

Игрок, обладающий карточками всех пяти морей одной части света (Вест-Индии, Ост-Индии или Океаны), также получает 1 дополнительное очко славы.

5. Герои

У каждого героя есть особые умения, использование которых может помочь игроку стать самым знаменитым пиратом. Эти умения, воспользоваться каждым из которых, игрок может **только в свой ход и только один раз за ход**, указаны на карточке героя. На карточке героя, рядом с описанием первого умения, указана фаза хода, когда оно работает. Для второго умения, указана цена, которую придется заплатить за его применение.

6. Условия победы и поражения

Победителем становится игрок, который:

1. Набрал 10 очков славы;
2. Победил в последнем сражении армаду Деви Джонса;
3. Остался последним, кто может продолжить игру (все остальные игроки потерпели поражение).

Армада Деви Джонса

Когда черный маркер на шкале «Сила армады» достигнет последней отметки, игра останавливается. Если в игре участвуют 2 игрока, то последней отметкой на шкале считается деление, отмеченное цифрой «2»; если 3 игрока - то деление с цифрой «3»; если 4 игрока - то последним является деление с портретом Деви Джонса, отмеченное цифрой «4».

После того как игра остановлена, необходимо определить игрока, герой которого набрал больше всех очков славы. Если у нескольких игроков максимальное количество очков славы одинаковое, то этим игрокам необходимо бросить кубик: игроку, у которого выпадет большее значение, и предстоит сразиться с армадой Деви Джонса. Она состоит из 5 кораблей: шлюпа, брига и фрегата Ост-Индской компании, «Летучего Голландца» и «Кракена». Армадой должен командовать игрок, который занял второе место по количеству очков славы; если таких игроков несколько, то капитан армады определяется броском кубика.

Последнее сражение ведется по общим правилам боя с кораблями Ост-Индской компании. Со стороны игрока в сражении участвуют только корабли, которые на момент прихода армады, находились во флагманской эскадре и в одном с ним море. Если во флагманской эскадре игрока кораблей нет, то игрок сразу же проигрывает последнее сражение.

Первым ходит игрок, командующий кораблями армады. Отступать в последнем сражении нельзя. Игрок, который смог победить армаду, становится победителем всей игры. Если последнее сражение выиграет армада, то победителей в игре не будет – ни одному из игроков не удалось стать великим пиратом, всех их подвигов не хватило для этого. Век пиратства закончился!

Поражение

Если в конце своего хода игрок не контролирует ни одного моря и у него нет ни одного корабля, то он считается проигравшим.

Исключение: первые три хода игрока, во время них он проиграть не может.

Перед тем как выйти из игры, разорившийся пират должен выбрать любого игрока, которому он отдаст 1 дополнительное очко славы. Все свои оставшиеся фишечки и карточки проигравший возвращает в банк игры.