

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





Dolce Vita

Un jeu de cartes tout de luxe et de volupté de Reiner Stockhausen.
3 à 5 joueurs à partir de 10 ans.
Durée : environ 30 minutes.

© 1999, Hans im Glück

But du jeu

Comme dans la vie : accumuler des signes extérieurs de richesses afin de montrer à tous qui est le plus riche.

Matériel

- 66 petites cartes "signes extérieurs de richesse" (appelés "objets" dans la suite des règles).
 - 49 cartes "biens" : sept cartes, ayant des valeurs de 100.000 à 700.000, dans chacune des sept catégories : maison, voiture, bateau, cheval, bijou, montre, vacances.
 - 17 cartes "argent", valant 100.000 ou 200.000
- 30 cartes "numéros" (de cinq couleurs différentes, numérotées de 1 à 6).

Mise en place

Les cartes objets sont mélangées et disposées, faces visibles, sur la table, de manière à former une grille de 7 colonnes de 9 cartes chacune. Les 3 cartes restantes sont remises dans la boîte et ne sont pas utilisées. Chaque joueur prend les six cartes numéros d'une même couleur.



Déroulement du jeu

La partie se déroule en un nombre de tours déterminé par le nombre de joueurs. À chaque tour, les joueurs utilisent leurs cartes numéros pour tenter d'acquérir des objets. Le tour se termine lorsque tous les joueurs ont joué toutes leurs cartes sauf une.

À trois joueurs, on jouera six tours, à quatre joueurs quatre tours, à cinq joueurs cinq tours.

Déroulement d'un tour

Placement des cartes

Le joueur le plus jeune commence. Chacun à son tour, en sens horaire, place l'une de ses cartes, face visible, en dessous de l'une des sept colonnes d'objets. Les joueurs continuent à jouer ainsi des cartes jusqu'à ce que chacun n'ait plus qu'une seule carte numéro en main. Les joueurs peuvent jouer leurs cartes comme ils le souhaitent: ils peuvent les mettre toutes sur une même colonne, où les répartir comme bon leur semble, en fonction des objets qu'ils souhaitent acquérir. Lorsque les joueurs n'ont plus qu'une seule carte en main, le placement des cartes est terminé, et on passe à l'attribution des objets.

Attribution des objets

On procède colonne après colonne, de gauche à droite. Dans chaque colonne, on calcule la valeur totale des cartes numéros jouées par les différents joueurs. Le joueur ayant le total le plus élevé reçoit la carte objet du bas de la colonne, et la place face visible devant lui. Le joueur ayant le second total le plus élevé reçoit la carte située juste au dessus, et ainsi de suite.

Les joueurs n'ayant joué aucune carte dans cette colonne ne sont bien sûr pas pris en compte et ne reçoivent aucune carte.

En cas d'égalité entre deux joueurs, les cartes de ces joueurs ne sont pas prises en compte, et ils les reprennent immédiatement en main. Les cartes objets sont ensuite attribuées normalement aux autres joueurs ayant joué dans cette colonne.

Si aucune carte numéro n'est jouée sur une colonne, la carte objet du bas de la colonne est replacée en haut de celle-ci.



Exemple

Colonne de gauche :

Rouge et Jaune ont tous les deux joué des cartes pour une valeur totale de 3. Ils reprennent donc leurs cartes en main.

Vert, avec 4, a le total le plus élevé et reçoit l'objet du bas de la colonne, un bijou 200.000.

Bleu est second avec 1 et reçoit la carte immédiatement au dessus, une maison valeur 300.000.

Colonne de droite :

Rouge est en tête et prend la montre 400.000.

Jaune, qui est second, prend la carte argent 100.000.

Vert est troisième et prend la carte suivante, qui est aussi une carte argent 100.000.

On procède ainsi colonne après colonne, de gauche à droite. Lorsque toutes les colonnes ont été traitées, les joueurs reprennent en main leurs cartes numéros et le tour suivant peut commencer, le premier joueur tournant d'un cran en sens horaire.

Un seul bien de chaque catégorie

Un joueur ne peut posséder qu'une seule carte objet de chacune des sept catégories. Lorsqu'un joueur prend une carte objet d'une catégorie qu'il a déjà, il l'échange contre l'ancienne.

Exemple

Un joueur possède une voiture 400.000 et prend une voiture 700.000. Il doit alors placer la voiture 400.000 en haut de la colonne dans laquelle il a pris la voiture 700.000, et mettre la voiture 700.000 devant lui, parmi ses signes extérieurs de richesse.



Dans cet exemple, le joueur a fait une bonne affaire, mais ce n'est pas toujours le cas et l'échange est toujours obligatoire. Cette règle ne concerne cependant pas les cartes argent, que les joueurs peuvent posséder en quantité illimitée.

Fin du jeu et victoire:

Après le dernier tour, les joueurs additionnent les valeurs de tous leurs signes extérieurs de richesse et de leurs cartes argent. Le joueur avec le total le plus élevé est vainqueur.