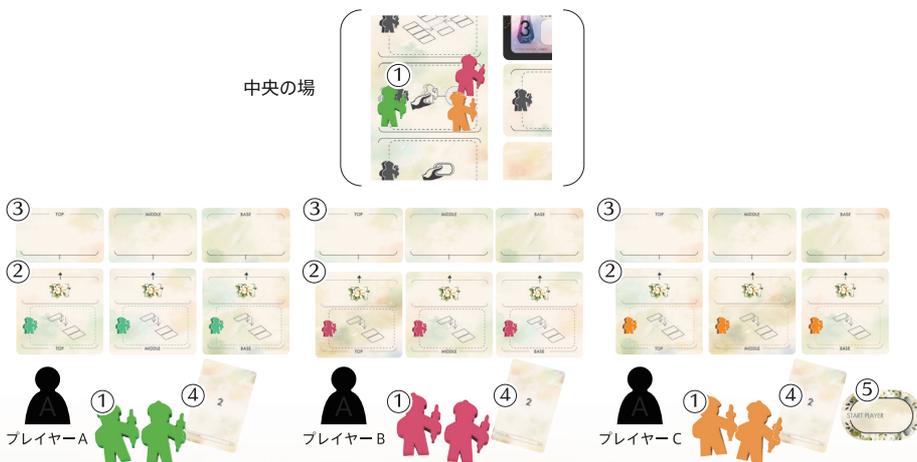
⑥その他の『アクションタイル』は『カード獲得アクションタイル』列の左側に置きます。

⑦『エッセンストークン』は種類毎に分け、全員の手が届くところに置いてください。  
※これらをサプライと呼びます。サプライは無尽蔵にあるものとして、足りない場合は何かで代用してください。



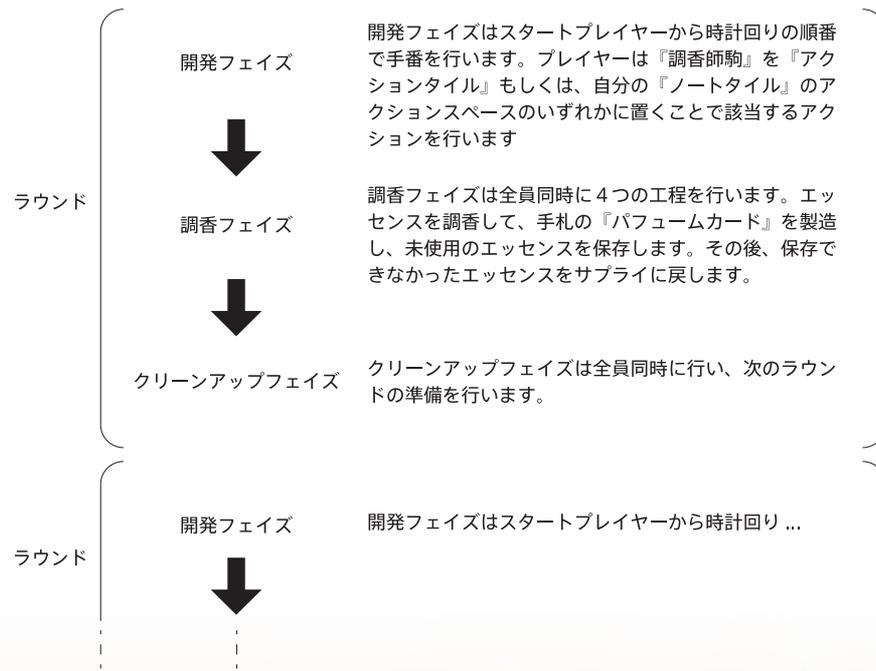
## ゲームの準備（個人の準備）

- ① 各プレイヤーは好きな色の『調香師駒』を3つ受け取ります。そのうち1つを、中央の場にある『調香師駒獲得アクションスペース』の上へ寝かせた状態で乗せます。残りの2つは手元に置いてください。
- ② 受け取った『調香師駒』と同色の『調香師駒』のアイコンが描かれた『ノートタイトル』を3つ受け取り、左から順番に「トップ (TOP)」、「ミドル (MIDDLE)」、「ベース (BASE)」の順で手元に並べます。
- ③ 並べた『ノートタイトル』の上に、『ノートタイトル』と同じノート名が書かれている『ストックヤードタイトル』を各1つずつ並べます。
- ④ 『初期資金カード』を1枚ずつ受け取ります。他のプレイヤーにおもて面が見えない様に、非公開の手札として持ちます。
- ⑤ スタートプレイヤーを決めます。一番最近香水をつけた人がスタートプレイヤーです。スタートプレイヤーは『スタートプレイヤーマーカー』を受け取ります。
- ⑥ 各プレイヤーは『早見表』を受け取り、参照しながらゲームをプレイしましょう。



