



МОСИГРА

Всероссийская сеть магазинов настольных игр

www.mosigra.ru

Правила игры скачаны с сайта www.mosigra.ru

Disney

Пираты Карибского Моря

НА КРАЮ СВЕТА



Правила Шары



8624

1. Описание элементов игры

В состав игры входят:

- Игровое поле;
- Карточки героев (4 шт.);
- Карточки морей (15 шт.);
- Карточки кораблей (62 шт.);
- Карточки маневров (30 шт.);
- Монеты (60 шт.);
- Сборные фишки кораблей (4 шт.);
- Элементы счетчиков (маркеры) (25 шт.);
- Счетчик славы героя (4 шт.);
- Игровой 6-гранный кубик (3 шт.);
- Правила игры.

Игровое поле

Игровое поле – это карта, на которой подробно изображены 3 части мира, прославленных в истории пиратства: Вест-Индия (Карибский бассейн), Ост-Индия (Полинезия) и Океаны (Атлантический и Индийский).

В каждой из частей границами отмечены 5 регионов, назовем их морями, имеющих каждое свое название.

Также на игровом поле находится шкала «Силы армады» с 10 делениями.

Карточки героев

На карточке указано:

- Имя героя
- 2 умения, которыми он обладает
- Фаза хода, во время которой можно использовать конкретное умение героя

Карточки морей

На карточке указаны:

- Часть мира, к которой относится море
- Название моря
- Прибыли, которую море приносит
- Товары, которые производятся на побережье этого моря (не для всех морей)
- Наличие крупного порта (не в каждом море)
- Ценность моря для Ост-Индской компании (параметр «Сложность»)

Карточки кораблей

- На карточке указаны:
- Название корабля
- Цена корабля
- Атака корабля
- Защита корабля
- Живучесть

Несколько кораблями владеет Ост-Индская компания, карточки этих кораблей имеют темный фон и на них не указана цена корабля.

Карточки маневров

- На карточке указаны:
- Название маневра
- Результат маневра
- Фаза сражения, когда эту карточку можно использовать

🎲 - изображение на карточках, которое обозначает, что игроку необходимо бросить кубик

Сборные фишки кораблей

Фишки кораблей используются для обозначения передвижений героев. Перед игрой фишки кораблей необходимо собрать так, как показано на рисунке.

Счетчик славы героев

На счетчике славы героя расположена шкала с делениями от 0 до 9. На этой шкале маркерами отмечается количество очков славы, которое смог получить игрок.

Подготовка к игре

В банк игры помещаются монеты (игроки отсюда смогут их брать и разменивать по мере необходимости), карточки кораблей Ост-Индской компании и карточки морей. Все карточки маневров тщательно перемешиваются и закрытой столкой (рубашкой вверх) кладутся рядом с игровым полем. Все карточки кораблей (кроме кораблей Ост-Индской компании, которые откладываются сразу в банк игры) также перемешиваются и закрытой столкой (рубашкой вверх) кладутся рядом с игровым полем.

Затем каждый игрок выбирает себе героя, за которого он будет играть: Элизабет Суон, Уилла Тернера, капитана Джека Воробья или капитана Барбосса – и берет себе его карточку. Также каждому игроку понадобится счетчик славы героя, фишка корабля и 6 маркеров. Один маркер помещается на счетчик славы героя, для обозначения количества очков славы – в начале игры слава всех героев равна «0». Оставшиеся 5 маркеров необходимо вставить в подставку фишки корабля игрока. Эти маркеры обозначают благосклонность Калипсо, богини моря.

Черный квадратный маркер помещается на шкалу «Сила армады» (на игровом поле) на крайнее левое деление с изображением черепа. Монеты и карточки

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 начинают играть

Для определения моря, в котором каждый игрок начнет игру, необходимо взять все карточки морей, перемешать их и взакрытую случайным 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 Krakena

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 – Конвой метрополии

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

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 предлагают 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, предлагает 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 fazu «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» – Шторм

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 шторм; 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.



3.2 Фаза “Управление”

Получение дохода

На каждой карточке моря указано, сколько именно золота сможет получить игрок, если будет контролировать это море. Это золото платят пиратам торговцы, чтобы спокойно возить свои товары. Игрок подсчитывает, сколько он может получить в этот ход монет, складывая прибыль, указанную на карточках морей, которыми он владеет, и берет эти деньги из банка игры себе.

