

Basistechnieken in spellen met twee spelers
1.4 1.5 1.6 uit Lessons in Play

Loes Dekker

25-02-2020

1.4 Rekken

1.5 Strategie stelen

1.6 Speel een ander spel

opdracht 10

1.4 - Rekken

Situatie: je speelt een willekeurig spel en je kan vanuit de huidige spelstaat niet winnen.

1.4 - Rekken

Situatie: je speelt een willekeurig spel en je kan vanuit de huidige spelstaat niet winnen.

optie 1: Geef het op

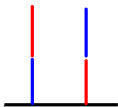
1.4 - Rekken

Situatie: je speelt een willekeurig spel en je kan vanuit de huidige spelstaat niet winnen.

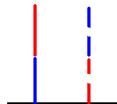
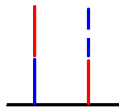
optie 1: Geef het op

optie 2: Maak het je tegenstander moeilijk

1.4 - Rekken in HACKENBUSH



1.4 - Rekken in HACKENBUSH



1.4 - Rekken in CLOBBER

Spelregels CLOBBER

Spelbord: rechthoekig raster met rode en blauwe tassen

De speler neemt een tas weg van de tegenstander met een eigen tas die er direct naast staat (niet diagonaal).

1.4 - Rekken in CLOBBER

L	L	R	R
R	R	L	L
L	L	R	R

Wat is een goede (en makkelijke) strategie voor de tweede speler?

1.4 - Rekken in CLOBBER

L	L	R	R
R	R	L	L
L	L	R	R

Wat is een goede (en makkelijke) strategie voor de tweede speler?
Symmetrie!

L maakt meer kans als R deze strategie **niet** uit kan voeren.

1.4 - Rekken in CLOBBER

Voorbeeld: een “goede” zet voor L:

L	L	R	R
R	L		L
L	L	R	R

1.4.5 - Anti-rekken

Stel dat je niet weet of je wint of verliest?

Dan is een goede strategie juist het verminderen van je tegenstanders mogelijkheden en je eigen mogelijkheden te vermeerderen.

1.5 - Strategie stelen

Neem een spel met een winnende strategie waarbij een overbodige (extra) zet geen consequenties heeft.

In dit spel kan de eerste speler altijd winnen door de strategie van de tweede speler te stelen.

1.5 - Strategie stelen in CHOMP

Spelregels CHOMP

Spelbord: rechthoekig raster met linksonder een giftig vakje

Elke zet haalt een speler een vakje weg uit het raster en verwijdert daarmee alle vakjes rechts/boven het gekozen vakje.
De speler die het giftige vakje weghaalt heeft verloren.

1.5 - Strategie stelen in CHOMP

Stelling

In CHOMP wint de eerste speler altijd, tenzij het gespeeld wordt op een 1×1 bord.

1.5 - Strategie stelen in CHOMP

Stelling

In CHOMP wint de eerste speler altijd, tenzij het gespeeld wordt op een 1×1 bord.

Bewijs

Neem aan dat de eerste speler het meest rechtsboven gelegen vakje weghaalt.

Als dit een winnende zet is heeft de eerste speler gewonnen.

Als dit geen winnende zet is heeft de tweede speler een **winnende zet**.

Deze **winnende zet** had de eerste speler dan ook kunnen zetten.

1.5 - Strategie stelen in BRIDG-IT

<http://lutanho.net/play/bridgit.html>

1.6 - Speel een ander spel

Soms zijn twee spellen precies hetzelfde, zelfs als ze andere regels hebben.

1.6 - Speel een ander spel dan 3TO15

Bijvoorbeeld: 3TO15

Regels:

Negen genummerde kaarten (1 tot en met 9)

Elke speler neemt om de beurt een kaart

Eerste speler met drie kaarten die 15 maken wint

1.6 - Speel een ander spel dan 3TO15

Bijvoorbeeld: 3TO15

Regels:

Negen genummerde kaarten (1 tot en met 9)

Elke speler neemt om de beurt een kaart

Eerste speler met drie kaarten die 15 maken wint

Organiseer de kaarten als magic square om BOTER KAAS & EIEREN te spelen.

1.6 - Speel een ander spel dan 3TO15

3TO15

4	9	2
3	5	7
8	1	6

L:

R:

BOTER KAAS & EIEREN

1.6 - Speel een ander spel dan 3TO15

3TO15

4	9	2
3		7
8	1	6

L: 5

R:

BOTER KAAS & EIEREN

	X	

1.6 - Speel een ander spel dan 3TO15

3TO15

4	9	
3		7
8	1	6

L: 5

R: 2

BOTER KAAS & EIEREN

		O
	X	

1.6 - Speel een ander spel dan 3TO15

3TO15

4	9	
3		
8	1	6

L: 5,7

R: 2

BOTER KAAS & EIEREN

		O
	X	X

Opdracht 10 - SPROUTLETES

Spelregels SPROUTS:

“Spelbord”:

Een collectie aan knopen op een 2D veld eventueel verbonden met bogen die elkaar niet kruisen.

Elke knoop heeft een maximale graad van 3.

De spelers tekenen om de beurt een boog en plaatst op de getekende boog een nieuwe knoop.

Deze boog mag geen andere bogen kruisen, maar mag wel van en naar dezelfde knoop gaan.

Opdracht 10 - SPROUTLETTES

Spelregels SPROUTS:

“Spelbord”:

Een collectie aan knopen op een 2D veld eventueel verbonden met bogen die elkaar niet kruisen.

Elke knoop heeft een maximale graad van 3.

De spelers tekenen om de beurt een boog en plaatst op de getekende boog een nieuwe knoop.

Deze boog mag geen andere bogen kruisen, maar mag wel van en naar dezelfde knoop gaan.

Spelregels SPROUTLETTES:

SPROUT met een maximale booggraad van 2 i.p.v 3.

We hebben een aantal basistechnieken behandeld:

We hebben een aantal basistechnieken behandeld:

Rekken

Een strategie enkel te gebruiken vanuit een verliezende situatie.
Geeft de tegenstander de mogelijkheid fouten te maken.

We hebben een aantal basistechnieken behandeld:

Rekken

Een strategie enkel te gebruiken vanuit een verliezende situatie. Geeft de tegenstander de mogelijkheid fouten te maken.

Strategie Stelen

Een strategie waarbij de beginspeler de strategie van de tweede speler overneemt. Kan enkel toegepast worden als een extra (eerste) zet geen gevolgen heeft.

We hebben een aantal basistechnieken behandeld:

Rekken

Een strategie enkel te gebruiken vanuit een verliezende situatie. Geeft de tegenstander de mogelijkheid fouten te maken.

Strategie Stelen

Een strategie waarbij de beginspeler de strategie van de tweede speler overneemt. Kan enkel toegepast worden als een extra (eerste) zet geen gevolgen heeft.

Ander Spel

Een aantal spellen zijn exact hetzelfde, zelfs al lijken de spelregels anders te zijn. Dit betekent dat een winnende strategie deze spellen ook hetzelfde is.