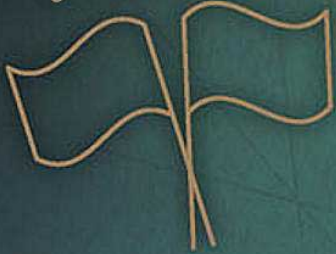


# KAPTA

На Войне!



### Гавана

- не-пираты могут продавать  
дефицитные товары по 7 Золотых  
- при Рейде на Испанского торговца  
тянется 4-я Карта и она сохраняется  
если это „попадание” Ю

С

СВ

ЮЗ

## Нассау

- начальная цена на покупку и продажу Товаров 2 Золотых
- военные корабли должны дважды успешно пройти проверку на „Разведку“, чтобы обнаружить Игрока

ЮВ

СЗ

## Португа

- Пираты „невидимы“ для Французских военных кораблей, если не имеют Французских меток
- бродячие Пираты не могут искать Французских Капитанов

ЮВ

СЗ

Сал

Бонус +  
Испанск

В

З

Ю

С



## Торговцы



## Противник

	1	2	3	4	5	
Корпус	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Груз	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Мачты	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Команда	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Пушки	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

## и-Хуан

В при Рейде на  
кого торговца

В 3

## Сент Мартин

- сдача Золота требует  
платы в 5 Золотых  
- тянется 7 Карт Товаров  
(8 для Голладцев)

В 3

## Сент Джон

- модификации корабля  
стоят 1 Золотой  
- можно переносить  
модификации со старого  
корабля на новый, купленный  
здесь (за 1 Золотой за каждую)



## Порт Ройял

- пираты могут набирать команду бесплатно

- пираты с Английской Меткой могут войти в Порт после уплаты 2 Золотых или успешной проверки на „Влияние“



Ю

ЮВ

СЗ

С



## Олд Провиденс

Капитаны с Испанской Меткой могут:

- покупать особый боеприпас за 1 Золотой
- восстанавливать повреждения бесплатно

В

З

## Картахена

- при покупке 3 или более единиц Товара, еще одна достается бесплатно

- в Рейде не требуется на „Разведку“ чтобы не испанского торговца



# MERCHANTS & MARAUDERS

тит Гоав

раты не могут набирать  
нду и чинить повреждения  
пираты могут набирать  
нду и чинить повреждения  
латно

Санто Доминго

При покупке Товаров можно один раз  
потратить 1 Золотой чтобы вытянуть  
все 6 Карт заново

# КАРИБСКОЕ МОРЕ

Кюрасао

- сбор Слухов ничего не стоит  
- Фрегаты и Галеоны стоят  
30 Золотых

льше  
дин

проверка  
айти

Кар  
Пяне



Слава!





### Бассе-Терре

Французские военные корабли могут перебросить проверку на „Разведку“



### Бриджтаун

Фрегаты, Галеоны и Мановары получают удар в корпус при попытке войти в Порт, если провалят бросок на „Морехресто“



### Тринидад

В этой Морской Зоне все Капитаны „невидимы“ для военных кораблей



# **16 карт КАПИТАНОВ**





**АЛЕКСАНДАР ВИГНОНИ**  
(*Vassie-Terre*)

Может захватить в любой порт:  
Должен проворить *Витания* чтобы совершить действие "Порт" в следующем походе.

3 3 2 2



**НИКОЛА ЖОВНЕВ**  
(*Petite Grace*)

Выигрывает 1 дополнительную Карту Грюза во Французском походе.  
+ 1 Золотой за каждую проданную карту "Сахар".

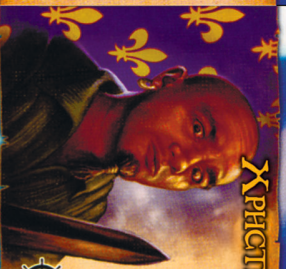
3 2 2 3



**ДОМИНИК ДЕ РУЙСЕРИ**  
(*Vassie-Terre*)

Начинает с двумя Картами Славы. Может иметь любое количество Карт Славы.

2 3 2 3



**ХРИСТИЯН МАРКИЗ**  
(*Tortuga*)

Может инициировать эффективность Штурмов.

4 2 1 2



**ПИТЕР ВАН АВЕЗАК**  
(*Uracao*)

Может иметь дополнительную Карту Грюза на корабле.  
Начинает со Стейджными Даррами и Картечью.

2 2 2 3



**МЕРКА БИРЕНГ**  
(*St. Maarten*)

+ 1 кубик в проверке *Жапанцу* против не пиратов (включая Налет на Горшочев).

3 3 4 2



**МИХАЭЛЬ ВАН РЫБЕК**  
(*St. Maarten*)

Один раз за битву может отменить одно попадание от пиратского пушечного огня (по определению зоны попадания).

3 3 3 1



**СЕКУМА**  
(*Uracao*)

Может заставить, идущих ее пиратов, повторить проверку *Кэптеву*.

3 2 3 2



**Ю ЧУАНЬ**  
(*Bridgetown*)

Может посылать модификации корабля за 1 Золотой.

2 4 3 1



**ФРЕНЦИС РАЙН**  
(*Cassia*)

Может бесплатно ремонтировать одно повреждение по время действия "Порт" в Английских походах.

2 3 3 2



**ТОМАС НЕВЬСОН**  
(*Port Royal*)

Может брать любые Карты Славы, сброшенные другими игроками (включая гибель и отставку).

3 1 2 4



**ПЕРСИВАЙ БАЙТУЕВА**  
(*Old Providence*)

В Английских походах до покупки товаров может заплатить 1 Золотой, чтобы выиграть дополнительную Карту Товаров.

3 3 2 2



**ГАСПАР ДЕ РИВЕРА**  
(*Artigueni*)

Если неп Возмущённый! Когда передвигается Испанский Военный Корабль, выбирает направление или отменяет передвижение.


2 1 3 4



**ФРЕДЕРИКО ДЕ СИМБРА**  
(*San Juan*)

Может иметь два Сууха и может переобработать проверку *Витания* при обороте Суднов.

2 4 2 2



**РЕНАТО ДЕ ЛОС РЕЙЕС**  
(*Chalupa*)

Один раз за битву может переопределить одно полученное повреждение (включая Налет на Горшочев).

3 2 2 3

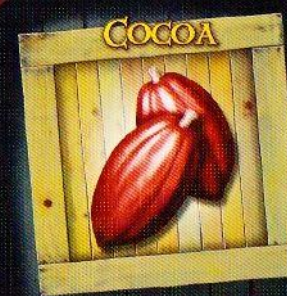
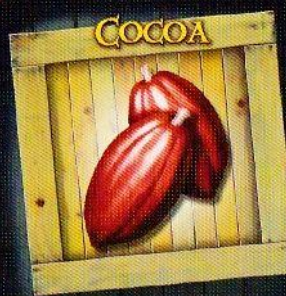
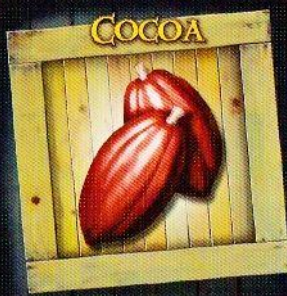


**ДИНКО ДЕ НРАПУЛАТО**  
(*Uracao*)

Может взять или положить золото в тайник в Сатаво, Сатаас, Сатагена и Тиндид.

3 2 3 2

# 64 карты грузов

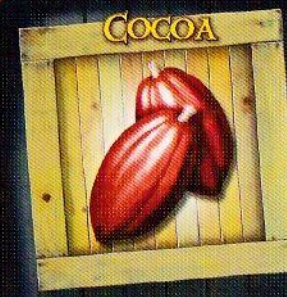
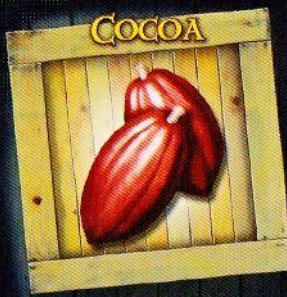
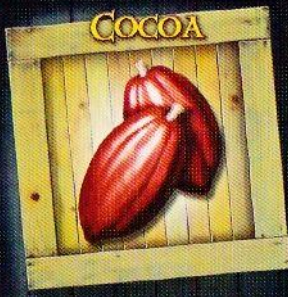


1  Escape!

2  Escape!

3  Hull

3  Crew

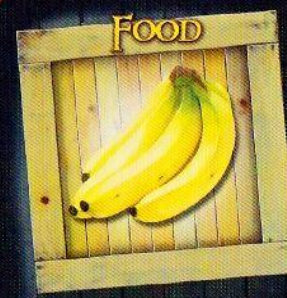
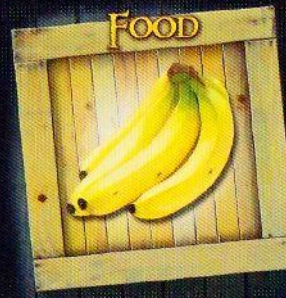
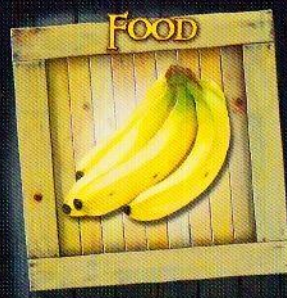
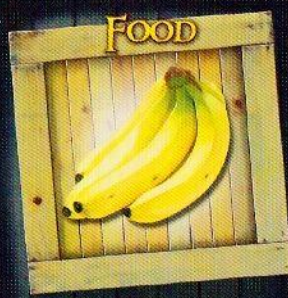


3  Escape!

3  Masts

4  Escape!

5  Cargo

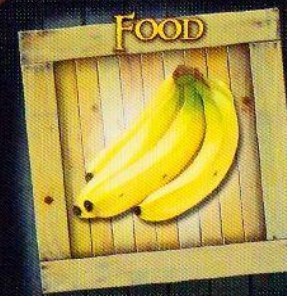
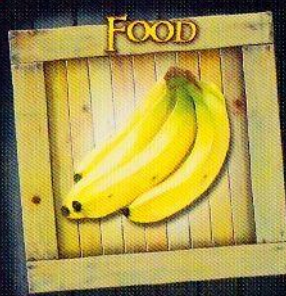
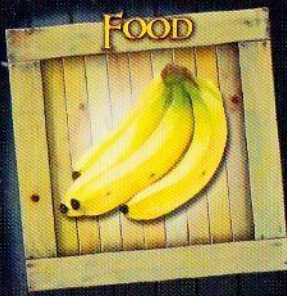
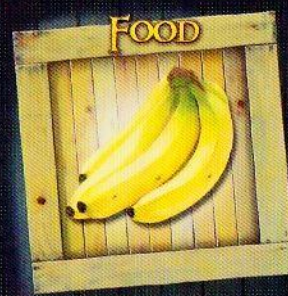


1  Escape!

2  Escape!

3  Crew

3  Escape!

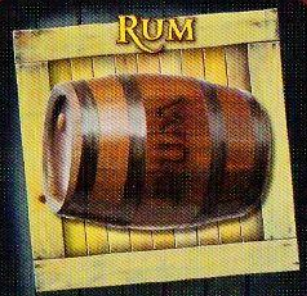
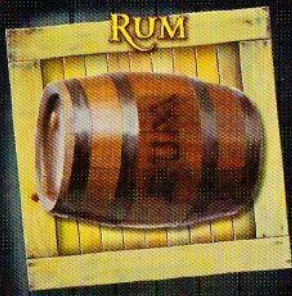
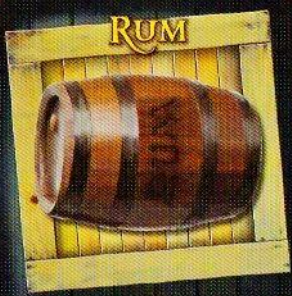


3  Masts

4  Escape!

5  Escape!

3  Crew



1



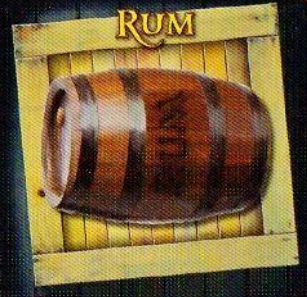
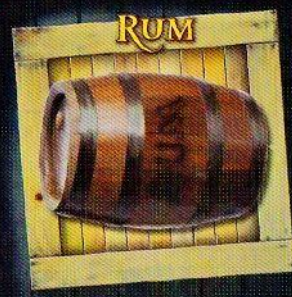
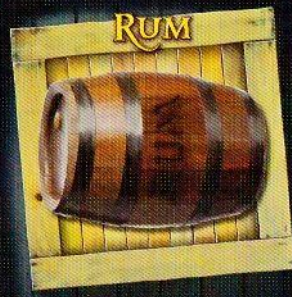
2



