

# *Turning Tides*

## Spelregels

Nederlands



1718 - Nassau Kolonie, de Bahamas

Een kolonie in oproer. Sinds het benoemen van Nassau tot de hoofdstad van de vrije piratenrepubliek, wordt er al enkele weken in spanning afgewacht wie zich de zetel van gouverneur toe zal eigenen. Velen zijn van mening dat de titel toebehoort aan de kapitein van het veroverde Britse vlaggenschip 'The Private', die inmiddels koers heeft gezet richting de kolonie om de positie formeel op te eisen. Maar niet alle piratenbendes delen die mening.

Enkele mijlen van de haven van Nassau ligt een andere zeerover in open zee te wachten. De kapitein van het gekaapte Spaanse fregat 'El Bueno' is vuurklaar en bereid te strijden om de prijs van hoogst beklede functie in de republiek der piraterij.

Langzaam naderen de twee oorlogsschepen elkaar in diep water en wordt het duidelijk dat de piratencode vandaag niet geëerd gaat worden. Zowel 'The Private' als 'El Bueno' hissen de 'Jolly Roger' om te signaleren dat ze geen genade zullen tonen aan hun rivaal. Terwijl de golven wild kolken wachten de cirkelende meeuwen op dat onvermijdelijk eerste schot...



## Inhoud van het spel

### Algemeen

11 totaal

|                    |    |   |
|--------------------|----|---|
| Schepen            | 2x | A |
| Vernietigingsicoon | 6x | B |
| Hiërarchie-kaarten | 2x | C |
| Initiatiefpion     | 1x | D |

### Twee sets eenheden

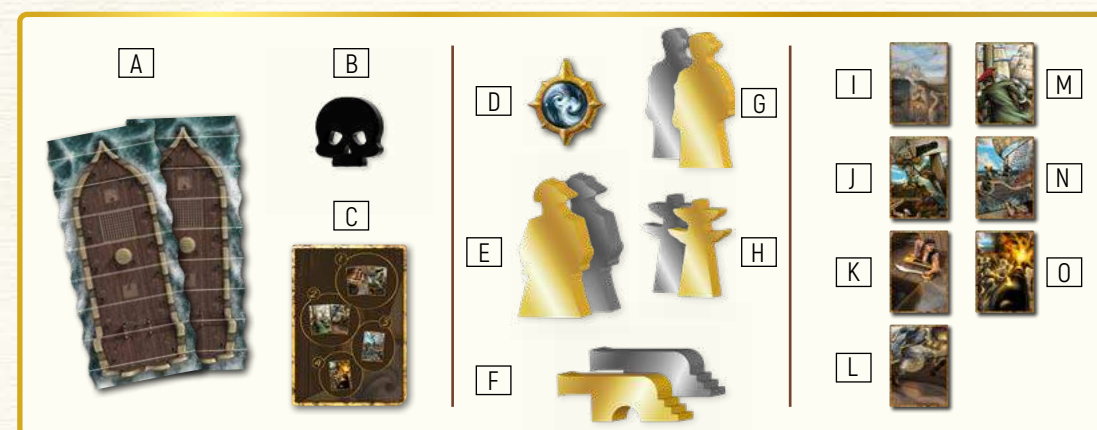
20 totaal

|          |    |   |
|----------|----|---|
| Kapitein | 1x | E |
| Kanon    | 4x | F |
| Matrozen | 4x | G |
| Mast     | 1x | H |

### Twee sets speelkaarten

24 totaal

|           |    |   |
|-----------|----|---|
| Wachten   | 1x | I |
| Kanon     | 2x | J |
| Matroos   | 2x | K |
| Bewegen   | 1x | L |
| Navigeren | 1x | M |
| Slingeren | 2x | N |
| Vuren     | 3x | O |



## Doel van het spel

Om een spel Turning Tides te winnen moet een speler één van de volgende doelen behalen:

- Óf drie zones op het schip van de vijand vernietigen.
- Óf de volledige bemanning (kapitein en matrozen) van het schip van de vijand verwijderen.

Op het moment dat één van de spelers dit lukt, stopt het spel onmiddellijk en heeft diegene het spel gewonnen.



