

KING'S™ GOLD



Stéphane
Maurel
Pierô



blue orange
Hot Games Cool Planet



CONTENU: •60 Pièces
•1 Règle du jeu •5 Dés



INTRODUCTION

Il fut un temps où les îles des Caraïbes étaient un Eldorado parcouru par les navires de commerce transportant de grandes richesses.

Les corsaires de ces eaux bleues infestées de requins y régnaient en maître. Vous êtes l'un de ces corsaires et vous allez tenter de piller de nombreux bateaux et les autres corsaires.

À chaque prise, le Roi veut sa part.

Serez-vous assez surnois pour devenir le plus riche ?



BUT DU JEU

Le joueur qui possède le plus de pièces en fin de partie l'emporte. Mais prenez garde: être le premier durant la partie peut vous

attirer les foudres de vos adversaires. Faites les meilleurs choix !



PRÉPARATION

Placez la boîte du jeu au centre de la table avec les pièces dans leur emplacement. Elles constituent la Bourse qui représente le trésor transporté par les bateaux que vous allez piller.

Pour déterminer le premier joueur, les Corsaires lancent les 5 dés chacun leur tour.

Celui qui obtient le plus de Têtes de mort devient le premier joueur.



TOUR DE JEU

À son tour de jeu, le Corsaire actif prend les 5 dés et les lance. Il peut relancer autant de dés qu'il souhaite jusqu'à

2 fois. Les dés qui représentent un « X » en os ne peuvent pas être relancés, ils sont bloqués jusqu'à la fin du tour de ce joueur.

QUAND UN JOUEUR A TERMINÉ SON OU SES LANCERS, IL APPLIQUE LE RÉSULTAT:

Un dé pièce + un dé Canon:



Le joueur prend dans la Bourse autant de pièces qu'indiqué sur le dé Pièce. S'il n'y a pas assez de pièces dans la Bourse, prenez ce qu'il reste. Ensuite, prenez autant de pièces dans la Bourse que vous venez d'en gagner et placez-les à côté de la Bourse. C'est la part du Roi. S'il n'y a pas assez de Pièce, partagez votre gain avec le Roi (et toujours à l'avantage du roi).



Un dé Pièce + un dé Tête de Mort:



Le joueur vole au joueur de son choix autant de pièces qu'indiqué sur le dé pièce.



Tous les dés représentent des Pièces (quelle qu'en soit la valeur):



Le joueur vole le Roi et lui prend toutes ses pièces (les pièces qui se trouvent à côté de la Bourse).



Tous les dés représentent une Tête de Mort:




Le joueur vole toutes les pièces du joueur de son choix.

 Tous les dés représentent un canon:



Le joueur vole toutes les pièces de la bourse, sans les partager avec le Roi. Cela met fin à la partie.

 Le joueur obtient 3 "X" (ou plus) durant son tour ou si aucune combinaison n'est possible à la fin des 3 lancers:



Le joueur doit payer 3 pièces au Roi.

NOTE

• Vous êtes toujours obligés de réaliser le résultat de vos dés.

• Si vous avez deux combinaisons Tête de Mort, vous pouvez les utiliser pour attaquer le même Corsaire ou deux corsaires différents.

• Si vous avez deux combinaisons Canon, vous prenez deux fois dans la bourse et vous donnez deux fois au Roi.

• Si vous avez une combinaison Tête de Mort et une combinaison Canon (soit 4 dés), vous devez appliquer les deux.

FIN DU JEU

La partie s'arrête immédiatement lorsqu'il n'y a plus de pièces dans la Bourse.

Le joueur qui possède le plus de pièces l'emporte.

En cas d'égalité, les corsaires devront refaire une partie pour se départager.



CONTENTS: +60 Coin tokens
•Illustrated rules •5 Pirate dice



INTRODUCTION

The Caribbean islands were once a lawless cove, run by merchant marines transporting stolen treasures.

When news reached the King that these pirates were amassing great riches, he ordered a cut of their loot.

Now it is your turn to be a pirate, and you must try to pillage ships and other pirates along the way.

How far will you go to deceive the greedy King and become the richest pirate on the coast and at sea?

OBJECT OF THE GAME

Earn the most coins by obtaining the best combinations of dice rolls.



