

## Strategie Amsterdamse Variant

Er zijn 4 manieren om het spel te winnen:

- 1) Je verplaatst mist en haalt daarmee de laatste Menhir (of Menhirs) uit de mist.  
We noemen dit ook wel: **De laatste Menhir(s) vrijspelen.**
- 2) Je claimt terecht dit te kunnen doen.  
We noemen dit ook wel: **De overwinning claimen**
- 3) Je tegenstander claimt onterecht dit te kunnen doen, of
- 4) Als het remise wordt, nadat je tegenstander aangaf door te willen naar ronde 2 & 1.

Voor meer uitleg over bovenstaande, zie spelregels.

Op bovenstaande manier 3 & 4 heb je weinig invloed. En manier 2 is eigenlijk hardop zeggen dat je volgens manier 1 gaat winnen. Daarom zullen we ons in dit document vooral richten op het winnen via manier 1: De laatste Menhir(s) vrijspelen.

### 1. Aanvallen, verwarring zaaien, of verdedigen:

Je wint zodra je de laatste Menhir vrijspeelt. Maar als je in je beurt niet direct kan winnen, dan wil je er natuurlijk voor zorgen dat dit, in één van je volgende beurten, wel lukt. Dit kan door **aanvallen** (d.m.v. vallen zetten), of **verwarring zaaien** (d.m.v. clusteren). Zie je voor beide geen mogelijkheid dan kun je altijd nog **verdedigen**.

### Verdedigen

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



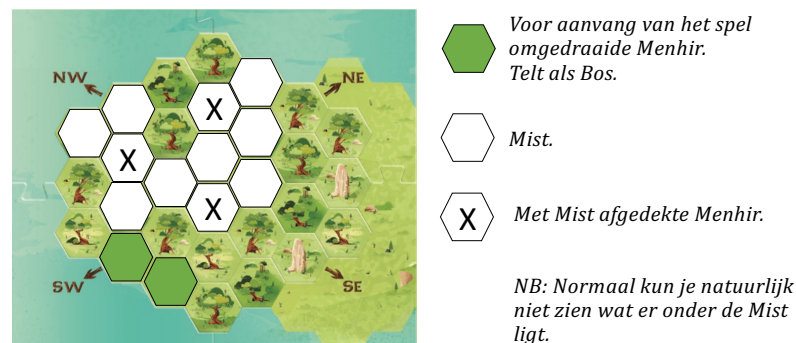
Bovenstaand voorbeeld toont hoe Speler1 zijn/haar beurt kan eindigen. Dit is een verdedigende actie. Hij/zij zal er zelf niet mee winnen, maar de ander ook niet. Immers: Speler 2 kan nu op geen enkele manier winnen.

### Verwarring Zaaien

Dit doe je door te **clusteren**. (En is vooral mogelijk als er nog veel mist in het spel is.)

**Clusteren** = Is het samenvoegen/aan elkaar leggen van misttegels. In ronde 12 kan dit door het plaatsen van misttegels. Vanaf ronde 11 kan dit door het verplaatsen van misttegels.

Door dit te doen hoop je dat je tegenstander het overzicht kwijtraakt en een foutje maakt. (Oftewel de mist in gaat ;) Waarna jij de laatste menhir(s) ontbloten kunt. Clusteren kan ook met minder mist in het spel, maar de kans dat je tegenstander dan het overzicht verliest en een fout maakt is aanzienlijk kleiner.



Bovenstaand voorbeeld laat zien hoe je jouw beurt zou kunnen afsluiten met alle misttegels in één groot cluster. Van belang is natuurlijk, dat je dit zo doet dat je tegenstander niet in één keer winnen kan. En nu hoop je dat je tegenstander een move maakt, waarna jij wel de laatste Menhir(s) ontbloten kunt. Stel bijvoorbeeld dat je tegenstander de drie meest rechter misttegels afsplitst richting Zuid-Oost, dan kun jij daarna winnen. Zie jij hoe? (antwoord onderaan de pagina)

Overigens is het raadzaam, als je tegenstander dit inderdaad doet en je ziet dat je winnen kunt, om de overwinning ook te claimen, want als je tegenstander het na de move ook ziet, zou hij/zij nog een misttegel weg kunnen nemen om de fout ongedaan te maken.

### Aanvallen




Dit doe je door **vallen te zetten**. Een val is een situatie, waarbij het niet meer uitmaakt wat je tegenstander doet, want jij wint daarna toch wel. Je beperkt eigenlijk de opties van je tegenstander, waardoor hij/zij niet anders kan, dan dat te doen, wat goed is voor jou. Waar clusteren nog geen garantie geeft op winst, doet vallen zetten dit dus wel.

Antwoord: door het overgebleven cluster naar Noord-Oost te schuiven.

## II. Er zijn 4 soorten vallen:

**A-val)** Creëer 2 clusters, maar dan op dusdanige wijze, dat wat je tegenstander ook doet, hij/zij de menhir(s) onder één van de clusters vrijspelen moet. (Vrijspelen wil zeggen, dat de menhirs niet meer door mist worden afgedekt.) Waarna jij de andere vrijspelen kunt.






-  Voor aanvang van het spel omgedraaide Menhir. Telt als Bos.
  -  Mist.
  -  Met Mist afgedekte Menhir.
- A4** NB: We noemen dit een **A4** val. A voor de soort en 4 voor het aantal misttegels, waaruit de val bestaat.

Uiteraard is het goed om in de gaten te hebben, dat in bovenstaand voorbeeld inderdaad een val is gecreëerd. Zie je dit? Bij twijfel, lees dan nog even de bovenstaande definitie van een A-val door.