## ゲームの流れ

ゲームの終了条件が満たされるまで、プレイヤーは数ラウンドにわたってゲームをプレイします（「ゲームの終了 (P32)」参照）。各ラウンドでは開発フェイズ、調香フェイズ、クリーンアップフェイズ、を順番に行います。



## 開発フェイズ

開発フェイズの開始時に『スタートプレイヤーマーカー』を所持しているプレイヤーから時計回りの順番で手番を行います。プレイヤーは自分の手番では手元にある（利用可能な）『調香師駒』1つを『アクションタイル』のアクションスペースもしくは、自分の『ノートタイル』のアクションスペースいずれかに立たせた状態で置くことで該当するアクションを即座に行います。順番に手番を行い、利用可能なすべての『調香師駒』をすべてのプレイヤーがアクションスペースに置いてアクションを行ったら、このフェイズは終了します。自分の手番が来たときに利用可能な『調香師駒』を一つも持っていない場合、パスをして次の手番プレイヤーが手番を行います。

※ゲーム開始時、各プレイヤーは『調香師駒』を2つ持っていますが、ゲーム中に3つまで増やすことができます。

※利用可能な『調香師駒』がある場合、必ずいずれかのアクションスペースに置き、該当のアクションを行う必要があります。その際、アクションを実行できない場所に『調香師駒』を置く事はできません。



手番ではアクションスペースのいずれかに手元の利用可能な『調香師駒』を1つ置いて、即座にアクションを行います。

## 各アクションスペースに置く『調香師駒』の数



『調香師駒』のアイコンが1つのアクションスペースには、『調香師駒』を1つだけ置くことができます。



『調香師駒』のアイコンが複数書かれているアクションスペースには、すべてのプレイヤーが同時に1つずつ『調香師駒』を置く事ができます。



特定の色の『調香師駒』のアイコンが1つ描かれているアクションスペースには、その色の『調香師駒』を持つプレイヤーのみ、『調香師駒』を1つだけ置くことができます。

## アクションスペースは以下の7種類

1. カード獲得アクション
2. ノートアクション
3. レシピ並び替えアクション
4. 保存スペースへのエッセンス補充アクション
5. フローラル / シンセティックエッセンス獲得アクション
6. 調香師獲得アクション
7. スタートプレイヤーマーカー獲得アクション

## アクションの種類

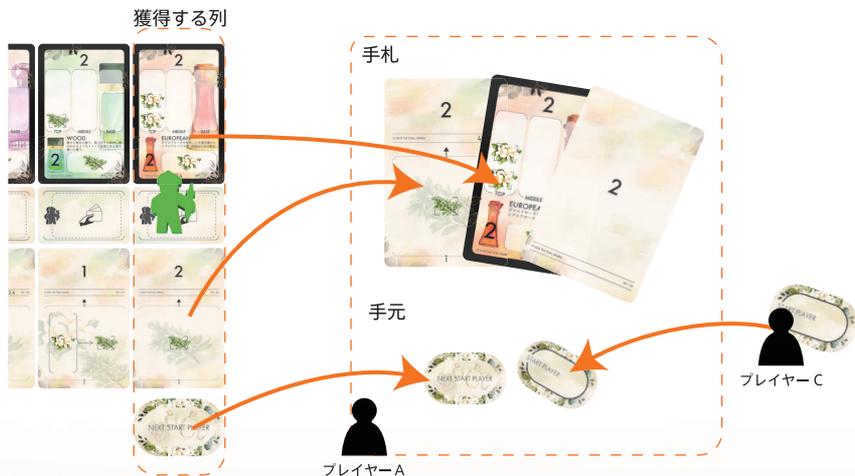
### 1. カード獲得アクション



『調香師駒』を置いたタイルの上下に並ぶカードとマーカーをすべて獲得します。獲得したカードは手札に加えます。この時『次世代スタートプレイヤーマーカー』を同時に獲得した場合、『スタートプレイヤーマーカー』を所持しているプレイヤーから受け取ります。手札の上限は7枚です。カードを獲得した結果、手札が7枚以上の場合は、7枚になるまで好きなカードを選んで場に捨てます。