## Spelopzet

De spelers nemen ieder een schip en leggen deze horizontaal voor zich neer waarbij de eerste zones van de schepen tegenover elkaar liggen; deze vormen het speelveld. De zone aan de boeg van het schip (de puntige kant) is de voorkant en eerste zone. Daarbij kiest iedere speler een kleur en neemt alle speelkaarten- en eenheden van zijn set. Daarbij creëert iedere speler voor zichzelf een extra ruimte naast het speelveld; het ruim van je schip. Alle eenheden en speelkaarten die tijdens het spel niet actief in het speelveld zijn, bevinden zich altijd in je ruim.

### Startopstelling van de schepen

Elk schip is opgedeeld in zeven zones. De schepen hebben ieder een andere startopstelling. Afhankelijk van welke kleur je gekozen hebt, plaats je de volgende eenheden op je schip:

#### De zilveren speler

Zone 4 : De **mast** en 1 **matroos**.

Zone 5 : 1 **matroos** en 1 **kanon** (van de vijand af gericht).

Zone 6 : De **kapitein**.

#### De gouden speler

Zone 3 : De **kapitein**.

Zone 4 : De **mast** en 1 **matroos**.

Zone 5 : 1 **matroos** en 1 **kanon** (van de vijand af gericht)

Overgebleven eenheden leg je in je **ruim**. De **gouden** speler ontvangt de **initiatiefpion**.

### Verdeling van de speelkaarten

Organiseer je twaalf speelkaarten als volgt:

**1**

Je neemt in je **hand**:

- **Wachten** 1x

**2**

Dit zijn je **ruilkaarten**

Je legt open in je **ruim**:

- **Matroos** 1x
- **Slingeren** 1x
- **Vuren** 2x

**3**

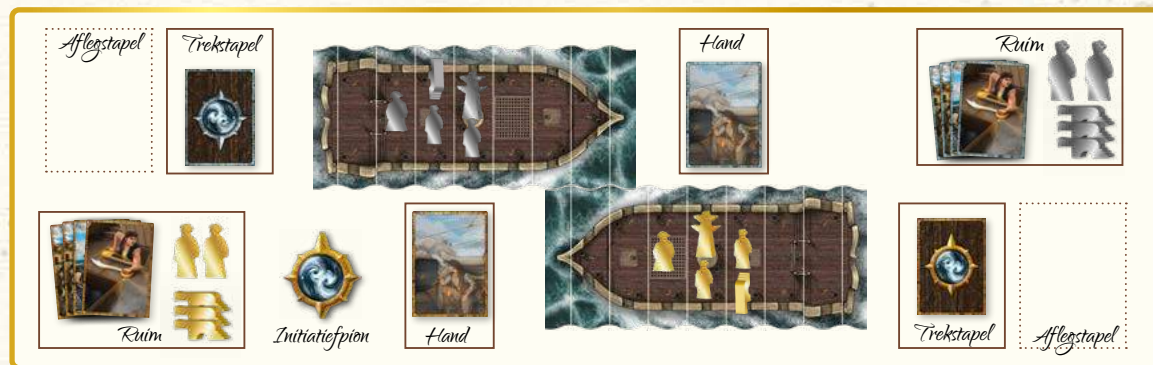
Schud de overgebleven speelkaarten en leg deze dicht voor je neer.

Dit is je **trekstapel**

|                    |    |
|--------------------|----|
| • <b>Matroos</b>   | 1x |
| • <b>Kanon</b>     | 2x |
| • <b>Bewegen</b>   | 1x |
| • <b>Navigeren</b> | 1x |
| • <b>Slingeren</b> | 1x |
| • <b>Vuren</b>     | 1x |

Je laat ruimte naast je trekstapel voor een **aflegstapel**.

Het speelveld ziet er nu als volgt uit:



## Eenheden

Er zijn vier typen eenheden die zich op je schip kunnen bevinden: De **kapitein**, **matrozen**, **kanonnen** en een **mast**.

