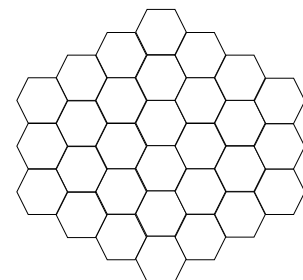
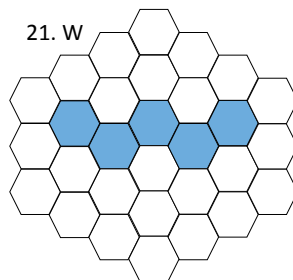
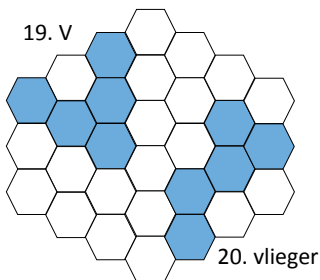
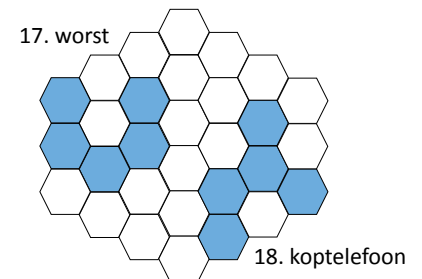
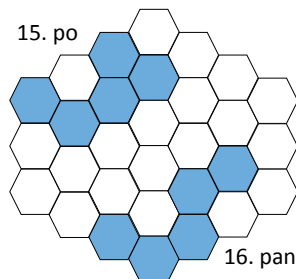
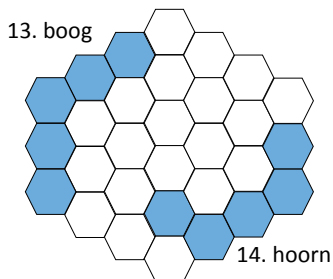
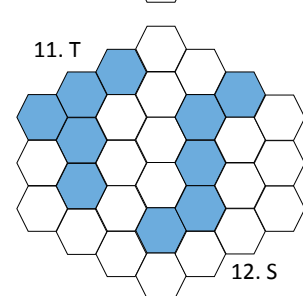
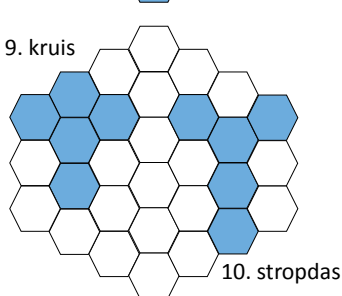
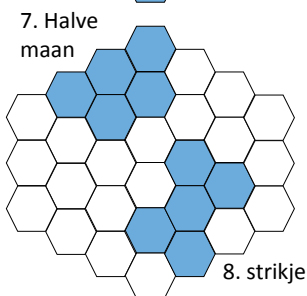
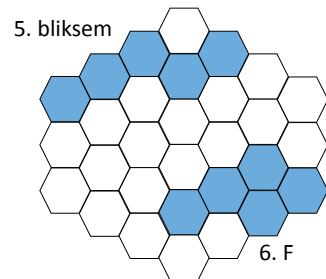
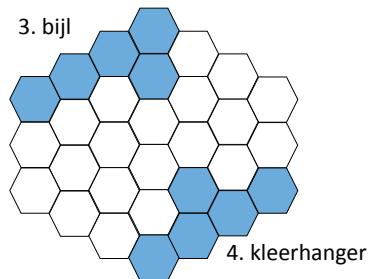
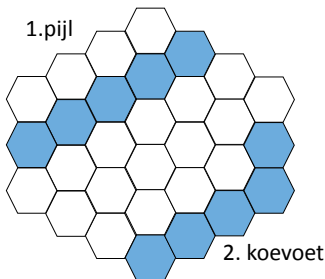
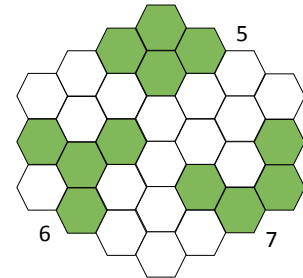
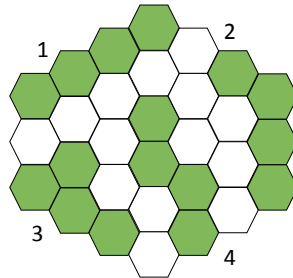
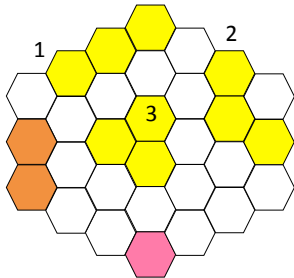


