



CASA DOLCE CASA™



Benvenuti a Casa dolce casa!

Gareggiate per offrire le soluzioni più fantasiose e creare la planimetria ideale, soddisfacendo le richieste dei vostri clienti. A ogni turno, selezionate un mobile e trovategli la collocazione perfetta nella stanza a cui è destinato. Il divano va qui, il tiragraffi lì... Il committente apprezzerà la genialità della vostra progettazione?

COMPONENTI



66 carte
Arredamento



5 carte
Stanza



25 gettoni
Selezione



6 matite



1 Blocco da disegno
per i vostri progetti



1 Quaderno
dei progetti



Questo
regolamento

Inoltre, assicuratevi che ogni giocatore abbia a disposizione una gomma da cancellare.

OBBIETTIVO DEL GIOCO

Seguendo le istruzioni dello scenario scelto, progettate un ambiente armonioso con il maggior numero di pezzi d'arredamento possibile per ottenere il massimo dei punti.

PREPARAZIONE

- 1 Scegliete uno scenario dal Quaderno dei progetti.
- 2 Aprite il quaderno alla pagina indicata dall'indice e posizionate al centro del tavolo, ben visibile a tutti. Il numero di matite a destra del titolo dello scenario ne indica il livello di difficoltà.



Ogni giocatore prende un foglio dal Blocco da disegno e ci scrive il nome dello scenario scelto, il numero corrispondente e il proprio nome.

Nota: per la vostra prima partita vi consigliamo lo Scenario di prova (vedere pag. 4 del Quaderno dei progetti).

- 3 Leggete la descrizione dello scenario ad alta voce.
- 4 Seguendo le istruzioni dello scenario, ogni giocatore disegna la planimetria indicata (pareti esterne, eventuali alberi, strade e altri elementi) sul proprio foglio.

- 5 Posizionate a faccia in giù il numero di carte Stanza elencate nello scenario, formando una colonna sul tavolo.

Ora controllate il riquadro "Stanze" dello scenario scelto. Trovate le carte Arredamento elencate e posizionatele a faccia in giù in una riga a fianco della carta Stanza corrispondente.

Importante: esistono 2 carte Arredamento diverse per ogni numero di carta. Selezionatene una a caso senza guardarla. Consigliamo di tenere in ordine numerico il mazzo delle carte Arredamento così da trovare facilmente le carte che vi servono.

- 6 Posizionate i gettoni Selezione sulle carte Arredamento con il lato "?" rivolto verso l'alto, così come illustrato nel riquadro "Stanze". Il numero di gettoni Selezione su una carta indica quanti pezzi d'arredamento di quel tipo aggiungere al vostro progetto.

- 7 Leggete ad alta voce le sezioni "Regole speciali", "Punti bonus" e "Consigli".

Ora siete pronti per iniziare la partita! L'ultimo giocatore ad aver assemblato un mobile diventa il giocatore attivo.



Svilupperete il vostro progetto nel corso di diversi round: un round per ogni stanza da arredare. Scelta la stanza, dovete completare tutte le carte Arredamento a fianco della stanza scelta, aggiungere le pareti e la porta della stanza prima di poter passare alla stanza successiva. Mentre arredate una stanza, giocherete un turno per ogni carta Arredamento assegnata a quella stanza.

COME SI SVOLGE UN ROUND

1. INIZIARE UNA NUOVA STANZA

2. ARREDARE LA STANZA

a) Scegliere i pezzi d'arredamento

b) Disegnare i pezzi d'arredamento scelti

3. COMPLETARE LA STANZA

1. INIZIARE UNA NUOVA STANZA

All'inizio di ogni round, il giocatore attivo gira una carta Stanza a sua scelta. Tutti i giocatori arredano quella stanza nel corso del round prima di passare alla stanza successiva.

2. ARREDARE LA STANZA

In questa fase, tutti i giocatori hanno la possibilità di disegnare uno o più pezzi d'arredamento.

