

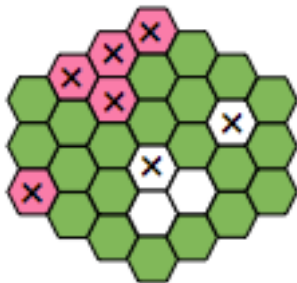
Amsterdamse variant Menhirs..

- 1) opklaring pas vanaf ronde 8
- 2) 21 punten als iemand het in ronde 3 weet te winnen
- 3) Je mag niet de laatste actie van je tegenstander ongedaan maken door precies dezelfde mist (losse of cluster) naar precies dezelfde plek terug te schuiven.
NB deze regel geldt ook voor basisvariant, maar hier nog iets scherper verwoord.

DEFENCE IS EASY WINNING IS HARD

Defence = het creëren van 2 menhirs afdekkende mist clusters.

Kort gezegd: het creëren van 2 afdekkende clusters. (Afgesproken: 2ac)



Groen = bos

Roze met x = menhir

Wit = mist (deze ligt over de bos of menhir tegel heen)

Normaal zie je dus niet wat er onder de mist ligt.

Maar voor het gemak hebben we hier een x gezet in de mist, waar een menhir onder zit.

Bovenstaand voorbeeld toont een mogelijke manier, waarop speler 1 in ronde 11 zijn/haar beurt zou kunnen eindigen. Dit is een duidelijk verdedigende opstelling. Het toont immers 2ac. (NB voor het gemak noemen we één losse mist hier ook een cluster.) En er is dus geen enkele manier, waarop speler 2 in deze ronde kan winnen.

Strategy for Winning = clusteren in rondes 1 t/m 7, of een val zetten in rondes 8 t/m 11. NB In ronde 12 is er geen winnende strategie meer mogelijk.

Clusteren = Het verbinden van verschillende losse mist en/of clusters. In rondes 1 en 2 kun je dit doen door het plaatsen van mist. In rondes 3 t/m 7 door het verplaatsen van mist.

Door het plaatsen van mist in rondes 1 en 2 is het heel goed mogelijk om alle mist op het bord met elkaar te verbinden. Dit geeft je een kans (zij het een hele-hele-hele kleine) om het spel al in ronde 3 uit te spelen. Mocht dit je lukken dan verdien je maar liefst 21 punten!!

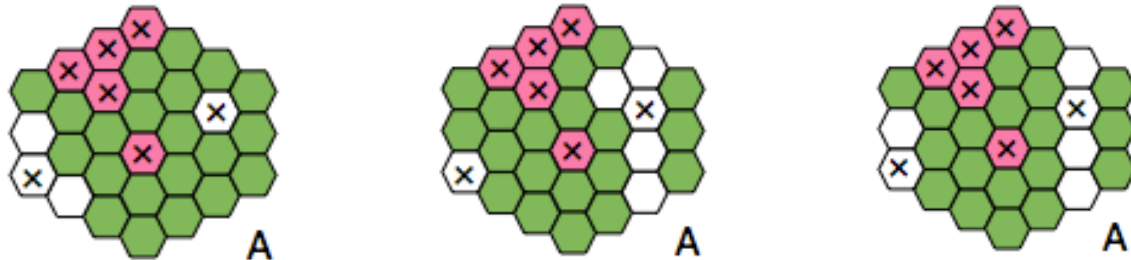
Door het verplaatsen van mist in rondes 3 t/m 7 kun je ook clusteren. Je hoopt hiermee eigenlijk dat je tegenstander het overzicht verliest en een fout maakt, waarna jij ergens iets afsplitsen kunt en daarmee de laatste Menhir(s) bevrijdt.

Wel moet je hierbij natuurlijk goed opletten, dat je niet zelf een vergissing maakt. En zo de tegenstander de mogelijkheid geeft om ergens iets af te splitsen en daarmee de laatste Menhir(s) te bevrijden.

Een val zetten = je beurt zo eindigen dat, wat je tegenstander ook doet, jij altijd wint. Dit gebeurt meestal pas vanaf ronde 8. Maar je kunt er al wel eerder naar toe werken.

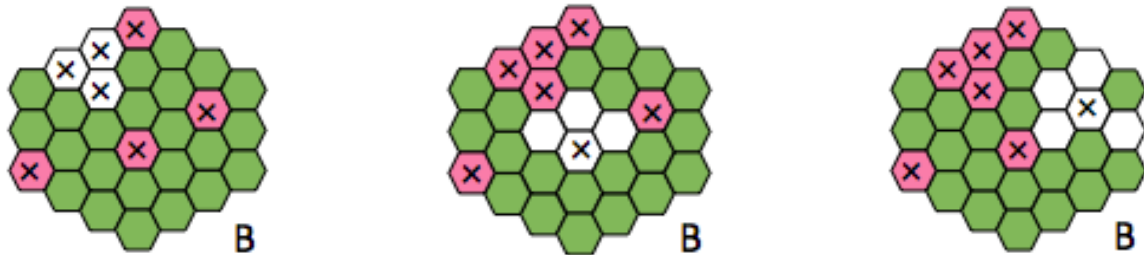
Een val zetten kan op 4 manieren:

A) Je creëert 2 clusters (één losse mist noemen we hier voor het gemak ook een cluster), waarbij voor beide geldt: dat ze alleen maar kunnen worden vrijgespeeld. Vrijgespeeld wil zeggen, dat het cluster geen Menhir(s) meer afdekt.



Voorbeelden van A: 2 clusters, die beide alleen maar kunnen worden vrijgespeeld. NB Je tegenstander kan er dus geen 2ac meer van maken.