### Matrozen

De dekzwabbers die je schip in de strijd houden. Ze zijn zo dapper als ze roekeloos zijn en zullen tijdens het spel jouw gespeelde acties uitvoeren in een poging de vijand tot zinken te brengen. Matrozen kunnen gebruikt worden voor **Bewegen**, **Slingeren** en **Vuren**.

### Kanonnen

Elke zone op je schip heeft ruimte voor twee kanonnen. Twee kanonnen op een zone betekent dat elk van de kanonnen een andere kant op richt. Kanonnen op een zone hebben altijd een matroos op diezelfde zone nodig om afgevuurd te worden met **Vuren**.

### Kapitein

Het kloppend hart van je schip. De kapitein zet de matrozen en kanonnen aan het werk middels de kaarten die je speelt. De kapitein wordt zelf niet beschouwd als een matroos. Dit betekent dat de kapitein nooit gebruikt mag worden voor aanvallende acties als **slingeren** en **vuren**. Wel heb je de mogelijkheid de kapitein te gebruiken voor **bewegen**. De kapitein vormt samen met de matrozen de voltallige bemanning van je schip. Een schip met enkel een kapitein heeft dus nog steeds bemanning en heeft zodoende het spel niet verloren.

### De mast

Elk schip begint het spel met een mast op zone 4. Deze staat vast en mag nooit verplaatst worden. De mast beschermt alle andere eenheden die op zone 4 staan eenmalig van de vijands **Vuren**. Wanneer je vijand het eerste kanonschot lost op deze zone, wordt door dat schot je mast verwijderd, maar alle andere eenheden worden gespaard. Een verwijderde mast kan nooit opnieuw geplaatst worden; je hebt er maar één per spel.

### Eenheden plaatsen en verwijderen

Eenheden die je op je schip plaatst komen altijd uit je **ruim**. Wanneer eenheden van je schip worden verwijderd keren deze altijd terug naar je **ruim**. Verwijderde eenheden, met uitzondering van de **mast**, kunnen dus altijd opnieuw geplaatst worden.

## Rondes

Het spel wordt gespeeld in rondes, waarin jij en je vijand langs elkaar varen. Op het moment dat de schepen volledig langs elkaar zijn gevaren, ofwel: **geen enkele zone** van de schepen ligt meer tegenover elkaar, is een ronde voorbij.

## Start van een ronde

Voordat een nieuwe ronde start, voer je altijd de volgende stappen uit:

### Stap 1 | Speelkaarten schudden

Schud alle speelkaarten in je **hand**, **aflegstapel** en eventueel overgebleven speelkaarten in je **trekstapel** en legt deze dicht voor je neer om een nieuwe trekstapel te maken.

**Let op!** Je schudt de **wachten** kaart en de **ruilkaarten** in je ruim nooit mee.

### Stap 2 | De schepen 180 graden draaien

Zowel jij als je vijand draaien jullie schepen nu (voorzichtig) **180 graden om hun eigen as**. Jouw schip begint een ronde altijd horizontaal en aan jouw kant van het speelveld. Deze draai zorgt ervoor dat alle kanonnen die de vorige ronde op de vijands schip gericht waren, dat nu niet meer doen. Leg de **eerste zones** van de schepen weer tegenover elkaar.



## Beurten

Een ronde bestaat uit meerdere beurten. Beurten van spelers worden **tegelijk** gespeeld. Elke beurt bestaat uit de volgende stappen:

### Stap 1 | Trek een kaart

Trek een kaart van je **trekstapel** en neem deze op hand. Wanneer je trekstapel op is, en je niet in staat bent om een kaart te trekken, sla je deze stap voor de rest van de ronde over. Schud dus tijdens een ronde **nooit** opnieuw je **aflegstapel**.

### Stap 2 | Kies een kaart

Kies een kaart uit je **hand** en legt deze **dicht** voor je neer. Je mag altijd elke kaart in je hand kiezen, zelfs als je de actie van de kaart niet kan uitvoeren.

### Stap 3 | Draai de kaarten open en voer ze uit

De gekozen kaarten worden **open** gedraaid en uitgevoerd. Je bent altijd verplicht, indien mogelijk, de actie van je kaart uit te voeren. De volgorde waarin de gekozen kaarten wordt uitgevoerd is afhankelijk van waar de kaarten zich bevinden in de **Hiërarchie** (afbeelding). De kaart die het hoogst in de Hiërarchie staat wordt als eerste uitgevoerd.