Il giocatore attivo sceglie il pezzo d'arredamento da disegnare nel turno in corso.

a) Scegliere i pezzi d'arredamento

Il giocatore attivo gira a faccia in su una carta Arredamento a sua scelta dalla riga creata a fianco della stanza che si sta arredando. Ogni carta Arredamento presenta 2 opzioni d'arredamento. Il giocatore attivo sceglie un'opzione per ciascun gettone Selezione presente sulla carta (è possibile scegliere la stessa opzione con più gettoni). Deve assegnare ogni gettone Selezione a una delle 2 opzioni girando il gettone sul lato "!" e posizionandolo accanto all'opzione scelta.



Il giocatore attivo decide che in questo turno tutti i giocatori possono disegnare un angolo cottura a L.



Sceita 1

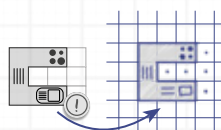
Sceita 2

Sceita 3

In questo esempio, sulla carta si trovano 2 gettoni Selezione. Il giocatore attivo può scegliere di assegnarli nei 3 modi illustrati qui sopra.

b) Disegnare i pezzi d'arredamento scelti

Tutti i giocatori, simultaneamente, tentano di disegnare sul proprio foglio ogni pezzo d'arredamento su cui è stato posizionato un gettone Selezione dal giocatore attivo, seguendo le **REGOLE DI PROGETTAZIONE** illustrate a pagina 6 e 7.



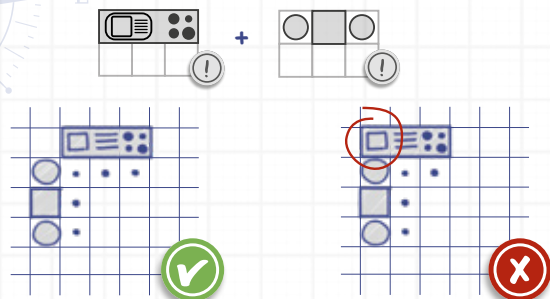
Ogni pezzo d'arredamento ha una forma unica, occupa una certa quantità di quadretti e ha anche bisogno di spazi vuoti intorno per essere accessibile.

Questi spazi, che vanno lasciati liberi e devono essere interni alla stanza, si chiamano **Spazi di circolazione**. Contrassegnate ogni Spazio di circolazione con un puntino al centro per ricordarvi quali sono.

Quando disegnate nuovi pezzi d'arredamento, non è consentito coprire altri pezzi d'arredamento, Spazi di circolazione, né qualsiasi altro ostacolo indicato dallo scenario. Tuttavia è possibile far sovrapporre Spazi di circolazione di diversi pezzi d'arredamento tra di loro.

Disegnare un pezzo d'arredamento è sempre facoltativo: ogni giocatore può decidere di non aggiungerlo al proprio progetto.

Nota: potete scegliere liberamente se disegnare i pezzi d'arredamento con più o meno dettagli. **Assicuratevi solamente di riuscire a distinguere facilmente ogni pezzo d'arredamento.** Potrebbe tornarvi utile in alcuni scenari per calcolare i vostri punti bonus.

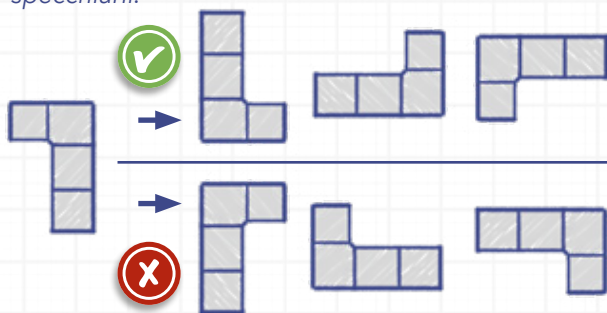


In questo esempio viene richiesto di posizionare un angolo cottura lineare e un tavolino.

Permesso: gli Spazi di circolazione si sovrappongono ma non finiscono sopra ai pezzi d'arredamento.

Proibito: gli Spazi di circolazione davanti all'angolo cottura non possono sovrapporsi alle sedie del tavolino.

Quando disegnate i pezzi d'arredamento, li potete ruotare come volete, tuttavia, non è possibile specchiarli.



Non è permesso modificare, spostare o cancellare alcun pezzo d'arredamento delle carte Arredamento giocate in precedenza.

