

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).

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.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42

escaleajeux@gmail.com



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 sournois 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.