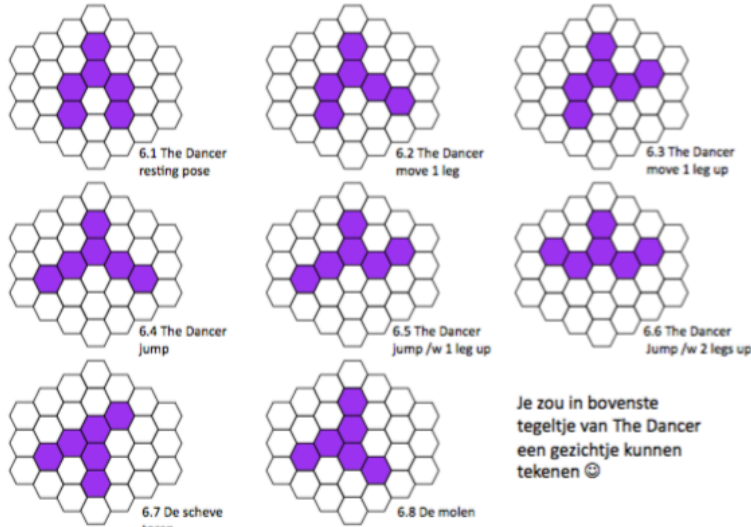


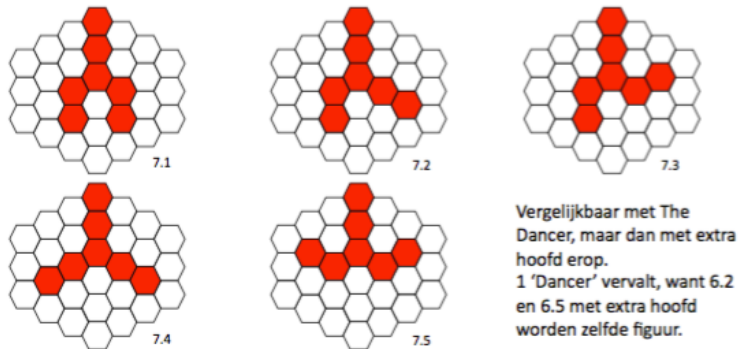
Strategie voor gevorderden: Amsterdamse variant Menhirs dans le Brouillard.

In het (basis) strategie document spraken we over vallen vanaf Ronde 8, bestaande uit max 10 Misttegels en het gebruik van Clusters niet groter dan 5. Dit is niet verwonderlijk, want bij clusters van 6 of groter kan je tegenstander vaak een deel afsplitsen. Wat zijn/haar mogelijkheden om een val te ontlopen dus vergroot. Er zijn echter een paar 6 en 7 clusters die niet te 'breken' zijn.

The Unbreakable 6

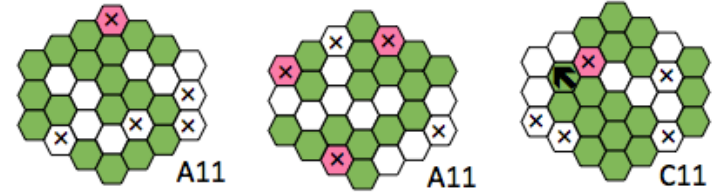


The Magic 7



Nevenstaande 6 en 7 clusters zijn dus ook te gebruiken voor vallen. En dat maakt dat vallen nu ook al vóór ronde 8 kunnen voorkomen.

De A & C vallen lopen nu op tot 11.



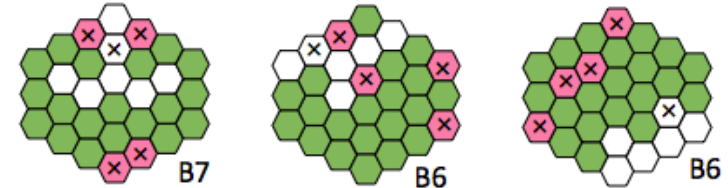
Lag (in het eerste voorbeeld) de Menhir niet op kolom4-positie1, maar op kolom7-positie1, dan had Speler 2 deze val dus al in Ronde 3 kunnen maken. Het pijltje bij de C11 val geeft aan hoe het cluster is verplaatst.