Wetende dat het een A-val is, is het in bovenstaand voorbeeld ook goed om, na de nu volgende move van je tegenstander, de overwinning te claimen. Want doe je dit niet, dan zou je tegenstander nog kunnen ontsnappen. Zie jij hoe? (antwoord onderaan de pagina)

**B-val)** Creëer 1 cluster waarbij geldt: dat de menhirs eronder niet in 1x vrij te spelen is/zijn, maar wel in 2x.






-  Voor aanvang van het spel omgedraaide Menhir. Telt als Bos.
  -  Mist.
  -  Met Mist afgedekte Menhir.
- B4** NB: We noemen dit een **B4** val. B voor de soort en 4 voor het aantal misttegels, waaruit de val bestaat.

Antwoord: door het losliggende misttegeltje te verschuiven en de middelste van de drie andere misttegels weg te pakken




**C-val)** Het gaat hier om een uitbreiding van de A-vallen. Door het gebruik van de niet-terugschuij-regel. De regel die zegt: dat jouw tegenstander niet precies hetzelfde cluster naar precies dezelfde plek terugschuiven mag.



-  Het pijltje geeft de richting van de zojuist verplaatste mistcluster aan
  -  Mist.
  -  Met Mist afgedekte Menhir.
- C4** NB: We noemen dit een **C4** val. C voor de soort en 4 voor het aantal misttegels, waaruit de val bestaat.

**D-val)** Het gaat hier om een uitbreiding van de B-vallen. Door het gebruik van de niet-terugschuij-regel. De regel die zegt: dat jouw tegenstander niet precies hetzelfde cluster naar precies dezelfde plek terugschuiven mag.



-  Het pijltje geeft de richting van de zojuist verplaatste mistcluster aan
  -  Mist.
  -  Met Mist afgedekte Menhir.
- D3** NB: We noemen dit een **D3** val. D voor de soort en 3 voor het aantal misttegels, waaruit de val bestaat.

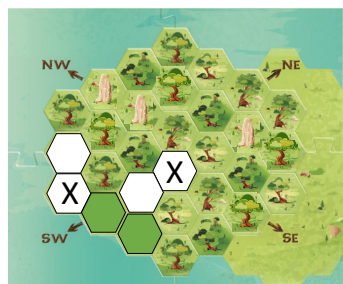
Goed om je te realiseren dat in bovenstaand D3 voorbeeld, de speler die zojuist de mist heeft verplaatst, ergens anders op het bord een misttegel heeft weggenomen. Want had hij/zij een misttegel van het zojuist verplaatste cluster weggenomen, dan verviel de niet-terugschuij-regel. Overigens is er maar één plek waar die andere misttegel had kunnen liggen. Zie jij waar? (antwoord onderaan de pagina)

Noot: Alle voorbeelden van vallen zijn hier nu met 3 of 4 tegels. Dit omdat vallen met weinig tegels makkelijk te spotten zijn. Vallen kunnen echter uit 3 t/m 11 misttegels bestaan. Daarover meer in het volgende hoofdstuk. Maar eerst een paar oefeningen.

Antwoord: in de meest rechter kolom en dan helemaal onderaan.

**Oefeningen Hoofdstuk II:**

Bedenk bij elk plaatje hoe je een val kunt creëren. (lees ook onderstaande legenda!)



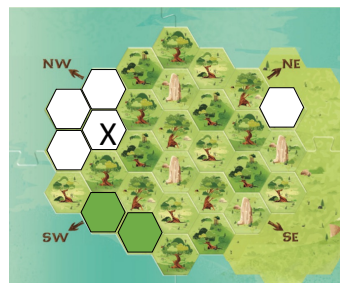
R2



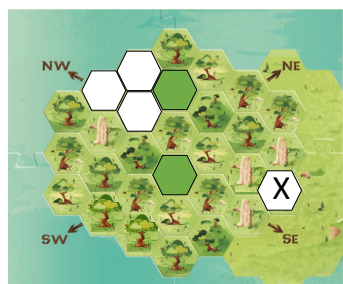
R2



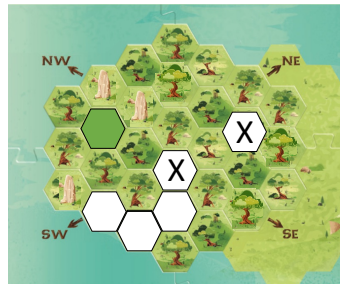
R2




R2





R2



R2

 Voor aanvang van het spel omgedraaide Menhir. Telt als Bos.

 Mist.

 Met Mist afgedekte Menhir.

**R2** geeft aan dat je in ronde 2 zit: Het eindspel. En er dus, na het verplaatsen, ook een misttegel moet worden weggenomen.

**Antwoorden Hoofdstuk II:**



A3



A4



C4



B4



D3



B4

Bij de A3 verplaats je dus eerst het rechter cluster en daarna pak je er één mist van weg.

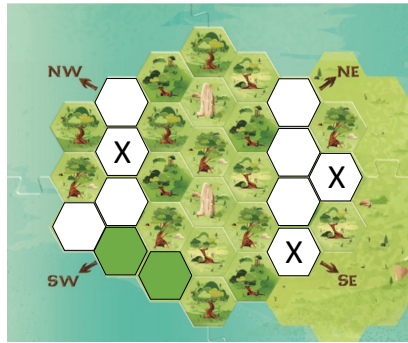
De A4 is onderstreept omdat je bij deze val, na de eerst volgende move van je tegenstander, waarschijnlijk moet claimen. We gaan er namelijk vanuit dat hij/zij nu de losse mist verplaatsten wil en dan de middelste van de drie andere wil wegpakken. Maar als jij, na zijn move, claimt mag hij/zij dus niet wegpakken. En kun jij winnen.

Bij de C4 val had het bovenste cluster ook richting Noord-West kunnen worden verplaatst.

Bij de C & D vallen is het van belang dat je geen mist wegnam van het verschoven cluster, want dan was het niet meer precies hetzelfde cluster. En dan vervalt de niet-terugschuijf-regel, waardoor je tegenstander het cluster dus wel zou mogen terugschuiven en dus niet zou verliezen. Wat nu wel gebeurd. ©



### III. Grotere vallen:



Voor aanvang van het spel omgedraaide Menhir. Telt als Bos.



