



14 +
Età



3 - 5
Giocatori



40-60 min
Durata

Casanova

- Regolamento -

*È una calda sera d'estate e nei saloni di una Venezia antica si tiene un ballo in maschera. Alla festa vi è un giovane affascinante e seduttore che non passa certo inosservato: **Casanova**.*

*Tra le tante **dame** che desiderano la sua compagnia e conquistare il suo amore, lui nota una fanciulla e fin da subito ne resta ammaliato. Dietro quella maschera si cela **Beatrice**, ma lui ancora non lo sa.*

*Lei sogna per sé l'amore vero e sa che cedendo alle lusinghe di **Casanova**, presto o tardi, lui le spezzerà il cuore. Per evitarlo lascia il ballo prima del tempo.*

*Lindomani, tra strette calli ed affollati canali, **Casanova** esce di buon'ora deciso a scoprire il nome della **dama** mascherata, convinto di poterla far innamorare di sé, ma come ogni giorno dovrà districarsi tra le numerose attenzioni delle **donzelle**.*

Tra chi sboccherà l'amore?



Suggerimento di Casanova:
"Guarda il video e impara a giocare"

Descrizione e scopo del gioco

In ogni partita vestirete i panni di un personaggio: Casanova, La Prediletta Beatrice o una delle 3 donzelle. Da giocatori dovrete muovere le pedine, pescare, giocare e scartare carte, raccogliere risorse e interagire con gli altri personaggi per raggiungere il vostro obiettivo.

- **Casanova** dovrà scoprire chi è *La Prediletta Beatrice* e, durante *L'Incontro* con lei, farla innamorare.
- **Le Donzelle** dovranno raggiungere Casanova muovendosi tra le callie, durante *L'Incontro*, farlo innamorare.
- **La Prediletta Beatrice** dovrà svolgere gli *Impegni del Giorno* tra i vari edifici di Venezia e tornare a casa.

Per vincere sarà importante avere una buona mano di carte, strategia e un pizzico di fortuna.

- D'altronde si sa, anche in amore funziona così! -

Personaggi

ATTENZIONE!

Ogni volta in cui è utilizzato il termine "*dame*" o "*dama*", ci si riferisce alle donzelle e/o a *La Prediletta Beatrice* indifferentemente.

Casanova



Le donzelle



Francesca



Cecilia



Agnese

Le dame



La Prediletta Beatrice

Contenuto Carte da Gioco



ATTENZIONE!

Il retro è uguale per tutte le *Carte Azione*!
Le *Carte Base* hanno lo sfondo bordeaux.
Le *Carte Speciali* hanno lo sfondo blu
(vedi *Carte da Gioco*, pag. 10 e 11).



Componentistica



Pedine delle Dame [4]



Analisi Caselle

Il *tabellone* è composto da *varie tipologie di caselle ed elementi*, qui e nelle pagine seguenti troverete la **descrizione accurata** di ognuno e la relativa **quantità**.
Conoscere queste informazioni è importante per **comprendere** al meglio le prossime sezioni di questo **regolamento**.
(prosegue a pag. 4)



PORTICCILO [7]

Dopo aver utilizzato una *carta Gondola* è **consentito** posizionare la propria *pedina* **solo** su una di queste *caselle* (in cui non sia presente un *segnalino Acqua Alta*).



EDIFICIO [7]

Caselle sempre accessibili a tutti i *giocatori*, su cui posizionare i *Sacchetti delle dame*. Tutte le *caselle Edificio* hanno una **sola entrata e/o uscita**, riconoscibile dall'assenza di muri.



TOMBINO [12]

Non è possibile posizionare *segnalini Acqua Alta* e/o *segnalini Pozzo* su queste *caselle*.



PANCHINA [5]

Sono *caselle* sulle quali dovrete posizionare la *pedina di Casanova* durante "L'Incontro - fase 3 - Saluto". La *casella Casa di Casanova* è anche una *casella Panchina*.



PONTI

Collegano *caselle* divise da un *canale*. Non sono considerati *caselle* ai fini del movimento.



ATTENZIONE!

Sono consentiti movimenti solo tra *caselle* con un lato *adiacente* e non "attraverso gli angoli".