De A11 & C11 vallen kunnen door beide spelers in ronde 4 t/m 7 worden gemaakt. **Waarmee Speler 1 nu dus ook oneven vallen maken kan!** Bovendien kan Speler 2 reeds in ronde 3 een A11 creëren, louter door het aanleggen van de laatste misttegel.

Echter nu de clusters zo groot kunnen zijn, is er ook een kans dat wanneer je 1 van de clusters verplaatst, het aan het andere cluster komt te liggen. Dit zorgt ervoor dat we onze definitie van een A val zullen moeten aanpassen.

A val: Je creëert 2ac op dusdanige wijze dat wat je tegenstander ook doet hij/zij altijd één cluster vrijspelen moet, of verplicht is de clusters dusdanig samen te voegen, waarna jij als nog de laatste Menhir(s) weet te ontbloten. (Dit door het gehele cluster te verplaatsen, of een deel daarvan.)

De B & D vallen tot 7. (De D-vallen nog even sporadisch als voorheen.)



Met de 2e B6 val is iets gek aan de hand, want daarbij kan wel worden afgesplitst, maar toch is het een val. We komen hier straks op terug.

De definities van de B, C en D vallen blijven ongewijzigd.
 B val: Je creëert 1ac waarbij geldt: dat het niet in 1x, maar in 2x vrij te spelen is.
 C val: Een uitbreiding van de A vallen, door het gebruik van de n-ts-r.
 D val: Een uitbreiding van de B vallen, door het gebruik van de n-ts-r.

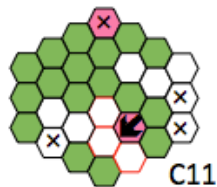
Het uitgebreide vallen schema:

	SPELER 1	EVEN VAL +A11, of C11	SPELER 2	ONEVEN VAL
RONDE 3			A11	2 clusters (7+4) 2 clusters (6+5)
RONDE 4tm7	A11 of C11	2 clusters (7+4) 2 clusters (6+5)	A11 of C11	2 clusters (7+4) 2 clusters (6+5)
RONDE 8	A10 of C10	2 clusters (7+3) 2 clusters (6+4) 2 clusters (5+5)	A9 of C9	2 clusters (7+2) 2 clusters (6+3) 2 clusters (5+4)
RONDE 9	A8 of C8	2 clusters (7+1) 2 clusters (6+2) 2 clusters (5+3) 2 clusters (4+4)	B7 of D7 A7 of C7	1 cluster van 7 2 clusters (6+1) 2 clusters (5+2) 2 clusters (4+3)
RONDE 10	B6 of D6 A6 of C6	1 cluster van 6 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)

NB Het groene deel hadden we al, het paarse is nieuw.

Het is goed je te realiseren dat we, behalve bij het laatste voorbeeld op de vorige pagina, tot op heden steeds spraken over "unbreakable" clusters. Echter bij clusters van 6 of 7 hoeft dit niet altijd zo te zijn...

"Breakable" clusters van 6 of 7, die toch onderdeel van een val zijn..



Nevenstaande val is de eerste val die ooit gebruik maakte van een "breakable" cluster. We noemen hem de VERATAMAR (Hij werd gespeeld door Vera en gespot door Tamar tijdens het Online Menhirs Toernooi op 9 februari 2021.)

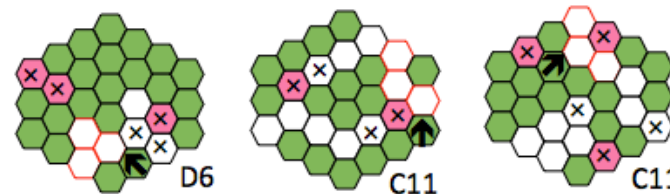
NB de zojuist verschoven tegels zijn rood omrand. Het pijltje geeft aan hoe het cluster is verplaatst.

