1.

-Cada jogador tem de mexer pelo menos 1 vez cada barco nos seus primeiros 3 turnos, para evitar perder um dos barcos, pois as tiras são contadas de modo que cada os jogador tenha de mexê-los, pois são definidos limites do mapa para ocorrer esses casos, em particular quando há 4 jogadores, caso contrário um barco pelo menos acabará por ir com a maré, caso o jogador decida não mexer um dos barcos nas suas primeiras jogadas.

2.

-A tira baixio trava bastante o jogo, pois cada um acaba mesmo por ter de parar nessa casa, pelo menos uma vez por cada barco. Desse modo são evitados grandes avanços por parte de cada um dos jogadores, ou simplesmente fazer com que o jogador perca barcos, por ser “greedy” ao só tentar avançar com um barco, por exemplo. A casa maré-alta, acaba por nunca alcançar a casa Baixio, fazendo por muitas vezes o jogador ter de parar na ronda a seguir a ter calhado na casa de Maré-alta. Acabando por ser um recurso mais virado para manter o jogo estável e sem grandes desvantagens.

3.

-A casa de maré-alta funciona como um recurso para um jogador avançar mais casas, mas acaba por ajudar mais propriamente o jogador que tem o barco mais atrás, para ir mais longe do que o fim do rio, se o jogador que estiver à frente apanhar a tira de maré-alta, acaba quase sempre por ter de parar na casa de Baixio na ronda a seguir, pois estas tiras só estão separadas por 2 tiras, o que faz com que o jogador tenha quase sempre de parar. Foram raras as vezes que durante o jogo essa casa ajudou com um atributo para chegar ao Porto.

4.

-O lançamento-6 acaba por vezes por prejudicar o jogador, pois por vezes não há barcos à frente para poder avançar, como por vezes não é vantajoso o jogador puxar o adversário. Muitas vezes os barcos nos quais podemos avançar até, ou podemos puxar para nós, acaba por nem sequer estar mais em jogo, ou já estar parado no porto.