SET-UP

Place all the Coin tokens in the game box, and position them in the center of the table within reach of all players.

Take turns rolling all 5 Pirate dice. The player who gets the most Skulls starts the game as first player.



PLAYING THE GAME

On your turn, take the 5 dice and roll them. You can roll them again up to 2 more times (three rolls total). If any dice land on Crossbones, they are stuck for the rest of your turn and cannot be rerolled.

WHEN YOU HAVE FINISHED ROLLING, APPLY THE FOLLOWING RESULTS BASED ON YOUR COMBINATION OF DICE:

 **1 Coin die + 1 Cannon die:**



Take from the game box as many coins as indicated on the Coin die. If there aren't enough coins remaining, take what's left in the box. Then, take as many coins from the game box and put them in a separate pile "for the King."

 **1 Coin die + 1 Skull die:**



Steal from the player of your choice as many coins as indicated on the Coin die.

 **All Coins:**



Steal all of the King's gold. Take all the coins from the King's pile (next to the game box) and add them all to your own pile. The numbers on the Coin dice don't matter; the only thing that matters is that they are all coins.

 **All Skulls:**



Steal all the coins from a player of your choice.

 **All Cannons:**



Steal all coins remaining in the game box. Do not share with the King. This ends the game

 **Penalty:**



If you get 3 (or more) Crossbones during your turn OR if you fail to roll any of the previous scoring combinations, you must take 3 coins from your pile and add them to the King's gold pile (next to the game box).

If you don't have enough, give the King all of your coins.

NOTE

• You must always fulfill the results of your dice. You cannot use the same die to fulfill two different combinations.

• If you have two combinations of Skulls, you can use them to attack the same player or two different players.

• If you have two Cannon combinations, you must take from the game box twice and pay the King twice.

• If you have both a Skull combination and a Cannon combination (4 dice), both effects apply.

 **END OF THE GAME**

The game immediately ends when there are no more coins in the game box. The player with the most coins wins.

In case of a tie, play another round to determine a winner.



INHALT:

• Spielregel mit 60 Münzen
Abbildungen • 5 Piraten-Würfel



EINLEITUNG

Die Inseln in der Karibik waren einst ein gesetzloser Raum, beherrscht von Schiffen, die geraubte Schätze beförderten.

Als der König erfuhr, dass die Piraten große Reichtümer anhäuften, beanspruchte er einen Anteil an der Beute. Nun seid Ihr Piraten und müsst versuchen, Schiffe anderer Piraten zu kapern.

Bist Du heimtückisch genug, den habgierigen König auszuschalten und der reichste Pirat zu Wasser und zu Land zu werden?



SPIELZIEL

Die besten Kombinationen zu würfeln und so die meisten Münzen zu erlangen.



VORBEREITUNG

Alle Münzen werden in die Spieleschachtel gelegt; die Schachtel kommt in die Tischmitte, so dass sie in Reichweite für alle Spieler ist.

Die Spieler werfen alle 5 Piraten-Würfel. Wer die meisten Totenköpfe gewürfelt hat, wird Startspieler.



SPIELVERLAUF

Wenn Du am Zug bist, wirfst Du die 5 Würfel. Du kannst noch ein oder zwei weitere Male würfeln (insgesamt drei Würfel).

Würfelst Du gekreuzte Knochen, bleiben sie für den Rest Deines Zuges liegen und können nicht noch einmal gewürfelt werden.

NACH DEM WÜRFELN KÖNNEN SICH JE NACH WÜRFELKOMBINATION FOLGENDE RESULTATE ERGEBEN:



1 Münz-Würfel +
1 Kanonen-Würfel:



Nimm Dir so viele Münzen aus der Schachtel, wie der Münz-Würfel angibt. Wenn nicht genügend Münzen übrig sind, nimm Dir, was noch vorhanden ist.

Anschließend nimm noch einmal dieselbe Anzahl von Münzen aus der Schachtel und lege sie auf einen separaten Stapel «für den König».



1 Münz-Würfel +
1 Totenkopf-Würfel:



Stiehl so viele Münzen von einem beliebigen Mitspieler, wie der Münz-Würfel angibt.