ECCEZIONI

Alcuni pezzi d'arredamento non seguono le normali Regole di Progettazione (vedere pagina successiva).

- Non è permesso posizionare altri pezzi d'arredamento sopra ai **tappeti**, ma un tappeto non impedisce ai vostri clienti di raggiungere altri pezzi d'arredamento e, pertanto, i quadretti

33

occupati da un tappeto possono essere considerati come Spazi di circolazione. In fase di calcolo del punteggio, un tappeto non conta come uno spazio coperto da un pezzo d'arredamento e vale solamente ai fini dei punti bonus. Si consiglia quindi di disegnare solo i contorni del tappeto.

- Le piante piccole sulle carte **19** non richiedono Spazi di circolazione.

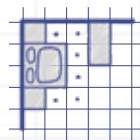
Quando tutti i giocatori hanno completato la carta Arredamento girata in questo turno, il giocatore alla sinistra del giocatore attivo diventa il nuovo giocatore attivo e inizia il prossimo turno. Il nuovo giocatore attivo segue le fasi **a)** e **b)** descritte in precedenza e il round continua in questo modo finché tutte le carte Arredamento della stanza sono state girate.

3. COMPLETARE LA STANZA

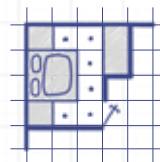
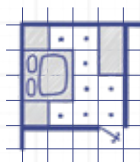
Quando sono state giocate tutte le carte Arredamento della carta Stanza del round, dovete completare la stanza aggiungendo le pareti attorno a essa. Lasciate libero un quadretto nelle pareti che state disegnando per posizionare la porta della stanza.

Importante: ogni stanza deve avere esattamente una porta.

Potete posizionare le pareti dove volete. Non devono necessariamente toccare i vostri pezzi d'arredamento e potete racchiudere in una stanza anche dei quadretti vuoti (che non contengono né pezzi d'arredamento, né sono Spazi di circolazione). Ricordate di lasciare spazio sufficiente anche per le stanze ancora da arredare.



Esempio: avete disegnato un letto matrimoniale e un armadio. Per completare la stanza, dovete disegnare le pareti in modo che racchiudano i pezzi d'arredamento posizionati.



FINE DEL ROUND

Una volta giocate tutte le carte Arredamento della carta Stanza di questo round e disegnate le pareti della stanza, il round termina. Il prossimo giocatore attivo sceglie una nuova carta Stanza e la gira, iniziando così un nuovo round.

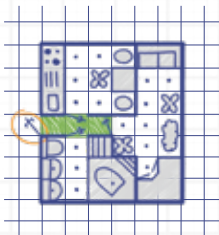
REGOLE DI PROGETTAZIONE

Corridoio

Il vostro progetto deve includere un corridoio che collega tutte le stanze. A meno che non siano indicate regole speciali nello scenario, tutte le stanze devono essere accessibili esclusivamente da quel corridoio e non devono essere collegate ad altre stanze.

Il corridoio:

- Deve collegare tutte le stanze alla porta d'ingresso.
- Può avere qualsiasi lunghezza o larghezza.
- Può includere solamente quadretti non usati, cioè non può contenere pezzi d'arredamento, né Spazi di circolazione.
- Vale come una singola stanza continua.



Il corridoio, evidenziato in verde, collega la porta d'ingresso, cerchiata in arancione, a tutte le porte delle varie stanze.

Porta d'ingresso

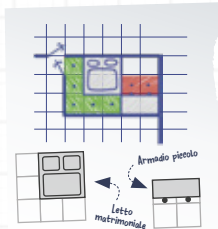
Il vostro progetto deve includere una singola porta d'ingresso. Potete disegnare la porta d'ingresso in qualsiasi momento durante la partita su una delle pareti esterne. La porta d'ingresso deve essere sempre collegata al vostro corridoio.

Accesso alle stanze e ai pezzi d'arredamento

Alla fine della partita, dovete essere in grado di accedere a tutte le stanze e a tutti i pezzi d'arredamento partendo dalla porta d'ingresso.

Esempio: in ogni stanza, i vostri Spazi di circolazione devono formare un percorso continuo che si collega a ogni pezzo d'arredamento all'interno della stanza conducendo al corridoio, il quale deve raggiungere la porta d'ingresso.