Mist.



Met Mist afgedekte Menhir.

**A9**

NB: We noemen dit een **A9** val. A voor de soort en 9 voor het aantal misttegels, waaruit de val bestaat.

Het is goed om hier weer in de gaten te hebben, dat het een val is. Zodat je, na de nu volgende move van de tegenstander, de overwinning kan claimen. Want anders zou je tegenstander nog uit de val kunnen ontsnappen. Zie jij hoe? (antwoord onderaan de pagina)



Voor aanvang van het spel omgedraaide Menhir. Telt als Bos.



Mist.



Met Mist afgedekte Menhir.

**A10**

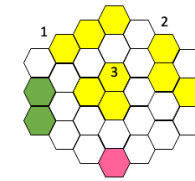
NB: We noemen dit een **A10** val. A voor de soort en 10 voor het aantal misttegels, waaruit de val bestaat.

Ook hier is het goed om in de gaten te hebben, dat het een val is. Zodat je, na de nu volgende move van de tegenstander, de overwinning kan claimen.

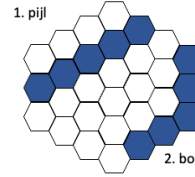
Noot: Clusters van 1 t/m 5 misttegels zijn zeer goed bruikbaar voor vallen. Want hierbij mag immers niet worden afgesplitst. Toch zijn er nog grotere clusters bruikbaar voor een val, zoals: "De Onbreekbare 6" of "Magische 7". Hierover meer in het volgende hoofdstuk, maar eerst alle mogelijke vormen van clusters t/m 5 mist groot en natuurlijk oefeningen ☺

Antwoord: door het linker cluster te verschuiven en de op een na onderste misttegel van het andere cluster weg te pakken

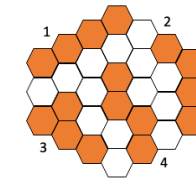
### Alle mogelijke clusters met 1 t/m 5 misttegels:



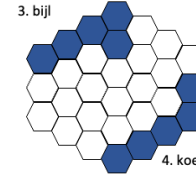
1. pijl



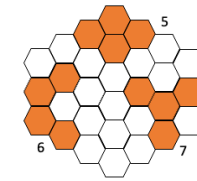
2. boog



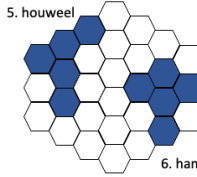
3. bijl



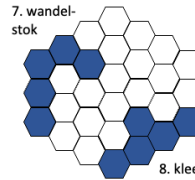
4. koevoet



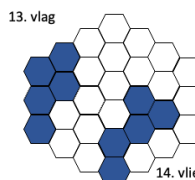
5. houweel



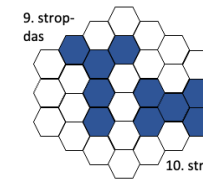
6. hamer



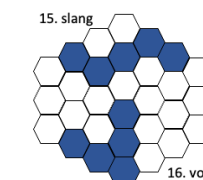
7. wandelstok



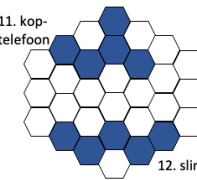
8. kleerhanger



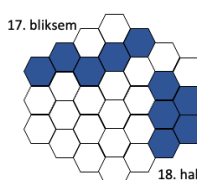
9. stropdas



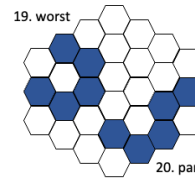
10. strikje



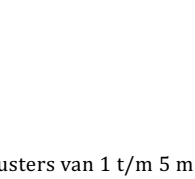
11. koptelefoon



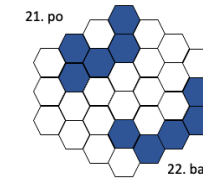
12. slingers



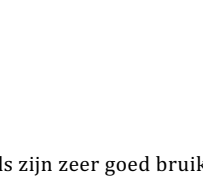
13. vlag



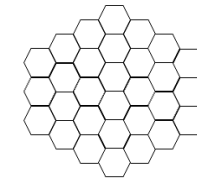
14. vlieger



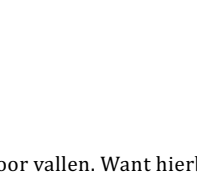
15. slang



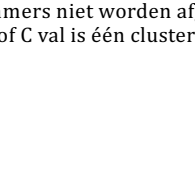
16. vogels



17. bliksem



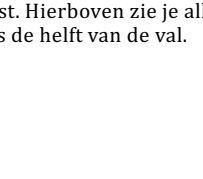
18. halve maan



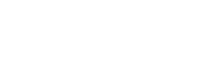
19. worst



20. pan



21. po

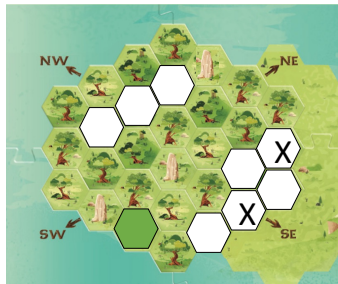
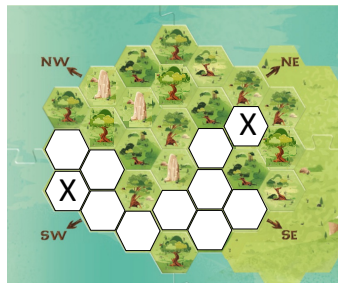
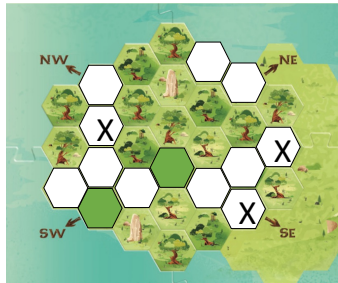


22. bad

Clusters van 1 t/m 5 misttegels zijn zeer goed bruikbaar voor vallen. Want hierbij mag immers niet worden afgesplitst. Hierboven zie je alle mogelijke vormen. Let op: Bij een A of C val is één cluster slechts de helft van de val.

