

## QUICK CARD 1: Algemene spelverloop & kaarttypes

### Beurtverloop

#### 1. Worp met de 5 D4-dobbelstenen:

- Zwart = honderdtal (0–3) 1 steen
- Wit = tientallen (0-max 9) combinatie van 1 2 of 3 stenen
- Wit = eenheden (0-max 9) combinatie van 1 2 of 3 stenen
- Rekenregels: optellen, aftrekken en/of één of twee witte stenen negeren

#### 2. Cel onder water zetten:

- Zoek de rij met honderdtal aan de linkerkant van het bord
- Tel vanaf daar het tiental/eenheden-resultaat naar rechts
- Verboden: start/finish, brug, gemaal, boot, terp
- Toegestaan: landcellen, polder zonder gemaal, pionpositie

#### 3. Kies één van de 3 opties:

- Optie 1: Pion verplaatsen (max 1 cel – geen water!)
- Optie 2: Cijferkaart spelen + pion verplaatsen
- Optie 3: Gooi D6 voor structure/actie.

Geen pion verplaatsen. Uitzondering verdrinken in combinatie met zwemvest

### Kaarttypes (kort overzicht)

#### - Cijferkaarten met structure:

Brug, Polder, Gemaal, Boot, Terp → Beschermen cel

#### - Cijferkaarten zonder structure:

Laarzen, Reddingsboei, Rubberboot → Éénmalige verplaatsing of redding

#### - Letterkaarten A–G:

Directe opdrachten (beurten overslaan, droogleggen, extra worp)

#### - Code Rood H–K:

Natuurrampen → Alle spelers voeren opdracht uit

#### - HRvdS-kaarten:

Zeehond (2), Orka (3), Walvis (4) → Confrontatie of lange verplaatsing

## QUICK CARD 2: Code Rood & HRvdS-kaarten

### Code Rood – Natuurrampen (H–K)

H – Zware storm: Elke speler verwijdt 1 brug

I – Wervelwind: Elke speler verwijdt 1 houten boot

J – Orkaan: Elke speler verwijdt 1 gemaal

K – Dijkdoorbraak: Elke speler verwijdt 1 polder (zonder gemaal)

Alleen uitvoeren als de structure op het bord aanwezig is

### HRvdS-kaarten – Het recht van de sterkste

#### 1. Confrontatie:

- Aanvallen als je op een cel met tegenstander eindigt
- Hoogste kaart wint (bij gelijk: worp met zwarte D4)
- Verliezer → terug naar start
- Winnaar → andermans en/of eigen pion verplaatsen

#### 2. Speciale verplaatsing (zonder confrontatie):

Zeehond (2): max. 2 stappen, land of water (eindigt op land)

Orka (3): max. 3 stappen, alleen over water (eindigt op land)

Walvis (4): max. 4 stappen, alleen over water (eindigt op land)

Orka en Walvis mogen niet deels over land als er te weinig watercellen zijn