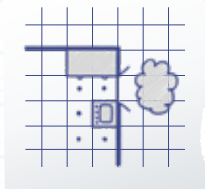
Qualsiasi stanza o pezzo d'arredamento che non sia raggiungibile dalla porta d'ingresso non fornisce alcun punto.



Da evitare: gli Spazi di circolazione dell'armadio piccolo non sono collegati alla porta della stanza. Significa che non avrete accesso a quel pezzo d'arredamento e, pertanto, non fornisce alcun punto a fine partita.

Finestre

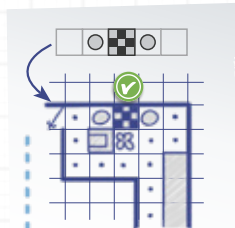
Potete disegnare le finestre su qualsiasi parete esterna. Potete posizionare dei pezzi d'arredamento nei quadretti davanti alle finestre o lasciarli liberi. Alcuni scenari vi conferiranno punti bonus se allineate le finestre con determinati elementi decorativi, come alberi o laghi.



A parte gli scenari nei quali le finestre vi fanno ottenere punti bonus, le finestre sono puramente decorative. Se una vostra finestra è allineata sulla griglia con un albero, quella stanza ora ottiene una vista sull'albero.

Spazi di circolazione non collegati

Alcuni pezzi d'arredamento possiedono Spazi di circolazione divisi in più aree non interconnesse. Potete posizionare quei pezzi d'arredamento come di consueto, ma ricordate che al termine della partita tutti gli Spazi di circolazione devono essere connessi e raggiungibili.



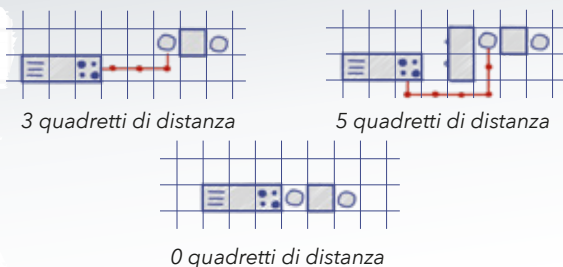
Carte che raffigurano pareti

Alcuni pezzi d'arredamento devono essere posizionati contro una parete, che viene indicata sulle carte Arredamento con una linea più spessa. Dovrete posizionare quei pezzi d'arredamento contro una **parete interna o esterna**. La parete deve essere già presente quando disegnate il pezzo d'arredamento: non potete aggiungerla in un secondo momento.



Distanze

Alcuni scenari vi chiederanno di misurare la distanza tra 2 oggetti, come porte, pezzi d'arredamento o finestre. La distanza tra 2 oggetti è pari al numero di quadretti privi di pezzi d'arredamento (ossia quadretti vuoti o Spazi di circolazione) che li separano seguendo il percorso più breve. Per calcolare la distanza, potete spostarvi solo in verticale o in orizzontale, non in diagonale. Inoltre, dovete aggirare eventuali ostacoli tra i 2 oggetti.



Intuizione brillante!

Una volta per partita, potete usare la vostra Intuizione brillante per effettuare una delle seguenti 2 azioni:

- Scegliere l'opzione d'arredamento non selezionata dal giocatore attivo (potete scegliere di compiere questa azione sia che sia stato un altro giocatore a effettuare le selezioni, sia che siate stati voi);

oppure

- Specchiare il pezzo d'arredamento che dovete disegnare.

Dovete comunicare agli altri giocatori che state usando la vostra Intuizione brillante barrando la lampadina sul vostro foglio. L'effetto che scegliete si applica solamente a voi e solo a un singolo pezzo d'arredamento che scegliete, anche nel caso in cui ci siano più gettoni Selezione sulla stessa carta.



Regole speciali

Alcuni scenari hanno delle regole speciali. Seguitele anche se contraddicono le regole di base.

Niente corridoio

Alcuni scenari vi chiederanno di creare una planimetria senza corridoio. In quei progetti la porta d'ingresso darà accesso direttamente a una stanza. Dovete posizionare le porte delle altre stanze in modo che siano connesse a quella stanza.