Wanneer jij en je vijand kaarten hebben gekozen die hetzelfde zijn, of op dezelfde hoogte in de Hiërarchie staan, voert de speler die in het bezit is van de **Initiatiefpion** de kaart als eerste uit.

### Stap 4 | Leg de gespeelde kaarten af

Leg je uitgevoerde kaart **open** in je **aflegstapel**.

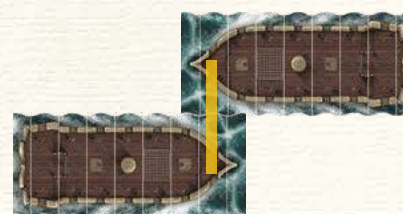
### Stap 5 | Vaar de schepen één zone verder langs elkaar

De schepen varen één zone verder langs elkaar. Schepen varen altijd vooruit in de richting van de voorkant van het schip.

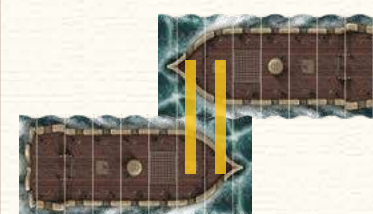
### De Hiërarchie kaart



### Begin van een ronde



### Einde van de eerste beurt



### Einde van de tweede beurt



## Einde van een beurt

Na deze vijf stappen is een beurt voorbij en beginnen de spelers een nieuwe beurt vanaf **stap 1**, zolang als de ronde duurt.

## De speelkaarten



### Wachten: Wacht de golven af

Er vind **geen** actie plaats. Je doet niets.

Wanneer jij en je vijand in een beurt beide de **Wachten** kaart spelen, varen de schepen direct een **extra zone** verder langs elkaar.

### Wachten: Bijzonderheden

De **Wachten** kaart is anders dan andere speelkaarten. Deze kaart start aan het begin van het spel in je **hand** en keert daar altijd weer naar terug nadat deze uitgevoerd is. De **Wachten** kaart wordt dus nooit afgelegd naar je **aflegstapel** (zie: *Beurten - Stap 4*). Daarbij kan **Wachten** voor **geen andere actie** in het spel gebruikt worden (zie *verderop: Promoveren, Ruilen en Afleggen voor schade*).



### Matroos | Plaats een matroos

Neem een matroos uit je **ruim** en plaats deze op een onvernietigde zone op je schip. Er is geen beperking op de hoeveelheid matrozen die op één zone mogen staan, al is er slechts **één matroos** nodig om beide kanonnen op die zone af te kunnen vuren. Wanneer je geen matroos eenheden in je ruim hebt, wordt deze actie niet uitgevoerd.



### Kanon | Plaats een kanon

Neem een kanon uit je **ruim** en plaats deze op een onvernietigde zone op je schip. Een kanon wordt altijd geplaatst op **één kant** van een zone, zodat deze slechts één kant op kan schieten. Het is hierdoor mogelijk om twee kanonnen op één zone te hebben, elk op een ander uiteinde van de zone. Wanneer je geen kanon eenheden in je ruim hebt, wordt deze actie niet uitgevoerd.



### Bewegen | Verplaats een eenheid

Verplaats de **kapitein**, een **matroos** of een **kanon** op je schip naar een andere onvernietigde zone. Kanonnen mogen ook verplaatst worden naar de **andere kant** van dezelfde zone.

**Let op!** De zone waar je de eenheid naartoe beweegt, hoeft niet aangrenzend te zijn aan de zone waar de eenheid vandaan komt.