3



3



3



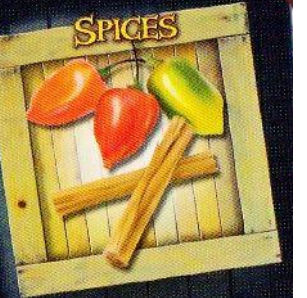
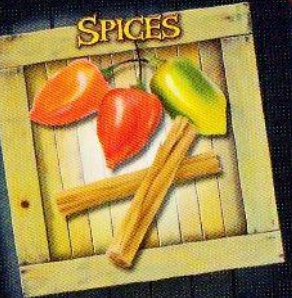
3



4



5



1



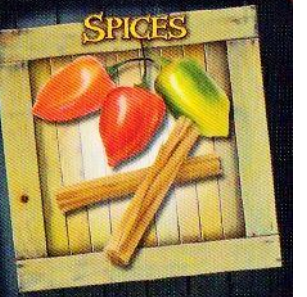
2



3



3



3



3



4



5



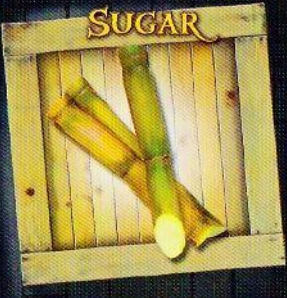
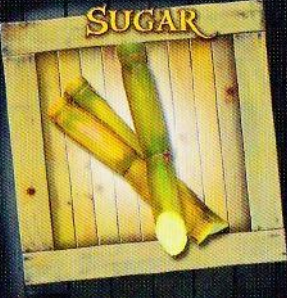


1 Cannons

2 Crew

3  Escape!

3  Escape!



3  Escape!

3 Hull

4 Masts

5  Escape!



1 Masts

2  Escape!

3  Escape!

3  Escape!

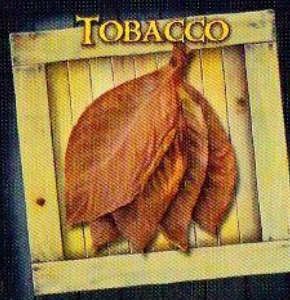
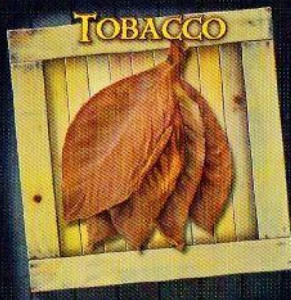
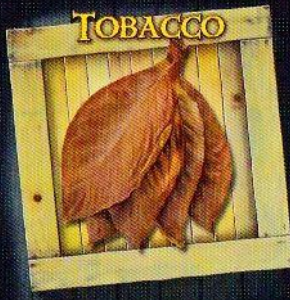
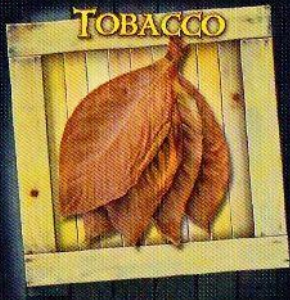


3 Hull

3 Hull

4  Escape!

5 Cannons



1



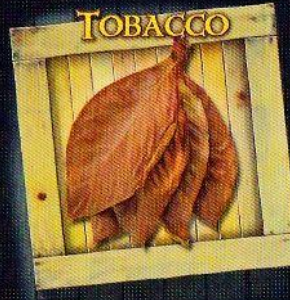
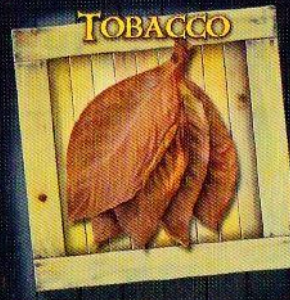
2



3



3



3



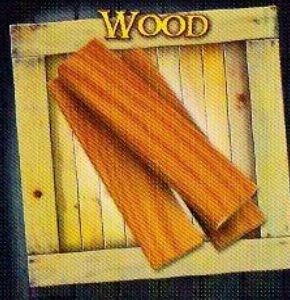
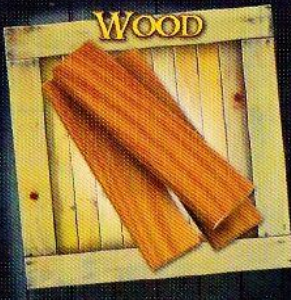
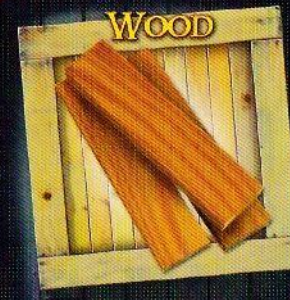
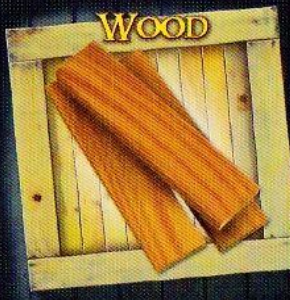
3



4



5



1



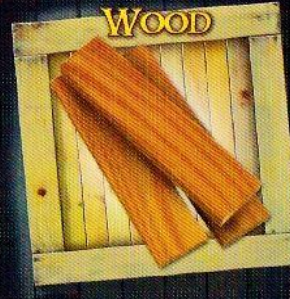
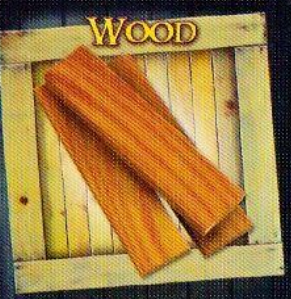
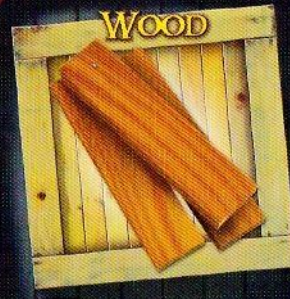
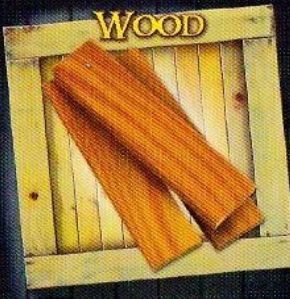
2



3



3



3



3



4



5



CARGO

CARGO

CARGO

CARGO

CARGO

CARGO

CARGO

CARGO

CARGO

CARGO

CARGO

CARGO

CARGO

CARGO

CARGO

CARGO





# карточка игрока



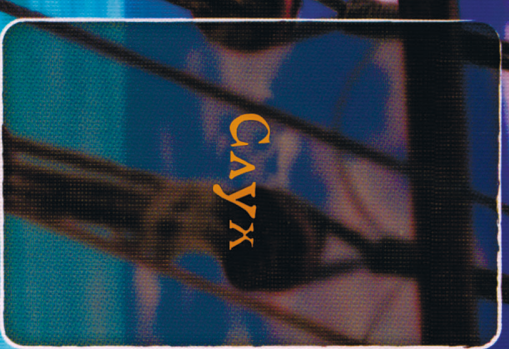
Капитан



Специалисты



Миссы



Сах



Гамак  
Команда +1



Снасти и Паруса  
Маневренность +1



Корпус  
Остаток 1 грона



Носовое Орудие  
"Опытности"



Фальконеты  
Сила Команды



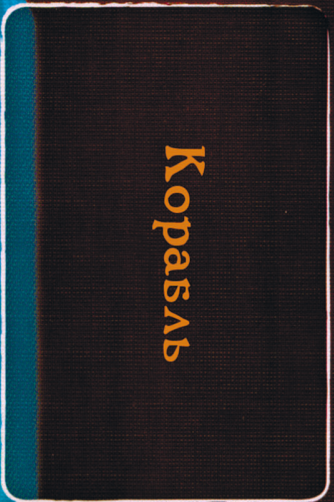
Доп. Пушки  
Легче +1



Дальновостные  
Пушки  
Дачная Сила



Расщепленный  
Трюм  
Легче +1



Корабль

Корпус (Прочность)									
Трюм									
Мачты (Прочность)									
Команда									
Пушки									



Груз  
и Золото

Зоны Попадания

Гарантированные  
Бонусы "Судоводителю"

# **20 карт кораблей**

**ШМНОП**

Прочность 2  
Штрюм 2  
Команда 2  
Пушки 1  
Маневренность 4

**ФРЕГАТ**

Прочность 3  
Штрюм 3  
Команда 3  
Пушки 3  
Маневренность 3

**ФЛАГОТ**

Прочность 3  
Штрюм 4  
Команда 1  
Пушки 1  
Маневренность 2

**МАГОВАР**

Прочность 5  
Штрюм 3  
Команда 5  
Пушки 5  
Маневренность 2

**ШМНОП**

Прочность 2  
Штрюм 2  
Команда 2  
Пушки 1  
Маневренность 4

**ФРЕГАТ**

Прочность 3  
Штрюм 3  
Команда 3  
Пушки 3  
Маневренность 3

**ФЛАГОТ**

Прочность 3  
Штрюм 4  
Команда 1  
Пушки 1  
Маневренность 2

**МАГОВАР**

Прочность 5  
Штрюм 3  
Команда 5  
Пушки 5  
Маневренность 2

**ШМНОП**

Прочность 2  
Штрюм 2  
Команда 2  
Пушки 1  
Маневренность 4

**ФРЕГАТ**

Прочность 3  
Штрюм 3  
Команда 3  
Пушки 3  
Маневренность 3

**ФЛАГОТ**

Прочность 3  
Штрюм 4  
Команда 1  
Пушки 1  
Маневренность 2

**МАГОВАР**

Прочность 5  
Штрюм 3  
Команда 5  
Пушки 5  
Маневренность 2

**ШМНОП**

Прочность 2  
Штрюм 2  
Команда 2  
Пушки 1  
Маневренность 4

**ФРЕГАТ**

Прочность 3  
Штрюм 3  
Команда 3  
Пушки 3  
Маневренность 3

**ФЛАГОТ**

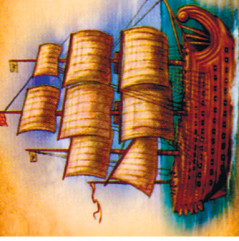
Прочность 3  
Штрюм 4  
Команда 1  
Пушки 1  
Маневренность 2

**МАГОВАР**

Прочность 5  
Штрюм 3  
Команда 5  
Пушки 5  
Маневренность 2

ГАЛЕОН

Прочность 4  
Штрюм 5  
Команда 4  
Пушки 4  
Маневренность 2



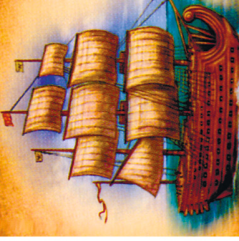
Маневренность 2  
Пушки 4  
Команда 4  
Штрюм 5  
Прочность 4