FINE DELLA PARTITA E CALCOLO DEL PUNTEGGIO

La partita termina quando avete completato tutte le stanze. Segnate quanti punti avete ottenuto per ogni stanza negli appositi spazi sul vostro foglio.

Punteggio:

- Ogni quadretto coperto da un pezzo d'arredamento conferisce 1 punto.

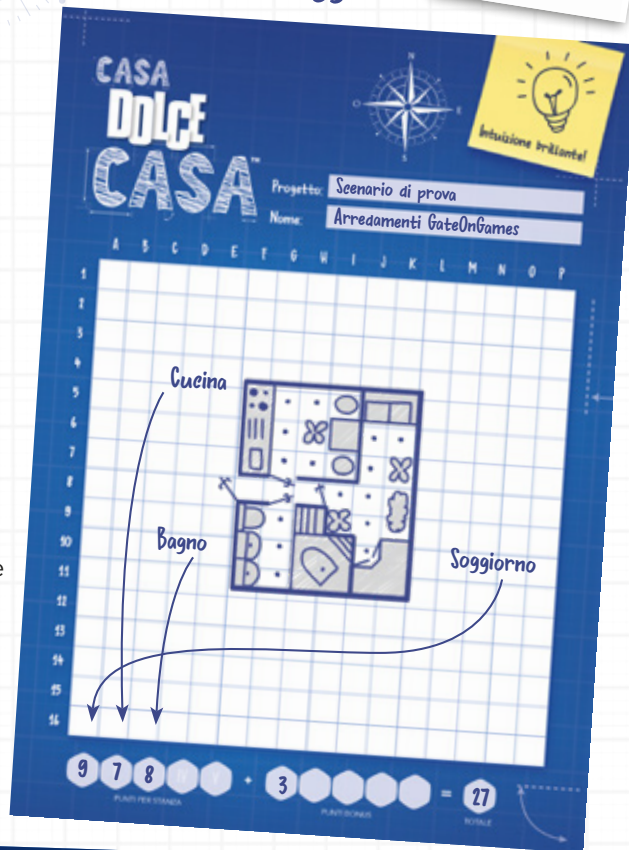
Attenzione: contano solamente le stanze e i pezzi d'arredamento che sono raggiungibili dalla porta d'ingresso tramite il corridoio.

- Gli Spazi di circolazione e i quadretti vuoti non conferiscono punti.
- Se non avete disegnato nemmeno un pezzo d'arredamento all'interno di una stanza, calcolate il vostro punteggio come se quella stanza non esistesse e segnate una penalità di -3 punti nell'apposita casella.
- A seconda dello scenario, potreste ricevere anche dei punti bonus. Tali bonus sono elencati sulle pagine dello scenario scelto nel Quaderno dei progetti.

Sommate tutti i punti, sottraete eventuali penalità e segnate il punteggio finale nella casella "Totale" in basso a destra sul vostro foglio. Il giocatore con il punteggio più alto vince la partita!

In caso di pareggio, vince il giocatore che ha disegnato il maggior numero di pezzi d'arredamento. Se la parità persiste, i giocatori in pareggio condividono la vittoria.

Esempio di punteggio



RICONOSCIMENTI



Edizione italiana a cura di GateOnGames

www.gateongames.com
edizioni@gateongames.com
Per reclami su questo prodotto,
contattare reclami@gateongames.com

Responsabile di produzione: Margherita Cagnola

Impaginazione: Martina Marzulli

Traduzione: Florian D'Anna

Revisione: Alberto Decostanzi

Correzione bozze: Giulia Bazzurro

Supervisione: Mario Cortese

Distribuzione a cura di Dungeondice.it

GateOnGames e Dungeondice.it sono marchi registrati. Tutti i diritti sono riservati.



Gioco basato su un'idea originale di Steffen Hacker. © 2025 Blue Orange Edition. Home Staging e Blue Orange sono marchi registrati Blue Orange Edition, Francia. Gioco pubblicato e distribuito sotto licenza di Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Francia. Made in China. Progettato in Francia. www.blueorangegames.eu

Vuoi rimanere aggiornato sul regolamento?