Ondanks het feit dat bovenstaand cluster van 6 kan worden afgesplitst is het toch een val. Het is een C val, want zonder de n-ts-r was het geen val. Echter, omdat het bij een C-val gaat om een uitbreiding van de A-vallen, moeten we ook kijken wat dit doet voor onze definitie van de A-val.

A-Val: Je creëert 2ac op dusdanige wijze dat wat je tegenstander ook doet (zelfs afsplitsen behoort tot de mogelijkheden) hij/zij altijd één cluster vrijspelen moet, of verplicht is de clusters dusdanig samen te voegen, waarna jij als nog de laatste Menhir(s) weet te ontbloten.

Ergo: Onze definitie blijft overeind. Zij het met een kleine toevoeging tussen haakjes.

Wel maakt het gebruik van "breakables" dat er veel meer vallen te creëren zijn.



Allereerst valt op dat er nu ook weer meer D-vallen kunnen optreden. Dit omdat bij een "breakable" clusters van 6 of groter, de n-ts-r van toepassing kan zijn op slechts een deel van het cluster!

Voorheen bij de "unbreakables" gold dat, als de n-ts-r van toepassing was, deze gold voor het hele cluster en dat de weggenomen tegel (ook wel "take away tile", of t-a-t genoemd) dus elders vandaan komen moest. Elders bovendien, van waar de t-a-t niet in één keer kon worden vrijgespeeld, want anders was er al gewonnen. Wat alleen bij een zeer specifieke opbouw van het spelbord gebeurde.

Nu echter kan de t-a-t weer zo goed als overal gelegen hebben. (Zolang het maar niet aan het verschoven cluster was.) Dus zijn er weer meer D-vallen mogelijk.

Daarnaast zijn er behoorlijk veel variaties te bedenken op de VT (VERATAMAR). Zie beide C11 vallen hierboven.

Voorheen bij de "unbreakables" zochten we naar specifieke ("klassieke") vormen van clusters. Zoals te zien op de eerste pagina van dit document. En op de laatste pagina van de (basis) strategie. Maar nu bij de "breakables" is zo goed als elke vorm mogelijk.

Waar zoeken we dan naar?

Tot nu toe keken we bij een val alleen naar de val ansich en niet naar de uitgangssituatie, van waaruit deze val werd gecreëerd. **Nu de vallen echter zo groot kunnen zijn, is het goed ook de uitgangssituatie (van waaruit de val is ontstaan) in ogenschouw te nemen.**

We zien bij de VT (en variaties) een uitgangssituatie waarbij 2 clusters op semi scherp liggen. (D.w.z. je zou ze beide in 1x vrij kunnen spelen, maar het hoeft niet.) Door vervolgens één deel van het ene cluster naar het andere te schuiven leg je alles op scherp. Er wordt in dit stadium nog geen tegel weggenomen. Voorlopig willen VT gaan gebruiken als verzamelnaam voor alle vallen waar dit scenario voor geldt.

Vijf Vuistregels:

- 1) Speler1 probeert altijd een **even (of 11) val** te zetten. Speler2 een **oneven val**.
- 2) Voor een val zoek je naar **2 clusters** (A of C val), of **1 cluster** (B of D val). Waarbij de D val bij clusters vanaf 6 ook weer vaker voorkomt. Vandaar dat deze in het schema weer zonder haakjes staan.
- 3) Zorg dat je tegenstander er **geen 2ac** meer van maken kan!
- 4) Het feit dat nu **ook clusters van 6 of 7 kunnen worden gebruikt voor een val**, maakt dat de definitie van een A-val verandert is. (zie nevenstaand)
- 5) Naast "**unbreakables**" kun je nu ook "**breakables**" gebruiken. Dit maakt dat er veel meer mogelijk is dan alleen de "klassieke" vormen. De VT is een interessant onderdeel van de "breakables" om naar te zoeken.

Ontdek jij vallen die gebruik maken van nog grotere clusters? Stuur ze naar ons op! We publiceren ze graag onder de noemer: Strategie voor Experts ©