### Navigeren | Verander je positie

Kies uit één van drie opties:

- **Óf** direct de schepen één zone **verder** langs elkaar varen.
- **Óf** direct de schepen één zone **terug** langs elkaar varen.
- **Óf** de **initiatiefpion** claimen wanneer je deze niet hebt. (Zie *Initiatief*)



### Slingeren | Val de bemanning aan

Kies een zone op je schip met een **matroos**. Je valt met deze matroos het schip van de vijand aan op de zone die ertegenover ligt. Je verwijdert, indien aanwezig, een vijandelijke matroos van deze aangevallen zone. Enkel wanneer de vijandelijke kapitein **zonder matrozen** op de aangevallen zone staat, wordt deze verwijdert. De slingerende matroos keert terug naar jouw schip, op de zone waar hij vandaan kwam.

**Let op!** Kapiteins mogen **nooit** gebruikt worden voor **slingeren**.

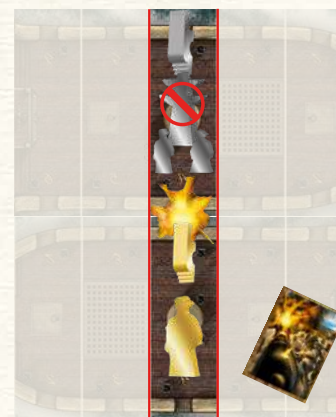


### Vuren | Vuur een kanon af

Kies een zone op je schip met een **matroos** en een **kanon** dat gericht is op het schip van de vijand. Je valt het schip van de vijand aan op de zone die ertegenover ligt. Afhankelijk van wat er op deze aangevallen zone staat, verschilt de uitkomst van **Vuren**.

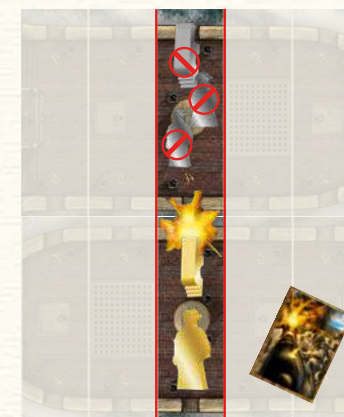
**Let op!** Kapiteins mogen **nooit** gebruikt worden voor **vuren**.

### Effect van vuren



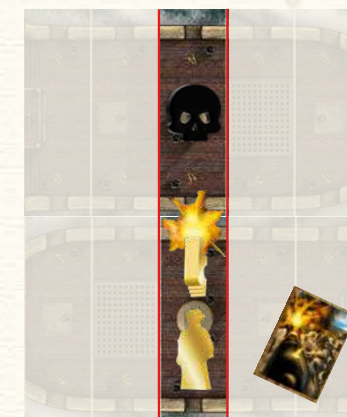
**De aangevallen zone heeft een mast**  
De vijand verwijderd zijn **mast** en niets anders.

1



**De aangevallen zone heeft eenheden**  
De vijand verwijderd **alle eenheden** op de aangevallen zone.

2



**De aangevallen zone is leeg**  
De aangevallen zone is nu **vernietigd**. Er wordt een **vernietigingsicoon** op de zone geplaatst.

3

**Let op!** Wanneer de aangevallen zone al vernietigd is, gebeurt er niets.

### Vernietigde zones

Niet alleen brengt een vernietigde zone op je schip de vijand een stapje dichterbij de overwinning, ook mag je gedurende de rest van het spel geen eenheden meer op deze zone plaatsen. Wel mogen eenheden nog 'over' de zone heen verplaatst worden met **Bewegen**.

## De initiatiefpion

Eigenaarschap van de **initiatiefpion** is een symbool van scherpzinnigheid. De pion representeert de speler die het initiatief van actie heeft. Wanneer jij en je vijand in een beurt kaarten gaan uitvoeren die hetzelfde zijn, of op dezelfde hoogte in de Hiërarchie staan, voert de speler die in het bezit is van de initiatiefpion de kaart als **eerste** uit.

De initiatiefpion kan echter snel van eigenaar veranderen. Ze verplaatst zich altijd naar de speler die **als laatste** een eenheid van zijn schip heeft moeten verwijderen of een vernietigde zone heeft opgelopen. Daarbij kan **Navigeren** gebruikt worden om de initiatiefpion te claimen wanneer je deze niet al hebt. Zo kan de pion meermalen in een beurt van eigenaar wisselen.