Покупка очков славы

Пират может купить себе все: власть, уважение, славу – были бы деньги. Одно очко славы стоит 1000 золота. Игрок, заплатив в банк игры 1000 золота, может передвинуть маркер на своем счетчике славы на 1 деление вправо. За один ход можно купить только одно очко славы.

3.3 Фаза “Действия”

Эта фаза хода игрока состоит из 3 действий, которые игрок может выполнять в любом порядке, но только один раз за ход:

- Передвижение
- Командование флотом
- Сражение

Передвижение

Игрок может один раз за ход передвинуть свой флагман (фишку корабля) с одного моря на другое. По морям Вест-Индия или Ост-Индия, т.е. внутри маленьких карт, игрок может передвигать свой флагман на любое море, даже если море, на котором стоял флагман, и море, куда игрок хочет перейти, не имеют общей границы. Если игрок перемещает флагман по большой карте (Океаны), то он должен передвигаться последовательно по морям, которые соприкасаются границами.

Например: с моря Южная Атлантика флагман можно передвинуть только на море Центральная Атлантика или Мыс Доброй Надежды.

Для того чтобы попасть из Океанов в Вест-Индию или Ост-Индию, необходимо совершить передвижение с пограничного моря (Центральная Атлантика или Индийский океан) в другую часть света - фишка корабля перемещается на маленькую карту. При этом игрок может выбрать, на какое море части света переместить свой флагман. Точно так же с любого моря внутри маленькой карты можно переместить свой флагман на пограничные моря Центральная Атлантика или Индийский океан и оказаться на большой карте Океаны. Карибский регион и Полинезия находятся на разных концах света, и для того чтобы добраться из Вест-Индии в Ост-Индию необходимо преодолеть два океана: Атлантический и Индийский. Расстояния огромные, именно поэтому игроку для этого путешествия потребуется не один ход.

Благосклонность богини морей Калипсо

Во время передвижения игрок может воспользоваться благосклонностью богини морей Калипсо и дополнительно переместить свой корабль еще на одно море. Для этого снимите маркер благосклонности Калипсо с фишкой корабля. Игрок может воспользоваться помощью Калипсо только 1 раз за ход и только если на фишке его корабля есть маркеры.

Если корабль игрока находится в Ост-Индии или Вест-Индии помошью Калипсо можно воспользоваться в любой момент своего хода – сразу после первого передвижения, после или между командованием флотом и сражением.

Больше 5 очков благосклонности Калипсо у игрока быть не может.

Командование флотом

Покупка кораблей

Находясь в море, на карточке которого есть отметка «Порт» (), игрок может купить новые корабли для своего флота. Для этого игрок берет 3 верхние карточки из стопки карточек кораблей и показывает их другим игрокам - это корабли, которые в данный момент выставлены на продажу в этом порту. Игрок может выбрать один, два или все три корабля из предлагаемых в порту и купить их; цену, которую игрок должен заплатить в банк игры, указана на карточках кораблей. После того как монеты отданы, игрок забирает карточки купленных кораблей себе. Карточки кораблей, которые игрок решил не покупать, возвращаются в свою стопку, которая после этого тщательно перемешивается. Пираты и Ост-Индская компания контролируют только торговлю на море, но сами острова или порты им не подчиняются, поэтому нет никаких препятствий для покупки кораблей в морях, которые не принадлежат игроку. Все купленные корабли присоединяются к флагманской эскадре игрока - это корабли, которые бороздят моря и вступают в морские сражения вместе с флагманом игрока. Карточки кораблей флагманской эскадры игрок держит в руках так, чтобы другие игроки могли видеть их количество, но не сами карточки. Игрок не может посмотреть карточки кораблей других игроков.

Корабли для охраны морей

Получив контроль над морем, игрок может оставить в нем часть своего флота в качестве кораблей охранения для защиты торговых путей от нападения других пиратов и кораблей Ост-Индской компании, пока флагман занят покорением новых морей. Игрок решает сам, сколько и каких кораблей останется охранять его море – карточки кораблей охранения выбираются из флагманской эскадры игрока и взакрытую кладутся рядом с карточкой моря, где они будут выполнять свое задание. Больше 10 кораблей охранять море не могут. Для того чтобы присоединить оставленные для охраны корабли снова к флагманской эскадре, игрок должен вернуть свой флагман в море, где стоят корабли охранения, выбрать корабли, которые возвращаются в эскадру, и взять в руку их карточки. Выделить корабль для охраны моря или присоединить его к флагманской эскадре, можно в любой момент фазы «Действия».

