

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

**ESCALE À JEUX**



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

CASANOVA

Ou comment Casanova s'enfuit secrètement de Venise

Pour 3 à 5 joueurs à partir de 10 ans

Une nuit à Venise, en l'an 1756. Silencieuse, une silhouette se faufile sur le toit du palais des Doges. Casanova vient de s'évader des Plombs ! À la vitesse de l'éclair, la nouvelle se répand à travers la nuit, et plusieurs jolies femmes accompagnées de leurs servantes se disposent à aider Casanova à échapper aux griffes du Doge.

Casanova s'est travesti lui-même en femme. Personne ne sait où il est ! Des gondoles parcourent les canaux, des silhouettes se hâtent par les rues. Chacune de ces dames jalouses veut Casanova pour elle, et s'offrent de le protéger. Aussi examinent-elles toutes les capes qu'elles croisent dans le but de découvrir Casanova et de le conduire discrètement à leur gondole. Mais elles auront également à séduire le Doge pour parvenir à ramener Casanova à leur palazzo, d'où il pourra organiser sa fuite à l'étranger.

BUT DU JEU

Le but du jeu est d'être la première dame à localiser Casanova et à le conduire en sûreté dans son *palazzo*.

MATÉRIEL

- Un tablier montrant les canaux et les rues de la Venise d'autrefois,
 - Les dames vivent dans cinq *palazzi* de couleurs différentes, sur le Grand Canal. Ces cinq palais sont les points de départ et d'arrivée du jeu.
 - Le Doge gouverne depuis son palais situé place Saint-Marc.
 - Les 7 emplacements repérés par des rideaux sont des théâtres dans lesquels règne une intense activité, même la nuit.
 - Les gondoles parcourent les canaux d'un embarcadère à l'autre. Elles ne peuvent accoster qu'aux cases colorées en ocre.
 - Les embarcadères sont reliés deux à deux par une rue grise.
- 10 figurines représentant chacune une dame accompagnée de sa servante.
- 1 marqueur Casanova (+1 de réserve). Celui-ci est inséré sous l'une des figurines. Il sert à indiquer sous quel costume de servante Casanova se dissimule. Le marqueur ne doit être visible que de dessous.
- 12 gondoles sur lesquelles dames et servantes peuvent embarquer.

- 5 colliers dont la couleur correspondant à celle du *palazzo* de chacune des dames des dames.
- 5 cartes bijoux, chacune de la couleur d'un *palazzo* et d'un collier.

PRÉPARATION

Chacun des 3 à 5 joueurs décide quel *palazzo* il veut pour base, puis prend le collier de la couleur correspondante.

Les figurines sont mélangées de telle sorte que personne ne sache laquelle représente Casanova (autrement dit contient le marqueur Casanova).

Quand on joue pour la première fois, il est plus facile de n'utiliser que 6 ou 8 figurines, ce qui a pour effet également de raccourcir la durée de la partie.

Chaque joueur prend une figurine, la place dans une gondole, y accroche son collier, puis pose le tout sur le *palazzo* de sa couleur.

Les autres figurines sont réparties pas l'ensemble des joueurs sur les cases théâtres, à raison d'une figurine par théâtre.

À ce moment, personne ne sait où se cache Casanova. Il est possible par conséquent que Casanova soit déjà dans l'une des gondoles, au départ des *palazzi*.

Les autres gondoles, vides, sont placées chacune sur une case embarcadère choisie au hasard.

L'on bat les cartes joyaux, et on retourne celle du dessus. Sa couleur indique le premier à jouer. Chaque joueur prend alors la carte joyau de sa couleur. Quand il y a moins de 5 joueurs, les colliers et les cartes en surplus ne sont pas utilisées.

DÉPLACEMENTS SUR LES CANAUX ET DANS LES RUES

Quand vient votre tour de jouer, vous disposez de trois points de mouvement pour déplacer votre gondoles. Un point de mouvement vous permet de déplacer une gondole d'un embarcadère au suivant. On notera bien ce qui suit :

- Les trois points de mouvements peuvent être répartis entre la gondole contenant votre propre dame et/ou des gondoles vides. Les gondoles transportant des dames adverses sont tabous.
- Un embarcadère ne peut accueillir qu'une seule gondole. Chacun est repéré par un poteau. La position de celui-ci indique, en cas de doute, à quel canal l'embarcadère appartient.