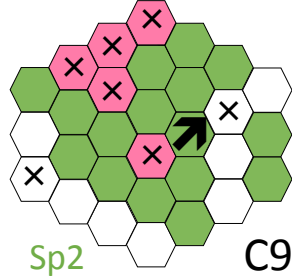
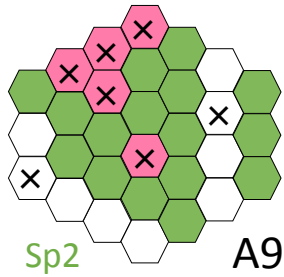
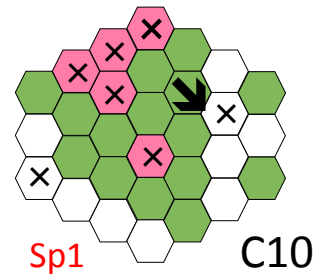
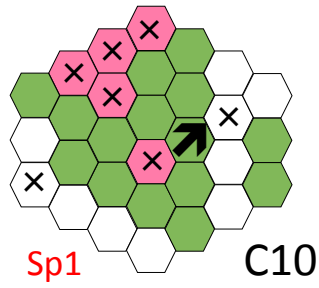
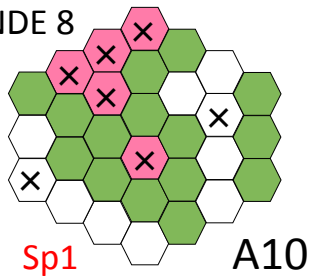
Bijlage 1:

Clusters van 1 (één losse mist noemen we voor het gemak ook even een cluster) t/m 5 zijn handig voor het zetten van een val. Hieronder zie je alle mogelijke vormen die deze clusters kunnen aannemen.



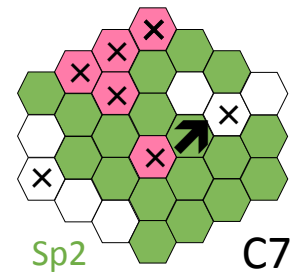
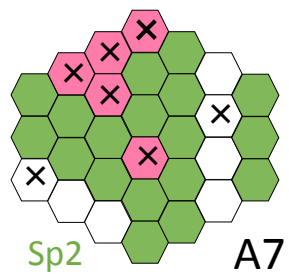
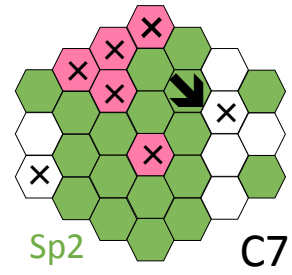
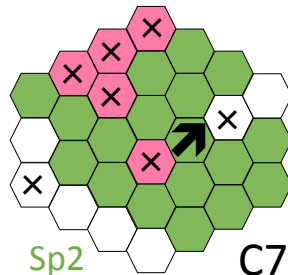
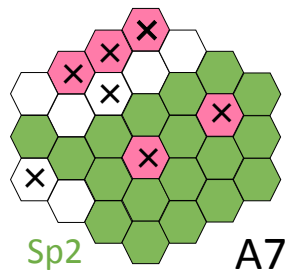
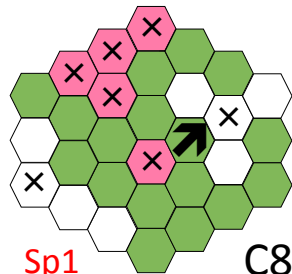
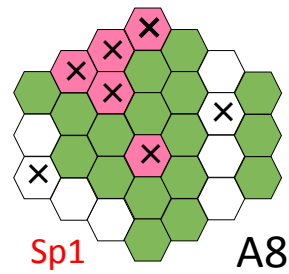
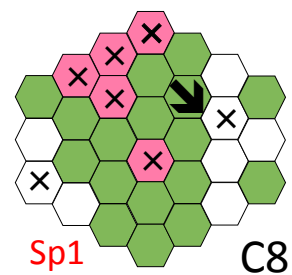
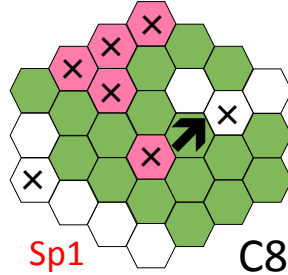
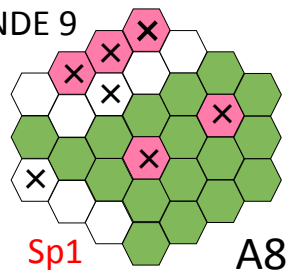
Bijlage 2: voorbeelden van vallen in rondes 8 t/m 11