Ausschließlich
Münzen:



Stiehl das gesamte Gold des Königs. Nimm Dir alle Münzen vom Königsstapel (neben der Spieleschachtel) und füge sie zu Deinem eigenen Stapel hinzu. Die Zahlen auf den Münz-Würfeln spielen hier keine Rolle; wichtig ist nur, dass es alles Münzen sind.



Ausschließlich
Totenköpfe:



Stiehl alle Münzen von einem beliebigen Spieler.



Ausschließlich
Kanonen:



Stiehl alle Münzen, die noch in der Spieleschachtel sind. Gib dem König nicht seinen Anteil. Damit ist das Spiel beendet.

Strafbzoll:



Wenn Du während Deines Zuges 3 (oder mehr) gekreuzte Knochen würfelst ODER keine der oben genannten Kombinationen würfelst, musst Du 3 Münzen von Deinem Stapel nehmen und sie zum Goldstapel des Königs (neben der Spieleschachtel) hinzufügen. Hast Du nicht genügend Münzen, gib dem König alle Münzen, die Du noch besitzt.

BEACHTE:

- Du musst Deine Würfel-ergebnisse stets ausführen.
- Du darfst nicht ein und denselben Würfel be-

nutzen, um zwei verschiedene Kombinationen zu bilden.

• Wenn Du zwei Totenkopf-Kombinationen hast, kannst Du damit denselben Spieler oder zwei verschiedene Spieler berauben.

• Wenn Du zwei Kanonen-Kombinationen hast, nimmst Du zweimal Münzen aus der Spieleschachtel und bezahlst auch den König zweimal.

Wenn Du sowohl eine Totenkopf-Kombination als auch eine Kanonen-Kombination hast (4 Würfel), werden beide Effekte wirksam.

SPIELENDE

Das Spiel endet sofort, wenn keine Münzen mehr in der Spieleschachtel sind. Der Spieler mit den meisten Münzen gewinnt.

Bei Gleichstand spiele eine weitere Runde, um den Gewinner zu ermitteln.



CONTENUTO:

- Regolamento
- 60 Gettoni Monete
- Illustrato
- 5 Dadi Pirata



INTRODUZIONE

Ci fu un tempo in cui le isole dei Caraibi erano un Eldorado senza legge percorso da navi mercantili che trasportavano tesori immensi.

I Corsari in queste acque cristalline, infestate dai pescecani, spadroneggiavano indisturbati. Tu sei uno di questi Corsari e devi cercare di derubare i mercantili e gli altri pirati.

Dopo ogni assalto il Re vuole la sua parte. Sarai così astuto e sornione da eludere le sue richieste e diventare il Corsaro più ricco?



SCOPO DEL GIOCO

Accumula più monete degli avversari ottenendo con i dadi le migliori combinazioni.



PREPARAZIONE

Metti la scatola al centro del tavolo e le monete nel loro alloggiamento.

Esse costituiscono il Bottino che è la somma dei tesori trasportati dalle navi mercantili che cercherai di assaltare.



COME GIOCARE

Tirate a turno i 5 Dadi Pirata. Il giocatore che ottiene più Teschi inizia la partita.

Durante il tuo turno, prendi i 5 dadi e tirali. Puoi tirarli di nuovo fino a 2 volte (tre tiri in totale).

Se su qualsiasi dado ottieni il simbolo delle Tibie Incrociate, quel dado è bloccato per il resto del tuo turno e non può essere tirato di nuovo.

QUANDO HAI FINITO DI TIRARE I DADI, ESEGUI LE AZIONI COLLEGATE ALLA COMBINAZIONE CHE NE RISULTA:

 **1 Dado Moneta + 1 Dado Cannone:**



prendi dal Bottino il numero di monete indicato dal dado Moneta. Se non ce ne sono abbastanza prendile tutte. Poi prendi sempre dal Bottino lo stesso numero di monete e mettile in una riserva separata "per il Re".

 **1 Dado Moneta + 1 Dado Teschio:**



Ruba il numero di monete indicato dal dado Moneta a un giocatore a tua scelta.

 **Tutti i dadi rappresentano Monete (qualunque sia il loro valore):**



Ruba tutto l'Oro del Re. Prendi tutte le monete dalla riserva del Re (a fianco della scatola) e aggiungile alla tua riserva.