- Il n'est pas permis de passer devant un embarcadère sans y accoster. Les seules exceptions sont les embarcadères des cinq *palazzi* et du palais des Doges.
- Votre dame peut, lors de votre tour, et autant de fois que vous le désirez, descendre à terre à l'occasion d'un accostage, remonter la rue jusqu'à l'embarcadère situé au bout, et prendre place dans une gondole vide. À condition qu'il s'en trouve une !
- Il est interdit de changer de direction au croisement entre deux rues.
- À la fin de son mouvement, une dame doit toujours se retrouver à bord d'une gondole.

La partie continue dans le sens horaire.

À LA RECHERCHE DE CASANOVA

Pendant qu'elle erre dans Venise, chacune des dames cherche à repérer Casanova dans les autres gondoles et dans les théâtres. Le meilleur moyen d'y parvenir est de regarder sous les capes des autres figurines, de manière à découvrir quelle servante n'est autre que Casanova travesti..

Casanova est-il à bord de l'une des autres gondoles ? Pour le savoir, vous devrez faire débarquer votre dame à l'autre extrémité de la rue, puis la mener jusqu'à l'embarcadère où est amarrée la gondole suspecte. Vous prendrez alors les deux figurines et vérifierez, soit à l'abri de votre main, soit sous la table, si vous avez bien trouvé Casanova ou non. Si vous l'avez trouvé, dissimulé sous la cape de l'une de ces pièces de jeu, vous pouvez discrètement échanger leurs colliers de manière à prendre le fugitif sous votre contrôle. Les deux figurines sont alors replacées dans leurs gondoles respectives (dans le sens où le collier rouge par exemple, retournera dans la gondole par laquelle est arrivée la figurine qui le portait avant inspection).

Casanova serait-il à l'intérieur d'un des théâtre ? Pour le savoir, le joueur devra accoster à l'un des embarcadères situé à l'une ou l'autre extrémité de la rue dans laquelle se situe l'établissement. Il déplacera sa dame jusqu'au théâtre, et examinera les deux figurines. Cette action est autorisée au cours d'un déplacement d'une gondole à l'autre, à condition que gondoles et théâtre soient dans la même rue

Si vous découvrez Casanova dans un théâtre, vous pouvez échanger les colliers des figurines, et le prendre ainsi sous votre contrôle.

Mais peut-être Casanova est-il déjà à bord de votre propre gondole. Pour le vérifier, vous devrez entrer en contact avec une autre pièce de jeu. Il n'est pas permis de regarder directement le dessous de votre figurine.

Au palais des Doges, vous avez droit d'inspecter le dessous de toutes les pièces se trouvant à l'un ou l'autre des cinq embarcadères.

Il est permis d'effectuer de faux échanges et de recourir à des ruses. Un adversaire attentif, en observant les pièces, risque par exemple d'être à même de déterminer si vous avez Casanova dans votre gondole. Vous pouvez l'en empêcher en procédant à un échange de colliers, ou bien peut-être en cachant Casanova dans un théâtre. Pareil subterfuge peut vous éviter d'être deviné par les autres joueurs.

MANŒUVRE DE CORRUPTION

Avant que Casanova et sa dame puissent regagner le *palazzo* de celle-ci pour y être en sûreté, il est nécessaire de séduire le Doge, de manière qu'il rappelle son réseau d'agents. Pour ce faire, la dame doit, une fois au cours de la partie, visiter le palais des Doges et y déposer sa carte joyau.

RETOUR DE CASANOVA AU PALAZZO

Vers la fin de la partie, le jeu devient tout particulièrement captivant. La plupart des joueurs auront identifié la gondole transportant Casanova. Une habile stratégie est d'utiliser les gondoles vides comme obstacles, ou d'en placer une sur le *palazzo* de la dame qui, d'après vous, est en passe de gagner.

- Votre dame a eu la fortune de regagner son *palazzo* en compagnie de Casanova. Vous devez alors retourner la figurine et la montrer à tous. Casanova a réussi à s'enfuir de Venise, et la partie est gagnée.
- Vous avez commis une erreur. Il est possible que votre dame rentre chez elle sans Casanova. Elle doit alors poursuivre ses recherches, mais le reste de ses points de mouvement est perdu pour ce tour.

Amusez-vous bien dans la nuit vénitienne en compagnie des auteurs, Stefanie Rohner et Christian Wolf, qui dédient ce jeu à Alex Randolph.

Cette version française a été établie par Paul Lequesne le 19 novembre 2008

Un jeu de la collection

