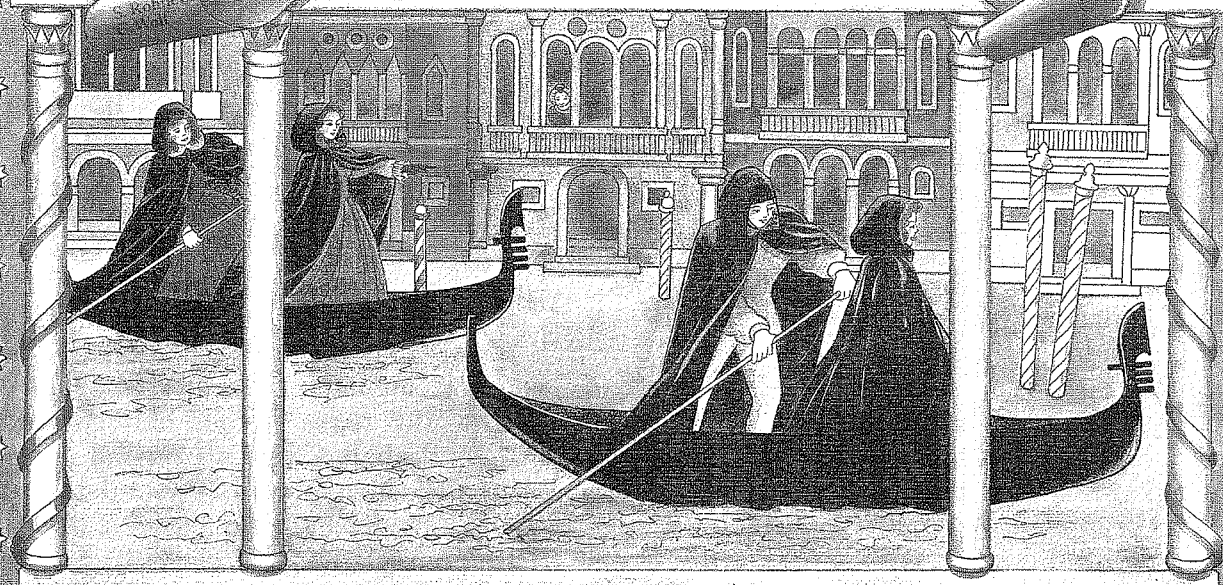


CASANOVA

Die heimliche
Flucht aus Venedig



Casanova

Das Spiel um Casanovas
Flucht aus Venedig
für 3–5 Spieler/innen
ab 10 Jahren.

Venedig in einer Nacht des Jahres 1756. Lautlos klettert eine Gestalt über die Dächer des Dogenpalastes: Casanova ist aus dem Kerker ausgebrochen! In Windeseile verbreitet sich die Nachricht in der Nacht, und einige verliebte Damen machen sich mit ihren Kammerzofen auf den Weg, Casanova vor den Häschern des Dogen zu retten.

Casanova hat sich mit Frauengewändern verkleidet. Zunächst weiß niemand, wo er sich verbirgt. Gondeln fahren durch die Kanäle, Gestalten hasten durch die Gassen. Jede der eifersüchtigen Damen will Casanova für sich und ihm Schutz bieten. Dabei schauen sie unter so manchen Umhang, um Casanova zu entdecken und bringen ihn heimlich in ihre Gondel. Dies geht oft hin und her. Doch bevor die

lachende Gewinnerin mit Casanova in ihrem Palazzo verschwindet, um ihm von dort aus die Flucht außer Landes zu ermöglichen, muß sie auch noch den Dogen bestechen.

Ziel dieses Spieles ist es, mit der eigenen Dame Casanova aufzuspüren und ihn im Palazzo dieser Dame in Sicherheit zu bringen.

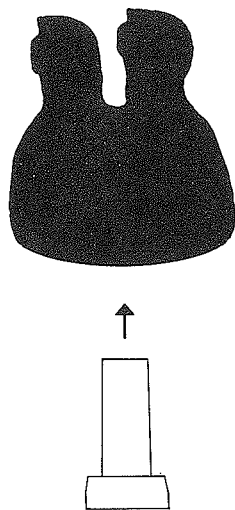
Spielzubehör:

- 1 **Spielplan** mit den Kanälen und Gassen im alten Venedig. Die Damen wohnen in den fünf farbigen **Palazzi** am Canale Grande. Diese fünf Palazzi sind sowohl **Start als auch Ziel** des Spiels. Im **Dogenpalast** an der Piazza S. Marco regiert der Doge. Die 7 Felder mit den Vorhängen sind **Theater**, in denen auch nachts noch reges Treiben herrscht und die Damen deshalb Casanova vermuten. Auf den blauen **Kanälen** fahren die Gondeln von einem Anlegeplatz zum anderen. Nur an diesen ockerfarbenen **Anlegeplätzen** können

die Gondeln bestiegen oder verlassen werden. Je zwei Anlegeplätze sind durch eine hellgraue Gasse verbunden.

- **10 Figurenpaare**, jeweils Dame mit Kammerzofe darstellend.