### Oefeningen Hoofdstuk III:

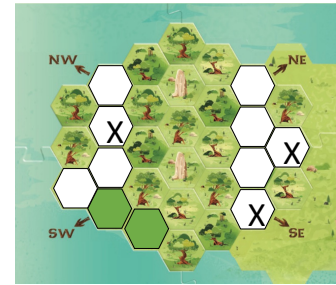
Bedenk bij elk plaatje hoe je een val kunt creëren.



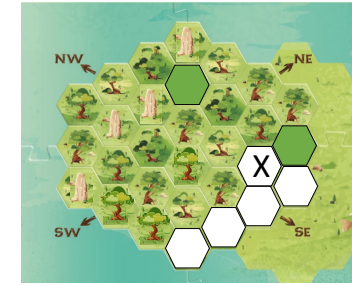
Tip: omdat we tot op heden spraken over vallen met clusters van max 5 misttegels. Zoeken we hier steeds naar vallen met max 10 misttegels. In ieder geval bij de middelste twee opgaven moet dus na het verplaatsen ook nog een mist worden weggehaald.

Noot: De vallen uit dit hoofdstuk, zul je in de praktijk het meest mee te maken krijgen.

### Antwoorden Hoofdstuk III:



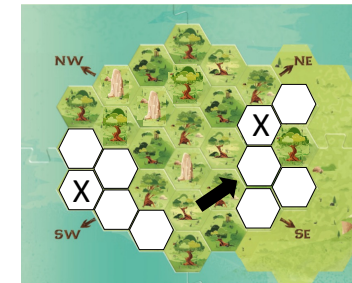
A9



B5



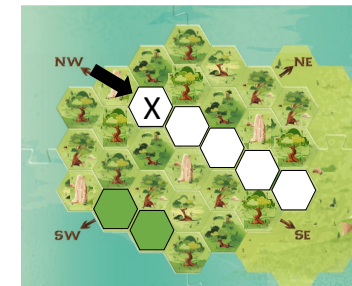
A10



C10



INS



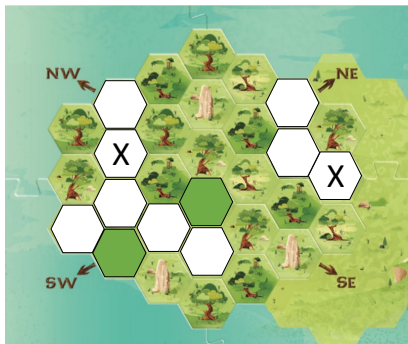
D5

De A9 & A10 zijn onderstreept omdat er bij deze val, nadat je tegenstander zo een move maakt, waarschijnlijk moet worden geclaimd.

Let op: Maakt Speler2 de D5 val, dan ga je direct daarna naar het keuzemoment. Waarbij Speler2 door wil naar R2. Immers: Speler1 moet in R2 na het verplaatsen een mist wegpakken, waarna Speler2 wint. Echter, maakt Speler1 (vóór R2) deze val, dan kan Speler2 het hele cluster nog naar Noord schuiven, zonder dat hij/zij iets weg hoeft te halen en ga je pas daarna naar het keuzemoment. Maar dan wil Speler1 ook door naar R2, want hij/zij kan dan het cluster dan naar Zuid-West schuiven en de meest oosterlijke misttegel wegpakken. Waarna het een B4 val is.

De een na laatste was een instinker om te testen hoe scherp je bent. Soms ben je zo bezig met vallen bedenken, dat je de winst over het hoofd ziet. © Overigens had een C7 val hier ook gekund. Door het bovenste cluster naar Noord-Oost te schuiven en van het onderste cluster het mist onderaan de meest rechter kolom te verwijderen. Maar dan win je dus een beurt later. En moet je waarschijnlijk claimen.

#### IV. The Unbreakable 6 & The Magic 7



Voor aanvang van het spel omgedraaide Menhir. Telt als Bos.



Mist.

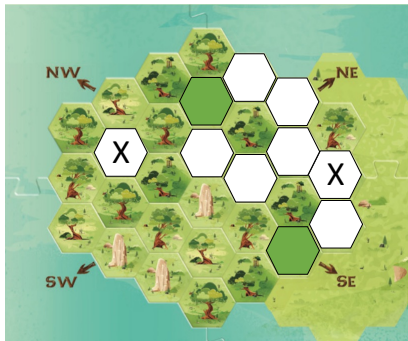


Met Mist afgedekte Menhir.

**A9**

NB: We noemen dit een **A9** val. A voor de soort en 9 voor het aantal misttegels, waaruit de val bestaat.

Bij bovenstaand cluster van 6 mag niet worden afgesplitst, omdat er dan geen cluster van minimaal 3 misttegels achterblijft. We noemen zo'n cluster een **unbreakable six**.



Voor aanvang van het spel omgedraaide Menhir. Telt als Bos.



Mist.



Met Mist afgedekte Menhir.

**A8**

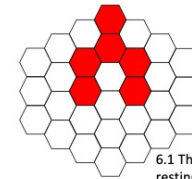
NB: We noemen dit een **A8** val. A voor de soort en 8 voor het aantal misttegels, waaruit de val bestaat.

Bij bovenstaand cluster van 7 mag niet worden afgesplitst, omdat er dan geen cluster van minimaal 3 misttegels achterblijft. We noemen zo'n cluster een **magische zeven**. Ook hier zul je, zodra je tegenstander geschoven heeft, de overwinning moeten claimen. Doe je dat niet, dan kan hij/zij nog ontsnappen. Zie jij hoe? (antwoord onderaan de pagina)

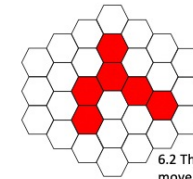
Onbreekbaar groter dan 7 is er niet.