CASA DI CASANOVA

Casella di partenza di *Casanova*, solo lui vi può accedere. Ha 3 entrate e/o uscite. Le 2 entrate e/o uscite sul retro possono essere utilizzate solo dal secondo *turno* in poi.



CANALI

Le *carte Gondola* possono essere giocate quando la *pedina* del giocatore si trova su una *casella* *adiacente* ad un *canale*. Non sono considerati *caselle*.



CALLE

Sono tutte le *caselle* senza *particolarità*, non rientrano in nessuna delle altre *categorie*.



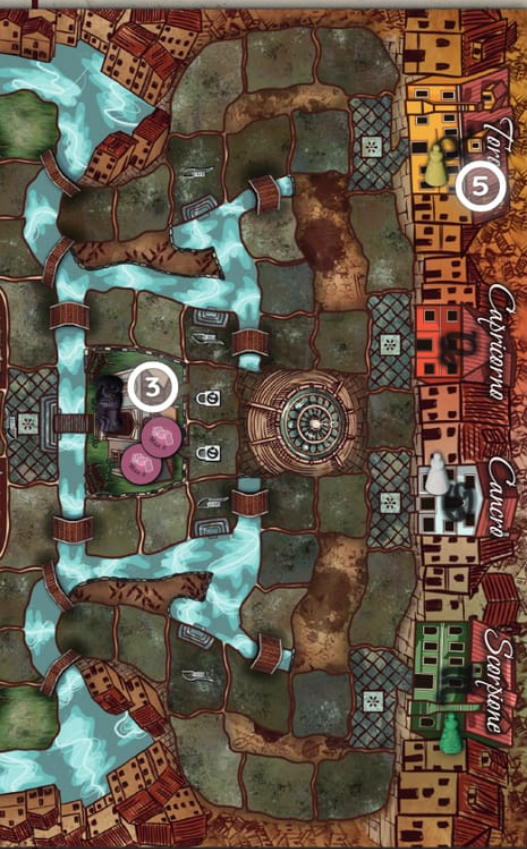
COSTELLAZIONE [2]

È possibile utilizzare la *carta Casa* solo quando la propria *pedina* si trova su una di queste *caselle* (vedi *Carte Speciali*, pag. 11).



Primo giocatore

CASE DELLE DAME ^[4]



ATTENZIONE!

È consentito entrare **solo** nella propria casella Casa.



Preparazione

1. Posizionate il *tabellone* al **centro** del tavolo in modo che sia facilmente **raggiungibile** da tutti i *giocatori*; disponete **accanto** al *tabellone* i *segnalini Pozzo* e i *segnalini Acqua Alta*.
Predisponete le carte divise per tipologia (vedi Contenuto - Carte da Gioco, pag. 3).
2. Prendete le **carte Personaggio**, *Casanova* e *La Prediletta Beatrice* dovranno essere **sempre presenti**, aggiungete *donzelle fino a* raggiungere il numero complessivo di *giocatori* e riponete nella *scatola* le *carte Personaggio* eventualmente avanzate.
Distribuite casualmente ad ogni *giocatore* una **carta Personaggio**, ognuno deve mantenerla **segreta** ad **eccezione** del *giocatore* che riceve la **carta Casanova** che invece la **rivela** mostrandola a tutti.

Le **carte Personaggio** faranno parte della **Mano del Giocatore** (vedi pag. 8).

3. *Casanova* prende la propria *pedina*, i *gettoni Ricarica* e un numero di **gettoni Maleducato** pari al numero di **dame** presenti in **gioco**, ripone i *gettoni Maleducato* avanzati nella *scatola*. Dopodichè *Casanova* **posiziona** la sua *pedina* e i *gettoni Ricarica* sulla **casella Casa di Casanova**, mentre tiene i *gettoni Maleducato* davanti a sé, visibili a tutti gli altri *giocatori*.

