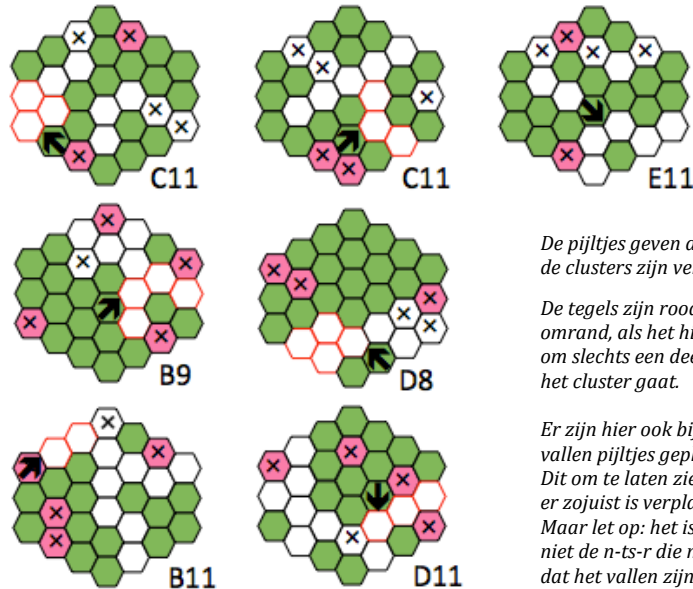


Strategie voor experts: Amsterdamse variant Menhirs dans le Brouillard.

Hier gaan we vooral opzoek naar clusters groter dan 7, die te gebruiken zijn voor een val. Toch zullen ook enkele andere bijzondere gevallen worden bekeken. Dit document zal nog veel worden aangepast. Want er is nog veel niet ontdekt. Wat er wel is ontdekt, weten we omdat Lennert een computer programma schreef om vallen te zoeken.



De pijltjes geven aan hoe de clusters zijn verplaatst

De tegels zijn rood omrand, als het hierbij om slechts een deel van het cluster gaat.

Er zijn hier ook bij de B vallen pijltjes geplaatst. Dit om te laten zien wat er zojuist is verplaatst. Maar let op: het is hierbij niet de n-ts-r die maakt dat het vallen zijn.

Allereerst valt op dat er een val bestaat met 3 clusters!! Deze noemen we E. En dit is eigenlijk niet eens wat we zochten, want we zochten clusters groter dan 7. Maar enfin, we zijn natuurlijk erg blij hem te hebben gevonden. En vinden dat deze toch wel past bij de theorie voor experts.

Verder kan bij alle andere vallen worden afgesplitst (dwz de clusters zijn allemaal breakable) maar toch zijn het allemaal vallen.

En ze zijn allemaal anders dan de **VT categorie**: 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.

De eerste C11 lijkt wel op een VT. Maar de uitgangssituatie was niet 2 clusters maar 1. Misschien deze een semi VT noemen? ;)

Het tweede C11 voorbeeld is, ondanks zijn bijzondere vorm, redelijk overzichtelijk. Want het gaat om twee clusters, waarvoor geldt, dat wat je tegenstander ook doet (toegegeven: ook afsplitsen behoort hier tot de mogelijkheden), hij/zij er altijd 1 vrijspelen moet. Van samenvoegen waarna alles kan worden vrijgespeeld is geen sprake.

Bij de B vallen lijkt het vooral zaak dat je door het schuiven voorkomen hebt dat de afgedekte Menhir(s) in 1x vrij kunnen worden gespeeld. In bovenstaande voorbeelden was er, voor het zetten van de val, steeds nog één kant waar het grootste cluster heen kon. Waarmee het de Menhirs die het afdekte, vrijspelen zou. De val zorgt ervoor dat deze beweging niet meer mogelijk is.

Voor de D8 geldt (wat we ook al bij de eerdere D6 zagen) dat het cluster ook voor de verplaatsing niet in 1x vrij te spelen was. En mogelijk wel in 2x. NB het leek dus al een val. Maar dit was het niet, want afsplitsen biedt uitstel en dus redding.

Nu in de echte val situatie geldt, dat er wederom niet in 1x, maar wel in 2x kan worden vrij gespeeld. En er bovendien geen verder uitstel door afsplitsing mogelijk is.

Voor de D11 geldt, dat hier (net als bij de B vallen) wordt voorkomen dat de afgedekte Menhir in 1x kan worden vrijgespeeld. Maar dan met de toevoeging: "Zonder een ander te bedekken." Deze toevoeging gold bij B11 trouwens ook al.