Antwoord: een manier is, door het grote cluster naar Zuid-West te schuiven en dan de misttegel weg te pakken die ligt tussen de dan bedekte Menhirs.

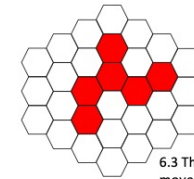
#### Alle mogelijkheden van The Unbreakable 6 & Magic 7:



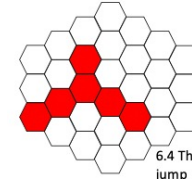
6.1 The Dancer resting pose



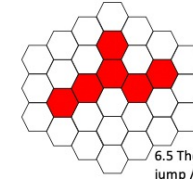
6.2 The Dancer move 1 leg



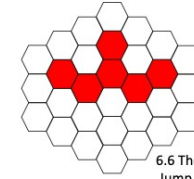
6.3 The Dancer move 1 leg up



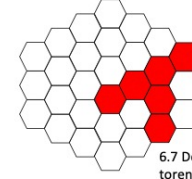
6.4 The Dancer jump



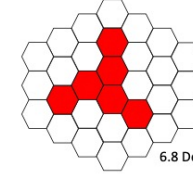
6.5 The Dancer jump /w 1 leg up



6.6 The Dancer Jump /w 2 legs up

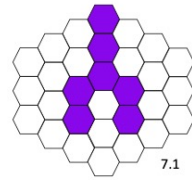


6.7 De scheve toren

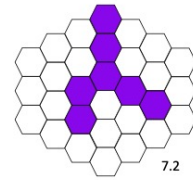


6.8 De molen

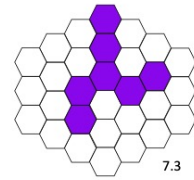
Je zou in bovenste tegeltje van The Dancer een gezichtje kunnen tekenen 😊



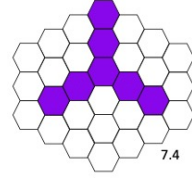
7.1



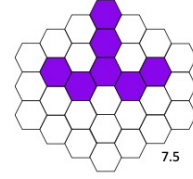
7.2



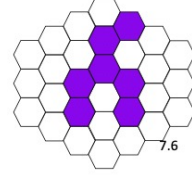
7.3



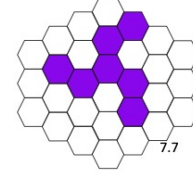
7.4



7.5



7.6



7.7

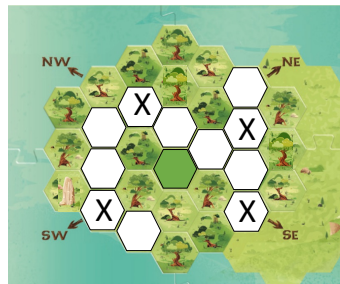
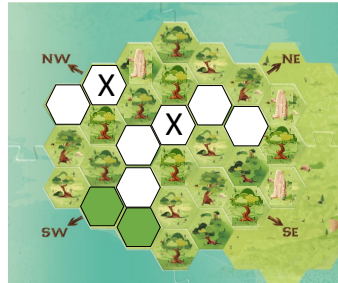
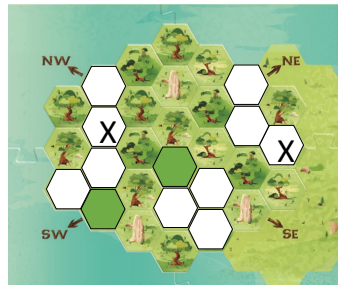
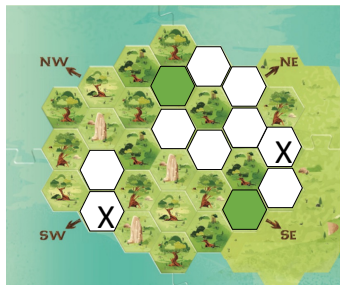
7.1 t/m 7.5 zijn vergelijkbaar met The Dancer, maar dan met extra hoofd erop. Één 'Dancer' valt, want 6.2 en 6.5 met extra hoofd worden dezelfde figuur. Bovenstaande maakt 7.6 The Dancer met extra hoofd, maar dan hangend. En 7.7 zit meer in de molen categorie: de schroef van een schip?

Ook deze clusters zijn goed te gebruiken voor vallen, omdat ze "niet gebroken" kunnen worden. M.a.w. ook hier mag je niet afsplitsen.

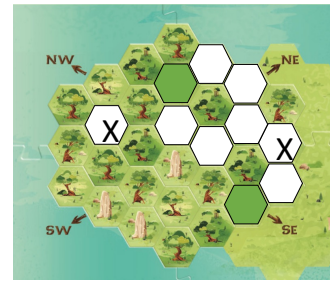


**Oefeningen Hoofdstuk IV:**

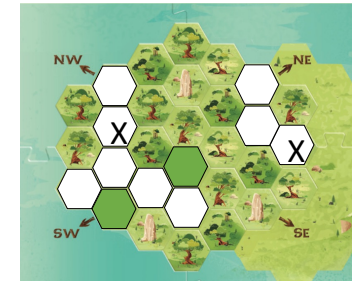
Bedenk bij elk plaatje hoe je een val kunt creëren.



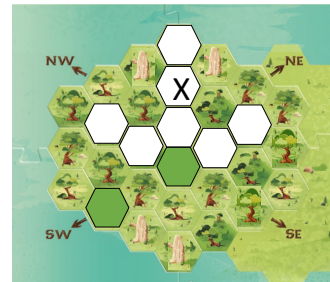
**Antwoorden Hoofdstuk IV:**



A8



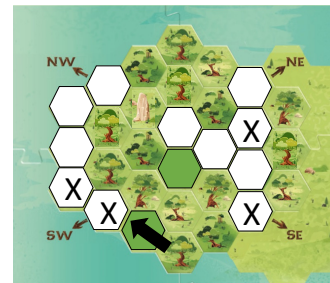
A9



B7



B6



C11



A11

Tip: Alle vallen maken gebruik van een **Unbreakable 6** of **Magische 7!**

Noot: Deze vallen zul je waarschijnlijk minder vaak zien, maar toch leuk om ze te kennen, niet?