※『次世代スタートプレイヤーマーカー』と『スタートプレイヤーマーカー』は手札に含めず手元に置いておいてください。

※ゲームが進むと各列に置かれているカードは増えていき、より多くのカードを手にすることができるようになります。



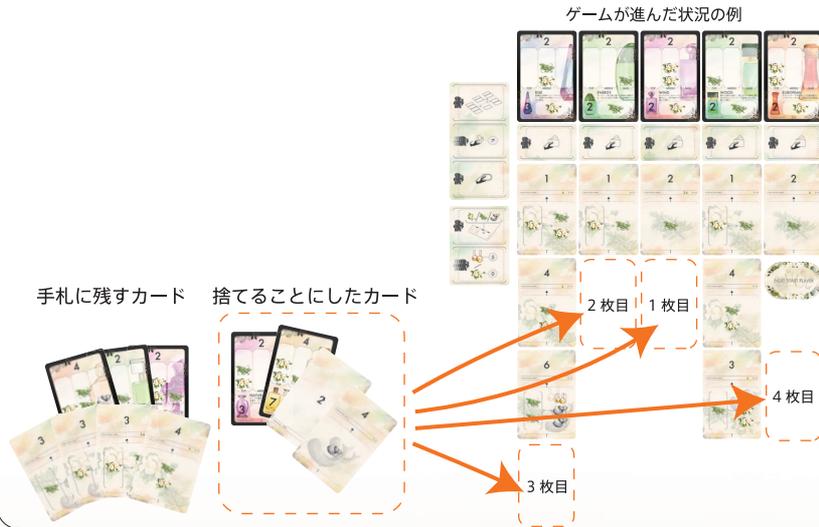
### カードを場に捨てる

カードを捨てる場合、『カード獲得アクションタイル』下方の「最もカード数が少ない列」から順に、左の列に向かって飛ばさず全ての列に1枚ずつ並べます。左端まで並べたら、右端から1枚ずつ左の列に向かって並べてください。「最もカード数が少ない列」が複数あった場合、その中で最も山札に近い列から並べます。捨てるカードは好きなカードから先に並べていきます。

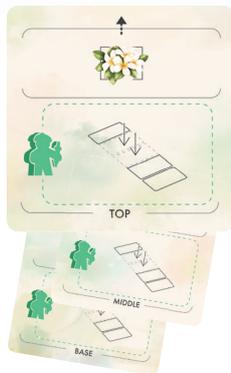
※以降、同じ操作を行う場合「カードを場に捨てる」と記載します。

※『次世代スタートプレイヤーマーカー』が列に残っていた場合、このタイルもカード1枚分として数えます。

※『初期資金カード』『レシピカード』『パフュームカード』は全て同じ方法で捨てます。



## 2. ノートアクション

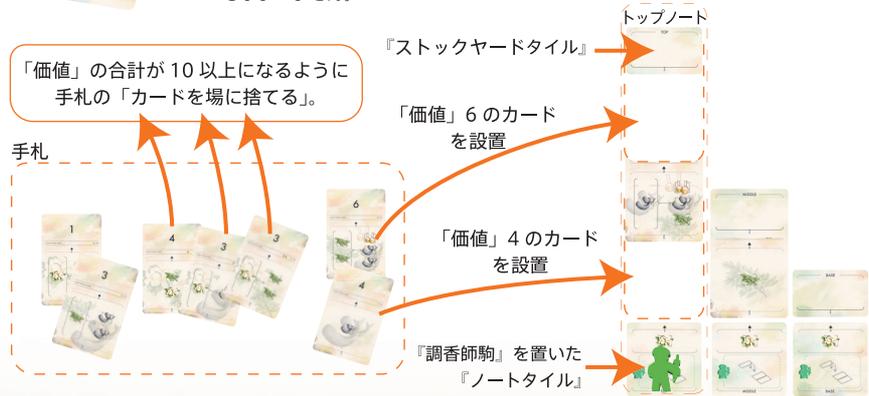


『調香師駒』を置いた自分の「ノート」の『ノートタイトル』と『ストックヤードタイトル』の間へ手札から『レシピカード』を設置します。これによって後に製造できる香水の種類が増えていきます。設置する際、既に配置されている『レシピカード』があれば上下好きな位置に差し込んで構いません。また『調香師駒』を置いた「ノート」であれば一度に複数の『レシピカード』を設置可能です。設置したら、設置したカードに記載された「価値」の合計と同額かそれ以上の「価値」を持つ他のカードを手札から「カードを場に捨てる」事で設置費用を支払わなくてはなりません。