Het complete vallen schema:

	SPELER 1 EVEN (+11) VAL 1, 2 of 3 clusters		SPELER 2 ONEVEN VAL 1, 2 of 3 clusters	
RONDE 3	M0	1cl (11)	B11?	1cl (11)?
			A11	2cl (10+1)?
				2cl (9+2)?
				2cl (8+3)?
				2cl (7*+4)
				2cl (6*+5)
RONDE 4tm7	B11, D11	1cl (11)	B11, D11	1cl (11)
	A11, C11	2cl (10+1)	A11, C11	2cl (10+1)
		2cl (9+2)?		2cl (9+2)?
		2cl (8+3)?		2cl (8+3)?
		2cl (7*+4)		2cl (7*+4)
		2cl (6*+5)		2cl (6*+5)
	E11	3cl (5+3+3)	E11	3cl (5+3+3)
RONDE 8	B10?, D10?	1cl (10)?	B9, D9?	1cl (9)
	A10, C10	2cl (9+1)?	A9, C9	2cl (8+1)?
		2cl (8+2)?		2cl (7*+2)
		2cl (7*+3)		2cl (6*+3)
		2cl (6*+4)		2cl (5+4)
		2cl (5+5)		
RONDE 9	B8?, D8	1cl (8)	B7, D7	1cl (7*)
	A8, C8	2cl (7*+1)	A7, C7	2cl (6*+1)
		2cl (6*+2)		2cl (5+2)
		2cl (5+3)		2cl (4+3)
		2cl (4+4)		
RONDE 10	B6, D6	1cl (6*)	B5, B'5, (D5)	1cl (5)
	A6, C6	2cl (5+1)	A5, C5	2cl (4+1)
		2cl (4+2)		2cl (3+2)
		2cl (3+3)		
RONDE 11	B4, (D4)	1cl (4)	B3, (D3)	1cl (3)
	A4, C4	2cl (3+1)	A3, C3	2cl (2+1)
		2cl (2+2)		

In de basistheorie hebben we slechts clusters tot een grote van 5 behandeld. Zie het groene gedeelte. Deze waren allen unbreakable. In de theorie voor gevorderden behandelden we ook clusters van 6 en 7. Deze waren "unbreakable" en "breakable" vandaar dat we ze een * hebben gegeven. Zie het paarse gedeelte. In de theorie voor experts zoeken we nu vooral naar clusters groter dan 7. Deze zijn sowieso "breakable". Zie het zwarte deel. Ook is er een grijs deel toegevoegd voor de E vallen. En staat er een "?" bij vallen die tot nu toe alleen in theorie bestaan. D.w.z. we zijn ze nog niet in het wild tegen gekomen.

En er staat M0 bij Speler1 in ronde 3. Hiermee doelen we op het feit dat, als Speler1 probeert om 21 punten te halen en dus reeds in ronde 4 winnen wil, hij/zij er voor moet zorgen dat alle Menhirs dan in 1x kunnen worden vrijgespeeld. Als dit lukt noemen we dit: "Move zero", of "M0". NB Eigenlijk gaat het hierbij niet om het zetten van een val, maar is dit gewoon clusteren. Er is immers voor Speler2 nog een ontsnapping mogelijk door het in het spel brengen van de laatste misttegel.

Vijf vuistregels:

- 1) In ronde 1 t/m 7 probeer je te winnen door te **clusteren** (M0 is mooi voorbeeld). **Of** beter nog, door het zetten van een A11, C11, B11, D11 of E11 **val**. Je doet dit door het (ver)plaatsen/ afsplitsen van mist.
- 2) In ronde 8 t/m 11 probeert Speler1 een **even** val (10,8,6, of 4) en Speler2 een **oneven** val (9,7,5, of 3) te zetten. Je doet dit door het verplaatsen/afsplitsen en wegnemen van mist.
- 3) Als we de E val buitenbeschouwing laten, ga je bij een val altijd op zoek naar: **1 cluster** (B-, of D-val) **of 2 clusters** (A-, of C-val).
- 4) Zorg dat je tegenstander er **geen 2ac** meer van maken kan.
- 5) Voor het zetten van een val lijkt het gebruik van **the unbreakables** (ook wel de klassieke vormen genoemd) voorlopig nog steeds het gemakkelijkst. Binnen de breakables is het zoeken naar een val uit de VT categorie de moeite waard.

Definities:

A val:

Je creëert 2ac op dusdanige wijze dat wat je tegenstander ook doet (zelfs afsplitsen behoort tot de mogelijkheden), er altijd één cluster moet worden vrijgespeeld, **of** de clusters dusdanig moeten worden samengevoegd, waarna jij de laatste Menhir(s) ontbloten kunt.

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.

Bovenstaande definites gaan op voor alle vallen. Daarbij maakt het niet uit of ze gebruik maken van unbreakables (klassieke vormen), of breakables.

VT:

Een specifieke categorie binnen de C11 vallen, welke gebruik maakt van breakables. Waarbij in de uitgangssituatie (voor het zetten van de val) 2 clusters op semi scherp liggen (d.w.z. je zou beide in 1x vrij kunnen spelen, maar dat hoeft niet). Door vervolgens één deel van het ene cluster naar het andere te schuiven leg je alles op scherp. NB Er wordt in dit stadium nog geen tegel weggenomen.