

AMSTERDAMSE VARIANT MENHIRS

1) Het spel wordt gespeeld met 5 i.p.v. 7 Menhirs. Na de opbouw van het spelbord draaien beide spelers 1 Menhir om. Deze tegels worden voor de rest van het spel gezien als bos. De resterende Menhirs worden bedekt met mist.

2) Het spel kent net als in het basisspel 12 rondes, maar nu wordt er afgeteld van 12 naar 1. Met uitzondering van ronde 12, zijn beide spelers per ronde steeds één keer aan de beurt. Steeds eerst speler 1 en dan speler 2.

Wat er per ronde gebeurt zie je aan de onderzijde van dit A4. De volgorde op de rondemarkers, die bij het spel inzit, wordt dus niet gevolgd. Wel kan die rondemarkers (maar dit zou dus ook een muntje kunnen zijn) worden gebruikt om onder dit A4 te plaatsen, bij de desbetreffende ronde.

Uitleg van de symbolen per ronde: In ronde 12 plaatsen beide spelers om en om de overige misttegels. In ronde 11 t/m 3 verplaatsen beide spelers mist en mogen zij gedurende 3 van deze rondes, na het verplaatsen, ook 1 misttegel weghalen. Als beide spelers 3 mist hebben weggehaald, al voor ronde 3, dan wordt de huidige ronde afgemaakt en volgt direct daarna het **keuzemoment(*)**. In ronde 2 & 1 moeten beide spelers, na het verplaatsen van mist, 1 misttegel wegnemen.

*** KEUZEMOMENT:** Na ronde 3 kunnen de spelers er éénmalig voor kiezen om het spel te verlengen. Dit door terug te gaan naar ronde 12. Doe je dit dan geldt voor deze ronde, dat de spelers alleen mist plaatsen voor zover ze die eerder hadden weggenomen. Daarna ga je weer naar ronde 11. Enz. Maar als één van de spelers bij het keuzemoment zegt te willen doorgaan naar ronde 2 & 1, dan gebeurt dit. Maar wordt het dan na ronde 1 gelijkspel, dan verliest de speler die ervoor koos om door te gaan. Komt men voor de tweede keer bij het keuzemoment, dan valt er niets meer te kiezen en gaat men gewoon door naar ronde 2. Wordt het dan na ronde 1 nog gelijkspel, dan is het ook echt gelijkspel.

3) De verplaatsingsregels zijn onveranderd. (zie spelbord)

4) Voor het wegnemen van mist geldt (net als in het basisspel) de restrictie: dat je hiermee niet de laatste Menhir mag ontbloten. Zo winnen zou echt te gemakkelijk zijn. Maar nu geldt ook: Dat je geen mist mag wegnemen als je tegenstander de **overwinning claimt**.

OVERWINNING CLAIMEN: let ook op in andermans beurt, want als je tegenstander de mist dusdanig verplaatst, dat jij kunt winnen door één verplaatsingsactie, dan mag je de overwinning claimen. Dit heeft als voordeel, dat je tegenstander geen mist meer mag wegnemen.

Let op: Dit claimen mag alleen nádat je tegenstander mist heeft verplaatst en kan tot en met het eind van zijn/haar beurt. Over het algemeen wordt hierbij 3 seconden coullance gehanteerd. M.a.w. nadat iemand aangeeft dat zijn/haar beurt over is, of hij/zij een mist heeft weggenomen, heeft de tegenstander nog 3 seconden om te claimen, maar daarna echt niet meer. (NB wordt er geclaimd binnen de 3 seconden na het wegpakken, dan moet de weggenomen mist worden teruggelegd.)

Claimt iemand onterecht, dan verliest hij/zij het spel.

Let op: claimen mag niet in rondes 12 & 1.

5) De score van de winnaar wordt bepaald door de ronde waarin gewonnen wordt. Per spel kun je max 2 keer langs onderstaand rondenspoor. Let op: In ronde 12 kan er nooit gewonnen worden.

De eerste keer dat je langs het rondenspoor gaat speel je voor 22 t/m 12 punten (het nummer van de ronde + 11) en de tweede keer voor 11 t/m 1 punten. Wordt het daarna nog gelijk spel, dan is het ook echt gelijkspel en hebben beide spelers 0 punten.

NRPGames 2023