※他のプレイヤーの『ノートタイトル』のアクションスペースへ『調香師駒』を置くことはできません。

※支払うカードの「価値」が必要額よりも多くても返金はありません。

※支払いに使用できるカードは手札の『初期資金カード』『パフュームカード』または『レシピカード』です。支払いのために使用するカードは、1枚でも複数枚でもかまいません。



## 3つのノート

各プレイヤーは香水の製造に必要な「トップ」「ミドル」「ベース」の3つの「ノート」を持っています。これらは『パフュームカード』の製造に必要なエッセンスのリストと対応しています。それぞれの「ノート」に『レシピカード』を設置していくことで、製造できる『パフュームカード』が増えていきます。各「ノート」は『ノートタイトル』と『ストックヤードタイトル』の間に『レシピカード』を設置できます。下図のように、各カードの効果のみが見えるように重ねて設置することで、後の調香フェイズで使用する効果が見やすくなります。



### 3. レシピ並び替えアクション



自分の「トップ」「ミドル」「ベース」の3つの「ノート」に設置されている『レシピカード』を1枚選んで、好きな位置に移動します。同じ「ノート」内での移動や、異なる「ノート」への移動も可能です。



### 4. 保存スペースへのエッセンス補充アクション



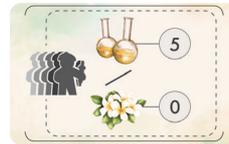
すでに製造した自分の『パフォームカード』の空いている「保存スペース」へ、サプライから対応するエッセンスを1つ取り補充します。  
 ※すでにエッセンスが保存されているカードに補充することはできません。  
 ※保存されたエッセンスは、好きな「ノート」のエッセンスとして使用できます。



保存スペース

このカードの場合フローラルエッセンス(🌸)を1つ保存できます。

### 5. フローラル(🌸)/シンセティック(💧)エッセンス獲得アクション



フローラルエッセンス(🌸)またはシンセティックエッセンス(💧)を1つ獲得して、任意のノートの『ストックカードタイトル』に置きます。獲得する際、フローラルエッセンス(🌸)は無料、シンセティックエッセンス(💧)は「価値」5以上のカードを費用として支払う必要があります。支払いは、手札から「価値」5と同額かそれ以上になるように、カードを好きな枚数選び「カードを場に捨てる」事で行います。  
 ※このアクションスペースには1ラウンド中にすべてのプレイヤーが同時に1つずつ『調香師駒』を置くことができます。  
 ※シンセティックエッセンス(💧)は製造過程においてのみ、フローラル・グリーン・アニマルエッセンスのいずれかとして扱います。

## 6. 調香師獲得アクション



「価値」7と同額かそれ以上のカードを手札から費用として支払い、3つ目の『調香師駒』を獲得します。クリーンアップフェイズで『調香師駒』を回収する際、3つ目の『調香師駒』も一緒に回収し手元に置きます。次のラウンドから3つ目の『調香師駒』を使用できます。『調香師駒』は最大3つです。3つ目の『調香師駒』をすでに獲得しているプレイヤーはこのアクションを行うことは出来ません。

※このアクションスペースには1ラウンド中にすべてのプレイヤーが同時に1つずつ『調香師駒』を置くことができます。

※支払いは「価値」7と同額か上回るように好きなカードを手札から選び「場にカードを捨てる」事で行います。

## 7. スタートプレイヤーマーカー獲得アクション



『スタートプレイヤーマーカー』を所持しているプレイヤーから受け取ります。

※もし、このアクションを行った以後の手番で場に残されている『次世代スタートプレイヤーマーカー』を取ったプレイヤーが居た場合、そのプレイヤーに『スタートプレイヤーマーカー』を渡さなくてはなりません。