 **Tutti i dadi rappresentano un Teschio:**



Ruba tutte le monete di un giocatore a tua scelta.

 **Tutti i dadi rappresentano un cannone:**



Ruba tutte le monete rimaste nella scatola. Non condividerle con il Re. Questa combinazione termina la partita.

 **Penalità:**



Se ottieni 3 (o più) Tibie Incrociate durante il tuo turno O se non riesci a ottenere nessuna delle combinazioni indicate precedentemente devi prendere 3 monete dalla tua riserva e aggiungerle alla riserva del Re, a fianco della scatola. Se non ne hai a sufficienza, dai al Re tutte le tue monete.

NOTE

- Devi sempre eseguire le azioni collegate al risultato del lancio dei tuoi dadi. Non puoi usare lo stesso dado per completare due combinazioni diverse.

- Se hai due combinazioni di Teschio, le puoi utilizzare per attaccare lo stesso giocatore o due giocatori diversi.

- Se hai due combinazioni Cannone, devi prendere le monete dalla scatola due volte e pagare il Re due volte.

- Se hai sia una combinazione Teschio e una Cannone (4 dadi), devi applicare entrambi gli effetti.



FINE DELLA GIOCO

La partita finisce immediatamente quando non ci sono più monete nel bottino.

Il giocatore con più monete è il vincitore.

In caso di pareggio, giocate un altro giro per determinare il vincitore.



INHOUD: dubloenen (munten)
 • 1 Spelregels • 5 Piraten-
 • 60 Gouden dobbelstenen



INTRODUCTIE

Ooit was de Caribische zee een wetteloos gebied, waar heel veel handelschepen voeren, met zeer rijke lading. Piraten stroopten de blauwe wateren af; ze waren er heer en meester.

De koning eiste trouwens altijd zijn deel. Jij bent een piraat en je probeert zo veel mogelijk boten te kapen, ook van andere piraten. Ben jij gemeen genoeg om de rijkste piraat te worden?



DOEL VAN HET SPEL

De speler die de meeste munten verzamelt wint het spel. Maar pas op: als je de beste piraat lijkt te zijn, lok je de wraak van de andere piraten uit. Aan jou de keus!!



VOORBEREIDING

Zet de doos midden op tafel met de gouden dubloenen (munten) er in, de doos is de schatkamer met de munten van de handelschepen die je gaat kapen.

Om te bepalen wie mag beginnen gooit elke piraat met de 5 dobbelstenen. Wie de meeste doodshoofden gooit mag beginnen.



SPELVERLOOP

De piraat die aan de beurt is gooit de vijf dobbelstenen. Hij mag eventueel nog twee maal net zoveel dobbelstenen opnieuw gooien als hij wil (totaal drie keer gooien).

De dobbelsteen met de gekruiste doodsheenderen mag niet opnieuw gegooid worden, die moet blijven liggen tot het einde van de beurt.

ALS EEN SPELER KLAAR IS MET GOOIEN, GAAT DE TELLING ALS VOLGT:

 **Eén x munten + één kanon:**



De speler neemt zoveel munten als de dobbelsteen aangeeft. Als er niet voldoende munten meer in de schatkamer zitten, pakt hij wat er over is. Neem daarna net zoveel munten uit de schatkamer als je net gewonnen hebt en leg die naast de schatkamer "voor de koning".

 **Eén x munten + en één doodshoofd**



De speler rooft van een speler naar keuze, net zoveel munten als de dobbelsteen aangeeft.



Alleen maar munten:



De speler berooft de koning (hij neemt dus alle munten die naast de schatkamer liggen).



Alleen maar doodshoofden:



De speler rooft alle munten bij een medespeler naar keuze.



Alleen maar kanonnen:



De speler rooft alle munten uit de schatkamer, zonder de koning wat te

geven. Daarmee is het spel afgelopen.

 De speler heeft in zijn beurt na drie keer gooien 3 (of meer) gekruiste doodsbeenderen, of heeft geen van de hierboven genoemde combinaties.



De speler geeft dan 3 munten aan de koning. Als je niet genoeg munten hebt, geef je wat je hebt.