Передвижение кораблей охраны

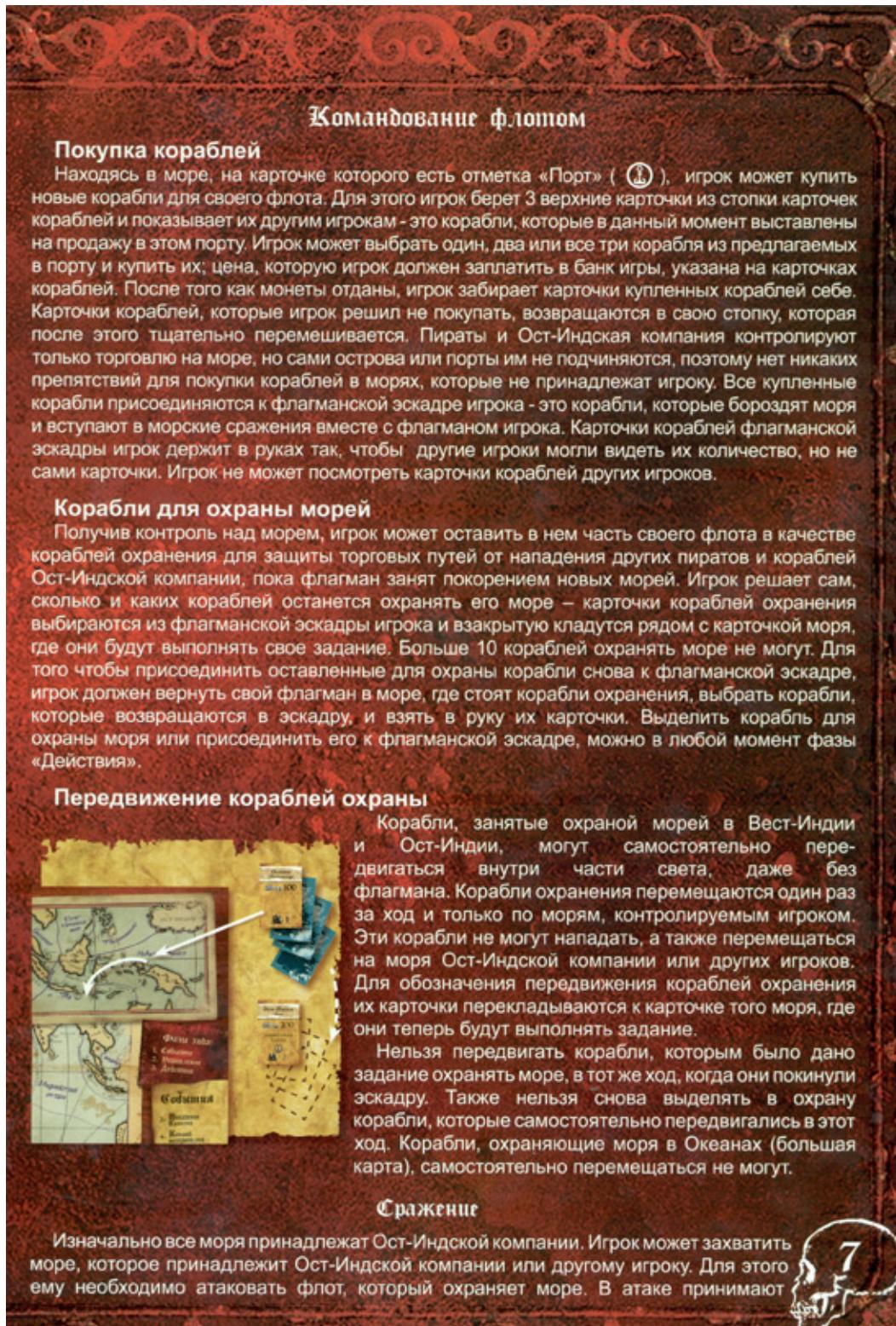


Корабли, занятые охраной морей в Вест-Индии и Ост-Индии, могут самостоятельно передвигаться внутри части света, даже без флагмана. Корабли охранения перемещаются один раз за ход и только по морям, контролируемым игроком. Эти корабли не могут нападать, а также перемещаться на моря Ост-Индской компании или других игроков. Для обозначения передвижения кораблей охранения их карточки перекладываются к карточке того моря, где они теперь будут выполнять задание.