ГАЛЕОН



ГАЛЕОН

Прочность 4  
Штрюм 5  
Команда 4  
Пушки 4  
Маневренность 2

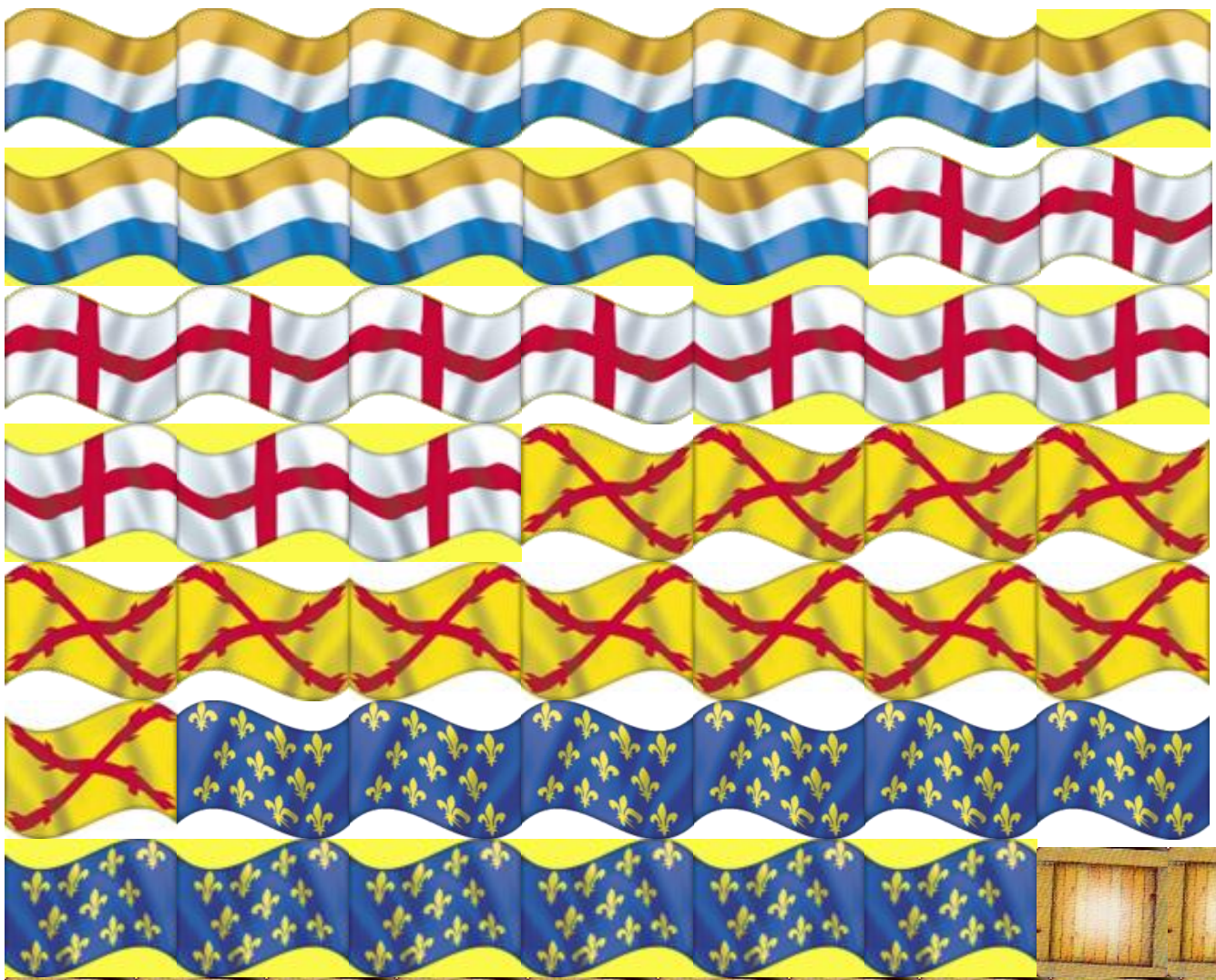


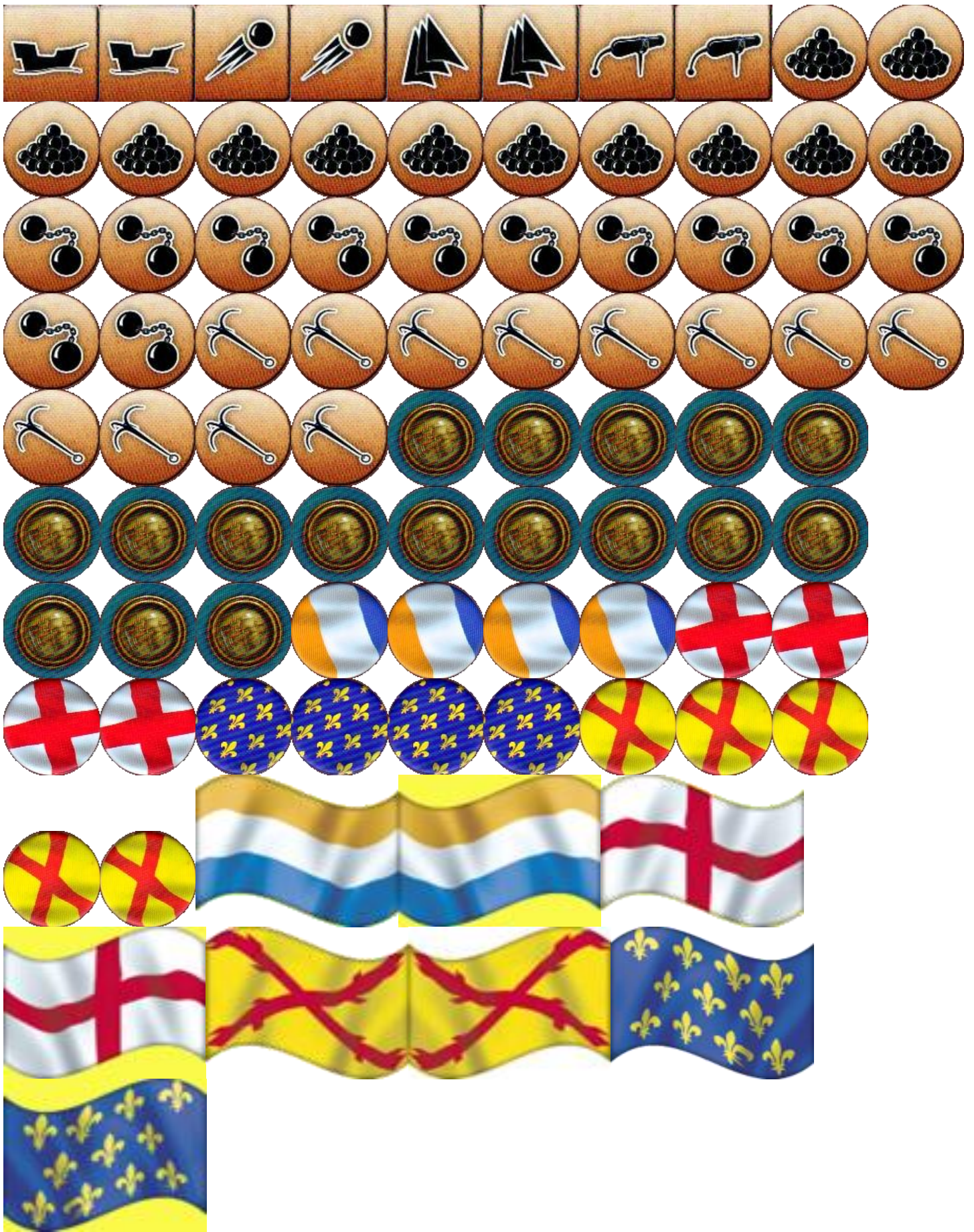
Маневренность 2  
Пушки 4  
Команда 4  
Штрюм 5  
Прочность 4

ГАЛЕОН



# **МЕТКИ И ЖЕТОНЫ**







# 25 карт миссий

## ФРАНЦУЗСКОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ КАПЕРУ

**Награда:** Специальная  
**Условия:** Успешная проверка *Влияния* и минимум 1 не Французское Вознаграждение  
**Локация:** Basse-Terre

Вы становитесь Капером:  
• Французские Военные корабли игнорируют вас.  
• Вы становитесь гражданином Франции.  
• **Налет на Торговцев:** Берите 3 дополнительных Золотых, когда побеждаете не французские корабли. Все другие нации расценивают вас как Пирата. Если получаете Французское Вознаграждение, то теряете эту карту (миссия провалена). После победы над любым судном *можете* сбросить эту карту, чтобы завершить миссию.

## ИСПАНСКОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ КАПЕРУ

**Награда:** Специальная  
**Условия:** Успешная проверка *Влияния* и минимум 1 не Испанское Вознаграждение  
**Локация:** Cartagena

Вы становитесь Капером:  
• Испанские Военные корабли игнорируют вас.  
• Вы становитесь гражданином Испании.  
• **Налет на Торговцев:** Берите 3 дополнительных Золотых, когда побеждаете не испанские корабли. Все другие нации расценивают вас как Пирата. Если получаете Испанское Вознаграждение, то теряете эту карту (миссия провалена). После победы над любым судном *можете* сбросить эту карту, чтобы завершить миссию.

## ГОЛЛАНДСКИЕ ТОРГОВЫЕ ПОСТЫ

**Награда:** 20 золотых  
**Условия:** Успешная проверка *Влияния* и не иметь Вознаграждений  
**Локация:** Curacao

Голландский филиал Вест-индской Компании обращается к вам за помощью в создании четырех торговых представительств. Проверьте *Влияние* в не Голландском порту (как часть действия "Порт") и положите, если достигли успеха, 5 Золотых на данный порт. Провалив проверку, можете попробовать повторить её в течение следующих действий "Порт".

После того, как вы достигнете успеха в 4-х портах, вы должны совершить действие "Порт" в Curacao, чтобы закончить успешно данную миссию и получить 20 Золотых, размещённых ранее на игровом поле.

## СВОБОДУ АНЛИ!

**Награда:** 15 Золотых  
**Условия:** Успешная проверка *Влияния*  
**Локация:** St. John

Капитан Стефан Свифт умоляет спасти его жену Лиди, которая находится в плену у Адмирала на Военном корабле. Возьмите на Абордаж любое Военное судно. После любого раунда "Схватки Команд", если выживаете, можете завершить сражение (преждевременно). Это означает, что вам удалось освободить её, и отступить.

Это, как и нанесение полного поражения Военному судну (в Схватке Команд), расценивается как успех Миссии.

## АНГЛИЙСКОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ КАПЕРУ

**Награда:** Специальная  
**Условия:** Успешная проверка *Влияния* и минимум 1 не Английское Вознаграждение  
**Локация:** Bridgetown

Вы становитесь Капером:  
• Английские Военные корабли игнорируют вас.  
• Вы становитесь гражданином Англии.  
• **Налет на Торговцев:** Берите 3 дополнительных Золотых, когда побеждаете не английские корабли. Все другие нации расценивают вас как Пирата. Если получаете Английское Вознаграждение, то теряете эту карту (миссия провалена). После победы над любым судном *можете* сбросить эту карту, чтобы завершить миссию.

## ГОЛЛАНДСКОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ КАПЕРУ

**Награда:** Специальная  
**Условия:** Успешная проверка *Влияния* и минимум 1 не Голландское Вознаграждение  
**Локация:** St. Maarten

Вы становитесь Капером:  
• Голландские Военные корабли игнорируют вас.  
• Вы становитесь гражданином Голландии.  
• **Налет на Торговцев:** Берите 3 дополнительных Золотых, когда побеждаете не голландские корабли. Все другие нации расценивают вас как Пирата. Если получаете Голландское Вознаграждение, то теряете эту карту (миссия провалена). После победы над любым судном *можете* сбросить эту карту, чтобы завершить миссию.

## ОХОТА

**Награда:** 15 Золотых  
**Условия:** Успешная проверка *Влияния* и минимум 1 Вознаграждение  
**Локация:** Tortuga

Жан-Люк Бюффе, печально известный пиратский капитан, недавно пережил мятеж. Его бывшая команда пытается выследить его. Он нуждается в том, чтобы его переправили из Tortuga в Trinidad (достижение порта заканчивает миссию).

На время выполнения этой миссии:

- 1) Вы добавляете себя на верхнюю позицию Приоритета Разыска для НИК-Пиратов.
- 2) Следующий НИК-Пират появится в вашей Морской Зоне.

## ФРАНЦУЗСКИЕ ТОРГОВЦЫ ДОЛЖНЫ УМЕРЕТЬ!

**Награда:** 5-15 Золотых  
**Условия:** Успешная проверка *Влияния*  
**Локация:** Havana

Возьмите эту миссию и получите по 5 Золотых за каждого уничтоженного Французского торговца или Французского игрока не пирата. Эта премия не учитывается при подсчёте 12 Золотых необходимых для получения Очков Славы. Когда премия в 5 Золотых выплачивается в третий раз, миссия считается выполненной.

"Эти французские псы занимают мои торговые маршруты! Пусть знают, что за войну с Мигелем Альваресом они дорого заплатят."

## КОРОЛЕВСКИЙ ЭСКОРТ

**Награда:** 20 золотых  
**Условия:** Успешная проверка *Влияния* и не иметь Вознаграждений  
**Локация:** Caracas

Доставьте кузину Испанской Королевы из Caracas в Havana. Вы должны закончить эту миссию за 6 действий (используйте жетоны Золота, для подсчета действий), если провалите миссию, то получите Испанское Вознаграждение за похищение члена королевской семьи.

"Королева вам доверяет и надеется, что вы хорошо позаботитесь о своей гостье."

## ОТЦОВСКАЯ ПРОСЬБА

**Награда:** 10 золотых  
**Условия:** Не иметь Голландских Вознаграждений  
**Локация:** Curacao

Возвратите отцу сына Маурицо Ван Вассена, который был взят в плен туземными племенами. После того, как вы получили миссию и закончили действие "Порт":

- 1) Проверьте *Разведку*, чтобы отыскать племя.
- 2) Затем проверьте *Влияние*, чтобы вернуть его обратно. Провал любого броска равноценен провалу миссии. После завершения бросков вернитесь обратно в Curacao.

## ФЛОРА И ФАУНА

**Награда:** 5 + Золотых  
**Условия:** Успешная проверка *Влияния* и не иметь Французских Вознаграждений  
**Локация:** Basse-Terre

Выполните действие "Разведка" в Морской Зоне Bridgetown, сделайте проверку *Разведки*. При успехе, вы завершили миссию и помогли найти новые формы растений и разновидности животных. Вы получаете 5 Золотых за каждый кубик, показавший успешный результат. Если бросок провален, миссия провалена.

