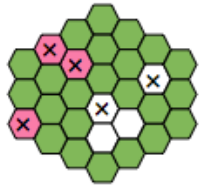


Strategie: Amsterdamse Variant

Als je in je beurt niet kan winnen, dan is het beste dat je kunt doen: er voor zorgen dat je in je volgende beurt wint. Dit kan door "clusteren" en door "vallen zetten". Beide noemen we aanvallend spel. Als dit je niet lukt, dan kun je altijd nog gaan voor de verdediging.

Verdedigen

Verdedigen = creëer twee mistclusters. Die beide minstens één menhir bedekken.



Groen = bos
Roze met X = menhir
Wit = mist met daaronder bos
Wit met X = mist met daaronder een menhir

Noot: natuurlijk kun je normaal niet zien wat er onder de mist ligt.

Bovenstaand voorbeeld toont hoe speler 1 zijn/haar beurt kan eindigen. Dit is een verdedigende actie. Spelers 2 kan nu op geen enkele manier winnen.

Aanvallend

Aanvallen = "clusteren" (vooral in de eerste helft van het spel) of "vallen zetten" (vooral in de tweede helft van het spel). In roonde 20 is er geen aanvallende strategie meer mogelijk.

Clusteren

Clusteren = Is het samen voegen van misttegels.

In ronde 1 t/m 3 kan dit door het plaatsen van misttegels.

Vanaf ronde 4 kan dit door het verplaatsen van misttegels.

Door dit te doen hoop je dat je tegenstander "de mist in gaat" en een foutje maakt. Waarna jij de laatste menhir(s) ontbloten kunt.

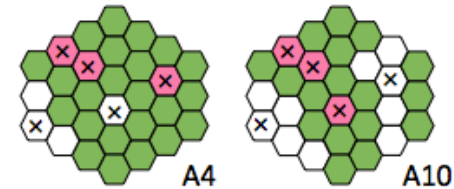
Clusteren kan ook in de tweede helft van het spel, maar de kans dat je tegenstander dan een fout maakt is aanzienlijk kleiner door de opklaring die gedurende het spel optreedt.

Vallen zetten

Dit is een situatie creëren waarbij het niet meer uitmaakt wat je tegenstander doet, want jij wint daarna toch wel.

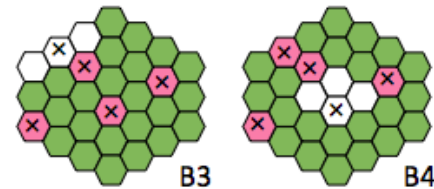
Er zijn 4 soorten vallen:

A) Creëer 2 clusters, maar dan op dusdanige wijze, dat wat je tegenstander ook doet, hij/zij altijd één cluster vrijspelen moet. Vrijspelen wil zeggen, dat het cluster geen Menhir(s) meer afdekt.



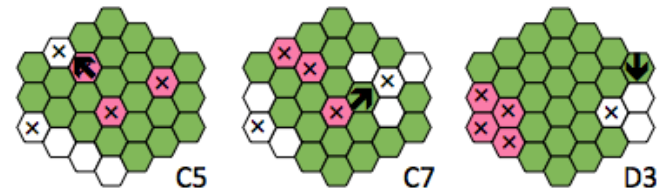
Het getal naast de A geeft aan uit hoeveel Misttegels de val is opgebouwd.

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



Het getal naast de B geeft aan uit hoeveel Misttegels de val is opgebouwd.

C or D) Het gaat hier om een uitbreiding van bovenstaande A & B vallen. Door het gebruik van de niet-terugschuif-regel. De regel die zegt: dat jouw tegenstander niet precies hetzelfde cluster naar precies dezelfde plek terugschuiven mag.



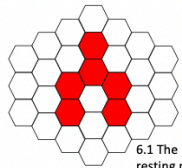
Het pijltje geeft aan hoe het cluster verplaatst is. Het getal naast de C of D geeft aan uit hoeveel Misttegels de val is opgebouwd.

Maak gebruik van "the Unbreakables":

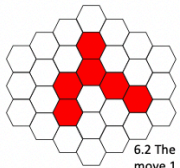
The Unbreakable 6 & The Magic 7:

Clusters van 6 of groter worden zelden gebruikt voor het zetten van vallen, omdat je tegenstander altijd een deel afsplitsen kan. Er zijn echter een paar 6 en 7 vallen die niet te 'breken' zijn..

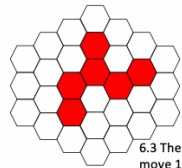
The Unbreakable 6



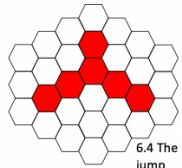
6.1 The Dancer
resting pose



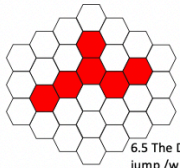
6.2 The Dancer
move 1 leg



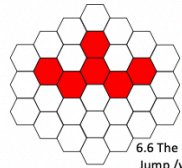
6.3 The Dancer
move 1 leg up



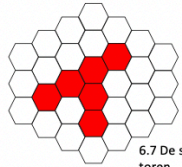
6.4 The Dancer
jump



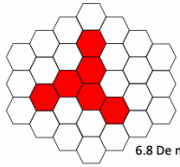
6.5 The Dancer
jump /w 1 leg up



6.6 The Dancer
Jump /w 2 legs up



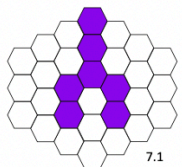
6.7 De scheve
toren



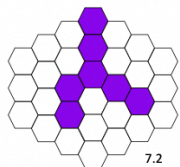
6.8 De molen

Je zou in bovenste
tegeltje van The
Dancer
een gezichtje kunnen
tekenen ☺

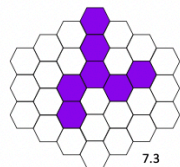
The Magic 7



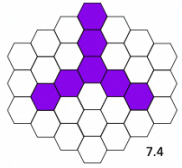
7.1



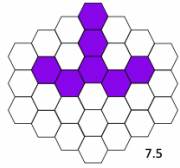
7.2



7.3



7.4



7.5

Vergelijkbaar met
The Dancer, maar
dan met extra hoofd
erop.
Één 'Dancer' vervalt,
want 6.2 en 6.5 met
extra hoofd worden
zelfde figuur.