Нельзя передвигать корабли, которым было дано задание охранять море, в тот же ход, когда они покинули эскадру. Также нельзя снова выделять в охрану корабли, которые самостоятельно передвигались в этот ход. Корабли, охраняющие моря в Океанах (большая карта), самостоятельно перемещаться не могут.

Сражение

Изначально все моря принадлежат Ост-Индской компании. Игрок может захватить море, которое принадлежит Ост-Индской компании или другому игроку. Для этого ему необходимо атаковать флот, который охраняет море. В атаке принимают



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 столки карточки «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.



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 (отдвигаются 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



Конец хода - корабли возвращаются на исходные позиции

Поврежденный корабль можно вывести из боя

корабли присоединяются к флагманской эскадре игрока. После того как игроки перегруппировали свои флоты – вернули корабли на исходную линию, сражение продолжается, корабли снова производят залпы. Как только у одного из игроков не останется кораблей (они все были потоплены или отступили), сражение заканчивается.

Победителем сражения становится игрок, у которого остался хотя бы 1 корабль в эскадре, участвовавшей в бою. В награду он получает контроль над морем и забирает его карточку себе. Проигравший сражение игрок может выбрать, в какое море отступил его разбитый флот – фишка флагмана переставляется в море, которое он выберет. Разбитый флот может отступить в любое соседнее море в пределах одной части света. Карточки потопленных кораблей выбывают из игры. Если в сражении потерпел поражение флот Ост-Индской компании, то карточки всех его кораблей просто возвращаются в банк игры. Если в сражении с Ост-Индской компанией потерпел поражение игрок, то он также должен отступить. Море остается по-прежнему под контролем компании.

Маневры

Игроки могут использовать карточки маневров во время сражения, но только по одной для каждого корабля во время его хода (или во время атаки корабля, или во время его обороны). На карточке указано, когда именно ее можно использовать и какой результат принесет маневр. Для того чтобы использовать карточку маневра, игрок должен выложить ее на стол и совершив указанные на ней действия. После этого карточка в этом сражении больше не используется. Как только морское сражение будет закончено, все карточки маневров, разыгранные игроками, возвращаются в свою стопку, которая затем тщательно перемешивается.

Обратите внимание! Все этапы фазы "Действия" (передвижение, командование флотом и сражение) можно выполнять в любом порядке, но один раз за ход. Так, например, игрок может купить в порту корабль, передвинуть свой флагман на соседнее море и начать там сражение; другой вариант действий - начать сражение за море, купить корабль, а потом передвинуть эскадру на другое море. Но передвинуть флагман, провести сражение за море, а потом, например, снова передвинуть эскадру – нельзя, т.к. это будет повторение уже совершенного действия, исключение – если игрок решил воспользоваться благосклонностью богини Калипо (см. правила на стр.7).

4. Получение очков славы

Контроль моря приносит игроку 1 очко славы. Как только игроку удается захватить новое море, он берет себе его карточку, а маркер на счетчике славы своего героя сразу передвигает на одно деление вправо. Если игрок теряет контроль над морем, то он немедленно теряет и одно очко славы (маркер на счетчике славы передвигается на одно деление влево).

На многих карточках морей указаны товары, которыми особенно богато побережье этого моря и которые высоко ценятся в Европе. Игрок может получить монополию на каждый вид товара, для этого ему необходимо собрать 3 карточки морей, поставляющих одинаковый товар в метрополию. Например, для монополии на ром у игрока должен быть контроль над Багамами, Кубой и Сингапуром. Монополия на каждый вид товара приносит игроку 1 дополнительное очко славы. Потеря монополии отнимает 1 очко славы.

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 Дэви Джонса;
3. Остался последним, кто может продолжить игру (все остальные игроки потерпели поражение).

Армада Дэви 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 Дэви 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 Дэви 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.

