

Dolce Vita  
Uitgever : Hans im Glück, 1999  
Auteur : STOCKHAUSEN Reiner  
Spelers : 3 tot 5 spelers vanaf 10 jaar  
Duurtijd : ± 45 minuten

# Inleiding

Dolce Vita : mijn huis, mijn auto, mijn boot ...

Dolce Vita is een luxueus kaartspel voor 3 tot 5 spelers vanaf 10 jaar van Reiner Stockhausen. In Dolce Vita verzamelen de spelers luxeartikelen met een zo hoog mogelijke waarde en in de mate van het mogelijke nog wat extra geld er boven op.

Wanneer heb je voor het laatst gedroomd over een villa in de Caraïben ? Van je Ferrari voor jou villa ? Van een jacht in de diepblauwe zee? In Dolce Vita zit geen echte Rolex maar een vlot kaartspel over de mooie dingen in het leven. De spelers proberen door het geschikt aanleggen van kaarten zo veel mogelijk waardevolle luxeartikelen te verzamelen. Heeft men uiteindelijk zijn droomvilla in handen dan moet men oppassen dat men die niet tegen een rijhuis moet ruilen wat je lieve medespelers zeker zal verheugen ...

## Spelmateriaal

- 66 kleine luxekaarten (er zijn 7 verschillende luxeartikelen : huizen, auto's, boten, paarden, sierraden, uurwerken en droomreizen. Elk luxe-artikel heeft men in de waarden van 100.000 tot 700.000. Het geld in de waarden 100.000 en 200.000).
- 30 grote figuurkaarten (ze zijn er in 5 verschillende kleuren. Elke kleur draagt een getal van 1 - 6)

## Vorbereiding

De luxekaarten worden geschud en in 7 rijen van telkens 9 kaarten open neergelegd. Er blijven 3 kaarten over. Ze komen in de doos terecht daar ze in dit spel niet meer worden gebruikt. Elke speler neemt de 6 figuurkaarten van een kleur en legt deze open voor zich neer.

### 7 rijen

9 luxuskaarten



# Het spel

Dolce Vita wordt in rondes gespeeld. Gedurende een ronde leggen de spelers om beurt een figuurkaart uit om daarmee luxekaarten te verwerven.

Een ronde is ten einde wanneer alle spelers al hun figuurkaarten tot op één na hebben afgelegd.

Bij drie spelers worden er 6, bij vier spelers worden er 4 en bij vijf spelers worden er 5 rondes gespeeld.

## De afzonderlijke ronde

De jongste speler begint. Hij legt een van zijn figuurkaarten onder een rij van zijn keuze.

Nadien volgt de volgende speler met de klok mee.

Om beurt leggen alle spelers net zolang figuurkaarten onder de rijen tot iedereen nog één figuurkaart voor zich liggen heeft. Een speler kan zijn figuurkaart willekeurig aanleggen. Hij kan ze allemaal onder één rij leggen of ook over verschillende rijen verdelen. Waar hij ze legt hangt enkel af van welke luxekaarten hij wil bekomen.

Hebben alle spelers nog één figuurkaart voor zich liggen dan komt het tot een verdeling van de luxekaarten. Men begint met de linker rij. Iedere speler telt zijn daar liggende figuurkaarten op. De speler met de hoogste waarde aan figuurkaarten bekomt de onderste luxekaart van deze rij. Hij legt deze open op zijn plaats. De speler met de tweede hoogste waarde krijgt de volgende luxekaart enz ... Bij gelijke sommen komen deze kaarten voor de verdeling van de luxekaarten terug bij de spelers, ze tellen niet.

### *voorbeeld*

#### *Linker rij*

**Rood en geel hebben figuurkaarten met een waarde tot 3 liggen.**

**Deze kaarten gaan direct naar de spelers terug. Groen met zijn 4 is de beste en bekomt hiervoor de onderste luxekaart : het sieraad 200.000.**

**Blauw als tweede hoogste krijgt de volgende luxekaart : huis 300.000.**

#### *Rechter rij*

**Rood krijgt als beste het uurwerk 400.000. Geel als tweede beste het geld 100.000. Groen als derde beste het volgende geld 100.000.**

Rij per rij wordt op dezelfde wijze afgehandeld. Ligt er onder een rij geen enkele figuurkaart dan wordt de onderste luxekaart in de zelfde rij volledig naar boven geschoven. Tot slot neemt iedere speler al zijn figuurkaarten terug en legt ze open voor zich neer.

De tweede ronde kan beginnen en de startspeler verandert met de klok mee.

Alle rondes verlopen net zoals de eerste ronde.

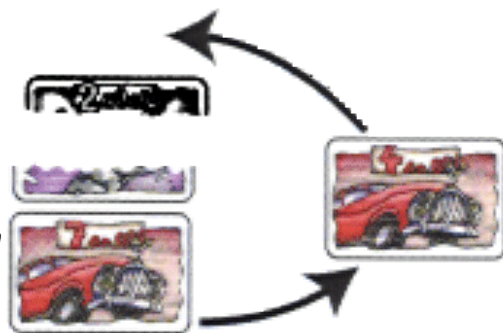
Bij het verzamelen geldt er echter een bijzondere regel.

Anders dan in de realiteit kan men van elk luxeartikel slechts één stuk bezitten. Bekomt men nog een dan moet men het vorige afgeven en het nieuwe behouden.



**voorbeeld**

Een speler die een auto met de waarde 400.000 bezit, bekommt in deze ronde er één met de waarde van 700.000. Hij moet de nieuwe met de oude ruilen. Daarvoor legt hij de auto met de waarde van 400.000 boven in de rij van waaruit hij de nieuwe auto heeft genomen. Dan legt hij de nieuwe auto in de plaats van de oude. In ons voorbeeld heeft hij een goede ruil gedaan maar dat zal niet altijd zo zijn. Deze regel geldt niet met geld. Geld mag men zoveel hebben als men wil. Dit betekent dat men elke geldkaart mag behouden die men tijdens het spel krijgt.



## Einde van het spel

Na het aangegeven aantal rondes tellen de spelers al hun luxeartikelen alsook hun gezamenlijke geld bij elkaar. De rijkste speler wint.