(Per una partita a 3 giocatori, *Casanova* prende solo 1 gettone Ricarica e seleziona solo carte Impegni del Giorno con 4 Edifici, vedi sotto, punto 4)

4. *Casanova* pesca a caso una **carta Impegni del Giorno**, la rivela e la **posiziona accanto al tabellone**, così che sia **visibile** a tutti. Riponete le restanti *carte Impegni del Giorno* nella *scatola*.
5. Partendo dal *giocatore* alla **destra** di *Casanova* e proseguendo in **senso antiorario**, ogni *giocatore* sceglie la propria *pedina*, quindi prende il **gettone Casa della dama** corrispondente (**colore e simbolo**) e i **Sacchetti della dama** dello stesso colore.

Ogni *dama* posiziona la propria *pedina* sulla **casella Casa della dama** corrispondente del *tabellone* (**colore e simbolo**), colloca il proprio **gettone Casa della dama** davanti a sé, **visibile** a tutti gli altri *giocatori* e infine posiziona un **Sacchetto della dama** su ogni *Edificio* indicato dalla *carta Impegni del Giorno* precedentemente pescata.

Riponete *pedine*, *gettoni Casa della dama* e *Sacchetti della dama* **non utilizzati** nella *scatola*.

Se la **partita** è giocata da meno di 5 *giocatori* una o più *caselle Casa della dama* rimarranno vuote.

6. Ogni *giocatore* prende una **carta Riepilogativa** e la posiziona davanti a sé; sarà un utile promemoria delle **fasi del turno** e delle **abilità** proprie delle *dame* e di *Casanova*, il quale ha una *carta Riepilogativa* a lui **dedicata**.
7. Mescolate separatamente il **mazzo di carte Base** ed il **mazzo di carte Speciali**; collocate i due mazzi sopra gli **spazi dedicati** tracciati sul **tabellone** (trovate spazi dedicati anche per **tenere divise** le rispettive *pile degli scarti*).
8. Distribuite dal **mazzo di carte Base** 4 *carte* ad ogni *dama* e 10 *carte* a *Casanova*.
9. Il *giocatore* alla **destra** di *Casanova* sarà il **primo** a iniziare. Proseguite in **senso antiorario** e così facendo *Casanova* giocherà per ultimo.

Il materiale riposto nella *scatola* non sarà più utilizzabile durante questa **partita**, in nessun caso!

Buona partita!

Turno di Gioco

Ogni giocatore durante il proprio turno, rispettando il seguente ordine, può:

- I. Attivare Abilità
- II. Scartare Carte Azione
- III. Movimento Obbligatorio - Usare Carta Azione

I. Attivare Abilità

All'inizio del vostro turno potete decidere di Attivare Abilità proprie del vostro personaggio (una o più, purché possibile/consentito).

CASANOVA

- **Ricarica**

Per attivare questa abilità, la pedina di Casanova deve trovarsi sulla propria casella Casa.

*Casanova può spendere i propri **gettoni Ricarica** (anche più d'uno) per pescare **5 carte Base** per ogni gettone Ricarica speso.*

*Le **carte Base** devono essere pescate una per volta, Casanova deve smettere di pescare se raggiunge il numero massimo di carte previsto dalla **Mano del Giocatore** (vedi **Mano del Giocatore**, pag. 7).*

*Riponete nella **scatola** i **gettoni Ricarica** spesi, non potranno più essere utilizzati fino al termine della **partita**.*

- **Maleducato**

Per attivare questa abilità, la pedina di Casanova deve trovarsi sulla propria casella Casa.

*Casanova può decidere di **sostare** sulla propria casella Casa e **scartare 2 carte Azione** qualsiasi per **recuperare un gettone Maleducato già utilizzato** (spiegazione gettoni Maleducato a pag. 9). Possono essere recuperati **solo** quelli **presenti** per questa **partita**. (Il numero massimo di gettoni Maleducato è definito nella **Preparazione**, vedi pag. 5).*

*Usata questa **abilità** termina il turno di Casanova.*

- **Rubacuori** (non è necessario attivarla)

*Le **carte** della **mano** di Casanova **non possono mai** essere **meno di 2**:*

- ♦ **1 Carta Personaggio**
- ♦ **1 Carta Azione (Base o Speciale)**

*Se **Casanova** resta con **solo** la **carta Personaggio** in **mano** (in qualunque momento, anche fuori dal proprio turno) **pesca immediatamente una carta Base**.*

DAME (Tutte le donzelle e La Prediletta Beatrice)

ATTENZIONE!