- **1 Casanova-Markierung** (+ 1 Reserve). Diese wird vor dem ersten Spiel unten in eines der Figurenpaare gesteckt, als Zeichen dafür, daß sich hier Casanova an Stelle der Kammerzofe unter dem Mantel versteckt hält. Diese Markierung ist nur von unten sichtbar oder fühlbar.



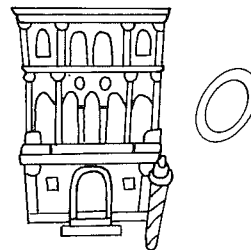
- **12 Gondeln**, die jeweils ein Figurenpaar aufnehmen können.

- **5 farbige Halsketten**, passend zur Farbe des Palazzos der Dame. Diese Halsketten zeigen, welches Figurenpaar gerade welchem Spieler gehört.

- **5 Schmuckkarten**, passend zur Farbe des Palazzos und der Halskette.

Spielvorbereitungen

- Jeder der 3 bis 5 **Spieler** entscheidet sich für einen der 5 farbigen **Palazzi** auf dem Spielplan und erhält die **Halskette** in der gleichen Farbe.

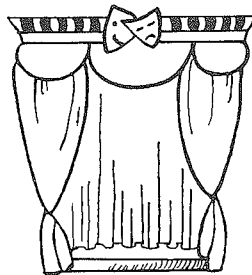


- Die **Figurenpaare** werden gut gemischt, so daß kein Spieler weiß, in welchem sich Casanova verbirgt.

Wird das Spiel zum ersten Mal gespielt, ist es schneller und überschaubarer, nur 6–8 Figurenpaare zu verwenden.

- Jeder Spieler erhält ein Figurenpaar, setzt es in eine Gondel, hängt der vorderen Figur die Halskette um und stellt diese Gondel zum Palazzo dieser Dame.

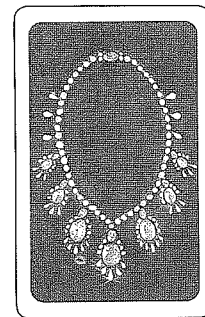
- Die übrigen Figurenpaare werden von allen Spielern beliebig auf einige der 7 Theaterfelder gestellt. Pro Theaterfeld aber nur eine Figur.



Zu diesem Zeitpunkt darf noch niemand wissen, wo sich Casanova versteckt hält. Es kann deshalb sein, daß Casanova bei Spielbeginn bereits bei einer der Damen in der Gondel ist.

- Die restlichen, leeren Gondeln werden von allen Spielern auf beliebige Anlegeplätze in der Stadt gestellt. Pro Anlegeplatz aber nur eine Gondel.
- Die Schmuckkarten werden verdeckt gemischt und die oberste Karte aufgedeckt.

Diese Farbe bestimmt, welcher Spieler beginnt. Nun erhalten alle die Schmuckkarte ihrer Spielfarbe. Bei weniger als 5 Spielern werden die übrigen Halsketten und Schmuckkarten nicht benötigt.

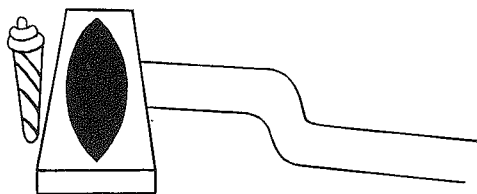


Das Ziehen auf Kanälen und in Gassen

Wenn du an der Reihe bist, hast du drei Gondelzugpunkte zur Verfügung. Mit jeweils einem Gondelzugpunkt darfst du eine Gondel von einem Anlegeplatz zum nächsten ziehen. Dabei ist folgendes zu beachten:

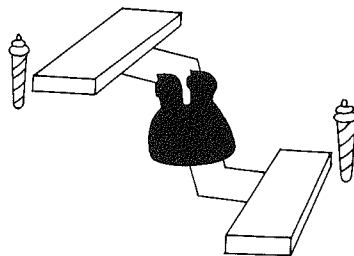
- Die drei Gondelzugpunkte kannst du beliebig auf eine Gondel mit der eigenen Dame und/oder leere Gondeln aufteilen. Gondeln mit fremden Damen sind tabu.

- **An jedem Anlegeplatz darf nur eine Gondel auf der Längsseite anlegen.** Jede Anlegestelle ist durch einen Pfahl markiert. Die Position dieses Pfahls entscheidet im Zweifelsfall, zu welchem Kanal diese Anlegestelle gehört.



- Auf allen Kanälen ist ein **Vorbeifahren** an besetzten Anlegeplätzen **nicht erlaubt**. Eine Ausnahme bilden die fünf Palazzi und der Dogenpalast.

- Deine Dame darf, wenn du an der Reihe bist, jederzeit und beliebig oft **an einem Anlegeplatz aussteigen**, durch die Gasse



laufen und am anderen Ende der Gasse wieder in eine leere Gondel einsteigen. Natürlich muß dort eine stehen!