RONDE 8



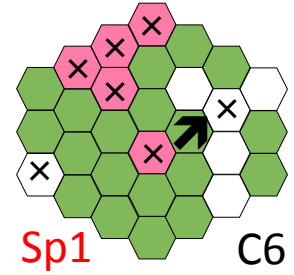
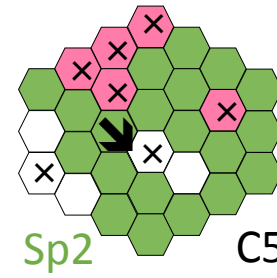
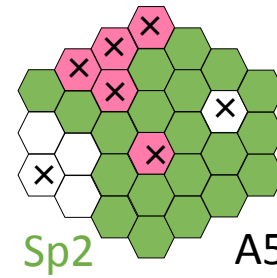
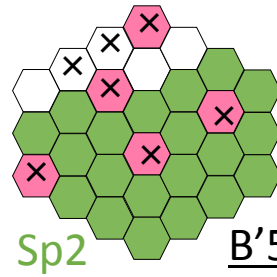
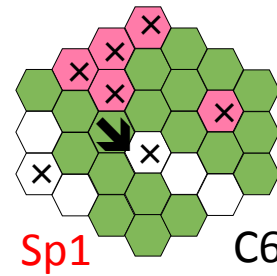
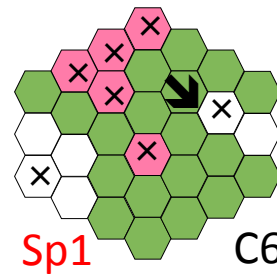
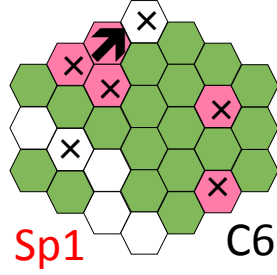
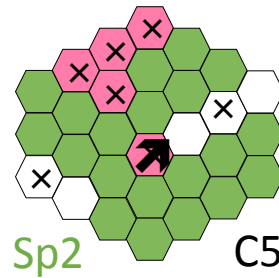
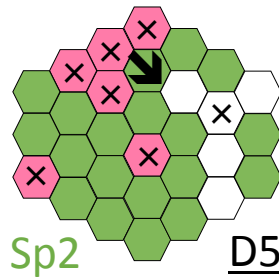
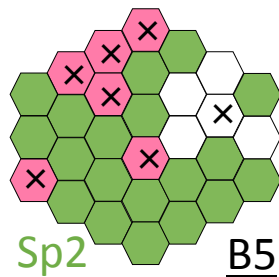
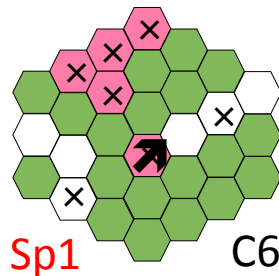
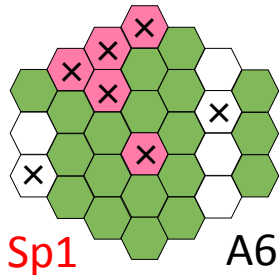
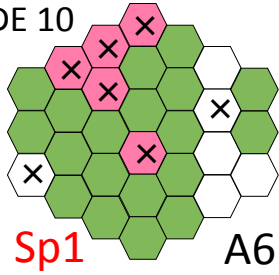
*Sp1 (5-5). Sp2 (5-4).
Van Rand tot Randcluster kan
slechts 2 kanten op.
Bij C val slechts 1 😊*

RONDE 9



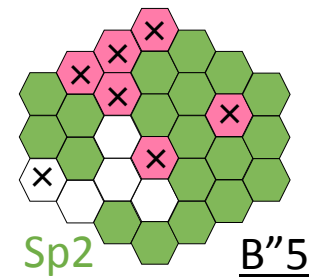
*Sp1 (5-3 & 4-4). Sp2 (5-2 & 4-3).
Hoekcluster kan 3 kanten op.
Met C val slechts 2 😊*

RONDE 10



Sp1 (5-1 & 4-2 & 3-3).
 Randcluster kan 4 kanten op.
 Met C val slechts 3 😊
 Een na laatste vb (cluster linksonder) is ook **hoekcluster!**

Bij A&C val geldt: bedekt 1 van je clusters een Menhir die één van de rand af ligt, zorg er dan voor dat er geen mist langs de rand ligt, van waar je wegschuiven kan.
 (NB Bij C val schuif je naar enige dichte rand toe.)

