



# King's Gold

Még hogy én kapzsi és pénzsóvár lennék? Én? ÉN?? De hát csak a kockák teszik ezt velem, én egyébként egy angyali lélek vagyok. De ha a kockák úgy állnak össze, akkor nincs választásom, lopnom, rabolnom kell!

Hogy ez a védekezés egy bíróságon az illető elmeállapot-vizsgálatát vonná maga után, az szinte biztos. Legalább annyira biztos, mint hogy egy KING'S GOLD-játékos szájából ugyanezek a szavak teljesen normálisan hangzanak, sőt, az a furcsa, ha valaki nem így érez ebben a játékban.



## A kocka nincs elvetve

A JEM magazin korábbi számain végigtekintve jó pár olyan, kisdobozos játékot találhatunk a bemutatott játékok között, amelyek alapmechanizmusa a kockadobás, és amelyek az optimális kombinációk megtalálásának feladata mellé a véletlenszerűséget, a szerencse szerepét is behozzák. Ezek közös jellemzője, hogy a hatoldalú kocka oldalain nem, vagy nem kizárólag pusztán számok, hanem speciális szimbólumok (is) vannak, és az egyes dobások után egy bizonyos határig a játékos esélyt kap egy újabb próbálkozásra, hátha egy következő dobás során jobban mellé áll a szerencse. Ilyen játékok voltak eddig a GOLD NUGGETS ([16. szám](#)), a DINO PARK ([16. szám](#)), az ESPRESSO FISHING ([23. szám](#)), és ilyen a most sorra kerülő KING'S GOLD is.

## Aranyak mindenfelé

A háttértörténet – megint és újra a kalózos tematika – szerint a király (hogy melyik, azt nem tudjuk meg, de egyként lehetett anno ez a személy az angol, a francia, a spanyol vagy a portugál király is) szemet vetett a kalózkodás mesés kincsére, és utasításba adta, hogy a jól tejelő üzletből ő is részesedni akar. Ezek szerint nem voltak erkölcsi kifogásai, és következetesen alkalmazta "a pénznek nincs szaga" elvet.

A kalózkodás (vagyis mi) útnak indulunk, és a Jolly Roger alatt hajóztatva lecsapunk az aranyakra (amelyek szép, műanyag pénzek formájában várnak minket a játék igényes fémdobozában). Portyánk eredményessége attól függ, hogy milyen kombinációt dobunk az 5 kockával, amelyek oldalain aranypénzek (1-től 3-ig), ágyú, koponya vagy csontok találhatók.

A szabály megengedi, hogy összesen háromszor dobjunk a kockáinkkal. A szabály nem téri ki rá, hogy ilyenkor lehet-e csak azokkal újradobni, amelyek nem jót mutat, vagy minddel muszáj. Viszont mivel egy másik szabály szerint azokat a kockákat (és csak azokat), amelyek csontot mutatnak, már nem dobhatod újra, logikusan a 2. és 3. dobásnál is megint az összessel kell gurítani.

## Kocka a vízben!

A dobott kockákon lévő jelek alapján az alábbi történhet:

- » **Arany + ágyú:** Ez a kombináció feljogosít minket arra, hogy elvegyünk annyi aranypénzt, amennyit az aranykocka mutat, tehát 1-et, 2-t vagy 3-at. Jóságos királyunknak ez persze azonnal a fülébe jut, így az általunk elvett arannyal azonos számú pénzt neki félretereszünk egy kupacba a doboz mellé; ez a kupac egyik játékoshoz sem tartozik, de megszereshető – nézzük tovább a szabályokat, hogy hogyan!





- » **Arany + koponya:** Megint aranyat kapunk, de ezeket most egy másik játéktól vesszük el.
- » **Az összes dobott kocka aranyat mutat:** Ellopjuk a király összes aranyát (azt a külön kupacot, amit a doboz mellett gyűjtöttünk a fentiek szerint), de szegény király ekkor ahelyett, hogy felmérgesedne, nem tud tenni semmit. Ez valószínűleg azért van, mert Őfelsége Európában ül a trónján, mi pedig a Karib-tengeren rabolgatunk...
- » **Az összes dobott kocka koponyát mutat:** A zsákmányunk mi más lehetne, mint arany, de ekkor egy másik játékos összes aranyát vesszük el.
- » **Az összes dobott kocka ágyút mutat:** Ez az adu ász, aminek hatására elveszük a dobozból az összes aranyat, ami egyébként a játék végét is jelenti – akár úgy is, hogy valaki elsőre kidobja ezt a kombinációt, és viszi az összes pénzt. A királynak jó hír, hogy az ő aranyát viszont nem érinti ez a rablás – már ha van neki persze.

## Csont nélkül

Igen, a legjobb csont nélkül dobni, vagyis lehetőleg nem sok csontot dobni, mert nagy hátránya, hogy ha ebből 3-at vagy többet dobunk a körünk során, akkor 3 aranyat át kell raknunk magunktól a királyhoz. De ugyanígy kell eljárunk akkor is, ha a fenti kombinációk Egy kocka csak egy kombináció részeként használható fel, de ha egyforma kombinációkat dobsz, akkor akár kétszer is lophatsz vagy vehetsz el aranyat stb.

Döntetlent nem fogad el a szabály, sőt, ha ez előfordulna, arra frappáns megoldást kínál: játsszatok még egyet! Ennek az új játéknak pedig valószínűleg nincs akadálya, mert egy játék 10-15 perc alatt lemegy, így nyugodtan bevállalható még egy menet. Az egész játékot uralja a bizonytalanság, mert nem tudhatjuk, hogy a nehezen megszerzett aranyainkat mikor veszítjük el egy rossz dobás miatt. Ráadásul folyamatosan megy az egymástól lopkodás is, és néha csak a király aranykupaca nő töretlenül – amire persze mindenki feni a fogát.

Kétségtelenül ez nem egy agyégető game játék, de annak, aminek szánták, annak nagyon jó: rövid, sok szerencsét magában hordozó, könnyed játék, de nem gyerekjáték, talán a partijátékhoz áll a legközelebb egy kis családi jelleggel. Kellőképpen fenntartja a feszültséget, és sok-sok bosszankodásra ad alkalmat. Könnyen haragra gerjedőknek nagyon nem ajánlom. Nagy pozitívuma, hogy nem akar többnek látszani, mint ami, viszont azt, amit tud, azt stabilan hozza: nyugedóra gyors és könnyed kikapcsolódást és önfeledt harácsolást.

Dobj még egyet, és fogd rá a kalózra!

drkiss



## King's Gold

Tervező: *Stéphane Maurel*

Megjelenés: *2014*

Kiadó: *Blue Orange Games*

Kategória: *Kockajáték*

Ajánlott életkor: *8+*

Játékosok száma: *2-6*

Játékidő: *15 perc*



kiadói  
oldal



board  
game  
geek