

MENHIRS - ADAM WAY



Vorbereiding:

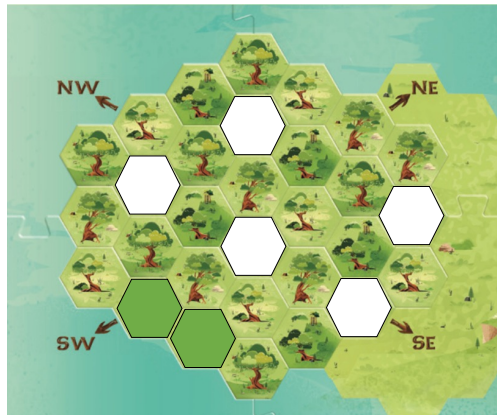


Bouw het speelveld op door de tegels (7xMenhirs en 23xBos) willekeurig over het spelbord te verdelen. (zie plaatje 1)

Één speler neemt plaats aan de Noordzijde van het bord, de ander aan de Zuidzijde.

Vervolgens kiezen beide spelers 1 Menhir die ze omdraaien. Deze telt voor de rest van het spel als Bos. Waardoor er dan nog **5xMenhir** en 25xBos is.

Beginnende spelers wordt aangeraden om hiermee te voorkomen dat er te veel Menhirs direct naast elkaar liggen.



Dek vervolgens de 5 Menhirs af met Mist. (zie plaatje 2)

Plaats tenslotte de hand-out met daarop het **Rondenspoor** naast het spelbord aan de kant van de startspeler. Hou hierop bij in welke ronde je zit.

In dit voorbeeld is de speler aan de Zuidzijde de startspeler.



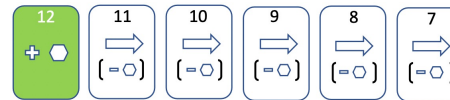
Speldoel:

Het doel is dat, door het verplaatsen van de mist, alle Menhirs uit de mist worden gehaald. Zodra dit gebeurd is het spel afgelopen. Het is echter geen coöperatief spel. Want alleen degene die de laatste Menhir(s) uit de mist haalt, wint het spel.

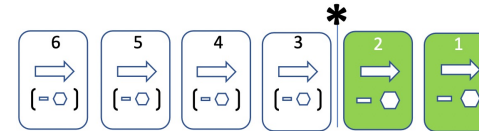
Het aantal rondes in het spel is echter beperkt. Lukt het beide spelers niet om te winnen binnen dit aantal rondes, dan wint er niemand.

Rondenspoor:

Het spel wordt gespeeld in Rondes. Beginnend bij ronde 12 en aftellend naar ronde 1. Op www.nrpgames.com (op de Menhirs pagina) is er gratis een handige hand-out te downloaden, met daarop alle spelregels van de ADAM-WAY samengevat en onderaan een rondenspoor. Wanneer je deze uitprint op A4, kun je de rondes gemakkelijk bijhouden.



In ronde 12 plaatsen beide spelers, om en om, de overgebleven 6 misttegels. Degene die hiermee begint noemen we de startspeler. *In alle andere rondes zijn beide spelers steeds 1 x aan de beurt: Steeds eerst speler 1 (de startspeler) en dan speler 2.*



In ronde 11 t/m 3 verplaatsen beide spelers mist en mogen zij gedurende 3 van deze rondes, na het verplaatsen, ook 1 misttegel wegnemen. 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:** De Asterix (*) tussen ronde 3 & 2 geeft het Keuzemoment aan. Hier 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 dat de spelers in ronde 12 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.

Het verplaatsen van Mist:

De verplaatsingsregels staan op het spelbord.

Noot: Je mag een Menhir die eerder uit de mist gehaald is, ook weer bedekken.

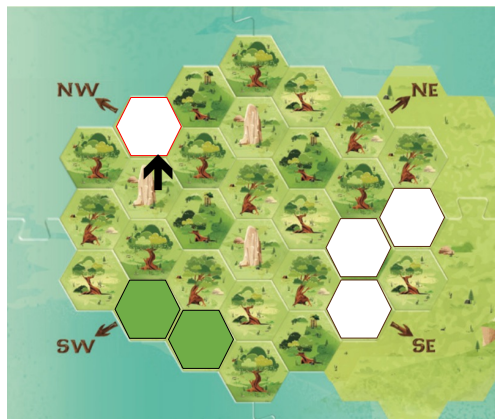
EXTRA


Het wegnemen van Mist:


Zoals op de vorige pagina beschreven, mogen de spelers in drie van de rondes 11 t/m 3, na het verplaatsen van de mist, één misttegel wegnemen. In ronde 2 & 1 moeten ze, na het verplaatsen van de mist, één misttegel wegnemen.

Welke misttegel je wegnemen wilt, mag je zelf bepalen. Er is echter één restrictie: Je mag niet de misttegel wegnemen, die de laatste Menhir ontbloot. Zo winnen zou te gemakkelijk zijn. Je moet echt winnen door het verplaatsen van mist.

Daarbij is er nog één situatie, waarbij iemand überhaupt geen mist wegnemen mag. Namelijk: Als zijn/haar tegenstander de **overwinning claimt**.



 Zojuist door je tegenstander verplaatste mist

 Richting van de verplaatsing

Je kunt nu de overwinning claimen. Waardoor je tegenstander geen mist meer mag wegnemen.

Dit is handig, want anders had jouw tegenstander nog een misttegel weg kunnen nemen, die jou van de overwinning afhield. Zie je welke?

NB opstelling is dezelfde als op vorige pagina.

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. Je tegenstander mag dan geen mist meer wegnemen.

Let op: Dit claimen mag alleen nadat je tegenstander mist heeft verplaatst en kan tot en met het einde 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.

Puntentelling

Een puntentelling is niet nodig. Het gaat immers om wie de laatste Menhir ontbloot. Maar als je bijvoorbeeld een toernooitje spelen wilt is het soms handig om, bij spelers die even vaak gewonnen hebben, toch een onderscheid te kunnen maken. De score van de winnaar van een potje, wordt dan bepaald door de ronde waarin gewonnen wordt.

Simpel gezegd: Win je in ronde 9, dan scoor je 9 punten. Echter omdat het spel (door het keuzemoment) éénmalig verlengt kan worden, kunnen sommige rondes twee keer passeren. En in ronde 12 kan nooit gewonnen worden. Daarom speel je zonder verlenging om 22 t/m 12 punten (het rondennummer + 11) en na verlenging voor 11 t/m 1 punten. Wordt het daarna nog gelijk spel, dan hebben beide spelers 0 punten.

- Wordt er gewonnen doordat iemand, al dan niet terecht, de overwinning claimt, dan wordt de score van de winnaar bepaald door de ronde waarin werd geclaimd.

- Wint iemand bij gelijkspel in een partij zonder verlenging (dus doordat de andere speler door wilde naar ronde 2 & 1) dan wordt ronde 1 gezien als de winnende ronde, en is de score van de winnaar dus 12 punten.

Voorbeeld: Speler 1 wint in ronde 4 in een spel dat niet verlengd is. Zijn/haar score is dan: $4+11=15$.

Tip

Als je het plaatje op de vorige pagina goed bekijkt, had je tegenstander dan nog iets beters kunnen doen, dan de losse mist naar het noorden te schuiven? Eigenlijk niet hè? Je tegenstander zat al in de val ☹ Voor meer hierover, zie het strategie document op www.nrpgames.com