"Мы можем только мечтать о чудесах, которые откроет нам Новый Мир."

## СБОР ИНФОРМАЦИИ

**Награда:** 10 Золотых и 1 Карта Слухов  
**Условия:** Успешная проверка *Влияния*  
**Локация:** Nassau

Адам Хейворз "Красная борода" спланировал набег на "La Flota" – Испанский флот с сокровищами. Он нуждается в достоверной информации о его местонахождении.

Проверьте *Влияние* в Havana во время действия "Порт". Успех является и успехом миссии. Вы можете повторить проваленную попытку в течение нового действия "Порт".

"Моё лицо, слишком известно – но вот ваше... вы можете много разузнать."

## КОНТРАБАНДА ОРУЖИЯ

**Награда:** 5 золотых за грузовое место  
**Условия:** Успешная проверка *Влияния*  
**Локация:** Bridgetown

Груз нелегального оружия надо доставить мятежникам в Trinidad. Эта карта учитывается как предельная загрузка оружием трюма, поэтому вы не можете больше везти никакой другой груза. Оружие должно быть доставлено в Trinidad, в котором необходимо успешно пройти проверку *Влияния* в течение действия "Порт". Затем получите 5 Золотых за каждое Грузовое место. Если провалили проверку, миссия провалена: получаете Испанское Вознаграждение и немедленно отправляетесь обратно в море.

"Это оружие должно доставить нашим испанским друзьям много проблем."

## ЧЕРНАЯ МАГИЯ

**Награда:** 2 Карты Грузов, 1 Карта Слухов и 5 золотых  
**Условия:** Успешная проверка *Влияния*  
**Локация:** Havana

Жрица Вуду просит доставить её в порт Petite Goave. Команда убеждена, что её перевозка принесёт им неудачу. Проверьте *Лидерство* в каждой Морской Зоне, в которую вы входе с ней на борту (включая Havana). Если провалитесь, команда сбросит ведьму за борт и это приведёт к провалу миссии.

"Если эта ведьма, прокляла наше судно – пойдет кормить акула."

## ТАЙНЫЕ СВЯЗИ

**Награда:** 5 Золотых и Золото + Груз от Налета на Торговцев  
**Условия:** Успешная проверка *Влияния*  
**Локация:** Petite Goave

У молодой жены губернатора, Кристины Ла Кройк, интрижка на стороне. Она со своим любовником находится на борту торговца, которого вы первым найдёте. Совершите на него успешный Налёт на Торговца, чтобы завершить свою работу.

Вы не получаете ни жетон Вознаграждения, ни Очко Славы за награбленных 12 + Золотых.

"Верните домой мою бесстыдную жену... Ох, и пожалуйста, никому не говорите об этом."

## ОБЪЕДИНЁННЫЕ СИЛЫ

**Награда:** Обработка Военного корабля  
**Условия:** Минимум 1 Вознаграждение  
**Локация:** Tortuga

Возьмите эту миссию и нанесите поражение Военному кораблю. Как только сражение начнётся, можете перевернуть Шлюп Пирата, если он имеется в игре в вашу Морскую Зону. Начните сражение, используя Пиратский Шлюп и его Капитана. Если он проиграл, продолжайте сражение, используя ваш собственный корабль.

Вы получаете Очко Славы, все награбленное, все Вознаграждения и можете захватить Военный корабль, даже если выиграли, используя Пиратский Шлюп.

### УБИТЬ МЕРЗАВЦА ПИРАТА

**Награда:** 10 Золотых

**Условия:** Не иметь Испанских Вознаграждений

**Локация:** **Cartagena**

Возьмите эту миссию и уничтожьте Пирата по вашему выбору (НИК или Игрок).

Вы получите **10 Золотых** в дополнение к обычной награде.

После победы над Пиратским кораблём, миссия считается завершённой.

### ПЛАВУЧАЯ ТЮРЬМА

**Награда:** 10 Золотых или Специалист

**Условия:** Успешная проверка **Влияния** и не иметь Английских Вознаграждений

**Локация:** **Port Royal**

1) Перевезите опасного заключенного Ирвина Эвардса, из **Port Royal** в **Nassau** - получите **10 Золотых**.

2) Альтернатива: освободите его сразу после выхода из порта и используйте его в составе своей команды в качестве "Специалиста".

Он позволяет отменить одно повреждение "Команды" во время Схватки Команд (включая Налет на Торговцев).

Освободив его, вы получаете Английское Вознаграждение. Оба варианта развития сюжета считаются успешным завершением миссии.

### ЗНАТОК

**Награда:** 9 + Золотых

**Условия:** Не иметь Французских Вознаграждений

**Локация:** **Basse-Terre**

Граф де Шаторно не впечатлен ароматами своего родного города **Basse-Terre**. Граф заплатит **9 Золотых** за каждую "Специю" купленную в **Curacao** (проданную ему во время действия "Порт"). Показывайте игрокам каждую "Специю", покупаемую в **Curacao**, чтобы подтвердить их происхождение. После сделанной продажи миссия считается выполненной.

Стрел в **Basse-Terre** не влият на продажу.

### ПРАВильный КУРС

**Награда:** 10 золотых

**Условия:** Не иметь Испанских Вознаграждений

**Локация:** **San Juan**

Возьмите эту миссию и найдите любого Игрока Пирата, выполнив проверку на **Разведку**.

Это является завершением миссии. Пират затем начинает сражение с Испанским Военным кораблём, если таковой присутствует в игре (Если нет, вы должны сражаться). Если Военный корабль выживает, оставьте его в Морской Зоне, где нашли Пирата Игрока.

*"Вы знаете, где скрывается этот подлый пират?"*

### ПОСЕЛЕНЦЫ В ОПАСНОСТИ

**Награда:** 10 Золотых

**Условия:** Успешная проверка **Влияния** и не иметь Испанских Вознаграждений

**Локация:** **Santo Domingo**

Поселенцы в опасности! После получения миссии вы немедленно вступаете в Схватку Команд с местным племенем.

Племя: "Команда" 2, **Лидерство** 1.

Если вы побеждаете, то завершаете миссию и возвращаетесь в **Santo Domingo**, где можете выполнить дополнительное действие "Порт".

*"Помогите нашим бедным поселенцам. Мы заплатим вам золотом... только поспешите!"*

### ПОДАВЬ ОБМАН!

**Награда:** 10 Золотых и удаление одного Английского Вознаграждения, если оно у вас имеется

**Условия:** Успешная проверка **Влияния** и минимум 12 Золотых

**Локация:** **Port Royal**

МакФаден "Змеиный Глаз" слишком часто выигрывает в кости в таверне в **Port Royal**, принадлежащей влиятельному англичанину. После получения этой миссии, вы показываете **12 Золотых**, чтобы получить разрешение на встречу с МакФаденом. Сразитесь с ним и его компаньонами ("Команда" 1, **Лидерство** 2) в Схватке Команд. Если проиграете бой, вы погибли.

### ВЕЛКОЛЕПНАЯ ВЕРФЬ

**Награда:** Приобретение Модификации Корабля за 1 Золотой

**Условия:** Не иметь Испанских Вознаграждений

**Локация:** **Trinidad**

Кораблестроители в **Trinidad** хотят сформировать собственную гильдию. Губернатор против. Припутните его и станьте героем гильдии. Проверьте **Влияние** в **Trinidad** во время действия "Порт". Вы немедленно получаете Испанское Вознаграждение, и вас выгоняют из порта.

Если бросок был успешным - миссия выполнена. Возьмите эту карту и положите лицом вверх. Теперь вы можете покупать Модификации Корабля за 1 Золотой.

### ДРОГОЦЕННЫЙ ГРУЗ

**Награда:** 20 Золотых / 10 Золотых

**Условия:** Успешная проверка **Влияния**, не иметь Вознаграждений и заплатить 15 Золотых страховки

**Локация:** **Nassau**

Заплатите **15 Золотых** страховки, после получения этой миссии. Затем:

А) Перевезите украденные Французские драгоценности из **Nassau** в **Bridgetown**. Доплывите туда и получите **35 Золотых**.

Б) Альтернатива: Совершите действие "Порт" в любом Французском порту, чтобы вернуть украденные камни. Возьмите **25 Золотых**, но получите при этом Английское Вознаграждение.

Оба варианта концовки расцениваются как успешное завершение миссии.

### ОТПРУЗКА ПОДРЯДЧУК

**Награда:** Специальная

**Условия:** Не иметь Английских Вознаграждений

**Локация:** **Old Providence**

Идёт строительство укреплений, чтобы справиться с частыми набегами на деревни. Вы становитесь судоходным подрядчиком. Пока у вас эта миссия, в **Old Providence** вам платят 3 дополнительных **Золотых** за "Древесину". Каждый раз, когда вы продаёте там "Древесину", можете завершить эту миссию.

**Важно:** Все карты «Древесины» вытянутые в **Old Providence** перетягиваются на другие, пока эта карта находится в игре.

# 70 карт славы

### КАНОНИР (СПЕЦИАЛИСТ)

Яков Рапенбург, знаменитый канонир, готов присоединиться к вашей команде.



Играйте эту карту во время действия "Порт" в **St. Maarten**.

Проверьте *Лидерство* и заплатите 2 Золотых при провале. Затем положите карту лицом вверх.

- Отмените повреждение ваших "Пушек" один раз за битву (включая Налет на Торговцев).
- Вы получаете иммунитет к картам "Переброс Пушек" и "Неуправляемая Пушка".

### ФЕХТОВАЛЬЩИК (СПЕЦИАЛИСТ)

Джозеф Хейс, искусный фехтовальщик, готов присоединиться к вашей команде.



Играйте эту карту во время действия "Порт" в **Port Royal**.

Проверьте *Лидерство* и заплатите 2 Золотых при провале. Затем положите карту лицом вверх.

Схватка между командами:

- Вы никогда не можете быть принуждены к перебросу своего *Лидерства*.
- Вы можете перебрасывать один кубик вашего броска на *Лидерство* каждый раунд.

### ВПЕРЕДСМОТРАЩИЙ (СПЕЦИАЛИСТ)

Кофи Брунсвельд, зоркий матрос, готов присоединиться к вашей команде.



Играйте эту карту во время действия "Порт" в **Curacao**.

Проверьте *Лидерство* и заплатите 2 Золотых при провале. Затем положите карту лицом вверх.

- Вы можете перебросить один кубик при *Разведке*.
- Вы получаете иммунитет к картам "Туман" и "Сопровождение".

### КАЗНАЧЕЙ (СПЕЦИАЛИСТ)

Адриен ван Обдам, хитрый казначей, готов присоединиться к вашей команде.



Играйте эту карту во время действия "Порт" в **St. Maarten**.

Проверьте *Лидерство* и заплатите 2 Золотых при провале. Затем положите карту лицом вверх.

- Получите 2 дополнительных Золотых при продаже товаров.
- На вас не действуют карты, имеющие негативный эффект для Груза или Золота.

### КАНОНИР (СПЕЦИАЛИСТ)

Рамон Рохас, знаменитый канонир, готов присоединиться к вашей команде.



Играйте эту карту во время действия "Порт" в **San Juan**.

Проверьте *Лидерство* и заплатите 2 Золотых при провале. Затем положите карту лицом вверх.

- Отмените повреждение ваших "Пушек" один раз за битву (включая Налет на Торговцев).
- Вы получаете иммунитет к картам "Переброс Пушек" и "Неуправляемая Пушка".

### ФЕХТОВАЛЬЩИК (СПЕЦИАЛИСТ)

Жак Боннер, искусный фехтовальщик, готов присоединиться к вашей команде.



Играйте эту карту во время действия "Порт" в **Tortuga**.

Проверьте *Лидерство* и заплатите 2 Золотых при провале. Затем положите карту лицом вверх.

Схватка между командами:

- Вы никогда не можете быть принуждены к перебросу своего *Лидерства*.
- Вы можете перебрасывать один кубик вашего броска на *Лидерство* каждый раунд.

### ВПЕРЕДСМОТРАЩИЙ (СПЕЦИАЛИСТ)

Жюльен Дюбуа, зоркий матрос, готов присоединиться к вашей команде.



Играйте эту карту во время действия "Порт" в **Basse-Terre**.

Проверьте *Лидерство* и заплатите 2 Золотых при провале. Затем положите карту лицом вверх.

- Вы можете перебросить один кубик при *Разведке*.
- Вы получаете иммунитет к картам "Туман" и "Сопровождение".

### КАЗНАЧЕЙ (СПЕЦИАЛИСТ)

Луис Морено, хитрый казначей, готов присоединиться к вашей команде.



Играйте эту карту во время действия "Порт" в **Caracas**.

Проверьте *Лидерство* и заплатите 2 Золотых при провале. Затем положите карту лицом вверх.