*Le **dame** non possono **mai** superare il numero massimo di carte previsto dalla **Mano del Giocatore** (vedi **Mano del giocatore** pag. 7).*

- **Riposo**

Per attivare questa abilità, la pedina della dama deve trovarsi sulla propria casella Casa.

*Le **dame** **possono** decidere di **sostare** sulla propria casella Casa, per **pescare carte Base**, fino al massimo consentito.*

*Usata questa **abilità** termina il turno della **dama**.*

- **Baratto**

*Le **dame** **possono** scegliere di **spendere** i propri **Sacchetti** raccolti per **pescare** un pari numero di **carte Base**; questa **abilità** è **attivabile** in qualsiasi **casella** si trovi la **pedina** della **dama**.*

*Riponete i **Sacchetti** della **dama** spesi nella **scatola**, non potranno più essere utilizzati fino al termine della **partita**.*

PREDILETTA

- **Fretta della Prediletta**

*Solo una volta per partita, **La Prediletta Beatrice** può rivelare la propria **carta Personaggio** a tutti gli altri giocatori e **scartare tutte le carte** della propria **mano**, eccetto la **carta Personaggio**, per **pescare** un pari numero di **carte Speciali**.*

*Usata questa **abilità** termina il turno della **Prediletta Beatrice**.*

II. Scartare Carte Azione

Questa *meccanica* è importante per la costruzione della *propria mano di carte* e l'organizzazione della *propria strategia*.

Questa fase è **facoltativa**. Tutte le *carte* scartate dovranno essere riposte a faccia in su nella rispettiva *pila degli scarti*, mantenendo divise le *carte Base* dalle *carte Speciali*.

Quando un *mazzo di carte, Base o Speciali*, si esaurisce, rimescolate la rispettiva *pila degli scarti* per formare un nuovo *mazzo*.

In ordine potete:

- **Scartare 2 carte Azione** (*Base o Speciali*)

Scartare 2 *carte Azione* per **pescare** una *carta Speciale*. Dopodichè:

- ◊ Le *dame* **terminano** il turno di gioco;
- ◊ *Casanova* **prosegue** il turno di gioco (*può proseguire da Scartare 1 carta Azione, vedi sotto o passare alla fase successiva*).

- **Scartare 1 carta Azione** (*Base o Speciale*)

Scartare 1 *carta Azione* per **pescare** una *carta Base*

(*Proseguite con la fase successiva del turno di gioco, Movimento Obbligatorio - Usare Carte Azione, vedi sotto*)

III. Movimento Obbligatorio - Usare Carte Azione

Siete sempre **obbligati** a **muovere** la vostra *pedina* di **1 casella**, questa azione è **gratuita** (*non è necessario usare una carta Azione*).

Il **Movimento Obbligatorio** può essere fatto prima o dopo aver utilizzato la *carta Azione*.

Raramente può capitare che una *pedina* non possa effettuare alcun movimento, può avvenire solo per effetto dei *segnalini Acqua Alta*.

In tal caso non succede nulla, la pedina rimarrà ferma.

Utilizzare la carta Azione è facoltativo.

Potete utilizzare solo **1 carta Azione** per *turno*, prima o dopo il **Movimento Obbligatorio**, vedi qui a fianco.

Prima di applicare l'effetto della carta appena giocata, dovete pescare immediatamente una *carta Base sostitutiva*.

Riponi la *carta* appena giocata a faccia in su nella rispettiva *pila degli scarti*.

Mano del Giocatore

Ogni *giocatore* può avere nella propria *mano* **massimo 5 carte**, fatta eccezione per *Casanova* che può averne **massimo 11**. I due valori (5 e 11) non possono **mai** essere superati durante tutta la *partita*.

La *mano* di ogni *giocatore* è composta da:

- **Dame**: 5 Carte in totale di cui 4 *carte Azione* e 1 *carta Personaggio*;
- **Casanova**: 11 Carte in totale di cui 10 *carte Azione* e 1 *carta Personaggio*.