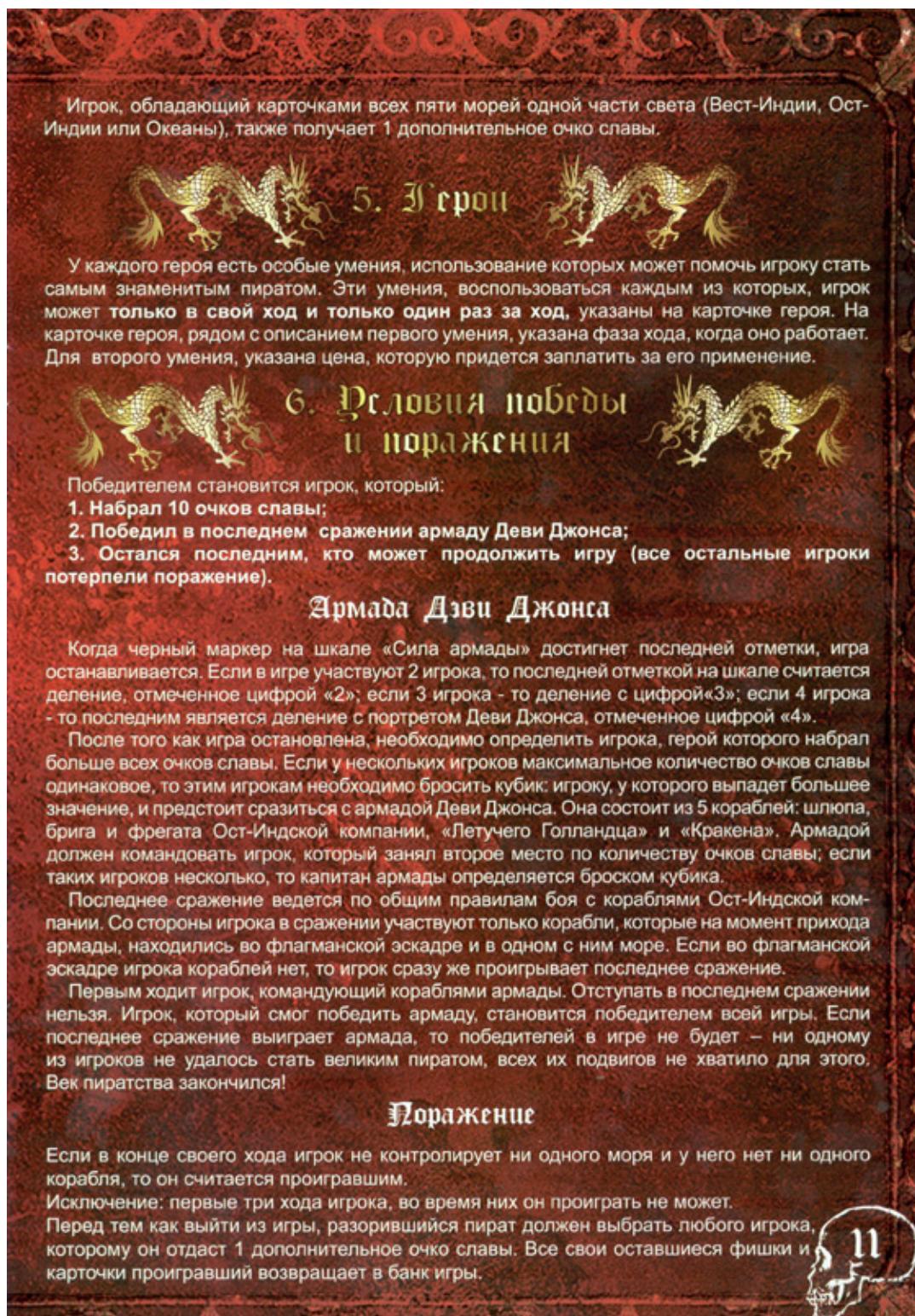
Первым ходят игрок, командующий кораблями армады. Отступать в последнем сражении нельзя. Игрок, который смог победить армаду, становится победителем всей игры. Если последнее сражение выиграет армада, то победителей в игре не будет – ни одному из игроков не удалось стать великим пиратом, всех их подвигов 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 фишки и карточки проигравший возвращает в банк игры.



Памятка событий

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 - Конвой метрополии: На своем пути игрок неожиданно встретил галеоны с военным эсკортом, следующие в метрополию с грузом из колоний. Игрок может решить сам, будет 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 приносит 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 предлагаю 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, предлагает 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 с 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 - Шторм: 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 шторм; 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.

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.