- Получите 2 дополнительных Золотых при продаже товаров.
- На вас не действуют карты, имеющие негативный эффект для Груза или Золота.

### ШТУРМАН (СПЕЦИАЛИСТ)

Флорис Маэт, опытный штурман, готов присоединиться к вашей команде.



Играйте эту карту во время действия "Порт" в **Curacao**.

Проверьте *Лидерство* и заплатите 2 Золотых при провале. Затем положите карту лицом вверх.

- Перебросьте любое количество ваших кубиков в броске на *Навигацию*, один раз в течение битвы (включая Налет на Торговцев).

### ПЛОТНИК (СПЕЦИАЛИСТ)

Диего Перес, усидчивый плотник, готов присоединиться к вашей команде.



Играйте эту карту во время действия "Порт" в **Santo Domingo**.

Проверьте *Лидерство* и заплатите 2 Золотых при провале. Затем положите карту лицом вверх.

- Вы можете ремонтировать одно повреждение "Корпуса", "Трюма" или "Мачт" бесплатно в конце вашего хода.

### СУДОВОЙ ХИРУРГ (СПЕЦИАЛИСТ)

Дэвид Баффид, талантливый хирург, готов присоединиться к вашей команде.



Играйте эту карту во время действия "Порт" в **St. John**.

Проверьте *Лидерство* и заплатите 2 Золотых при провале. Затем положите карту лицом вверх.

- Проверьте *Лидерство* после битвы (включая Налет на Торговцев). Восстановите Команду за каждый успешный кубик.
- Вы получаете иммунитет к карте "Чума".

### НАВОДЧИК (СПЕЦИАЛИСТ)

Рауль де Торрес, меткий стрелок, готов присоединиться к вашей команде.



Играйте эту карту во время действия "Порт" в **Cartagena**.

Проверьте *Лидерство* и заплатите 2 Золотых при провале. Затем положите карту лицом вверх.

- Вы можете перебросить один кубик при определении зоны вашего попадания, каждый раз, когда вы наносите ущерб сопернику пушечным огнем, включая "Носовое орудие".

### ШТУРМАН (СПЕЦИАЛИСТ)

Франсуа Шарет, опытный штурман, готов присоединиться к вашей команде.



Играйте эту карту во время действия "Порт" в **Petite Goave**.

Проверьте *Лидерство* и заплатите 2 Золотых при провале. Затем положите карту лицом вверх.

- Перебросьте любое количество ваших кубиков в броске на *Навигацию*, один раз в течение битвы (включая Налет на Торговцев).

### ПЛОТНИК (СПЕЦИАЛИСТ)

Эндрю Кобб, усидчивый плотник, готов присоединиться к вашей команде.



Играйте эту карту во время действия "Порт" в **Nassau**.

Проверьте *Лидерство* и заплатите 2 Золотых при провале. Затем положите карту лицом вверх.

- Вы можете ремонтировать одно повреждение "Корпуса", "Трюма" или "Мачт" бесплатно в конце вашего хода.

### СУДОВОЙ ХИРУРГ (СПЕЦИАЛИСТ)

Себастьян Ларок, талантливый хирург, готов присоединиться к вашей команде.



Играйте эту карту во время действия "Порт" в **Curacao**.

Проверьте *Лидерство* и заплатите 2 Золотых при провале. Затем положите карту лицом вверх.

- Проверьте *Лидерство* после битвы (включая Налет на Торговцев). Восстановите Команду за каждый успешный кубик.
- Вы получаете иммунитет к карте "Чума".

### НАВОДЧИК (СПЕЦИАЛИСТ)

Джон Митчелл, меткий стрелок, готов присоединиться к вашей команде.



Играйте эту карту во время действия "Порт" в **Bridgetown**.

Проверьте *Лидерство* и заплатите 2 Золотых при провале. Затем положите карту лицом вверх.

- Вы можете перебросить один кубик при определении зоны вашего попадания, каждый раз, когда вы наносите ущерб сопернику пушечным огнем, включая "Носовое орудие".

### НЕУДАЧНЫЙ АБОРДАЖ

Играйте эту карту, чтобы отменить успешный абордаж оппонента. Абордаж не может быть отменён, если были использованы «Гарпунные крюки».

Игра этой карты не делает ваш бросок успешным, но урон, наносимый вашими пушками, если таковой имел место быть, применяется.

**Налет на Торговцев:** После всех вытянутых карт, играйте эту карту, чтобы проигнорировать иконку Бегства на вытянутой карте.

*"Не позволяйте им брать вас на абордаж, ленивые ублюдки!"*

### ВАЖНЫЙ ПОТЕРПЕВШИЙ

Играйте эту карту против игрока сразу же после его победы над Военным кораблём или сразу после его успеха в Налете на Торговцев.

Побежденное судно имеет на борту очень важную персону:

Игрок цель получает дополнительное вознаграждение от нации потопленного им корабля.

*"Эмми... Я думаю это кузен губернатора."*

### ПЕРЕБРОС ПУШЕК

**Проверка Навигации:** Играйте эту карту, чтобы перебросить бросок при проверке на **Навигацию**, если вы выбрали действием "Стрельбу из пушек".

**Или** вынудите оппонента перебросить свой бросок (если этот игрок выбрал действием "Стрельбу из пушек").

**Налет на Торговцев:** После взятия всех карт, сыграйте эту карту, чтобы проигнорировать значок Попадания на одной из вытянутых карт.

*"Позвольте немного поребачиться... Сейчас полегче... А теперь давай!"*

### ОБЫСК КАПИТАНА

Сыграйте эту карту после успеха в Налете на Торговцев или абордажного сражения.

**Обыскивая побежденного Капитана, вы находите свежую информацию относительно Морских диспозиций.**

Передвиньте ближайший **Военный корабль** на одну Морскую Зону в направлении по вашему выбору. Если таких равноудалённых кораблей несколько, выберите один из них.

Если приемлемо, эта карта может быть сырана немедленно после её получения.

*"Следуйте за "Удачей", которая, в конце концов, ушла на юг."*

### СУДНО С ИСТОРИЕЙ

Если вы проиграли Схватку команд, но корабль оказался не востребованным победителем, вы можете сыграть эту карту до сброса Карт Славы. Это позволит вашему новому Капитану, начать карьеру с кораблем старого Капитана.

Корабль находится в том же состоянии, что и при его потере, но с полной командой.

*"Я люблю корабли с интересной историей."*

### ВЕРНОСТЬ!

Целью этой карты должен быть игрок-пират после того, как он/она выберет действие «Порт». Этот капитан должен сделать проверку на **Лидерство**.

**При успехе:** потенциальный предатель обнаружен и уничтожен.

**При провале:** Капитан арестован местной охраной. Он может заплатить **5 Золотых**, чтобы подкупить её, и продолжить свои действия, иначе он теряет остальную часть хода на бегство из тюрьмы.

*"Вы должны были присматриваться ко мне внимательнее."*

### ПЕРЕБРОС ПУШЕК

**Проверка Навигации:** Играйте эту карту, чтобы перебросить бросок при проверке на **Навигацию**, если вы выбрали действием "Стрельбу из пушек".

**Или** вынудите оппонента перебросить свой бросок (если этот игрок выбрал действием "Стрельбу из пушек").

**Налет на Торговцев:** После взятия всех карт, сыграйте эту карту, чтобы проигнорировать значок Попадания на одной из вытянутых карт.

*"Не стреляй до тех пор, пока ты абсолютно не уверен, что хочешь поразить кого-то..."*

### ПЕРЕБРОС КОМАНДНОГО СРАЖЕНИЯ

Сыграйте эту карту, чтобы перебросить любое количество ваших кубиков или кубиков оппонента выброшенных при проверке на **Лидерство** в течение Командного сражения.

**Налет на Торговцев:** После взятия всех карт, сыграйте эту карту, чтобы отменить любые повреждения для вашей Команды.

*"Они загнаны нами в угол – никакого милосердия!"*

### СУДНО С ИСТОРИЕЙ

Если вы проиграли Схватку Команд, но корабль оказался не востребованным победителем, вы можете сыграть эту карту до сброса Карт Славы. Это позволит вашему новому Капитану, начать карьеру с кораблем старого Капитана.

Корабль находится в том же состоянии, что и при его потере, но с полной командой.

*"Это великолепный корабль. Я беру его."*

### ПОДНИМЕМ ПО КРУЖКЕ РОМА

Играйте эту карту после провала не боевых бросков на проверку **Лидерства** или **Ваияния**.

Карта действует как автоматический успех.

Вы можете скинуть одну карту груза "Ром", чтобы взять эту карту Славы обратно в руку после того как она была сырана. В противном случае сбросьте её как обычную отыгранную карту Славы в сброс.

*"Большая мужская работа. Это дело по мне."*

### ПЕРЕБРОС ПУШЕК

**Проверка Навигации:** Играйте эту карту, чтобы перебросить бросок при проверке на **Навигацию**, если вы выбрали действием "Стрельбу из пушек".

**Или** вынудите оппонента перебросить свой бросок (если этот игрок выбрал действием "Стрельбу из пушек").

**Налет на Торговцев:** После взятия всех карт, сыграйте эту карту, чтобы проигнорировать значок Попадания на одной из вытянутых карт.

*"Оголь!"*

### ПЕРЕБРОС КОМАНДНОГО СРАЖЕНИЯ

Сыграйте эту карту, чтобы перебросить любое количество ваших кубиков или кубиков оппонента выброшенных при проверке на **Лидерство** в течение Командного сражения.

**Налет на Торговцев:** После взятия всех карт, сыграйте эту карту, чтобы отменить любые повреждения для вашей Команды.

*"Все – хватайте по пистолету в каждую руку, и два за пояс!"*

### ВЫГОДНАЯ ДРУЖБА

Играйте эту карту, чтобы превратить неудавшийся бросок проверки на **Ваияние** в успех.

*Вы стали близкими друзьями с новым губернатором. Его отец боится, что вы можете вытянуть сына в свои дела, и взять на корабль, поэтому предлагает помощь, чтобы взятен вы оставили его сына в покое.*

*"Когда-нибудь вы будете служить на моем судне... поверьте мне."*

### ВЗЯТКА В МОРЕ

Перед боем с НИКОМ, вы можете заплатить **5 Золотых**, чтобы быть оставленным в покое.

*"Это не те товары, которые вы ищете."*

### ОБЫСК КАПИТАНА

Сыграйте эту карту после успеха в Налете на Торговцев или абордажного сражения.

**Обыскивая побежденного Капитана, вы находите свежую информацию относительно Пиратской активности.**

Передвиньте ближайший **Пиратский НИК-корабль** на одну Морскую Зону в направлении по вашему выбору. Если таких равноудалённых кораблей несколько, выберите один из них.

Если приемлемо, эта карта может быть сырана немедленно после её получения.

*"Кажется "Тоспозжа Удача" идет три дня на север."*

### ПЕРЕБРОС КОМАНДНОГО СРАЖЕНИЯ

Сыграйте эту карту, чтобы перебросить любое количество ваших кубиков или кубиков оппонента выброшенных при проверке на **Лидерство** в течение Командного сражения.

**Налет на Торговцев:** После взятия всех карт, сыграйте эту карту, чтобы отменить любые повреждения для вашей Команды.

*"Не берите пленных. Никого не жалейте."*

### ВЫПЬЕМ, РЕБЯТА!

Сыграйте эту карту на любого игрока сразу после того, как он/она выбрал действие "Порт".

Постоянное пьянство команды этого Капитана привело к беспорядкам населения данного порта. Капитан должен пройти проверку на **Лидерство**:

**Успех:** Ситуация полностью взята под контроль, включая каждого члена команды.

**Провал:** Характеристика «Команда» уменьшается до нуля, а также он/она теряет случайным образом одну Карту Славы.

*"Вы, мужики, становитесь как бабы!"*

### СОПРОВОЖДЕНИЕ

Чтобы сыграть эту карту вы должны заплатить 5 **Золотых**, при этом на игровой доске должно быть Военное судно, и у вас не должно быть никаких Вознаграждений!

**Если на вас напал другой Игрок:** Сыграйте эту карту и передвиньте Военное судно в вашу Морскую зону. Используйте это Военное судно и его Капитана, чтобы он сразился вместо вас.

**Если на Вас напал НИК-пират:** Сыграйте эту карту и передвиньте Военное судно в вашу локацию. Никакой битвы не происходит.

*"Сюрприз, сюрприз!"*

### ТУМАН

Играйте эту карту тогда, когда собирается начаться битва: Вы можете выбрать любое из действий Сражения в первом раунде боя – «Дальнобойные орудия» не могут быть использованы *против* вас.

**Налет на Торговцев:** Играйте эту карту *перед* Налетом на Торговцев, чтобы впоследствии игнорировать иконку на одной из вытянутых карт по вашему выбору.

