

он сражаться или нет. Если игрок отказывается от сражения, то галеоны просто проходят мимо, даже не заметив его (в игре ничего не происходит). Если же игрок решает сразиться за богатую добычу, то игрок, который должен ходить следующим, берет карточку фрегата Ост-Индской компании, и начинается сражение. Первым ходит игрок, решивший напасть на галеоны. Если у игрока нет других кораблей, кроме флагмана, напасть на галеоны с эскуортом он не может.

Победа принесет игроку 1000 золота (правила сражения см. на стр.7).

«5» – Штиль

Флагман игрока не может передвигаться в этот ход.

«6» – На морях спокойно

Никаких событий в этот ход игрока не произойдет.

«7» – Аукцион Тортуги

Игрокам предлагаются поторговаться за новый корабль, недавно захваченный пиратами. Игрок берет верхнюю карточку из стопки карточек кораблей и открывает ее. Теперь все игроки по очереди, начиная с того, чей это был ход, предлагают свою цену за этот корабль. Каждое последующее предложение цены должно быть выше предыдущего. Начальная цена торгов равна цене корабля, указанной на его карточке. Если игрок не хочет или не может предложить цену выше, он покидает торги. Аукцион продолжается до тех пор, пока не останется один игрок, предложивший самую высокую цену – корабль теперь принадлежит ему, деньги за него вносят в банк игры. Нельзя отказаться от приобретенного корабля или предлагать цену больше, чем у игрока есть золота.

Если все игроки решили покинуть аукцион, то карточка корабля возвращается в свою стопку, которая снова тщательно перемешивается.

«8» – Дополнительная прибыль

В фазу «Управление» игрок получает дополнительно с каждого своего моря 100 монет.

«9» – Благосклонность Калипсо

Игрок получает +1 к благосклонности Калипсо и может поставить на свой флагман 1 маркер. Но больше 5 очков иметь нельзя. Если на флагмане уже есть 5 маркеров, то игрок получает 100 монет.

«10» – Штурм

Если у игрока во флагманской эскадре есть корабли класса «Шлюп» (их параметр атаки = 1), то для каждого такого корабля необходимо бросить кубик: при выпадении четного значения – корабль смог пережить штурм; нечетного – затонул (его карточка выбывает из игры).

«11» – Нападение Ост-Индской компании

Разведчики Ост-Индской компании бороздят просторы всех морей, и компания не упустит случая захватить легкую добычу. Игрок, который должен ходить следующим, выбирает одно из морей, находящееся под контролем игрока, который бросал кубики. В этом море не должен находиться флагман или флот игрока. Если условие выполнено, то это море снова становится владением Ост-Индской компании (его карточка возвращается в банк игры). Если же моря, удовлетворяющего условиям нет, то для игрока никаких событий в этот ход не происходит.

«2 любых одинаковых значения» (дубль) – Приближение армады

Если на кубиках выпали 2 любых одинаковых значения (две единицы, две двойки и т.п.), то армада Ост-Индской компании, которая должна уничтожить всех пиратов, становится сильнее. Черный маркер на шкале «Сила армады», расположенной на игровом поле, передвигается на одну деление вправо.

Список событий также приведен на игровом поле.