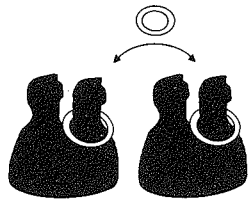
- **Das Laufen durch die Gassen kostet keine Gondelzugpunkte.** Durch geschicktes Ausnutzen der Gassen und Bewegen von leeren Gondeln kommt deshalb deine Dame sehr schnell vorwärts. Abbiegen an Wegkreuzungen ist nicht erlaubt.
- **Am Ende deines Zuges** muß deine Dame wieder in einer Gondel sitzen. Danach geht das Spiel im Uhrzeigersinn weiter.

Die Suche nach Casanova

Während deine Dame über das Spielfeld gondelt, hält sie in fremden Gondeln und in den Theatern nach Casanova Ausschau. Dazu schaust du kurzerhand den anderen Figuren unter die Umhänge, da du weißt, daß sich Casanova als Kammerzofe verkleidet hat.

- **Casanova befindet sich vielleicht in einer anderen Gondel?** Um dies herauszufinden, mußt du den Anlegeplatz am anderen Ende dieser Gasse mit deiner Dame anfahren. Dann gehst du mit ihr hinüber, nimmst beide Figurenpaare und prüfst hinter vorgehaltener Hand oder unter dem Tisch, ob du die Markierung von Casanova entdeckst.

Wenn du unter den Umhängen des fremden oder gar des eigenen Figurenpaares **Casanova entdeckst**, darfst du heimlich die beiden Halsketten vertauschen und Casanova so zu deiner Dame bringen. Die beiden Figurenpaare setzt du wieder zurück in ihre Gondeln. Dabei muß z.B. eine Figur mit der roten Halskette wieder in die Gondel gesetzt werden, von der die Figur mit der roten Halskette losgegangen ist.



- **Casanova befindet sich vielleicht in einem der Theater?** Um dies herauszufinden, mußt du einen der beiden Anlegeplätze dieser Gasse anfahren. Du gehst mit deiner Dame zum Theater, nimmst beide Figurenpaare und prüfst sie. Diese Aktion läßt sich ggf. mit der Untersuchung einer anderen Gondel verbinden, wenn Gondel und Theater an einer Gasse liegen.

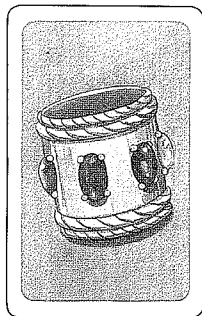
Wenn du **Casanova im Theater entdeckst**, kannst du wieder heimlich die Halskette vertauschen und so Casanova zu deiner Dame in ihre Gondel bringen.

- **Casanova befindet sich vielleicht in der eigenen Gondel!** Um dies herauszufinden, muß deine Dame auf jeden Fall einem fremden Figurenpaar begegnen. Einfach so mal schnell deiner Dame unter den Umhang gucken, ist tabu!
- **Am Dogenpalast** darfst du gleichzeitig auf allen fünf Anlegeplätzen den Kammerzofen unter die Umhänge schauen.

- **Listige Täuschungsmanöver und Ränkespiele** sind ausdrücklich erlaubt. Dazu gehört z.B. das eifrige Ansehen anderer Figuren, obwohl du Casanova längst in deiner Gondel hast. Oder du tust so, als ob du die Halsketten vertauschst, oder du stellst das Figurenpar mit Casanova in einem der Theater ab. Das trägt wunderbar zu Verwirrung der anderen bei.

Die Bestechungsaktion

Bevor Casanova mit deiner Dame in ihrem Palazzo verschwindet und damit in Sicherheit ist, mußt du noch den Dogen bestechen, damit er seine Häsher zurückzieht. Dazu mußt du einmal im Spielablauf mit deiner Dame den Dogenpalast anfahren und dort deine Schmuckkarte abgeben.



Mit Casanova zurück in den Palazzo

Gegen Spielende wird es besonders spannend. Meist ahnen jetzt mehrere Spieler, in welcher Gondel Casanova steckt. Mit taktischer Raffinesse setzen sie leere Gondeln als Hindernisse ein oder schieben gar eine leere Gondel auf den Palazzo jener Dame, die sich schon als Siegerin wähnt.

- **Es gelingt dir, deine glückliche Dame mit Casanova in ihren Palazzo zu ziehen.** Zum Beweis drehst du das Figurenpar um und zeigst es allen. Jetzt ist die Flucht endgültig geglückt und du hast das Spiel gewonnen.
- **Du ziehst irrtümlich nach Hause.** Es stellt sich aber heraus, daß deine Dame Casanova gar nicht bei sich hat. Jetzt darf deine Dame erst weiterfahren, wenn sie wieder an der Reihe ist. Restliche Gondelzugpunkt verfallen in dieser Runde.

Viel Spaß im nächtlichen Venedig wünschen die Autoren Stefanie Rohner und Christian Wolf, die dieses Spiel Alex Randolph widmen.

© 1990 F.X. Schmid
D-8210 Prien
Made in West Germany



Mat. Nr. 7025

No. 71221.4
