קבוצה תוקפת:

1. מצא קבוצות של כל הפיראטים.
2. אם מצב הקבוצות של האויבים השתנה מהפעם הקודמת:
   1. ספור כמה פעמים האויב שינה את המבנה שלו.
   2. מצא את הקבוצה הכי גדולה של האויב.
   3. מצא את הפיראטים שיכולים להוות קבוצה.
3. סדר את הקבוצה התוקפת כך שהיא תתקוף ביעילות.
4. אם יש אי שקרוב יותר מהקבוצה הכי קרובה של האויב, בדוק האם שווה יותר להישאר ולכבוש או לתקוף את האויב.
5. לך כך שהקבוצה כולה הולכת בכיוון אחד כדי לא להתבלגן.

השאר כובשים:

1. לך לאי עם העדיפות הכי גדולה.
2. מנגנון בריחה.

מנגנון בריחה:

1. אם יש אויב קרוב למטרה ואתה קרוב למטרה:
   1. אם גודל האויב שווה לגודל שלי – הצב את הפיראט כך שברגע שהאויב מנסה לכבוש, הוא מת.
   2. אם גודל האויב גדול משלי:
      1. מנסה ללכת למטרה עם העדיפות השנייה.
      2. אם לא יכול, מנסה ללכת לפיראט הידידותי הכי קרוב.
      3. אם לא יכול, יברח וינסה לא להיהרג.
   3. אם גודל האויב קטן משלי:
      1. בדוק האם שווה להישאר ולהמשיך לכבוש או לצאת ולהרוג את האויב.
2. אם יש אויב קרוב אליך ואתה רחוק מהמטרה:
   1. אם גודל האויב גדול או שווה משלי:
      1. מנסה להפוך לספינת רפאים וממשיך ללכת למטרה וכשמגיע חוזר לרגיל.
      2. אם לא יכול, יעשה את 1.b.

* אפשר להחיל את הקוד של בוט9 על הכובשים.
* לבדוק האם המקסימום בשורה של סידור יהיה שלוש או ארבע.
* אפשר לעשות בקבוצה של התוקפים רוח רפאים כדי לבלבל את האויב.

עדיפות איים:

1. מספר התורות הקטן ביותר להגיע אליו.
2. איי אוצר.
3. אי עם אויב חלש.
4. אי שמנסים לקחת מאתנו ונספיק להגיע לעצור.