L'Incontro

Questa *meccanica* costituisce il fulcro del *gioco Casanova*.

L'*Incontro* avviene ogni volta che la *pedina* di almeno una *dama* e quella di *Casanova* si trovano sulla *stessa casella*, quindi il *turno* si arresta immediatamente e iniziano *tre fasi*: *Inchino*, *Baciamano* e *Saluto*.

Se L'*Incontro* avviene su una *casella* in cui sono presenti più *pedine*, *Casanova* è obbligato a svolgere le *prime 2 fasi* (*Inchino* e *Baciamano*) con tutte le *dame* presenti, ma è lui a stabilire l'ordine delle *dame* con cui farlo.

Infine, *Casanova* sceglie una delle *dame* presenti sulla sua stessa *casella* per svolgere il *Saluto*.

ATTENZIONE!

Se una *dama*, muovendosi, passa o sosta sulla *stessa casella* di un'altra *dama* non succede nulla.

① INCHINO

Casanova pesca casualmente una *carta* dalla *Mano della dama* presente sulla sua stessa *casella*.

Se la *carta* pescata è:

- *Una carta Azione* (Base o Speciale)

Guarda la *carta* e la scarta a faccia in su nella *rispettiva pila degli scarti*.

La *dama* non pesca una *carta sostitutiva*, quindi, per ora, ne avrà una in meno nella sua *mano*.

- *La carta Personaggio*

Guarda la *carta* e la restituisce alla *dama* senza farla vedere agli altri *giocatori*.

② BACIAMANO

Ora la *dama* pesca casualmente una *carta* dalla *Mano di Casanova*, a meno che lui utilizzi un *gettone Maleducato* (vedi *Gettoni Maleducato*, pag. 9).

Se la *carta* pescata è:

- *Una carta Azione* (Base o Speciale)

Guarda la *carta* e la scarta a faccia in su nella *rispettiva pila degli scarti*.

Casanova non pesca una *carta sostitutiva*, quindi, per ora, ne avrà una in meno nella sua *mano*.

- *La carta Personaggio*

La *partita* termina *immediatamente* (vedi *Condizioni Vittoria*, pag. 9).

Se L'*Incontro* avviene su una *casella* in cui sono presenti più *pedine*, *Casanova* è obbligato a svolgere le *prime 2 fasi* (*Inchino* e *Baciamano*) con tutte le *dame* presenti, ma è lui a stabilire l'ordine delle *dame* con cui farlo.

Infine, *Casanova* sceglie una delle *dame* presenti sulla sua stessa *casella* per svolgere il *Saluto*.

ATTENZIONE!

Se viene pescata l'ultima *carta Azione* della *mano di Casanova*, quest'ultimo pesca una *carta Base* sostitutiva (vedi *Abilità di Casanova - Rubacuori*, pag. 6).

③ SALUTO

Questa *fase* si verifica solo nel caso in cui la *partita* non sia conclusa.

La *dama* presente sulla *casella* in cui è avvenuto L'*Incontro* - o quella scelta da *Casanova* qualora ce ne fosse più d'una presente - *deve spostare la pedina di Casanova su una casella Panchina libera* (tra queste è compresa la *casella Casa di Casanova*).

Le regole della fase 3 - Saluto cambiano durante Il Crepuscolo (vedi Il Crepuscolo, pag. 9).

Terminata questa *fase*, il *turno di gioco* riprende dal *giocatore* successivo a quello che ha innescato L'*Incontro*.



La *casella Panchina* deve essere libera e con libera si intende una *casella* in cui non siano presenti *pedine* o segnalini *Acqua Alta*.



Gettoni Maleducato

Quando la **dama** deve pescare dalla **Mano di Casanova**, quest'ultimo può decidere di utilizzare un **gettone Maleducato** in suo possesso per **impedire** alla **dama** di pescare la **carta** (vedi *L'Incontro - fase 2 - Baciamao*, pag. 8).

La fase 2 - Baciamao de L'Incontro non avviene, si prosegue con la fase 3 - Saluto.

Il gettone Maleducato appena utilizzato deve essere scartato e riposto accanto al tabellone.

