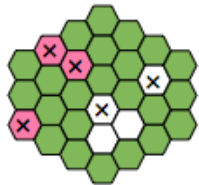


Strategie: Amsterdamse variant Menhirs dans le Brouillard

Als je in je beurt niet direct winnen kan (d.w.z. er voor zorgen dat alle Menhirs uit de Mist zijn), dan wil je er voor zorgen dat je indirect winnen kan. Dit kan door “clusteren”, of door “een val zetten”. Beide noemen we aanvallend spelen. Zie je niet hoe je aanvallend spelen kan, dan kun je altijd nog verdedigen.

Verdedigen

Verdedigen = hier het creëren van 2 Mist clusters, die beide i.i.g. 1 Menhir afdekken. Oftewel: Je creëert 2 afdekkende clusters. (Afkort: **2ac**)



Groen = bos
Roze met X = menhir
Wit = mist (deze ligt over de bostegel heen)
Wit met X = mist (deze ligt over menhir heen)

NB Normaal kijk je natuurlijk niet door Mist heen, maar hier voor de theorie is het goed om te weten, waar de Menhirs liggen.

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 2ac. Er is nu geen enkele manier, waarop speler 2 in deze ronde kan winnen.

Aanvallen

Aanvallen = “clusteren” (vnl. in ronde 1 t/m 7) of “een val zetten” (vnl. in ronde 8 t/m 11) In ronde 12 is er geen aanvallende strategie meer mogelijk.

Clusteren

Clusteren = Het aan elkaar verbinden van mist.

In ronde 1 t/m 3 doe je dit door het plaatsen van mist.

In ronde 4 t/m 7 doe je dit door het verplaatsen van mist.

Je hoopt hiermee eigenlijk dat je tegenstander het overzicht verliest en een fout maakt (de mist in gaat), waarna jij in je volgende beurt de laatste Menhir(s) bevrijden kunt. Wel moet je hierbij natuurlijk goed opletten, dat je niet zelf de mist in gaat, waardoor je tegenstander de mogelijkheid krijgt om de laatste Menhir(s) te bevrijden.

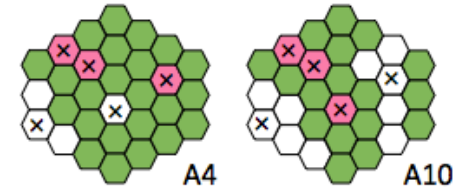
Clusteren is ook na ronde 7 nog mogelijk, maar door de opklaring die dan intreedt, wordt de kans dat je tegenstander de mist in gaat steeds kleiner en is het juist makkelijker om een val te zetten.

Een val zetten

We noemen dit voor het gemak “gewonnen in twee”. D.w.z. je creëert een situatie waarbij je tegenstander niet winnen kan, maar (wat hij/zij ook doet) jij in jouw beurt daarna wel. **Om dit te bereiken creëer je een situatie met nog slechts 1 of 2 clusters op het bord.** Je zou dus kunnen zeggen dat er om een val te creëren ook geclusterd moet worden. Toch is er een verschil. Want bij clusteren is er, naast de kans dat je tegenstander het overzicht verliest en de mist in gaat, ook nog de mogelijkheid dat hij/zij niet de mist in gaat. Bij een val is die uitweg er niet. Een val is een situatie waarbij je tegenstander sowieso verliest.

Er zijn 4 soorten vallen:

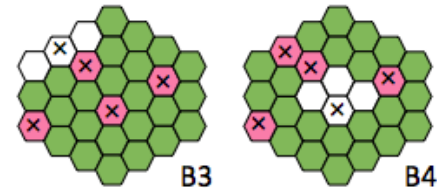
A-Val) Je creëert 2ac, maar dan op dusdanige wijze, dat wat je tegenstander ook doet, hij/zij altijd één cluster vrijspelen moet. Vrijspelen wil zeggen, dat het cluster geen Menhir(s) meer afdekt.



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

NB Je tegenstander kan er geen 2ac meer van maken.

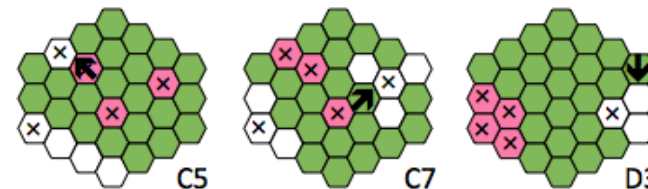
B-Val) Je creëert 1ac waarbij geldt: dat het niet in 1x vrij te spelen is, maar wel in 2x.



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

NB Je tegenstander kan er geen 2ac meer van maken.

C- of D-Val) Het gaat hier om een uitbreiding van bovenstaande A & B vallen. Door het gebruik van de niet-terugschuif-regel (n-ts-r). De regel die zegt: dat jouw tegenstander niet precies hetzelfde cluster naar precies dezelfde plek terug schuiven 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. NB Je tegenstander kan er geen 2ac meer van maken.

De situatie op het bord is dus geen A of B val an sich, maar door de n-ts-r wordt het toch een val. Ontstaat een situatie zoals bij A (2 clusters, waarvan er 1 moet worden vrijgespeeld) dan noemen we het een C val. Ontstaat een situatie zoals bij B (1 cluster in 2x vrij te spelen) dan noemen we het een D val.

Noot1: Dat er bij de A&B Vallen geen pijltjes in de tekeningen staan is, omdat de n-ts-r daar niet nodig is om het een val te laten zijn. Maar natuurlijk is ook daar een cluster verplaatst en een tegel weggenomen.

Noot2: Let er bij het creëren van een C of D Val op, dat je na het verplaatsen van het cluster, elders op het bord een misttegel wegpakt. Immers: pak je een tegel weg van het cluster dat je zojuist verplaatste dan vervalt de n-ts-r.

