

Ост-Индская компания полагается только на выучку экипажей и мощь корабельных орудий, поэтому ее флот не может использовать карточки маневров.

Бой

Бой начинает игрок, который совершил нападение. Он выбирает один из кораблей своего флота, участвующего в сражении, и выдвигает его карточку из линии, выложенной на столе, после этого он объявляет, какой именно корабль противника будет атакован.

У кораблей есть три параметра:

- **Атака** - отражает мощь орудийных батарей и количество пушек на корабле.
- **Защита** - отражает маневренность корабля и выучку его экипажа.
- **Живучесть** – это способность корабля оставаться в бою после прямого попадания.

Легкий шлюп будет уничтожен одним залпом, а мощный фрегат сможет продолжить бой даже после получения нескольких пробоин. На карточках кораблей, которые способны выдержать прямое попадание, есть отметка «живучесть».

После того как игрок указал, какой корабль будет вести огонь и назвал цель, он производит залп всеми орудиями своего корабля. Для этого он бросает кубики: количество кубиков, которые бросает игрок, равно параметру «Атака» его корабля (1, 2 или 3). Выпавшие на кубиках значения надо сравнить с параметром «Защита» атакованного корабля. Если на кубике выпало значение **больше**, чем «Защита» атакованного корабля, то кораблю не удалось избежать прямого попадания, и он потоплен (его карточка убирается из линии и выбывает из игры). Однако экипаж корабля, который имеет отметку «живучесть», может попытаться спасти свое судно. Капитан атакованного корабля должен провести проверку на живучесть, чтобы понять, остался его корабль на плаву после получения пробоины или нет. Для этого игрок бросает кубики: количество кубиков, которые бросает игрок, равно количеству попавших в его корабль залпов. Если хотя бы одно выпавшее значение **больше**, чем «Защита» корабля, то экипаж не смог спасти свой корабль, и он считается уничтоженным.

Но даже если корабль все-таки удалось спасти (**все** выпавшие на кубиках значения оказались меньше или равны его «Защите»), после залпа он получил очень серьезные повреждения. Для того чтобы это отметить, карточка корабля поворачивается по часовой стрелке. В конце хода игрок сможет вывести этот корабль из боя. Если игрок решает оставить поврежденный корабль в строю, то противник может его снова атаковать - успешная атака поврежденного корабля (карточка, которой повернута по часовой стрелке) сразу приводит к его уничтожению. После того как атакующий корабль совершил залп и будет определен его результат (промах, цель потоплена или повреждена), атаку совершает другой игрок, участвующий в этом сражении.

Теперь он выбирает корабль своего флота, который будет стрелять, и его цель. Каждый корабль может только один раз за ход атаковать противника во время сражения. Перед атакой корабля его карточка выдвигается из линии, а после нее уже не передвигается – это поможет не запутаться, какие корабли уже стреляли в этот ход. Таким образом, игроки по очереди выбирают корабли и стреляют, пока все корабли их флотов не произведут залпы. Если в одном флоте кораблей больше, то противник закончит свои действия раньше, т.к. у него не останется кораблей, которые в этот ход не стреляли. В этом случае все корабли игрока, которые еще не совершали атаки, стреляют один за другим. Как только все корабли обоих флотов произведут залпы, карточки кораблей возвращаются на исходную линию (отодвигаются назад). Именно в этот момент игрок может принять решение об отступлении - и выйти из боя. При отступлении игрок проигрывает сражение, но спасает все корабли своего флота. После боя все отступившие