**Voorbeeld 1:** Lotte heeft de initiatiefpion. Zowel Lotte als Roset hebben één matroos op hun boot. In de huidige beurt liggen de zones waarop de matrozen staan tegenover elkaar. Zowel Roset als Lotte hebben besloten om hun **Slingeren** kaart te spelen. Omdat Lotte de Initiatiefpion heeft wordt haar **Slingeren** actie als eerste uitgevoerd waarmee ze Rosets enige matroos van haar boot verwijdert. Daarna krijgt Roset wel direct de initiatiefpion in bezit, maar nu ze zelf geen matrozen meer op haar boot heeft, kan haar eigen **Slingeren** actie niet doorgaan. De beurt eindigt hier.

## Introductiespel

Je kunt er nu voor kiezen om een introductiespel Turning Tides te spelen. Dit is een versimpelde versie van het spel om zo de basisregels van het spel onder de knie te krijgen. Aangeraden wordt om dit introductiespel een aantal keer volledig te spelen zodat beide spelers een goed begrip krijgen van deze basisregels, om vervolgens verder te lezen voor de volledige regels. Wanneer je verder besluit te lezen, start je altijd een nieuwe spel.

### Wijzingen en toevoegingen

Je speelt het introductiespel met de volgende aanpassingen:

#### Doel van het spel:

Én je vernietigt één zone op de vijands boot. (In plaats van drie)

Én je verwijdert de kapitein van de vijands boot. (In plaats van de gehele bemanning)

#### Het ruim:

De **Matroos** en **Slingeren** kaarten die in je ruim liggen doen niet mee tijdens dit spel.

Aan het einde van de eerste twee rondes pak je een **Vuren** kaart uit je ruim en schudt deze mee in je trekstapel.

## Einde van een ronde: De luwte

Tussen rondes in gaat de wind tijdelijk liggen. Je voert nu beide je **luwte acties** uit.

### Luwte actie 1 | Kaarten ruilen met je ruim (optioneel)

Je hebt nu de mogelijkheid om speelkaarten te ruilen met de **ruilkaarten** in je **ruim**. Je kunt alleen kaarten ruilen die je aan het einde van een ronde over hebt in je hand. (uitgezonderd de **Wachten** kaart). Jij en je vijand doen dit ruilen tegelijk en in het geheim. Wanneer je geen kaarten in je hand over hebt, vervalt de optie om te ruilen. Na het ruilen dienen er altijd weer **vier ruilkaarten** open in je ruim te liggen.

**Let op!** De enige manier waarop je aan het einde van een ronde speelkaarten in je hand over kunt hebben, is wanneer je deze speelkaarten tijdens de vorige speelronde bewust niet hebt gekozen en uitgevoerd.

**Let op!** Geruilde kaarten leg je direct in je **aflegstapel**, zodoende schud je ze altijd mee in je nieuwe trekstapel voor volgende ronde.

**Voorbeeld 2:** Wanneer de luwte acties beginnen, heeft Roset twee speelkaarten op hand. Haar **Wachten** kaart en een **Kanon** kaart. Ze ziet dat Lotte ook nog twee speelkaarten op hand heeft. Zowel Roset als Lotte pakken de vier ruilkaarten uit hun ruim. Roset wilt graag een tweede **Slingeren** kaart aan haar trekstapel toevoegen. Ze mag haar **Wachten** kaart nooit ruilen, dus Roset besluit haar **Kanon** kaart te ruilen voor een **Slingeren** kaart uit haar ruim. Na de ruil, legt ze haar vier ruilkaarten (waar de **Kanon** kaart nu dus onderdeel van is) dicht in haar ruim. Ze wacht tot ook Lotte klaar is met ruilen. Dan draaien Roset en Lotte tegelijk hun ruilkaarten weer open, waardoor zij beiden kunnen deduceren welke kaarten de vijand nu in haar trekstapel heeft zitten.