Suggerimento di Casanova:

"Non tentar la sorte, se non sai ancora con certezza chi è La Prediletta Beatrice, usa i gettoni Maleducato!"

Casanova può recuperare **gettoni Maleducato** con la sua **abilità** (vedi *Abilità di Casanova - Maleducato*, pag. 6).

Il Crepuscolo

Se almeno una **dama** ha raccolto tutti i **Sacchetti** del **proprio colore**, cambiano le **regole** descritte ne *L'Incontro - fase 3 - Saluto*. D'ora in poi non sarà più la **dama** incontrata a spostare la **pedina di Casanova**, ma è **Casanova** a spostarsi in una **casella Panchina libera**, a sua scelta (vedi *L'Incontro - fase 3 - Saluto*, pag. 8).

Impegni del Giorno

Le **carte Impegni del Giorno** stabiliscono su quali **Edifici** devono essere collocati i **Sacchetti delle dame** all'inizio di ogni **partita**. Nel corso della **partita** le **dame** potranno entrare nell'**edificio** dove è presente uno dei **Sacchetti del proprio colore** per acquisirlo automaticamente e posizionarlo nella **propria casella Casa**.

ATTENZIONE!

Raccogliere un **Sacchetto non** costituisce un'azione quindi potrete continuare il vostro **turno di gioco**.

*I Sacchetti acquisiti potranno poi essere spesi per pescare nuove carte (vedi *Abilità delle Dame - Baratto*, pag. 6).*

Le **dame** possono recuperare i propri **Sacchetti** in ordine casuale, **fatta eccezione** per quello collocato sull'**Edificio Chiesa**. Ogni **dama** potrà raccogliere il proprio **Sacchetto** presente sull'**Edificio Chiesa**, **solo dopo aver recuperato tutti gli altri Sacchetti del proprio colore**.

I giocatori possono entrare nell'Edificio Chiesa anche prima di aver raccolto tutti gli altri Sacchetti, semplicemente non raccoglieranno il Sacchetto all'interno.

Condizioni Vittoria

Quando si verifica una delle seguenti condizioni la **partita** termina.

- **Casanova** vince la **partita** se, durante un **Incontro con La Prediletta Beatrice** (fase **Baciamao**), **La Prediletta Beatrice** pesca la **carta Personaggio** di **Casanova** e così si innamora di lui.
- **La Donzella** vince la **partita** se, durante un **Incontro con Casanova** (fase **Baciamao**), la **donzella** pesca la **carta Personaggio** di **Casanova**, facendolo così innamorare di sé stessa.
- **La Prediletta Beatrice** vince la **partita** se recupera **tutti i Sacchetti del proprio colore** e torna alla **propria casella Casa della Dama**, sfuggendo così alle lusinghe di **Casanova**.

I Sacchetti spesi sono considerati comunque recuperati.

Carte di Gioco

Prima di procedere con la spiegazione delle *carte* occorre che sia chiaro cosa si vuole intendere con i termini “*muovi*” e “*sposta*” che troverete di seguito e nella descrizione delle *carte*.

SPOSTA

Indica che la vostra *pedina* viene “teletrasportata” direttamente alla *casella* di destinazione scelta o indicata dalla *carta*.

MUOVI

Indica che la vostra *pedina* deve “toccare” ogni *casella* del *movimento* che intendete compiere.

Quindi, per esempio, se presente un *segnalino Acqua Alta* non potete proseguire in quella direzione; se una *dama* tocca una *casella* in cui è presente *Casanova*, o viceversa, il *movimento* si interrompe e si devono applicare gli effetti de *L'Incontro* (vedi *L'Incontro*, pag. 8).

Carte Base



PASSO SOSTENUTO [xii]

Muovi la tua *pedina* di 1 *casella*.

CORSETTA LEGGERA [xv]

Muovi la tua *pedina* di massimo 2 *caselle*.

SCATTO [viii]

Muovi la tua *pedina* di massimo 3 *caselle*.



CONFUSO [iv]

Muovi la *pedina* di un altro giocatore di massimo 4 *caselle*.