De A8, C11 & A11 zijn onderstreept omdat er bij deze val, nadat je tegenstander dadelijk een move maakt, waarschijnlijk moet worden geclaimd.

## V. Winnen via claimen

Nog voor hoofdstuk 1 gaven we aan dat er 4 manieren zijn om te winnen en dat we ons vooral gingen richten op manier 1 van winnen: De laatste menhir(s) vrijspelen.

Daarbij deden we manier 2 (De overwinning claimen) af als zijnde: Zeggen dat je gaat winnen via manier 1. Hoewel dit taalkundig correct is, gaan we daar voorbij aan één groot voordeel van deze manier 2. Het voordeel van winnen via claimen is namelijk: dat je tegenstander geen mist meer mag weghalen!

En we zagen, dat er bij veel vallen inderdaad geclaimd moet worden. Want anders kon de tegenstander nog uit de val ontsnappen. M.a.w. de mogelijkheid om te claimen vergroot je winkansen dus aanzienlijk.

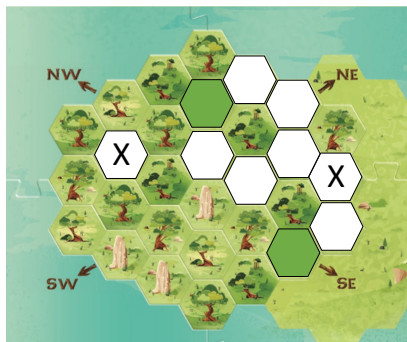
Kijk nog even terug naar de vorige hoofdstukken (*niet oefeningen*): Welke vallen zouden zonder de mogelijkheid om te claimen geen vallen zijn? (antwoord onderaan de pagina)

## VI. Clusteren uitlokken

Behalve dat het goed is je te realiseren hoe belangrijk claimen kan zijn. Is het ook goed om onze definities van de vallen nog eens goed te bekijken.

We definieerde de **A-val** als volgt: Creëer 2 clusters, maar dan op dusdanige wijze, dat wat je tegenstander ook doet, hij/zij de menhirs onder één van de clusters vrijspelen moet. (Vrijspelen wil zeggen, dat de menhirs(s) niet meer door mist worden afgedekt.) Waarna jij de andere vrijspelen kunt.

En voor alle eerder genoemde A- vallen klopte dit ook. Behalve voor de **A8** val. Welke we hieronder nogmaals gaan bekijken.



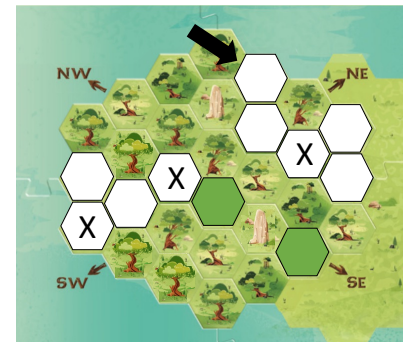
-  Voor aanvang van het spel omgedraaide Menhir. Telt als Bos.
-  Mist.
-  Met Mist afgedekte Menhir.
- A8** NB: We noemen dit een **A8** val. A voor de soort en 8 voor het aantal misttegels, waaruit de val bestaat.




Antwoord: de **A4** val van pagina 3, de **A9** & **A10** van pagina 7 en de **A8** val van pagina 11, zouden zonder de mogelijkheid om te claimen, nog een uitweg bieden voor de tegenstander. Voor de verduidelijking hebben we alle vallen waarbij waarschijnlijk geclaimd moet worden onderstreept.

Bij deze **A8**-val zien we namelijk, dat je tegenstander ook de clusters dusdanig samenvoegen kan, waarna jij het geheel in één keer uit de mist bevrijden kunt. NB je moet natuurlijk wel claimen dan.

Oftewel de definitie van een **A-val** is aan een uitbreiding toe. Namelijk: Creëer 2 clusters, op dusdanige wijze, dat wat je tegenstander ook doet, hij/zij de menhir(s) onder één van de clusters moet vrijspelen, **of de beide clusters dusdanig moet samenvoegen**, waarna jij de laatste Menhir(s) vrijspelen kunt.

Onderstaand voorbeeld toont aan dat deze uitbreiding ook geldt voor de C-vallen.



-  Het pijltje geeft de richting van de zojuist verplaatste mistcluster aan
-  Mist.
-  Met Mist afgedekte Menhir.
- C9** NB: We noemen dit een **C9** val. C voor de soort en 9 voor het aantal misttegels, waaruit de val bestaat.

We gaan er hier vanuit dat de meeste spelers ervoor zullen kiezen om, eerder dan de menhirs onder één cluster vrij te spelen, de clusters samen te voegen. Dit met de hoop, dat jij dan niet in de gaten hebt, dat je alles in één keer vrijspelen kunt (en dus niet claimt), zodat ze nog een mist wegpakken kunnen. Wanneer jij dit echter wel door hebt en wint, doordat zij clusteren en jij daarna claimt en alles in één keer vrijspeelt, noemen we dit ook wel: winnen door **clusteren uitlokken**. Het is hierbij absoluut zaak goed op te letten wat je tegenstander doet, want veel tijd om te claimen heb je natuurlijk niet.

Je zult begrijpen dat clusteren uitlokken gemakkelijker is met meer mist in het spel. Alhoewel "gemakkelijker" is misschien niet het goede woord. Er is meer kans, maar gemakkelijk om dit te zien is het zeker niet. In de oefeningen bij Hoofdstuk 4 zijn wel drie vallen waarbij het clusteren wordt uitgelokt. Zie jij welke? (antwoord onderaan de pagina)

Voor de B & D vallen verandert de definitie niet, want daarbij ging het immers al om één cluster.

