

участие все корабли флагманской эскадры игрока. Если море, которое хочет захватить игрок, уже принадлежит одному из игроков, но кораблей охранения в нем нет, то победа сразу присуждается атаковавшему игроку. Победитель сражения забирает карточку моря, за которое велось сражение, себе и кладет перед собой.

Игрок не может первые свои 3 хода пытаться захватить моря, принадлежащие другим игрокам.

Подготовка к Сражению

Игрок, пытающийся захватить море, должен выложить все карточки атакующего флота (флагманской эскадры) в линию рядом с картой. Не имея кораблей во флагманской эскадре атаковать нельзя. Игрок, который пытается остановить захватчиков, выкладывает также в линию все свои корабли, находящиеся в этом море (включая корабли охранения, если они есть), но напротив линии кораблей атакующего.



После этого каждый игрок, участвующий в сражении, берет из стопки карточек «маневры» столько карточек, сколько кораблей под его командованием вовлечены в сражение. Первым карточки берет атакующий игрок. Маневры могут значительно облегчить победу одной из сражающихся сторон, поэтому карточки маневров надо держать так, чтобы противник их увидеть не мог.

У игрока не может быть больше 10 карточек маневров. Для захвата моря – если оно не контролируется другим пиратом – игроку придется сразиться с флотом Ост-Индской компании. Любое море, которое пока не принадлежит одному из игроков, считается сферой влияния Ост-Индской компании. Для того чтобы пират смог контролировать такое море, необходимо победить корабли компании. В этом случае командование кораблями Ост-Индской компании берет на себя игрок, который должен ходить следующим. На каждой карточке моря указано, во сколько его оценивает

Ост-Индская компания: чем море важнее для планов компании, чем больше денег оно приносит, тем более сильный флот компания держит в этом море.

- 1 – Шлюп Ост-Индской компании
- 2 – Шлюп и Бриг Ост-Индской компании
- 3 – Фрегат Ост-Индской компании

Игрок, командующий флотом Ост-Индской компании, должен взять из банка игры карточки кораблей компании в соответствии с ценностью данного моря и ими вести сражением. После окончания сражения карточки кораблей компании возвращаются в банк игры. Хитрость и удача всегда на стороне пиратов.