Let op: Bij bovenstaande D-Val kan de weggenomen tegel alleen van kolom1-positie3 zijn gekomen. Anders waren alle Menhirs al vrijgespeeld! Het is dus te danken aan bovenstaande unieke opbouw van het speelbord dat de D-val überhaupt mogelijk is.

De meest voorkomende vallen in één schema:

	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.

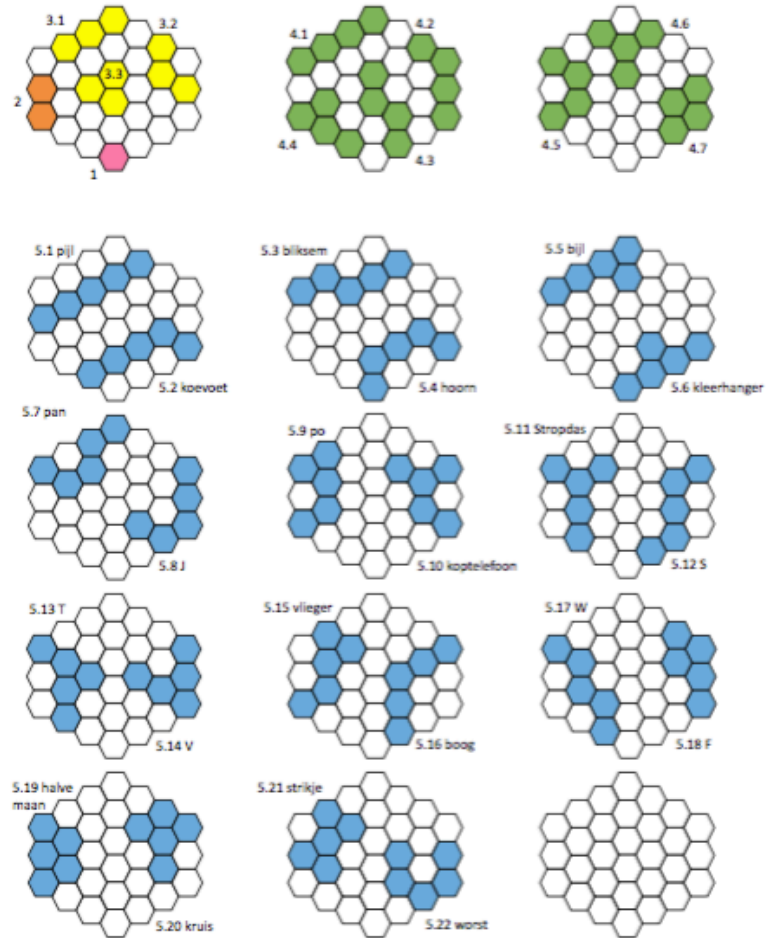
In hun laatste beurt (Ronde 12) kunnen spelers geen vallen meer zetten. Een val impliceert immers "gewonnen in twee". Oftewel: je wint in je volgende beurt. Maar die is er dan niet meer. Dit betekent ook, dat een val met minder dan 3 misttegels niet bestaat.

Vijf Vuistregels:

- 1) Speler1 probeert altijd een **even val** te zetten. (Een val bestaande uit 4,6,8 of 10 misttegels.) Speler2 een **oneven val** (3,5,7 of 9 misttegels)
- 2) Voor een val zoek je naar **2 clusters** (A of C val), of **1 cluster** (B of D val). Waarbij de D val voorlopig weinig voorkomt. Vandaar dat deze in bovenstaand schema ook tussen haakjes staat.
- 3) Zorg dat je tegenstander er **geen 2ac** meer van maken kan! Er zijn hierop enkele uitzonderingen (daar verwijst de B' in bovenstaand schema naar) maar deze komen zo zelden voor, dat we ze hier buiten beschouwing laten.
- 4) Wat je met een val eigenlijk doet, is dat je de bewegingsopties van je tegenstander beperkt. Vandaar ook dat we voorlopig **alleen zoeken naar clusters bestaande uit maximaal 5 misttegels**. (zie afbeelding hiernaast) Want hierbij mag i.i.g. niet worden afgesplitst.
- 5) **Hoe minder bewegingsmogelijkheden een cluster heeft, hoe beter!** Ook de positie van het cluster op het spelbord is hierbij van belang
COAST TO COAST: Een van rand tot rand cluster (o.a. te zien bij figuur 5.1 t/m 5.19 hiernaast) heeft 2 bewegingsmogelijkheden. Geldt de n-ts-r dan blijft er nog maar 1 bewegingsoptie over.
CORNER: Een hoekcluster (o.a. te zien bij figuur 5.20 t/m 5.22 hiernaast) heeft 3 bewegingsmogelijkheden. Geldt de n-ts-r dan zijn er nog slechts 2 mogelijkheden.
COAST: Een randcluster (zoals te zien bij figuur 4.3 hiernaast) heeft 4 bewegingsopties. Geldt de n-ts-r dan slechts 3.
CENTRE: Een centrumcluster (zoals te zien bij figuur 3.3 hiernaast) kan wel 6 kanten op. Of 5 als de n-ts-r geldt.

Welke clusters zijn te gebruiken voor een val?

Clusters bestaande uit 1 t/m 5 Misttegels zijn handig voor het zetten van een val. Hieronder zie je alle mogelijke vormen die deze clusters kunnen aannemen.



Natuurlijk zijn er ook clusters van 6 of meer misttegels, maar omdat je daarbij vaak afsplitsen kunt, laten wij deze hier buitenbeschouwing. In "Strategie voor gevorderden" komen we hierop terug!