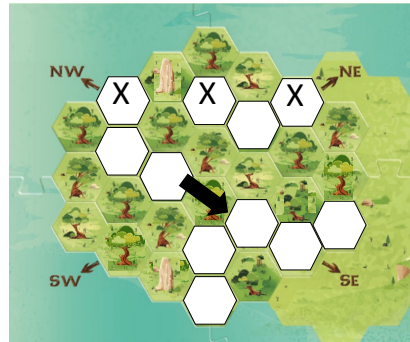
Noot: Bij hoofdstuk V & VI zijn geen aparte oefeningen. NB het claimen en clusteren-uitlokken kwam ook al voor bij de oefeningen van eerdere hoofdstukken. Wel is het zo, dat hoe groter de clusters hoe meer er geclaimd en uitgelokt kan worden.

Antwoord: Bij de **A8**, de **C11** & de **A11**.



## VII. De E-val (ofwel de Lennert Boots)

In dit korte hoofdstuk aandacht voor een zeer bijzonder fenomeen... In het voorjaar van 2021 schreef Lennert Boots een computerprogramma om te zoeken naar grotere vallen (m.a.w. vallen bestaande uit veel mist) en stuitte daarbij op een val bestaande uit drie clusters!



Het pijltje geeft de richting van de zojuist verplaatste mistcluster aan



Mist.



Met Mist afgedekte Menhir.

**E11**

NB: We noemen dit een **E11** val. E voor de soort en 11 voor het aantal misttegels, waaruit de val bestaat.

Definitie van een **E-val**: Creëer 3 clusters, op dusdanige wijze, dat wat je tegenstander ook doet, hij/zij de menhir(s) onder één van de clusters moet vrijspelen, of de clusters dusdanig moet samenvoegen, waarna jij de laatste Menhir(s) vrijspelen kunt.

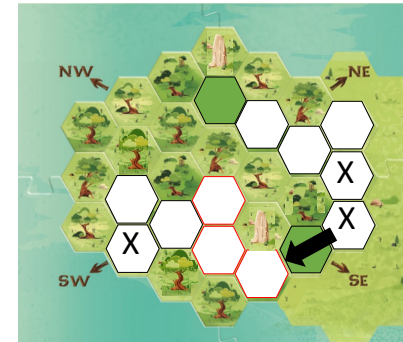
We noemen dit E, omdat hij ligt in de lijn van de A & C vallen. De definitie heeft veel overeenkomsten met de A-val en tevens geldt dat hier, evenals bij de C-val, gebruik wordt gemaakt van de n-ts-r (niet-terugschuif-regel).

NB ook hierbij geen oefeningen, want dit is tot op heden de enige E-val die we vonden.

## VIII. Beyond the Unbreakable: Breekbaar

*Noot: Dit hoofdstuk is echt voor de nerds en gevorderden. Maar wel erg leuk natuurlijk ;)*

Tot nu toe gebruikten we voor vallen alleen onbreekbare clusters. Dit omdat je hierbij weet, dat je tegenstander ze niet breken kan (lees: hierbij niet afsplitsen mag). En hij/zij dus beperkt wordt in zijn/haar opties. Er zijn echter ook vallen, die gebruikmaken van **breekbare clusters**.



Het pijltje geeft de richting van de zojuist verplaatste mistcluster aan



Mist.



Zojuist verplaatste Mist.

**C11**

NB: We noemen dit een **C11** val. C voor de soort en 11 voor het aantal misttegels, waaruit de val bestaat.

Bovenstaande **C11-val** noemen we ook wel de VT (VERATAMAR). Hij werd gespeeld door Vera en gespot door Tamar tijdens het online Menhirs Toernooi op 9 februari 2021. Het is deze val die het begin was van onze zoektocht naar grotere en breekbare vallen.

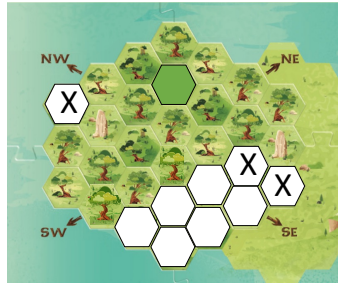
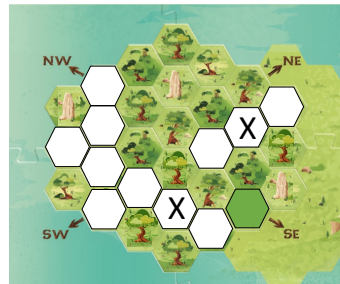
Hoewel je zult begrijpen dat het aantal mogelijke vallen dus alleen maar toeneemt, verandert de ontdekking van breekbare clusters verder weinig voor onze definities. Er kan hooguit iets tussenhaakjes worden toegevoegd.

**A-val**: Creëer 2 clusters, op dusdanige wijze, dat wat je tegenstander ook doet (**zelfs afsplitsen behoort tot mogelijkheid**), hij/zij de menhir(s) onder één van de clusters moet vrijspelen, of de beide clusters dusdanig moet samenvoegen, waarna jij de laatste Menhir(s) vrijspelen kunt.

Voor wie het leuk vindt, ook bij dit hoofdstuk een aantal oefeningen op de volgende pagina's.

**Oefeningen Hoofdstuk VIII:**

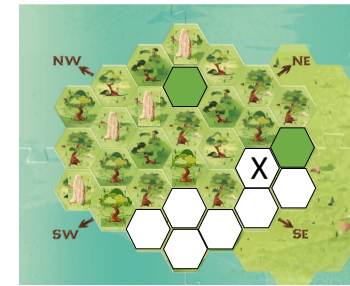
Bedenk bij elk plaatje hoe je een val kunt creëren.