※このアクション以前の手番に場から『次世代スタートプレイヤーマーカー』を獲得したプレイヤーがいた場合、そのプレイヤーから『スタートプレイヤーマーカー』と『次世代スタートプレイヤーマーカー』両方を受け取ります。

## 調香フェイズ

このフェイズは全プレイヤーが同時に行います。プレイヤーは以下の4つの過程を順番に行います。

1. 調香過程 → 2. 製造過程 → 3. 保存過程 → 4. 揮発過程

### 1. 調香過程

自分の3つのすべての「ノート」で、順番に『ノートタイトル』の効果と「ノート」に設置されている『レシピカード』の効果を使いエッセンスを調香していきます。効果を使用する際は、各「ノート」毎に解決を行います。各ノートでは一番下の効果から上へ向かって1つずつ順番に解決しなくてはなりません。「抽出」または「調合」したエッセンスを上カードへ移動させながら、順に効果を解決してください。

※解決の途中で使用したくない『レシピカード』の効果は解決しなくてもかまいません。

※製造できる『パフュームカード』が手札に無かったとしても念のために3つの「ノート」全ての処理を行う事をお勧めします。

### 効果の種類

#### 抽出

枠内のエッセンスをサプライから得ます。

#### 調合

左側の枠で指定されたエッセンスをサプライへ支払い、右側の枠のエッセンスをサプライから得ます。

※支払いに必要なエッセンスが無い場合、効果を使えません。

### 調香過程の例

あなたはまず、『トップノート』の調香を行う事にしました。

①『ノートタイトル』の効果、抽出を行い、を1つ得ました。

②次に1つ上の『レシピカード』の効果、調合を使用して、①で得たをサプライに支払い、をサプライから得ました。

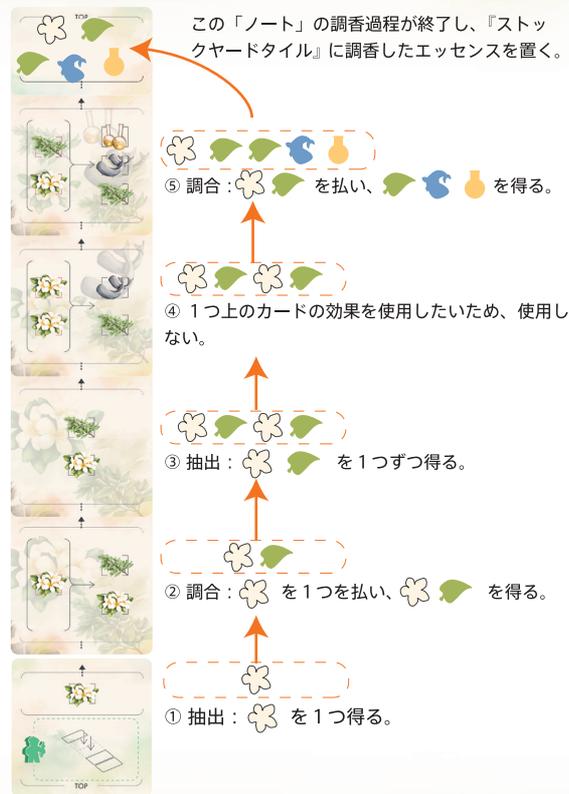
③次の『レシピカード』の効果の抽出を使用して、 をサプライから得ました。

④次の『レシピカード』の効果を使ってしまうと、一番上の『レシピカード』で支払うエッセンスが足りず、効果を使用できなくなってしまったため、使用しませんでした。(この『レシピカード』の効果は調合： を支払い、 を得る。)

⑤最後の『レシピカード』の効果、調合を使用して、 を払い、 を得ました。

こうして、調香された、   を『ストックヤードタイトル』に置きます。

『トップノート』の調香が終わりました。同要領で『ミドルノート』と『ベースノート』の調香を続けて行います。



## 2. 製造過程

香水を製造してブランド価値を高めます。手札から好きな枚数の『パフュームカード』を手元に出し、各カードに記載された製造に必要なエッセンスを支払うことで、香水を製造します。製造に必要なエッセンスを支払う為には、『ストックヤードタイル』もしくは、製造済み『パフュームカード』の「保存スペース」からサプライへエッセンスを戻します。『パフュームカード』には製造に必要なエッセンスが各ノート毎に記載されています。製造した『パフュームカード』はゲーム終了時の得点計算まで手元に並べておきます。