LET OP:

- Je moet altijd doen wat de dobbelstenen aangeven.
- Als je twee mogelijkheden hebt met doodshoofden, mag je ze beide gebruiken om één andere piraat te beroven, of twee verschillende piraten.

- Als je twee combinaties met kanonnen hebt,

mag je twee keer uit de schatkamer nemen en moet je ook twee keer aan de koning geven.

- Als je een combinatie met een doodshoofd hebt, én een combinatie met een kanon (dus op 4 dobbelstenen), moet je ze allebei uitvoeren.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel stopt onmiddellijk als er geen munten meer in de schatkamer zijn.

De speler met de meeste munten heeft gewonnen.

Bij een gelijkspel, moeten de twee piraten beide één beurt dobbelstenen gooien (3 keer gooien), om te kijken wie dan gewonnen heeft.



MATERIAL DE JOGO: •60 moedas
•1 regra de jogo
•5 dados



INTRODUÇÃO

Houve um tempo em que as Caraíbas eram um Eldorado percorrido por navios de comércio transportando riquezas infinitas.

Bandos de corsários reinavam sobre essas águas azuis assoladas por tubarões. Os jogadores assumem o papel de corsários que se ocupam a pilhar navios e a roubar os outros corsários.

A cada assalto, o Rei quer a sua parte. Quem terá a astúcia necessária para se tornar o corsário mais rico?



OBJETIVO DO JOGO

Ganha o jogador que possuir maior número de moedas no final da partida. Mas atenção: ao longo da partida, ser o jogador mais rico irá atrair as atenções dos adversários. É preciso

escolher a melhor estratégia...



PREPARAÇÃO

Coloca-se a caixa de jogo no centro da mesa, com as moedas na caveira prevista para o efeito: representam o Tesouro transportado pelos navios que os corsários irão pilhar.

Para escolher o primeiro a jogar, cada corsário lança os 5 dados. Aquele que obtiver maior número de caveiras é o primeiro a jogar.



TURNO DE JOGO

Na sua vez, o corsário lança os 5 dados. Se o desejar, pode voltar a lançar o número de dados que desejar, 2 vezes. Os dados com uma cruz de ossos não podem ser relançados; estão bloqueados até ao final do turno de jogo desse corsário.

DEPOIS DE LANÇAR (E EVENTUALMENTE RELANÇAR UMA OU DUAS VEZES) OS DADOS, O CORSÁRIO PROCEDE DE ACORDO COM O RESULTADO OBTIDO:

O corsário rouba a um adversário à sua escolha, tantas moedas quantas as indicadas no dado moeda.

 **Todos os dados são dados moeda**




(independentemente do valor das moedas), o jogador rouba o Rei e toma todas as suas moedas.

 **Todos os dados são dados caveira**



O jogador rouba um adversário à sua escolha e toma todas as suas moedas.

 **Todos os dados são dados canhão**



O jogador rouba todas as moedas do Tesouro, sem as partilhar com o Rei, e a partida termina.

 **xxxxxxx:**



Se o jogador obtém 3 cruces de ossos (ou mais) ou não consegue realizar nenhuma combinação, deve pagar 3 moedas ao Rei

NOTAS :

• O jogador é sempre obrigado a proceder de acordo com o resultado dos seus dados.

• Se o jogador tem duas combinações com caveira, pode utilizá-las para atacar duas vezes o mesmo adversário ou dois adversários diferentes.

• combinações canhão, assalta duas vezes o Tesouro e dá duas vezes ao Rei.

• Se o jogador tem uma combinação caveira e uma combinação canhão (em 4 dados), deve aplicar as duas

 **FINAL DA PARTIDA**

A partida termina-se assim que o Tesouro fica vazio. O jogador com maior número de moedas ganha a partida. Em caso de empate, os corsários devem voltar a jogar para desempatar.

 **Um dado moeda + um dado canhão o corsário recolhe do**



Tesouro tantas moedas quantas as indicadas no dado moeda (se não houver moedas suficientes, recolhe as que ainda sobram). Depois, tira de novo do Tesouro tantas moedas quantas aquelas que acabou de recolher e coloca-as na caixa, junto ao Tesouro: é a parte do Rei.