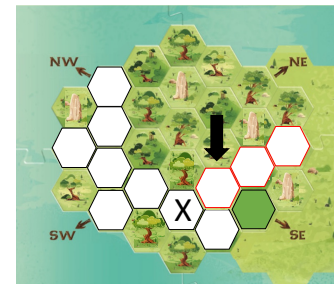
**Antwoorden Hoofdstuk VIII:**



C11  
VT



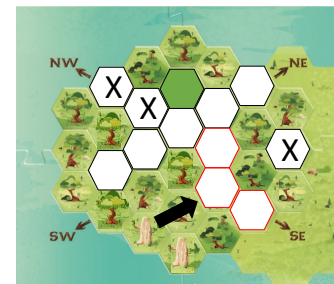
B7



D11



D8

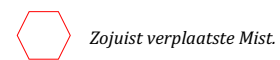


C11



C11

Deze oefeningen alleen voor de nerds ;)



### **IX. Tot slot: de plek van de Menhir en de plaatsing van het Cluster:**

Als je vallen zet, ben je bezig met: **het beperken van de bewegingsvrijheid van je tegenstander**. Daarbij keken we tot op heden naar het soort val (A, B, C, D, of E), de grote van de clusters (bestaande uit 1 t/m 11 misttegels) en deze clusters waren meestal onbreekbaar, maar zoals we zagen zijn er ook vallen met breekbare clusters mogelijk. Echter ook de plaatsing van het cluster op het bord en de plek van de menhirs op het bord zijn van belang.

#### **De plaatsing van het cluster op het spelbord:**

We onderscheiden 4 soorten, met allen hun eigen bewegingsvrijheid/-beperking.

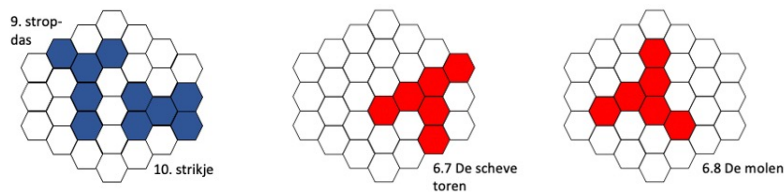
**Centre:** kan zes kanten op (zie "molen" hieronder)

**Coast:** kan vier kanten op (zie "stropdas" hieronder)

**Corner:** kan drie kanten op (zie "strikje" hieronder)

**Coast to Coast:** kan twee kanten op (zie "scheve toren" hieronder)

En gebruik je de n-ts-r dan wordt de bewegingsvrijheid uiteraard nog met 1 beperkt.



#### **De plek van de Menhir op het spelbord:**

We onderscheiden 4 soorten.

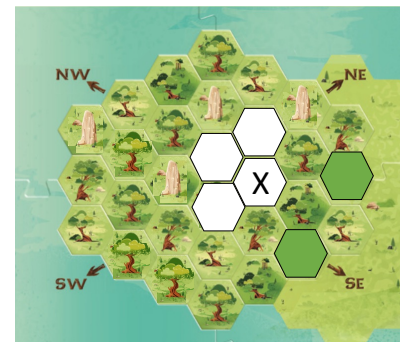
**Rand of hoek:** Deze zijn relatief gemakkelijk te 'vangen' in A, of C vallen.

**Eén (positie) van de rand:** Deze zijn goed te 'vangen' in B vallen, maar dat is dan later in het spel. Ze zijn echter ook te 'vangen' in A of C vallen. Zie ook de oefeningen uit hoofdstuk 3.

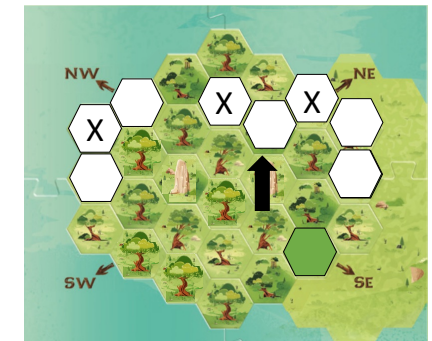
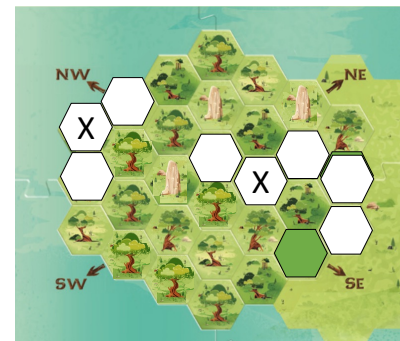
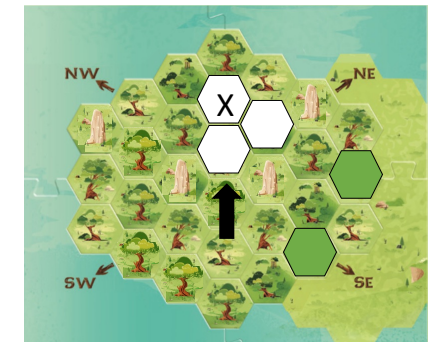
**Centrum:** Ook deze zijn te 'vangen' in B vallen, later in het spel, of A en C vallen, maar daarbij moet je dan waarschijnlijk het clusteren-uitlokken. En dit maakt ze over het algemeen iets minder gemakkelijk te 'vangen'.

Hiernaast nog 2 oefeningen met Menhirs in het centrum...

### **Oefening Hoofdstuk IX:**



### **Antwoorden Hoofdstuk IX:**



### **Inhouds opgave:**

- I. Aanvallen, verwarring zaaien, of verdedigen.
- II. 4 soorten vallen (A,B,C,D)
- III. Grotere vallen
- IV. The Unbreakable 6 & Magic 7
- V. Winnen via Claimen
- VI. Clusteren Uitlokken
- VII. De E-val
- VIII. Breekbaar
- IX. Plek Menhirs & Plaatsing Clusters

- pagina 01  
pagina 03  
pagina 07  
pagina 11  
pagina 15  
pagina 15  
pagina 17  
pagina 18  
pagina 21