

морей, которые игрок будет получать по ходу игры, должны лежать рядом с ним так, чтобы остальные игроки могли их видеть. Когда все приготовления к игре завершены, игроки по жребию или по договоренности определяют очередность хода на всю игру. Перед началом игры игрок, который будет ходить первым, получает 500 монет, второй игрок - 600 монет, третий – 700 монет и четвертый – 800 монет.

Определение моря, в котором игроки начинают игру

Для определения моря, в котором каждый игрок начнет игру, необходимо взять все карточки морей, перемешать их и взакрытую случайнym образом раздать по одной карточке каждому игроку. Открыв доставшуюся ему карточку, игрок ставит свою фишку корабля на море, обозначенное на этой карточке, - именно с этой точки он и начнет свою игру. После определения морей, откуда игроки начнут свое путешествие, все карточки морей возвращаются в банк игры.

Если в игре участвуют только **2 игрока**, то первый игрок начнет свое путешествие из любого моря в Вест-Индии, а второй игрок - из любого моря в Ост-Индии.

Итак, игроки уже готовы к приключениям: у каждого из них есть флагманский корабль, умения героя, благосклонность богини моря Калипсо и немного золота - всего этого более чем достаточно, чтобы начать путешествие. Но чтобы стать по-настоящему знаменитым пиратом, каждому игроку понадобится сильный флот. Однако пираты не умеют строить корабли, поэтому их придется покупать, а для этого нужно золото, которое принесет контроль торговли в морях. Торопитесь! - ведь другие пираты тоже не дремлют и готовы лишить вас заслуженной славы.

3. Порядок хода

Ход игрока разделен на три фазы, которые следуют друг за другом в определенном порядке и менять их порядок нельзя:

- Фаза «Событие»
- Фаза «Управление»
- Фаза «Действия»

3.1 Фаза «Событие»

С этой фазы начинает свой ход каждый игрок.

Исключение: во время первого хода игрока эта фаза пропускается.

Игрок одновременно бросает два кубика. Сумма значений, выпавших на кубиках, определяет, какое именно событие произойдет с игроком в этот ход. Если сумма значений равна:

«3» – Нападение Кракена

Игрок, который должен ходить следующим, берет карточку корабля «Кракен», принадлежащего Ост-Индской компании, и начинается сражение. Отказаться от него нельзя, ведь Кракен всегда нападает неожиданно из самых глубин. Первым ходит Кракен. Если у игрока нет кораблей во флагманской эскадре, то он проигрывает сражение.

В случае победы: маркер на шкале «Силы армады» передвигается на 1 деление влево.

В случае поражения: маркер на шкале «Силы армады» передвигается на 1 деление вправо (правила сражения см. на стр.7).

4

«4» – Конвой метрополии

На своем пути игрок неожиданно встретил галеоны с военным эскортом, следующие в метрополию с грузом из колоний. Игрок может решить сам, будет