### Luwte actie 2 | Afstaan van speelkaarten vanwege schade (verplicht)

Een beschadigd schip vaart beduidend slechter. Voor elke vernietigde zone op je schip leg je tijdens deze luwte actie een speelkaart naar keuze **dicht** in je **ruim** (uitgezonderd de **Wachten** kaart). Zo is de hoeveelheid kaarten in je trekstapel aan het begin van een ronde altijd gelijk aan de hoeveelheid **onvernietigde zones** op je schip. Het aantal kaarten in je ruim kan zo oplopen tot zes (vier ruilkaarten en twee kaarten afgelegd vanwege schade).

**Let op!** Iedere nieuwe luwte mag je **opnieuw** kiezen welke speelkaarten je aflegt voor schade. Dit mogen andere kaarten zijn dan degene die je eerder had afgelegd.

**Voorbeeld 3:** Lotte heeft afgelopen ronde een zone op Rosets boot vernietigd. Dit is de eerste zone die bij Roset is vernietigd. Na de ruilactie die ze zojuist deed, zal Roset nu een kaart moeten afstaan vanwege deze vernietigde zone. Omdat ze de volgende ronde graag wilt spelen met haar twee **Slingeren** kaarten, besluit ze om haar **Navigeren** kaart dicht in haar ruim te leggen. Doordat deze kaart dicht is, weet Lotte niet dat Roset de volgende ronde haar **Navigeren** kaart mist.

Na deze luwte acties ga je verder met de normale acties aan het begin van een ronde. (zie rondes)

## De kapitein



### Verwijderen en promoveren

Wanneer je tijdens een beurt de kapitein van je schip moet verwijderen, zul je snel een matroos tot nieuwe kapitein moeten promoveren. Het **promoveren** doe je als volgt:

Je maakt de huidige beurt (waarin je kapitein hebt moeten verwijderen) **volledig af**; ofwel alle speelkaarten die deze beurt nog niet zijn uitgevoerd worden alsnog uitgevoerd. Echter, in de eerstvolgende beurt dat je een speelkaart anders dan **Wachten** wil uitvoeren, zal die actie niet doorgaan maar vervangen worden door het promoveren van een matroos tot nieuwe kapitein. Ofwel, de actie die je normaal met deze kaart zou uitvoeren wordt overgeslagen en in plaats daarvan vervang je een bestaande matroos op je schip door de kapitein eenheid. De kapitein wordt altijd geplaatst op dezelfde zone als waar de vervangen matroos zojuist stond. Het promoveren wordt beschouwd als een actie en is altijd de **laagste** stap in de **Hiërarchie**.

**Let op!** Het kan voorkomen dat een schip aan het einde van een ronde geen kapitein heeft. Dit heeft geen effect op de acties in **de luwte** of -aan het begin van een ronde.

**Let op!** Wanneer je geen matrozen op je schip hebt om te promoveren, heb je het spel al verloren.

***Voorbeeld 4:** Door een goed geplaatste **Slingeren** actie van Roset heeft Lotte deze beurt haar kapitein moeten verwijderen. Lotte haar eigen **Vuren** actie is alsnog doorgegaan om de beurt als normaal te eindigen. De volgende beurt speelt Lotte een **Kanon** kaart. Roset speelt opnieuw een **Slingeren** kaart. Omdat Lotte een matroos zal moeten promoveren tot nieuwe kapitein gaat haar actie na die van Roset. Roset slingert dit keer één van de twee resterende matrozen op Lotte's boot weg. Daarna heeft Lotte slechts één matroos die ze kan promoveren. Ze plaatst geen **Kanon**, wat haar kaart uitvoeren normaal zou zijn, maar verwijdert in plaats daarvan de laatste matroos van haar boot plaatst de kapitein op zijn plaats. Hoewel Lotte nog niet verloren heeft, gezien haar kapitein als bemanning geldt, overweegt ze kort haar resterende opties en besluit dan om haar overgave aan te bieden aan Roset. Deze accepteert de overgave nederig en een nieuw spel wordt direct opgezet.*

## Regels rondom spieken

Je mag gedurende het spel **altijd** naar de volgende kaarten kijken:

- Je eigen **hand**
- Je eigen **aflegstapel**
- Alle kaarten in je **ruim**
- De vijands **aflegstapel**
- De **ruilkaarten** in je vijands ruim

Je mag gedurende het spel **nooit** naar de volgende kaarten kijken:

- De vijands **hand**
- Je eigen **trekstapel** (Wanneer geschud en gedekt)
- De vijands **trekstapel**
- De vanwege schade **afgestane kaarten** in je vijands ruim

Deze regels worden specifiek genoemd, omdat Turning Tides niet is bedoeld als een spel waarbij de winnaar degene is die het beste kaarten kan tellen. Je hebt door deze spiek regels altijd de mogelijkheid om zinvolle informatie over jezelf en je vijand in te winnen en een inschatting te kunnen maken wat de tactische mogelijkheden zijn over jezelf en je vijand in te winnen om een inschatting te kunnen maken wat de mogelijkheden nog zijn.

## Regels rondom opgeven

Het is altijd je goed recht om tijdens een spel je verlies in te zien en met opgeheven hoofd je overgave aan te bieden. Wel is het zo dat, wanneer je vijand de overgave accepteert, hij of zij direct verplicht is om een nieuw spel met je te starten, als jij dat verzoekt. Geen uitzonderingen!

## Never be Boardgames

### Spelontwerp

Jasper Wille  
Pepijn van den Bosch  
Rick Brune

Illustraties: Lotte de Groot  
Social-media: Jasmijn Zandinga  
Logo ontwerp n.b.b.: Jelmer Koedood  
Vormgeving: Roet Pieper

## Met dank aan

William van Schagen  
Wouter de Roo  
Finya Verhoef  
Joost Das  
Roland the Illustrator  
Tom Schild  
Paul van Gemen  
Eefke Eijgenstein  
Guy Ruina  
Ork de Rooij  
Jeff Mann  
Anita Berthold  
Evelien Prins  
Frederica Scott Vollrath  
Kim van Veelen

## Playtesters

## Kickstarter Backers

## Korte Handleiding

### Kapitein

Mag niet **Slingeren** of **Vuren**  
Mag wel **Bewegen**  
Verwijderd = Promoveren



### Promoveer

Volgende speelkaart wordt niet uitgevoerd.  
Vervang matroos door de kapitein.

### Hierarchie waarin kaarten worden gespeeld

**Matroos**  
Plaats matroos uit ruim op schip.

**Beweeg**  
Verplaats matroos, kanon of kapitein op schip naar andere zone.  
Of verplaats kanon naar andere kant van dezelfde zone.

**Wachten:**  
Doe niets

Kaart keert altijd terug naar de hand.

Schepen varen een zone verder wanneer beide spelers **Wachten** uitvoeren.

**Wachten niet** gebruiken voor promoveren, ruilen, of afstaan voor schade.

**Kanon**  
Plaats kanon uit ruim op schip.

**Navigeer** - Kies

- Schepen verder langs elkaar
- Schepen terug langs elkaar
- Initiatiefpion claimen.

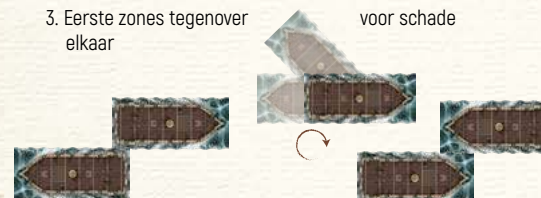
**Slingeren** - Matroos  
Val tegenoverliggende zone.  
Verwijder matroos of kapitein (wanneer deze alleen staat).

**Vuren** - Matroos & Kanon  
Val tegenoverliggende zone aan.  
Verwijder Mast, anders verwijder alle eenheden, anders vernietig zone.

### Ronden

#### Start Ronde:

1. Schud trekstapel
2. Boot 180° draaien
3. Eerste zones tegenover elkaar



#### Einde ronde:

1. Luwte: Kaarten ruilen
2. Luwte: Kaarten afstaan voor schade

### Beurten

#### Speel tegelijkertijd

1. Pak kaart
2. Kies kaart
3. Draai kaarten om en voer uit.
4. Vaar boten een zone verder



Bij gelijke kaarten bepaalt **Initiatiefpion** de eerste uitvoerder.  
**Initiatiefpion** is altijd bij speler die als laatste iets heeft moeten verwijderen.

Een spel van