*"Ты видишь что-нибудь?"*

### ПОРЫВ ВЕТРА

Проверка на Навигацию: Играйте после проверки на **Навигацию**, если вы или ваш оппонент выбирает действие «Отступление». Затем:

- А) Добавьте один успех к вашему броску или
- Б) Вычтите один успех из броска вашего оппонента.

**Налет на Торговцев:** После вытаскивания всех карт, играйте эту карту, чтобы отменить один значок Побег на одной из вытянутых карт.

*"Ааааах... Чувствую запах добычи!"*

### ЛЁТКАЯ ДОБЫЧА

Налет на Торговцев: Играйте эту карту *сразу после того*, как найдёте торговца.

Только один вид вашего Весёлого Роджера вызывает панику и поднятие белого флага.

Бросьте кубик за каждое Вознаграждение, которое вы имеете (до 5 и, не считая, то, которое вы получили за данную атаку).

Каждый успешно брошенный кубик даёт вам возможность игнорировать один Значок Попадания, на карте по вашему выбору.

*"Сдавайтесь и вы, возможно, спасёте себе жизни!"*

### СОПРОВОЖДЕНИЕ

Чтобы сыграть эту карту вы должны заплатить 5 **Золотых**, при этом на игровой доске должно быть Военное судно, и у вас не должно быть никаких Вознаграждений!

**Если на вас напал другой Игрок:** Сыграйте эту карту и передвиньте Военное судно в вашу Морскую зону. Используйте это Военное судно и его Капитана, чтобы он сразился вместо вас.

**Если на Вас напал НИК-пират:** Сыграйте эту карту и передвиньте Военное судно в вашу локацию. Никакой битвы не происходит.

*"Он не заметил, как они подошли."*

### ТУМАН

Играйте эту карту тогда, когда собирается начаться битва: Вы можете выбрать любое из действий Сражения в первом раунде боя – «Дальнобойные орудия» не могут быть использованы *против* вас.

**Налет на Торговцев:** Играйте эту карту *перед* Налетом на Торговцев, чтобы впоследствии игнорировать иконку на одной из вытянутых карт по вашему выбору.

*"Не волнуйся – мы совершенно одни здесь."*

### МЯТЕЖ

Играйте сразу после того, как игрок зарабатывает 12 или больше **Золотых** при **Налете на Торговцев** или от продажи товаров.

Капитан вашей цели затем решает:

- А) Заплатить 5 **Золотых** своей Команде или
  - Б) Проверить на **Лидерство**, чтобы взять под контроль ситуацию и ничего не платить.
- Если бросок провален, он должен заплатить 10 **Золотых** или умереть.

*"Объясни-ка ещё разок, почему это именно ты должен быть Кэпом этого корыта?"*

### ЛЁТКАЯ ДОБЫЧА

Налет на Торговцев: Играйте эту карту *сразу после того*, как найдёте торговца.

Только один вид вашего Весёлого Роджера вызывает панику и поднятие белого флага.

Бросьте кубик за каждое Вознаграждение, которое вы имеете (до 5 и, не считая, то, которое вы получили за данную атаку).

Каждый успешно брошенный кубик даёт вам возможность игнорировать один Значок Попадания, на карте по вашему выбору.

*"Больше сопротивления означает только больше крови."*

### ЛОЖНЫЕ ОБВИНЕНИЯ

Играйте эту карту в течение действия «Порт». Сделайте проверку на **Влияние**. Если успешно, то вы убеждаете местные власти, что **Пиратский игрок в настоящее время находящийся в море** совершил очередное преступное действие.

Этот игрок получает Вознаграждение от нации, в чьём порту вы сейчас находитесь.

*"Губернатор - я боюсь, что у меня есть неприятные новости."*

### СТРЕЛОЧНИК

Играйте на вашем ходу, в тот момент, когда вы получаете жетон Вознаграждение.

При успешном броске проверки на **Влияние** вы можете переправить его на другого игрока, Капитан которого **находится в море**. Если данный Капитан ещё не Пират, он/она делает проверку на **Влияние**. Если бросок успешен, карта сбрасывается без эффекта.

*"Мой, хозяин... Это не я его обидел... Но я знаю, кто это сделал!"*

### ПРОЩЕНИЕ

Играйте эту карту и можете уменьшить свои Вознаграждения, платя по 3 **Золотых** за каждое.

Вы можете уменьшить столько Вознаграждений сколько сможете оплатить. Если вы уменьшили количество Вознаграждений от какой-либо нации до 0, то заслуживаете полное прощение этой нации и убираете соответствующий жетон с планшета.

*"Я уверен, что вы найдёте этим деньгами хорошее применение."*

### СРОЧНЫЙ РЕМОНТ

Играйте эту карту, чтобы сбросить одно повреждение с любой зоны, кроме «Команды».

Эта карта должна быть сыграна сразу после того, как зоны повреждения были определены.

**Налет на Торговцев:** После того, как все карты были вытянуты, сыграйте эту карту, чтобы отменить один Значок Попадания на одной из вытянутых карт.

*"Я думаю, Кэп, что мы сможем сделать это в порту."*

### СПОСОБНЫЙ УЧЕНИК

После того, как другой игрок сыграл Карту Славы, вы можете сыграть эту карту, дублируя текст, только что сыгранной карты.

Дублирующий эффект наступает после того как был отыгран оригинальный эффект.

Вы не можете дублировать карты любых «Специалистов».

*"В эту игру можно играть дважды."*

### БЕЛКОЕ СПАСЕНИЕ

Играйте эту карту всякий раз, когда вы найдены проверкой на **Разведку**. Вы спасаетесь до начала битвы.

**Налет на Торговцев:** Играйте, чтобы сбросить все вытянутые карты и закончить набег.

*"Как он это делает?"*

### СПАСАН ЧТО МОЖЕШЬ!

Играйте сразу же после победы в морском сражении или Налете на Торговцев.

Вам удастся спасти части потопленного вами судна, которые могут быть использованы для ремонта вашего собственного судна. Стремантируйте до 3 очков повреждений, включая повреждения, касающиеся "Пушек" и "Команды".

Если необходимо, эта карта может быть сыграна сразу после того, как была взята.

*"Ещё рано отдыхать, дурачек! Спасайте всё, что можете."*

### ОН ПОШЕЛ ТЕМ ПУТЁМ

Играйте после того как НИК нашел вас, чтобы избежать сражения.

Затем вы можете передвинуть корабль НИК в любую соседнюю Морскую Зону.

*“Да, адмирал – я уверен, что это был он!”*

### ДОПРОС

Играйте эту карту после победы в Командном сражении или Налете на Торговцев.

Вы допросили некоторых из оставшихся в живых пленных и выяснили кое-какие интересные сведения – возьмите Карту Слуха.

Если Вы уже имеете Карту Слуха, Вы должны решить, какую из них оставить (кроме «Легучего Голландца», который вы можете иметь в дополнение к другому Слуху).

Если необходимо, эта карта может быть сыграна сразу после того, как была взята.

*“Говорите или я вас протащу под килем. Снова.”*

### НЕУПРАВЛЯЕМАЯ ПУШКА

После получения повреждения от пушечного огня (не от «Орудия на шарнирном креплении»), сыграйте эту карту, чтобы отменить одно повреждение по вашему выбору. Затем атакующий вас получает повреждение (в новой Зоне).

**Налет на Торговцев:** После вытягивания всех карт, сыграйте эту карту, чтобы отменить один Значок Попадания на одной из вытянутых карт.

*“Кто отвечает за чистку орудий?!”*

### ВОРОВСТВО

Играйте эту карту в то время, когда вы находитесь в порту.

Своруйте 5 Золотых у одного из игроков по вашему выбору.

Игроки со Специалистом Казначеем, имеют иммунитет к этой карте.

*“Нет такого сундука, который я не смог бы открыть, Кэп!”*

### МЯТЕЖ

Играйте сразу после того, как игрок зарабатывает 12 или больше Золотых при Налете на Торговцев или от продажи товаров.

Капитан вашей цели затем решает:

А) Заплатить 5 Золотых своей Команде или

Б) Проверить на **Лидерство**, чтобы взять под контроль ситуацию и ничего не платить. Если бросок провален, он должен заплатить 10 Золотых или умереть.

*“Сила всегда права, Кэп!”*

### МОРСКАЯ АКТИВНОСТЬ

Чтобы сыграть эту карту заплатите 1 действие и 5 Золотых:

Вы можете передвинуть корабль НИК в Морскую Зону соседнюю с его текущим положением.

*“Губернатор мой хороший друг.”*

### МОРСКАЯ АКТИВНОСТЬ

Чтобы сыграть эту карту заплатите 1 действие и 5 Золотых:

Вы можете передвинуть корабль НИК в Морскую Зону соседнюю с его текущим положением.

*“Он подскочил как ошпаренный, когда я сказал ему, что я видел.”*

### НОВЫЕ УЛОВКИ

Играйте эту карту, чтобы перемешать всю колоду Карт Славы (включая эту карту).

Затем возьмите 2 новые Карты Славы.

*“Находясь в Порт Роале, я узнал несколько новых хитростей.”*

### ПРОЩЕНИЕ

Играйте эту карту и можете уменьшить свои Вознаграждения, платя по 3 Золотых за каждое.

Вы можете уменьшить столько Вознаграждений сколько сможете оплатить. Если вы уменьшили количество Вознаграждений от какой-либо нации до 0, то заслуживаете, полное прощение этой нации и убираете соответствующий жетон с планшета.

*“Возможно, это богатство заставит вас смотреть на вещи по-другому?”*

### ПРОЩЕНИЕ

Играйте эту карту и можете уменьшить свои Вознаграждения, платя по 3 Золотых за каждое.

Вы можете уменьшить столько Вознаграждений сколько сможете оплатить. Если вы уменьшили количество Вознаграждений от какой-либо нации до 0, то заслуживаете, полное прощение этой нации и убираете соответствующий жетон с планшета.

*“Пожалуйста, примите это пожертвование для вашего дела.”*

### ОТЛАННОЕ СУДОВОЖДЕНИЕ

Сыграйте эту карту в течение вашего хода и сделайте проверку на **Навигацию**.

Каждый кубик, показавший успешный результат, даёт вам дополнительное действие в этом ходу. Вы можете сделать дополнительно одно действие, даже если провалите весь бросок.

*“Очень немного Капитанов могли осуществить это и остаться в живых.”*

### ОТЛАННОЕ СУДОВОЖДЕНИЕ

Сыграйте эту карту в течение вашего хода и сделайте проверку на **Навигацию**.

Каждый кубик, показавший успешный результат, даёт вам дополнительное действие в этом ходу. Вы можете сделать дополнительно одно действие, даже если провалите весь бросок.

*“Невозможно!”*

### КВАЛИФИЦИРОВАННАЯ РАЗВЕДКА

Вы можете сыграть эту карту после провала проверки на **Разведку**.

Когда играет эта карта, она считается как один успешный кубик при проверке на любую **Разведку**.

*“При такой погоде я могу разглядеть путь до Лондона.”*

### КВАЛИФИЦИРОВАННАЯ РАЗВЕДКА

Вы можете сыграть эту карту после провала проверки на **Разведку**.

Когда играет эта карта, она считается как один успешный кубик при проверке на любую **Разведку**.

*“Эти глаза никогда не подводят, Кэп!”*

### КОНТРАБАНДА

Вы можете попытаться заняться контрабандой своих товаров в данном порту. Сыграйте эту карту и сделайте проверку на **Влияние** после выбора товаров на продажу.

Каждый кубик, показывающий успешный результат, добавляет 2 дополнительных Золотых на каждую проданную Карту Груза. Если Вы провалили проверку, потеряйте одну Карту Груза случайным образом.

*“Я всегда говорил вам, что владелец гавани был моим старым другом.”*

### ТАЙНИК В ЛЮБОМ ПОРТУ

Когда вы находитесь в порту и это не ваш домашний порт, можете сыграть эту карту, чтобы воспользоваться вашим тайником Золота тем или иным образом.

Играйте её в течение действия «Порт».

*“Возьмите это золото для нашего тайника. Охраняйте его ценой своей жизни, или умрете.”*



### НЕУДАЧНИК

Играйте на игрока хотя бы с одним Специалистом. Этот игрок случайным образом выбирает одного своего Специалиста, который подозревается в том, что он "Неудачник" – проклятый человек, который приносит судну одни неудачи.

Капитан должен сделать проверку на *Лидерство*, чтобы убедить команду в обратном, или придётся сбросить карту этого Специалиста.

*"С тех пор, как он появился на борту, нас преследует рок."*

### БЫСТРАЯ ПЕРЕЗАРЯДКА

Играйте после причинения ущерба пушками:

Бросьте кубики в количестве равном количеству повреждений только что нанесённых вами.