EDIFICIO [vii]

Sposta la tua *pedina* direttamente sulla *casella* *Edificio* corrispondente al nome della *carta*.

CALLE APERTA [iv]

Rimuovi 1 qualsiasi *segnalino Acqua Alta* presente sul *tabellone*.



ACQUA ALTA [iv]

Posiziona 1 *segnalino Acqua Alta* su una *casella* consentita del *tabellone*. Nessuna *pedina* potrà muoversi o sostare su di essa.

I *segnalini Acqua Alta* non possono essere posizionati su:

- Casa di Casanova • Case delle dame • Caselle dove è presente una *pedina* • Canali
- Edifici • Caselle Tombino • Caselle dove è già presente un *segnalino Acqua Alta*

Il *segnalino Acqua Alta* può essere posizionato su un *segnalino Pozzo* (vedi *Carte Speciali* - Carta Pozzo, pag. 11).



MASCHERA [v]

Quando giochi questa *carta*, posizionala a faccia in su davanti a te, da quel momento è attiva e ha due funzioni:

- Sarai protetto, solo una volta, dagli effetti di una qualsiasi *carta giocata* da un avversario contro di te.
- Durante *L'Incontro* salterai le prime 2 fasi (*Inchino e Baciamento*), passando direttamente alla fase 3 - *Saluto*.

La *carta Maschera* deve essere scartata immediatamente dopo che si è verificata una delle due condizioni descritte sopra, senza possibilità di scelta.

Un giocatore può avere attiva, di fronte a sé, al massimo una *carta Maschera* per volta.

GONDOLA [vii]

Naviga con la tua *pedina* lungo il canale fino a una *casella* Porticciolo in cui non è presente un *segnalino Acqua Alta*.

Puoi utilizzare questa *carta* solo quando la tua *pedina* è in una *casella* adiacente al canale.



Carte Speciali



CAMBIO D'ABITO ^[III]

Puoi *giocarla* su te stesso o contro un altro *giocatore*. Il *bersaglio* verifica il numero di *carte Azione* presenti nella sua *mano*, le *scarta tutte* e pesca un numero uguale o minore di *carte Base*.

Suggerimento di *Casanova*:

Puoi giocare *Cambio D'Abito* anche contro te stesso per ridurre il numero di carte che compongono la tua *mano*...

INDAFFARATO ^[III]

Sposta la tua *pedina* su una qualsiasi *casella Edificio* a tua scelta.



PERSI ^[III]

Inverti la posizione di **2 pedine avversarie** tra di loro.

Se uno dei due *giocatori* scelti, o entrambi, hanno una *carta Maschera attiva*, quest'ultima deve essere scartata e l'inversione delle *pedine* non avviene.

Non puoi scegliere la *pedina* di un *giocatore* che si trova all'interno della propria *casella Casa*.



SPIA ^[II]

Guarda segretamente la *carta Personaggio* di un altro *giocatore* a tua scelta.



CASA ^[III]

Può essere utilizzata solo se la tua *pedina* si trova su una *casella Costellazione*.

Sposta la tua *pedina* direttamente sulla tua *casella Casa*.
Ignora *segnalini Acqua Alta* e altre *pedine*.



APPUNTAMENTO ^[II]

Sposta la tua *pedina* direttamente su una *casella* dove è già presente un'altra *pedina*.

Non puoi raggiungere un altro *giocatore* all'interno della sua *casella Casa*.



PASSAGGIO A CAVALLO ^[III]

Muovi la tua *pedina* di massimo 10 *caselle*.



POZZO ^[III]

Crea un "passaggio segreto".

Prendi 2 *segnalini Pozzo* dello stesso colore e posizionali su **due caselle consentite**.

D'ora in poi, se la *pedina* di un *giocatore* si trova su una delle due *caselle*, con **1 movimento**, si potrà **spostare** direttamente sulla *casella* con il *segnalino Pozzo* dello stesso colore.

Rimuovi la carta appena giocata dal *gioco*, riponila nella *scatola*.