※この時、製造過程においてのみシンセティックエッセンス(🍷)は、フローラルエッセンス(🌸)、グリーンエッセンス(🌿)、アニマルエッセンス(🐾)いずれかのエッセンスとして扱います。

※既に製造してある『パフュームカード』の「保存スペース」に有るエッセンスは、好きなノートのエッセンスとして支払う事が出来ます。

※製造に必要なエッセンスが『ストックヤードタイル』に有ったとしても、既に製造してある『パフュームカード』の「保存スペース」に有るエッセンスを優先して使用して構いません。



製造に必要なエッセンスのリスト  
左から「トップ (TOP)」「ミドル (MIDDLE)」「ベース (BASE)」  
の順番にそれぞれで製造に必要なエッセンスが記載されています。

保存スペース

ブランド価値

## 製造過程の例

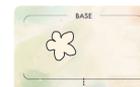
製造の為に使えるエッセンス



トップノートの  
『ストックヤードタイル』



ミドルノートの  
『ストックヤードタイル』



ベースノートの  
『ストックヤードタイル』



製造済みの『パフュームカード』  
に保存されているエッセンス

手札にある下図の2枚の『パフュームカード』を製造するために手元に出しました。



1枚目の『パフュームカード』：  
トップノートでエッセンスを使用しません。  
ミドルノートでは 🌸 を2つ、  
ベースノートでは 🌿 が1つ必要です。  
製造に必要なエッセンスを支払うため、  
ミドルノートの『ストックヤードタイル』から 🌸 🍷 をサプライに戻します。次に、  
ベースノートの『ストックヤードタイル』には 🌿 がない為、すでに製造してある  
『パフュームカード』の「保存スペース」に置いて有る 🌿 をサプライに戻して、  
1枚目の『パフュームカード』を製造しました。



2枚目の『パフュームカード』：  
トップノートでは 🌿 を2つ、  
ミドルノートでは 🐾 を1つ、  
ベースノートでは 🌸 が1つ必要です。  
製造に必要なエッセンスを支払うため、  
トップノートの『ストックヤードタイル』から 🌿 🌿 をサプライに戻します。  
次に、ミドルノートの『ストックヤードタイル』から 🐾 をサプライに戻します。  
最後に、ベースノートの『ストックヤードタイル』から 🌸 をサプライに戻して、  
2枚目の『パフュームカード』を製造しました。

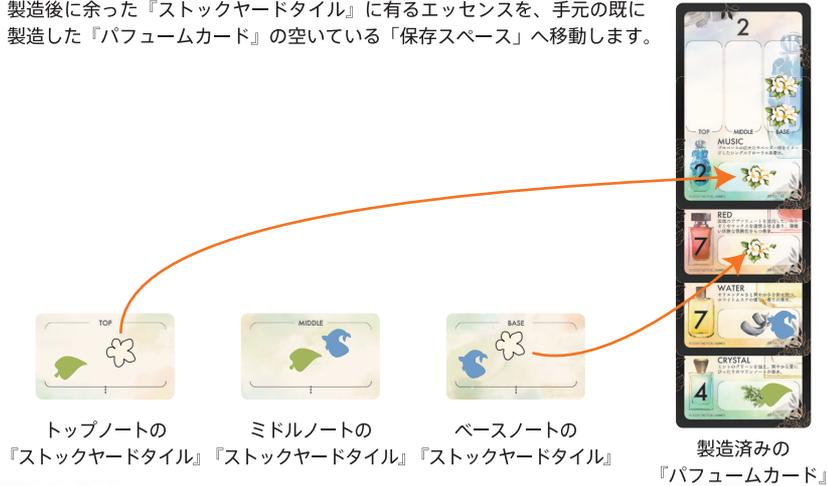
### 3. 保存過程

自分の各「ノート」の『ストックヤードタイル』に残っているエッセンスを『パフュームカード』の「保存スペース」へ移動し、保存する事が出来ます。保存したエッセンスは、次のラウンド以降の製造過程で、『パフュームカード』を製造する為のエッセンスとして使用できます。保存されたエッセンスは、好きな「ノート」のエッセンスとして使用できます。