 **Um dado moeda + um dado caveira**





CONTENIDO:

- Reglas
- 60 fichas de moneda ilustradas
- 5 dados



INTRODUCCIÓN

Hubo un tiempo en que las islas del Caribe eran puertos sin ley, donde miles de navíos transportaban mercancías robadas. Cuando el rey supo de las grandes riquezas que amasaban los piratas, exigió quedarse con una parte. Ahora es tu oportunidad para ser un pirata, asaltando otras naves y a otros piratas para conseguir su botín. ¿Hasta dónde serás capaz de llegar para engañar al rey y convertirte en el pirata más rico?



OBJETIVO DEL JUEGO

Conseguir la mayor riqueza obteniendo las mejores combinaciones de dados.



PREPARACIÓN

Pon todas las fichas de moneda en la caja del juego y sitúala en el centro de la mesa, al alcance de todos los jugadores.

Cada jugador debe lanzar los 5 dados. El jugador que saque más calaveras será el primer jugador.



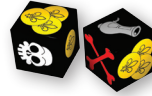
DESARROLLO DEL JUEGO

En tu turno, coge los 5 dados y lánzalos. Puedes relanzarlos hasta dos veces (para un total de tres). Los dados en los que salga huesos cruzados quedan bloqueados y no podrán volver a ser lanzados en tu turno.

CUANDO HAYAS ACABADO DE LANZAR LOS DADOS, SE APLICAN LOS SIGUIENTES RESULTADOS SEGÚN TU COMBINACIÓN DE DADOS:



**1 monedas +
1 cañón:**



Coge de la caja del juego tantas monedas como indique el dado de moneda. Si no hay suficientes, coge todos los que queden. Una vez hecho esto, coge la misma cantidad de monedas y ponlas en una pila cerca de la caja "para el rey".



**1 monedas +
1 calavera:**



Roba del jugador de tu elección el número de monedas indicado en el dado de moneda.



Todo monedas:



Roba todo el oro del rey. Coge todas las monedas de la pila del rey (situada cerca de la caja del juego) y añádelas a las tuyas. El número en las monedas no influye, sólo que sean monedas.



Todo calaveras:



Roba todas las monedas de un jugador a tu elección.



Todo cañones:



Roba todas las monedas que queden en la caja. No las compartas con el Rey. Esto acaba el juego

Penalización:



Si obtienes 3 (o más) huesos cruzados durante tu turno O BIÉN si no consigues ninguna de las combinaciones anteriores, debes coger 3 monedas de tu botín y añadirlas a la pila "para el rey". Si no tienes suficientes, pon todas tus monedas.

NOTA:

• Siempre debes ejecutar los resultados de tus dados. No puedes utilizar un mismo dado para dos combinaciones diferentes.

• Si tienes dos combinaciones con banderas pirata, puedes usarlas para

robar dos veces al mismo jugador o a dos jugadores diferentes.

• Si tienes dos combinaciones con cañones, debes coger oro dos veces y pagar al rey dos veces.

• Si tienes una combinación con bandera pirata y otra con cañón (4 dados), se aplicaran los dos efectos



FIN DEL JUEGO

El juego se acabará inmediatamente cuando no queden más monedas en la caja del juego. El jugador que tenga más monedas será el ganador.

En caso de empate, se jugará una última ronda para determinar el ganador.

©2014 Blue Orange. All rights reserved for all countries. King's Gold is a trademark of Blue Orange.

©2014 Blue Orange. Tous droits réservés pour tous pays. King's Gold est une marque déposée de la société Blue Orange.

©2014 Blue Orange. Todos los derechos reservados para todos los países. King's Gold es una marca registrada de la sociedad Blue Orange.

©2014 Blue Orange. Tutti i diritti sono riservati per tutti i paesi. King's Gold è un marchio depositato dalla società Blue Orange.

©2014 Blue Orange. Alle Rechte für alle Länder vorbehalten. King's Gold ist ein Warenzeichen der Firma Blue Orange.

©2014 Blue Orange. Alle rechten voorbehouden voor alle landen. King's Gold is een geregistreerd merk van de firma Blue Orange.

©2014 Blue Orange. Todos os direitos reservados para todos os países. King's Gold é uma marca registada da sociedade Blue Orange.