Quando un *giocatore* muove la sua *pedina* in una *casella* con un *segnalino Pozzo* può:

- Attraversare il *passaggio segreto*, spostando la propria *pedina* sull'altro *segnalino Pozzo* dello stesso colore, usando **1 movimento** (derivante da *carte azione* giocate o dal movimento obbligatorio);
- Ignorare il *passaggio segreto* e proseguire il movimento;
- Fermarsi su di essa.

I *segnalini Pozzo* **non** possono essere posizionali su:

- *Casa di Casanova* • *Casa delle dame* • *Caselle Tombino*
- *Caselle* dove è presente una *pedina* • *Canali* • *Edifici*
- *Caselle* dove è già presente un *segnalino Acqua Alta*
- *Caselle* dove è già presente un *segnalino Pozzo*

ATTENZIONE!

Una volta posizionali i *segnalini Pozzo*, anche i tuoi *avversari* potranno utilizzarli.

L'Incontro

(in breve)

Condizioni Vittoria

Avviene ogni volta che la **pedina di Casanova** e almeno una **dama** si trovano sulla **stessa casella**. Casanova svolge le **prime due fasi** con **tutte le dame presenti** sulla sua stessa casella.

① INCHINO

Casanova pesca dalla mano della dama. Se pesca:

- **Una carta Azione** (Base o Speciale)

La carta deve essere scartata nella rispettiva pila degli scarti.

- **La carta Personaggio** (della dama)

Casanova guarda segretamente la carta e la riconsegna al rispettivo proprietario.

Si prosegue con la fase 2 - Baciavano

(Casanova può evitare questa fase utilizzando un gettone Maleducato)

② BACIAMANO

La dama pesca dalla mano di Casanova. Se pesca:

- **Una carta Azione** (Base o Speciale)

La carta deve essere scartata nella rispettiva pila degli scarti.

Si prosegue con la fase 3 - Saluto

- **La carta Personaggio** (di Casanova)

La partita termina immediatamente!

③ SALUTO

La pedina di Casanova deve essere spostata in una casella Panchina libera.

- **Prima de Il Crepuscolo**

La dama presente, o una tra quelle presenti scelta da Casanova, sposta la **pedina di Casanova** su una casella Panchina libera.

- **Durante Il Crepuscolo**

Casanova sposta la propria pedina su una casella Panchina libera.

Il gioco prosegue dal giocatore successivo a quello che ha innescato L'Incontro.

CASANOVA

Durante un *Incontro con La Prediletta Beatrice* (fase *Baciavano*), lei pesca la sua carta *Personaggio*.

LA DONZELLA

Durante un *Incontro con Casanova* (fase *Baciavano*), pesca la sua carta *Personaggio*.

LA PREDILETTA BEATRICE

Recupera tutti i *Sacchetti* del proprio colore e torna alla propria casella Casa della Dama.

I Sacchetti spesi sono considerati recuperati.

Riconoscimenti

Autori: Martina Locatelli e Andrea Luongo

Sviluppo: AMAE Board Games

Illustrazioni: Ester Maffei

Impaginazione, grafiche e 3D: Alessandro Defendi

Revisione: Martina Luongo, Valeria Scotti e
AMA Board Games

Editore: AMAE Board Games

Ringraziamenti: Questo progetto è iniziato grazie alla passione, alle idee e agli sforzi delle persone parte di AMAE Board Games, prima ancora che la stessa idea di AMAE nascesse. Non avrebbe mai visto la luce senza il supporto e l'aiuto di tutti i playtester (trovate i loro nomi sul fianco della scatola).

Grazie a tutte le persone che ci hanno ispirato, insegnato, consigliato e hanno creduto in noi, senza di loro Casanova non sarebbe il gioco stupendo che potete giocare oggi.

Grazie anche a te che hai acquistato questa copia di Casanova, stai supportando il nostro progetto.

Giocate, giocate sempre con chiunque e ovunque, non ne siate mai sazi!

Martina Luongo *Andrea Luongo* *Ester Maffei*



www.amaeboardgames.com

Per assistenza contattare supporto@amaeboardgames.com

© 2026 AMAE Board Games di Defendi Alessandro. Tutti i diritti riservati ai rispettivi proprietari. Nessun elemento di questo gioco può essere riprodotto senza specifica autorizzazione.