Успехи причиняют новые повреждения (делайте снова броски на определение Зон для дополнительных повреждений).

Эта карта может быть использована с любым типом пушечного огня, включая «Орудия на шарнирном креплении».

*"Перезаряжай - быстрее. Давай!"*

### БЫСТРАЯ ПЕРЕЗАРЯДКА

Играйте после причинения ущерба пушками:

Бросьте кубики в количестве равном количеству повреждений только что нанесённых вами. Успехи причиняют новые повреждения (делайте снова броски на определение Зон для дополнительных повреждений).

Эта карта может быть использована с любым типом пушечного огня, включая «Орудия на шарнирном креплении».

*"У них может быть в два раза больше орудий, чем у нас, но у нас есть скорость и опыт!"*

### ПЕРЕБРОС НАВИГАЦИИ

Проверка на *Навигацию*:

Играйте после окончательной проверки на *Навигацию*, чтобы перебросить любое количество ваших кубиков или кубиков оппонента.

**Налет на Торговцев:** Играйте, после вашего броска на *Навигацию*, чтобы перебросить любое количество кубиков.

*"Вы точно уверены в своих приказах, Кэп?"*

### ПЕРЕБРОС НАВИГАЦИИ

Проверка на *Навигацию*:

Играйте после окончательной проверки на *Навигацию*, чтобы перебросить любое количество ваших кубиков или кубиков оппонента.

**Налет на Торговцев:** Играйте, после вашего броска на *Навигацию*, чтобы перебросить любое количество кубиков.

*"Работайте быстрее или вы отправитесь к праотцам."*

### БЫЖИВШИЙ

Если Ваш Капитан «погиб» вы можете сыграть эту карту, чтобы оставить его или её:

1) Возьмите новый Шлюп или Флют на следующем ходу и стартуйте в домашнем порту.

2) Вы не берёте новую Карту Славы, но оставляете одну из имеющихся у вас.

3) Оставьте карты Слухов или Миссий.

4) Оставьте свои Вознаграждения (игрок, который победил вас, всё ещё берёт Вознаграждение от вашей нации).

*"Никто не может пережить это. Никто."*

# 25 карт слухов

### ПРИБРЕЖНЫЕ ПЕЩЕРЫ

По-прежнему ходят слухи, что вдоль побережья испанского материка есть несколько тайных пещер.



Морская Зона  
**Cartagena**  
(действие  
"Разведка")

При успехе, возьмите эту карту и положите лицом вверх на вашу Карточку Игрока. Находясь в Морской Зоне **Cartagena**, вы можете за одно действие взять или положить деньги в тайник.

### ЗАТЕРЯННЫЕ В МОРЕ

Говорят, что голландские дворяне потерялись в море во время шторма.



Морская Зона  
**Sarasoa**  
(действие  
"Разведка")

При успехе, вы находите дворян. Получите в награду **10 Золотых** и полное голландское помилование (сбросьте все жетоны Голландских вознаграждений).

### ГАЛЕОН РАБОВ

Ходят слухи, что рабы взяли под свой контроль невольничье судно недалеко от побережья **Trinidad**.



Морская Зона  
**Trinidad**  
(действие  
"Разведка")

При успехе, вы находите Галеон и берете на его Абордаж ("Команда" 3, **Лидерство** 1). При успехе, вы можете получить одно из двух:

- А) Галеон и Испанское Вознаграждение.
- Б) **15 Золотых** в награду за свой героический поступок (если у вас нет Испанских Вознаграждений).

### ИЗБОЯНИЕ ТОВАРОВ

Ходят слухи, что в порту **Petite Goave** уйма товаров для продажи.



**Petite Goave**  
(действие "Порт")

Убедитесь, что это правда, перед тем как решить сделать покупку в **Petite Goave**:

При успехе, вы берете 5 любых Карт Грузов (на которых нет спроса в данном порту) из колоды Грузов и сброса.

### ГОЛЛАНДСКИЙ ТОРГОВЫЙ ПОСТ

По слухам незащищенный голландский торговый пост находится вблизи побережья **St. Maarten**.



Морская Зона  
**St. Maarten**  
(действие  
"Разведка")

При успехе, вам удастся совершить налет на торговый пост и разграбить его.

Вы получаете бесплатный Ремонт, **10 Золотых** и берете 5 Карт Грузов. За содеянное получаете Голландское Вознаграждение.

### БРОШЕННЫЙ НА ОСТРОВЕ

Капитан Джейк П. Прайс был похоронен на острове близ **Havana**.



Морская Зона  
**Havana**  
(действие  
"Разведка")

При успехе, вы находите его и доставляете на шлюпку в **Havana**. Положите эту карту лицом вверх. Используйте его связи:

- В **Havana** вы можете бесплатно и без проверки **Важные** пополнить "Команду" и собирать Слухи.
- Вы можете всегда входить в порт **Havana**.

### БЕЛАЯ ЛЕДИ

Великолепный фрегат "Белая Леди", исчез несколько лет назад. Ходят слухи, что он напоролся на риф недалеко от **Bridgetown**.



Морская Зона  
**Bridgetown**  
(действие  
"Разведка")

При успехе, вы находите Фрегат и можете получить его.

Все Зоны корабля, кроме "Корпуса", повреждены на 2 единицы. Вы переносите "Команду" с прежнего корабля.

### "ОРУЖЕЙНИК" АЛАН МАККОЛ

Известный оружейный мастер готов присоединиться к вашей команде.



**Nassau**  
(действие "Порт")

При успехе, используйте эту карту как "Специалиста".

С Аланом в составе команды, вы сможете покупать Особое Вооружение за **1 Золотой** каждое, а также сможете ремонтировать одно повреждение "Пушек" бесплатно, после каждой битвы (включая Налет на Торговцев).

### СОКРОВИЩА ТУЗЕМЦЕВ

Говорят, золотые туземные идолы были спрятаны на маленьком островке близ **Cartagena**.



Морская Зона  
**Cartagena**  
(действие  
"Разведка")

При успехе, вы находите остров с сокровищами и получаете **15 Золотых**, но сталкиваетесь с туземцами ("Команда" 2, **Лидерство** 1). Сразитесь с ними в Схватке Команд.

Если проиграете - ваш Капитан погибает.

### ИСПАНСКИЕ ДВОРЯНЕ

У испанских дворян владения на острове возле **Havana**.



Морская Зона  
**Havana**  
(действие  
"Разведка")

При успехе, вы похищаете дворянскую семью и **15 Золотых**, за что получаете Испанское Вознаграждение.

Положите эту карту лицом вверх. Если вас находит Испанский Военный Корабль, можете сбросить эту карту, чтобы избежать сражения.

### ОСТРОВ СОКРОВИЩ

Ходят слухи о сокровищах, спрятанных на островке близ **Port Royal**.



Морская Зона  
**Port Royal**  
(действие  
"Разведка")

При успехе, вы находите остров с сокровищами и получаете **20 Золотых**, но сталкиваетесь с пиратами ("Команда" 2, **Лидерство** 2). Сразитесь с ними в Схватке Команд.

Если проиграете - ваш Капитан погибает.

### ДЕШЕВЫЕ КОРАБЛИ И РЕМОНТ

Ходят слухи, что на верфи в **Havana** делают недорогой ремонт и продают дешёвые суда.



**Havana**  
(действие "Порт")

При успехе, вы сможете выполнить любые действия из следующего списка (в этом раунде):

- Полностью починить корабль за **2 Золотых**
- Купить Фрегат или Галеон за **25 Золотых**
- Купить в **Havana** Модификацию Корабля за **1 Золотой**.

### ЛАС ТРЕС ТОРРЕС

По слухам, на острове недалеко от берегов **Trinidad**, в замке "Лас Трес Торрес", скрывается таинственный отшельник королевских кровей.



Морская Зона  
**Trinidad**  
(действие  
"Разведка")

При успехе, вы можете сделать одно из двух:

- А) Разграбить замок, получив **15 Золотых** и Испанское Вознаграждение.
- Б) Если у вас нет Испанских Вознаграждений, можете помочь дворянину - получите новый Слух и **5 Золотых**.

### ТРУС

Трусливый, но влиятельный барон Де Шанглез плывёт в **Old Providence**.



Морская Зона  
**Old Providence**  
(действие  
"Разведка")

При успехе, вы находите барона. Он сдаётся и предлагает **5 Золотых** и 4 Карты Грузов за свою жизнь, а также просит никому не рассказывать о своей трусости.

Примите его условия или убейте; в последнем случае вы получаете дополнительно **10 Золотых** и 2 Английских Вознаграждения.

### ШАБАШ ВЕДЬМ

На острове возле **Santo Domingo** на кострах сжигают ведьм.



Морская Зона  
**Santo Domingo**  
(действие  
"Разведка")

При успехе, вы спасаете одну из них.

Теперь одно из двух:

- А) Отпустите ведьму, и она заплатит вам **10 Золотых**.
- Б) Оставьте ведьму на корабле. Положите эту карту лицом вверх и возьмите Карту Слуха. Теперь вы можете:

- Бесплатно пополнять "Команду" в любом порту.
- Бесплатно нанимать "Специалистов" в любом порту.

### ДОНАЛЬДО „12 КАРМАНОВ“

Дональдо может провезти контрабандой что угодно и куда угодно. Последний раз его видели в **Caracas**.



**Caracas**  
(действие "Порт")

При успехе, Дональдо с удовольствием присоединится к вашей команде в качестве "Специалиста".

Продавая товары, вы можете проверить **Важные** и получить дополнительно **1 Золотой** за каждую проданную Карту Груза. При провале, вы теряете 1 Карту Груза по вашему выбору.

### ФАЛШЫВЫЙ ФЛАГ

На чёрном рынке в **Port Royal** продаются поддельные военно-морские флаги.



**Port Royal**  
(действие "Порт")

При успехе, заплатите 2 **Золотых** и положите эту карту лицом вверх. Пытаясь найти вас, Военные Корабли обязаны выкидывать 2 успеха при проверке *Разведки*.

Если один из них найдет вас, немедленно сбросьте эту карту и возьмите Вознаграждение нации обнаружившего вас Военного Корабля.

### СВАДЬБА

Эбигейл Роза Вильямс, дочь губернатора **Nassau**, выходит замуж.



**Nassau**  
(действие "Порт")

*Убедитесь, что это правда, когда решите продавать товары:*

При успехе, можете продать в этом действии Карты Грузов (кроме древесины) дорожке на 2 **Золотых** каждую.

### ЛЕТУЧЕЙ ГОЛЛАНДЕЦ

**Специальный Слух:** Положите эту карту лицом вверх на вашу Карточку Игрока (Вы можете держать ещё один Слух в дополнение к этому).

Ваша команда судачит о Корабле-призраке, бороздящем воды вашего родного порта.

При первой же попытке перемещения в Морскую Зону вашего родного порта вы должны проверить *Лидерство*:

- При успехе, вы входите в Морскую Зону.
- При провале, вы не входите в Морскую Зону и сбрасываете эту карту.

### ОТЧАЯННАЯ ЩЕДРОСТЬ

Ходят слухи, что наниматель, от которого вы получили Миссию, славится особой щедростью.



*Специальные пояснения ниже!*

После завершения Миссии вы можете сыграть этот слух и немедленно проверить *Валяние*. При успехе, вы получаете дополнительно 5 **Золотых**.

Этот Слух нельзя играть вместе с Миссией "Убить Мерзавца Пирата".

### СПЯТНИЦА

Доставляя большие неудобства своему отцу, благородная Эдит Флер д'Моник сплетничает с приезжими моряками!



**Basse-Terre**  
(действие "Порт")

При успехе, вы производите впечатление на мисс д'Моник, после чего она рассказывает вам о делах своего отца. Выяните 3 Карты Слухов и выберите 1 по вашему выбору (Вы обязаны оставить Слух "Летучий голландец", если он был вытянут).

### ПОДДЕЛЬНЫЕ ДОКУМЕНТЫ

Мошенник в **San Juan** может подделать любые документы, чтобы обмануть портовую охрану.



**San Juan**  
(действие "Порт")

При успехе, заплатите 2 **Золотых** и положите эту карту лицом вверх. Можете входить в порты, вход в которые вам воспрещён (не действует при "Чуме").

Входя в такие порты, бросьте 1 кубик. Если результат "1" - вы разоблачены! Вы сбрасываете эту карту, получаете Вознаграждение нации данного порта и тут же выдворяетесь обратно в море.

### ПИРАТСКИЙ ТАЙНИК

Поговаривают, что он один пират устроил тайник в таверне "Ла Эспада Рото" в **Santo Domingo**.



**Santo Domingo**  
(действие "Порт")

При успехе, вы находите 15 **Золотых**. Если Пиратский Шлюп в игре, переместите его в **Santo Domingo**.