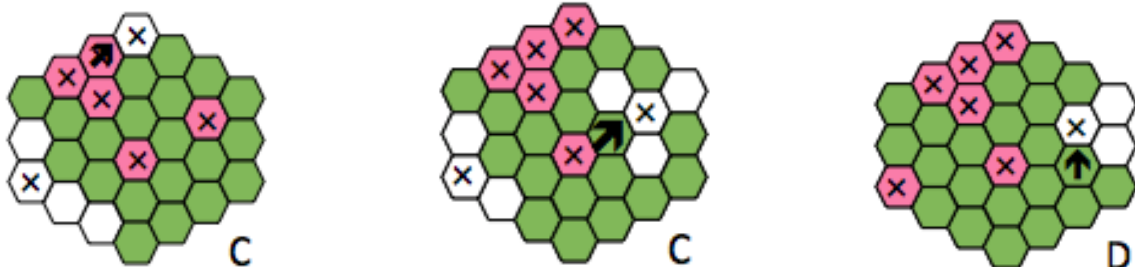
B) Je creëert 1 cluster, waarbij geldt: dat het niet in 1x vrij te spelen is, maar wel in 2x.



Voorbeelden van B: 1 cluster, dat niet in 1x, maar wel in 2x vrij te spelen is. NB Ook hier kan je tegenstander er geen 2ac meer van maken.

C of D) Verplaats 1 cluster (of losse) en pak elders weg. En doe dit op dusdanige wijze, dat uitgaande van “de niet terug schuif regel”, een situatie zoals bij A of B ontstaat.

NB Als er een situatie zoals bij A ontstaat noemen we het een C val. Ontstaat er een situatie zoals bij B, dan noemen we het een D val.



Voorbeelden van C & D: Het pijltje geeft de verplaatste mist aan. Door elders op het bord iets weg te nemen, ontstaat hier een situatie zoals bij A of B. Ook hier wordt steeds voorkomen dat je tegenstander er 2ac van maken kan.

De namen van de meest voorkomende vallen:

	SPELER 1	EVEN VAL	SPELER 2	ONEVEN VAL
RONDE 8	A10 of C10	2 clusters (5+5)	A9 of C9	2 clusters (5+4)
RONDE 9	A8 of C8	2 clusters (5+3) 2 clusters (4+4)	A7 of C7	2 clusters (5+2) 2 clusters (4+3)
RONDE 10	A6 of C6	2 clusters (5+1) 2 clusters (4+2) 2 clusters (3+3)	B5, B'5 of D5 A5 of C5	1 cluster van 5 2 clusters (4+1) 2 clusters (3+2)
RONDE 11	B4 of D4 A4 of C4	1 cluster van 4 2 clusters (3+1) 2 clusters (2+2)	B3 of D3 A3 of C3	1 cluster van 3 2 clusters (2+1)

In ronde 8 zal Speler 1, als hij/zij niet direct winnen kan, in eerste instantie proberen een A10 of C10 val proberen op te zetten. (De A of C verwijst naar het soort val. Zoals beschreven op de vorige pagina. Het getal 10 is de som van het aantal misttegels, dat voor de val wordt gebruikt. In dit geval zijn dat dus 2 clusters van 5.) Mocht dit niet lukken, dan zal hij/zij proberen toe te werken naar één van de mogelijke vallen in rondes 9 t/m 11.

Let op: Speler1 probeert altijd een even val te zetten. Speler2 altijd een oneven val.

Bijlage 1 toont welke vormen clusters van 3, 4, of 5 kunnen aannemen.

Bijlage 2 toont voorbeelden van de verschillende vallen in rondes 8 t/m 11.

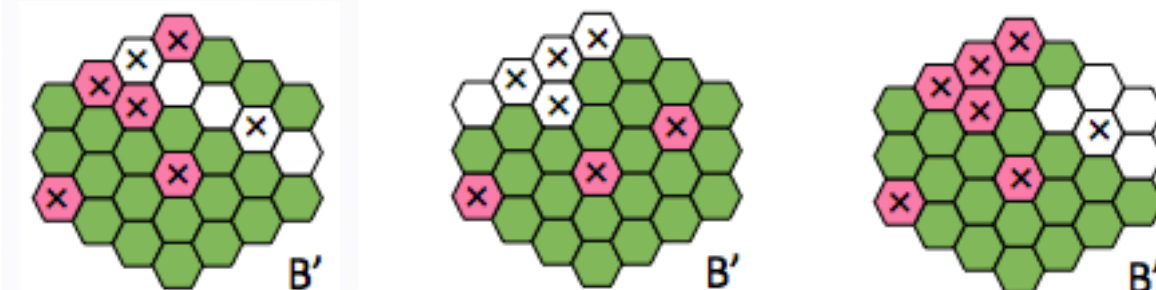
Bijlage 3 toont The Golden 12

Bijlage 4 is een A4 met vele lege hexagon grids, waarmee je jezelf kunt trainen ☺

Uitzonderingen:

Bij bovengenoemde manieren A, B, C & D is het steeds zo dat je, na het zetten van je val, in je eerst daarop volgende beurt wint. Er zijn echter ook zgn. "indirecte vallen", waarbij je niet in je eerst volgende beurt wint, maar wel daarna.

B') Creëer 1 cluster, dat niet in 1 of 2x vrij te spelen is, maar waarbij je toch wint.



Voorbeelden van B': 1 cluster, niet in 1 of 2x vrij te spelen, maar waarbij je toch wint. NB Ook hier kan je tegenstander er geen 2ac meer van maken.

Je zou nu kunnen denken, dat om te winnen je er in ieder geval voor moet zorgen: dat je tegenstander er geen 2ac van maken kan. Maar toch zijn er vallen, waarbij dat wel het geval is en je zelfs dan nog wint. (Zie hiervoor B''5 in bijlage 2.)