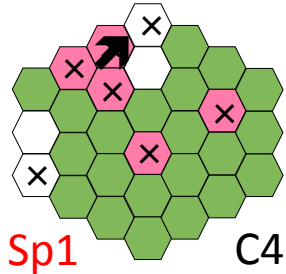
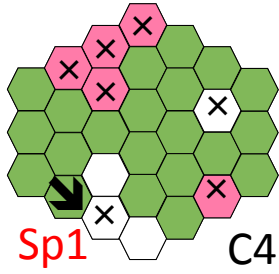
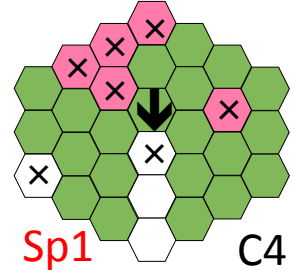
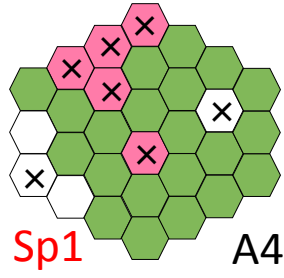
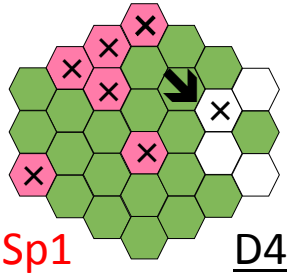
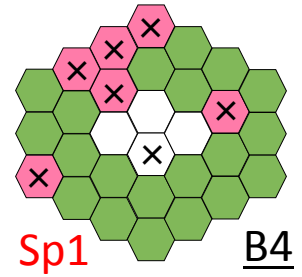
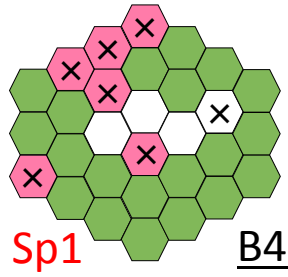
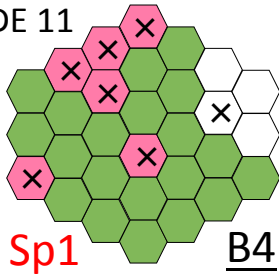


Sp2 (5 & 4-1 & 3-2).
 Een losliggend cluster kan alle kanten op. Met C val één minder.
 (Dus bij A of C val, vooral bruikbaar voor 1cl of 2cl.)
 Eerste vb is ook **hoekcluster!**

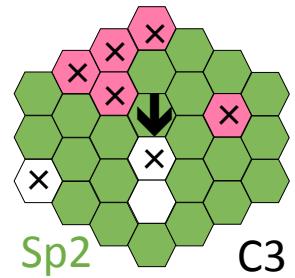
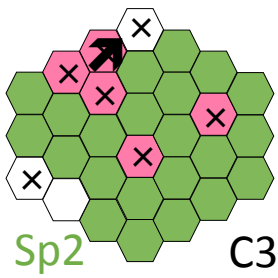
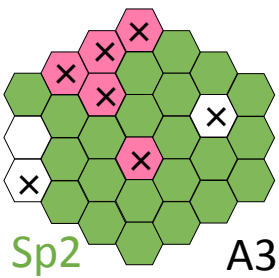
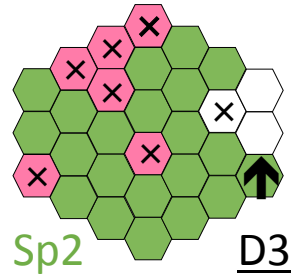
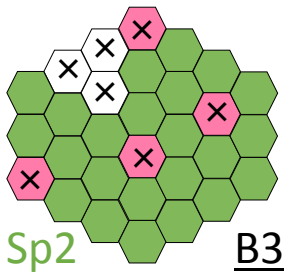
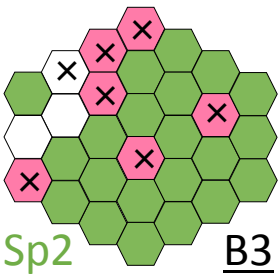
Bij B&D val geldt: bedekt 1 van je clusters een Menhir die één van de rand af ligt, zorg er dan voor, dat er wel mist langs de rand ligt, van waar je wegschuiven kan.
 (NB Bij D val schuif je naar enige lege rand toe.)