Когда вы покинете порт, Пиратский Шлюп попытается найти вас (даже если вы пират).

### БОЛЬШАЯ ПОСТАВКА

Говорят, что в **St. Maarten** поступила большая партия товаров, а это может привести к падению цен.



**St. Maarten**  
(действие "Порт")

*Убедитесь, что это правда, когда решите купить товары:*

При успехе, можете купить в этом действии Карты Грузов по 1 **Золотому** за каждую.

### ВЗНТ К МАРКЕСУ

Чтобы наладить связи с Маркесом де Сантальером из Вижео, придется посетить **Basse-Terre**.



**Basse-Terre**  
(действие "Порт")

При успехе, вам удалось подружиться с Маркесом. Положите эту карту лицом вверх.

Теперь во французских портах при получении Миссии или сборе Слухов можете не проверять *Валяние*.

# **34 карты событий**



### ЧУМА

Откройте случайным образом 4 неиспользованных Жетона Спроса.

В этом раунде нельзя входить в порты с этими товарами.

Все капитаны находящиеся в таких портах получают 1 повреждение "Команды" в начале своего хода.



### ВОЙНА НАН МИР

#### ВОЙНА!

Если нет войны:

- 1) Возьмите по жетону Вознаграждения каждой нации, случайно выберите 2 и поместите на область "В Войне!".
- 2) Замените НИК Фрегаты этих наций на Мановары. Капитаны этих наций не могут входить в порты неприятеля.

#### МИР!

Если две нации воюют: Объявляется перемирие. Освободите область "В Войне!" и замените Мановары на Фрегаты.



### ШКВАЛ

Шторм: Порывистый шквал налетел на Карибы!

- 1) Капитаны игроков, находящиеся в Морских Зонах теряют одно действие.
- 2) Капитаны игроков, не находящиеся в конце своего хода в Порту, получают 2 случайных повреждения минус одно за каждый успех в проверке *Навигации*.



### ПОМИЛОВАНИЕ

Капитаны игроков в течение своего хода могут купить помилование одной из наций за 5 Золотых.

Могут быть помилованы Капитаны только с одним Вознаграждением от этой нации.



### ОСОБО ОПАСЕН

Капитаны с Французскими Вознаграждениями получают еще одно.

или

Капитаны с Испанскими Вознаграждениями получают еще одно.



### ВОЙНА НАН МИР

#### ВОЙНА!

Если нет войны:

- 1) Возьмите по жетону Вознаграждения каждой нации, случайно выберите 2 и поместите на область "В Войне!".
- 2) Замените НИК Фрегаты этих наций на Мановары. Капитаны этих наций не могут входить в порты неприятеля.

#### МИР!

Если две нации воюют: Объявляется перемирие. Освободите область "В Войне!" и замените Мановары на Фрегаты.



### ТРОПИЧЕСКАЯ БУРЯ

Шторм: Карибы накрыла тропическая буря!

- 1) Капитаны игроков, находящиеся в Морских Зонах теряют одно действие.
- 2) Капитаны игроков, не находящиеся в конце своего хода в Порту, получают 3 случайных повреждения минус одно за каждый успех в проверке *Навигации*.



### ПОМИЛОВАНИЕ

Капитаны игроков в течение своего хода могут купить помилование одной из наций за 5 Золотых.

Могут быть помилованы Капитаны только с одним Вознаграждением от этой нации.



### ОСОБО ОПАСЕН

Капитаны с Английскими Вознаграждениями получают еще одно.

или

Капитаны с Голландскими Вознаграждениями получают еще одно.



### ВОЙНА НАН МИР

#### ВОЙНА!

Если нет войны:

- 1) Возьмите по жетону Вознаграждения каждой нации, случайно выберите 2 и поместите на область "В Войне!".
- 2) Замените НИК Фрегаты этих наций на Мановары. Капитаны этих наций не могут входить в порты неприятеля.

#### МИР!

Если две нации воюют: Объявляется перемирие. Освободите область "В Войне!" и замените Мановары на Фрегаты.



### ШТОРМ

Шторм: Сильный шторм идет на Карибы!

- 1) Капитаны игроков, находящиеся в Морских Зонах теряют одно действие.
- 2) Капитаны игроков, не находящиеся в конце своего хода в Порту, получают 4 случайных повреждения минус одно за каждый успех в проверке *Навигации*.



### ЗАТНУТЬ

Вытяните две Карты Событий. Сыграйте первую карту, за ней сразу же сыграйте вторую.

Если были вытянуты два Шторма, повреждения наносят более сильный.



### ВОЙНА НАН МИР

#### ВОЙНА!

Если нет войны:

- 1) Возьмите по жетону Вознаграждения каждой нации, случайно выберите 2 и поместите на область "В Войне!".
- 2) Замените НИК Фрегаты этих наций на Мановары. Капитаны этих наций не могут входить в порты неприятеля.

#### МИР!

Если две нации воюют: Объявляется перемирие. Освободите область "В Войне!" и замените Мановары на Фрегаты.



### УРАГАН

Шторм: Страшный ураган накрыл Карибы!

- 1) Капитаны игроков, находящиеся в Морских Зонах теряют одно действие.
- 2) Капитаны игроков, не находящиеся в конце своего хода в Порту, получают 5 случайных повреждений минус одно за каждый успех в проверке *Навигации*.



### СЛАБОЕ ВОЛНЕНИЕ

Шторм: На Карибском море сильное волнение!

- 1) Капитаны игроков, находящиеся в Морских Зонах теряют одно действие.
- 2) Капитаны игроков, не находящиеся в конце своего хода в Порту, получают 1 случайное повреждение минус одно за каждый успех в проверке *Навигации*.



### АТАКА НА SAN JUAN

Испания теряет San Juan.

Возьмите по 1 жетону Вознаграждения каждой нации кроме Испании. Случайно выберите один. Положите его на San Juan, который теперь контролируется этой нацией.

Капитаны игроков, находящиеся в San Juan в начале своего хода выдворяются в Морскую Зону San Juan (но могут зайти туда во время своего хода).

**ПИРАТСКИЙ ФРЕГАТ**  
"Черная Борода"

*В конце раунда:*  
Поместите Пиратский Фрегат в Морскую Зону **Port Royal**.  
Положите эту карту на поле.  
Если карта Пиратского Фрегата уже в игре, положите эту карту поверх предыдущей.



**ПИРАТСКИЙ ФРЕГАТ**  
Хуан Гуартем

*В конце раунда:*  
Поместите Пиратский Фрегат в Морскую Зону **Santo Domingo**.  
Положите эту карту на поле.  
Если карта Пиратского Фрегата уже в игре, положите эту карту поверх предыдущей.



**ПИРАТСКИЙ ФРЕГАТ**  
Бенджамин Хорниголд

*В конце раунда:*  
Поместите Пиратский Фрегат в Морскую Зону **Basse-Terre**.  
Положите эту карту на поле.  
Если карта Пиратского Фрегата уже в игре, положите эту карту поверх предыдущей.



**ПИРАТСКИЙ ШЛЮП**  
Оливье Ля Буш

*В конце раунда:*  
Поместите Пиратский Шлюп в Морскую Зону **Nassau**.  
Положите эту карту на поле.  
Если карта Пиратского Шлюпа уже в игре, положите эту карту поверх предыдущей.



**ПИРАТСКИЙ ШЛЮП**  
Лоран де Грааф

*В конце раунда:*  
Поместите Пиратский Шлюп в Морскую Зону **Curacao**.  
Положите эту карту на поле.  
Если карта Пиратского Шлюпа уже в игре, положите эту карту поверх предыдущей.



**ПИРАТСКИЙ ШЛЮП**  
Генри "Длинный Бэн"

*В конце раунда:*  
Поместите Пиратский Шлюп в Морскую Зону **St. John**.  
Положите эту карту на поле.  
Если карта Пиратского Шлюпа уже в игре, положите эту карту поверх предыдущей.



**ФРАНЦУЗСКИЙ ВОЕННЫЙ КОРАБЛЬ**  
Адмирал Пьер Лемуан

*В конце раунда:*  
Поместите Французский Фрегат\* в Морскую Зону **Basse-Terre**.  
Положите эту карту на поле.  
Если карта Французского Военного Корабля уже в игре, положите эту карту поверх предыдущей.



**ФРАНЦУЗСКИЙ ВОЕННЫЙ КОРАБЛЬ**  
Адмирал Абрахам Гуитон

*В конце раунда:*  
Поместите Французский Фрегат\* в Морскую Зону **Tortuga**.  
Положите эту карту на поле.  
Если карта Французского Военного Корабля уже в игре, положите эту карту поверх предыдущей.



**ФРАНЦУЗСКИЙ ВОЕННЫЙ КОРАБЛЬ**  
Адмирал Жан Бар

*В конце раунда:*  
Поместите Французский Фрегат\* в Морскую Зону **Tortuga**.  
Положите эту карту на поле.  
Если карта Французского Военного Корабля уже в игре, положите эту карту поверх предыдущей.  
*\* или Мановар, если Франция воюет.*



**ГОЛЛАНДСКИЙ ВОЕННЫЙ КОРАБЛЬ**  
Адмирал Филип ван Альмонд

*В конце раунда:*  
Поместите Голландский Фрегат\* в Морскую Зону **Curacao**.  
Положите эту карту на поле.  
Если карта Голландского Военного Корабля уже в игре, положите эту карту поверх предыдущей.  
*\* или Мановар, если Голландия воюет.*



**ГОЛЛАНДСКИЙ ВОЕННЫЙ КОРАБЛЬ**  
Адмирал Генрих Гравве

*В конце раунда:*  
Поместите Голландский Фрегат\* в Морскую Зону **St. Maarten**.  
Положите эту карту на поле.  
Если карта Голландского Военного Корабля уже в игре, положите эту карту поверх предыдущей.  
*\* или Мановар, если Голландия воюет.*



**ГОЛЛАНДСКИЙ ВОЕННЫЙ КОРАБЛЬ**  
Адмирал Гилль Питер Шхей

*В конце раунда:*  
Поместите Голландский Фрегат\* в Морскую Зону **Curacao**.  
Положите эту карту на поле.  
Если карта Голландского Военного Корабля уже в игре, положите эту карту поверх предыдущей.  
*\* или Мановар, если Голландия воюет.*



**ИСПАНСКИЙ ВОЕННЫЙ КОРАБЛЬ**  
Адмирал Мануэль де Веласко

*В конце раунда:*  
Поместите Испанский Фрегат\* в Морскую Зону **Cartagena**.  
Положите эту карту на поле.  
Если карта Испанского Военного Корабля уже в игре, положите эту карту поверх предыдущей.  
*\* или Мановар, если Испания воюет.*



**ИСПАНСКИЙ ВОЕННЫЙ КОРАБЛЬ**  
Адмирал Хосе Чакон

*В конце раунда:*  
Поместите Испанский Фрегат\* в Морскую Зону **Havana**.  
Положите эту карту на поле.  
Если карта Испанского Военного Корабля уже в игре, положите эту карту поверх предыдущей.  
*\* или Мановар, если Испания воюет.*



**ИСПАНСКИЙ ВОЕННЫЙ КОРАБЛЬ**  
Адмирал Блас де Лезо

*В конце раунда:*  
Поместите Испанский Фрегат\* в Морскую Зону **Caracas**.  
Положите эту карту на поле.  
Если карта Испанского Военного Корабля уже в игре, положите эту карту поверх предыдущей.  
*\* или Мановар, если Испания воюет.*



**АНГЛИЙСКИЙ ВОЕННЫЙ КОРАБЛЬ**  
Адмирал Шалонер Огл

*В конце раунда:*  
Поместите Английский Фрегат\* в Морскую Зону **Old Providence**.  
Положите эту карту на поле.  
Если карта Английского Военного Корабля уже в игре, положите эту карту поверх предыдущей.  
*\* или Мановар, если Англия воюет.*



АНГЛИЙСКИЙ  
ВОЕННЫЙ КОРАБЛЬ

Адмирал Роберт Мейнард

*В конце раунда:*

Поместите Английский Фрегат\*  
в Морскую Зону **Nassau**.

Положите эту карту на поле.

Если карта Английского  
Военного Корабля уже в игре,  
положите эту карту поверх  
предыдущей.

\* или *Мановар*, если Англия  
воюет.



АНГЛИЙСКИЙ  
ВОЕННЫЙ КОРАБЛЬ

Адмирал Уильям Рэтт

*В конце раунда:*

Поместите Английский Фрегат\*  
в Морскую Зону **Bridgetown**.

Положите эту карту на поле.

Если карта Английского  
Военного Корабля уже в игре,  
положите эту карту поверх  
предыдущей.

\* или *Мановар*, если Англия  
воюет.