※「保存スペース」1つにつき、「保存スペース」に描かれたエッセンスを1つ置く事ができます。

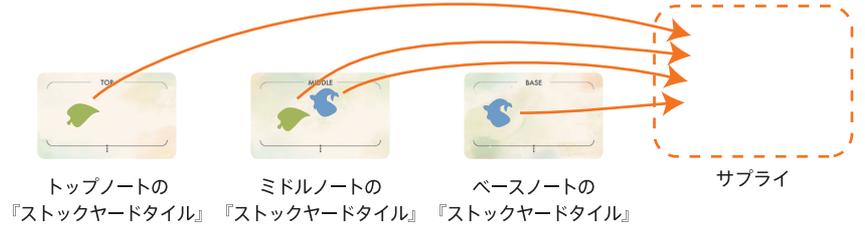
#### 保存過程の例

製造後に余った『ストックヤードタイル』に有るエッセンスを、手元の既に製造した『パフュームカード』の空いている「保存スペース」へ移動します。



### 4. 揮発過程

自分の各「ノート」の『ストックヤードタイル』に残っているエッセンスを全てサプライへ戻します。



原料の劣化と最高級の香料

最高級の香料であるジャスミンにはインドールと呼ばれる動物臭のする物質が含まれます。ピュアなジャスミンの香料を得る為には、この成分が多く生成される前に抽出の作業を行う必要があります。インドールは太陽が昇ると生成されるので、日が昇る前に花を摘み畑の中央に工場を建てて抽出の作業を行います。摘み取った花はわずか数時間で劣化してしまうのです。

## クリーンアップフェイズ

このフェイズは全プレイヤーが同時に行い、次の手順で次のラウンドの準備を行います。

① 各プレイヤーはアクションスペース上の使用した自分の『調香師駒』を手元に回収します。

※このラウンドで『調香師獲得アクション』を行っていた場合、3つ目の『調香師駒』も回収します。次のラウンドから3つの『調香師駒』を使用できます。

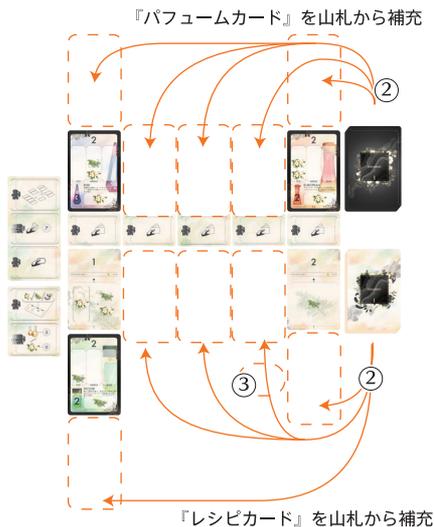
② 『パフュームカード』、『レシピカード』の山札から、全ての『カード獲得アクションタイル』の上下に1枚ずつ並べます。

※この時山札に近い列から順番に並べてください。

③ 「次世代スタートプレイヤーマーカー」を所持しているプレイヤーは、『次世代スタートプレイヤーマーカー』を『カード獲得タイル』下方の「最もカード枚数が少ない列」へ並べます。  
※複数箇所あった場合は、最も山札に近い列に並べてください。

次のラウンドは『スタートプレイヤーマーカー』を持っているプレイヤーから順番に開発フェイズの手番を行います。

ゲームが進んだ状態での補充の例



列によって次の開発フェイズで獲得できるカードの枚数と種類が異なるようになります。

## ゲームの終了

クリーンアップフェイズで、『パフュームカード』と『レシピカード』の山札が無くなったら、ゲームは終了に向かいます。次のラウンドが最終ラウンドとなり、最終ラウンドの調香フェイズが終了したらゲームも終了します。

各プレイヤーは、製造した自分の『パフュームカード』に書かれたブランド価値を合計します。合計した結果、ブランド価値が最も高い高級ブランドを作り上げたプレイヤーが勝者です。複数のブランドが最高の価値を持っていた場合、いずれのオーナーも勝者となります。



## 香水の近代化とブランド

革新的香水の開発によって、香水業界は近代化された。香水は現在ラグジュアリーブランドでの“オートクチュール”の一つとしての立ち位置を確立し、ラグジュアリーブランドが纏うオーラの象徴の一つとなっている。ブランド価値を恒久的に推進し、香りは記憶に刻まれ、その香りは着ている服以上に人の印象に残るものである。