B'' is val, ondanks dat er nog 2ac van gemaakt worden!

RONDE 11



Sp1 (4 & 3-1 & 2-2).
 Een losliggend cluster kan bij B val, ook 4cl zijn..
 Een na laatste val is **hoekcluster** met C val!



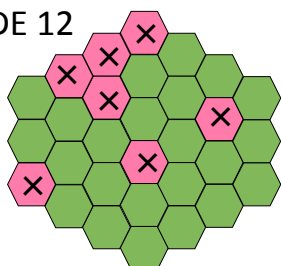
Sp2 (3 & 2-1).
 3^e vb is ook **hoekcluster**!

Bijlage 3: The Golden 15

	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)

- 1) Allereerst heeft elke val een letter (A,B,C,of D). Welke verwijst naar het soort val.
- 2) C vallen komen het meest voor. Hier (net als bij A vallen) heb je 2ac (menhir afdekkende mist clusters) nodig, waarbij geldt dat wat je tegenstander ook doet hij/zij er altijd één vrijspelen moet.
- 3) B&D vallen komen minder vaak voor. Hier heb je 1ac nodig dat niet in 1x, maar in 2x wordt vrijgespeeld.
- 4) In (bijna) alle gevallen geldt: Zorg dat je tegenstander er geen 2ac meer van maken kan.
- 5) Naast een letter, heeft elke val ook een cijfer (3,4,5,6,7,8,9of10). Welke verwijst naar het totaal aantal misttegels dat voor de val wordt gebruikt. NB dit zijn tevens alle misttegels die op dat moment in het spel zijn.
- 6) Speler1 zet altijd een EVEN (10,8,6 of 4) val. Speler2 een ONEVEN (9,7,5 of 3) val.
- 7) Bovengenoemd aantal misttegels bevindt zich dus allemaal in 1 cluster (bij een B of D val) of in 2 clusters (bij een A of C val).
- 8) De clusters die we gebruiken hebben een grote van 1,2,3,4of5 misttegels.
- 9) Zoek naar clusters die je tegenstander zo min mogelijk bewegingsmogelijkheden geven.
- 10) Een rand tot randcluster heeft 2 bewegingsmogelijkheden. Bij C (of D) val slechts 1.
- 11) Een hoekcluster heeft 3 bewegingsmogelijkheden. Bij C (of D) val slechts 2.
- 12) Een randcluster heeft 4 bewegingsmogelijkheden. Bij C (of D) val slechts 3.
- 13) Een losliggend cluster heeft 6 bewegingsmogelijkheden. Bij C (of D) val slechts 5.
- 14) De omschrijving van waar een Menhir ligt is niet per se gelijk aan waar het cluster ligt. Enerzijds spreken we van een: van rand tot rand-, hoek-, rand-, of losliggend-cluster. Anderzijds van een: hoek-, rand-, 1vd rand-, of losliggende-Menhir.
- 15) Je kijkt dus altijd met welk soort cluster je een menhir bedekken kunt. En vervolgens van welk soort val dit cluster een onderdeel zijn kan.

RONDE 12



In ronde 12 is geen val meer te zetten. Sp1 vindt aan het begin van zijn/haar beurt 3 misttegels op het bord. Als daarmee niet gewonnen kan worden, kan hij/zij nog verdedigen. Dit kan in bijgaand voorbeeld op 18 manieren. Zie jij welke?

Bijlage 4: kopieer deze pagina om jezelf te trainen 😊

Zet een willekeurig spelbord op. En geef hieronder aan welke vallen Speler2 zou kunnen zetten in ronde 11. Wil je het jezelf nog moeilijker maken? Kijk dan naar de vallen die Speler1 zou kunnen zetten in ronde 11. En daarna naar de vallen die Speler 2 zou kunnen zetten in ronde 10. Enz.

