

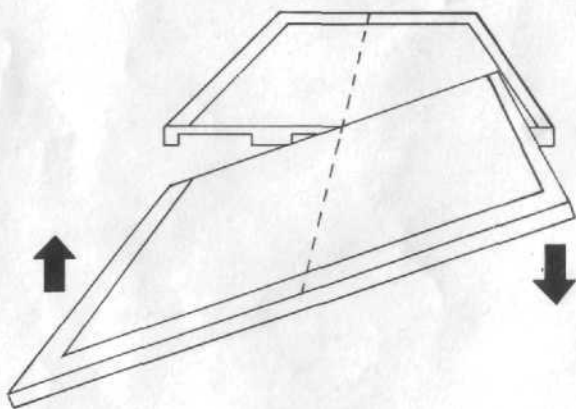
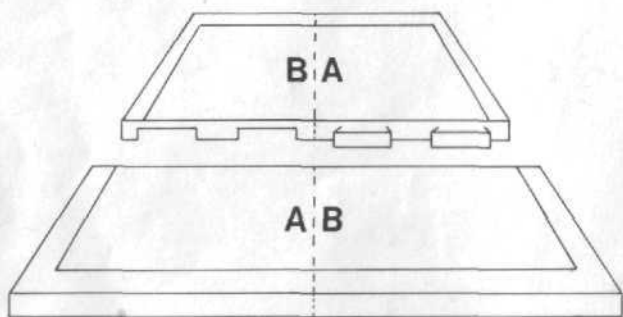
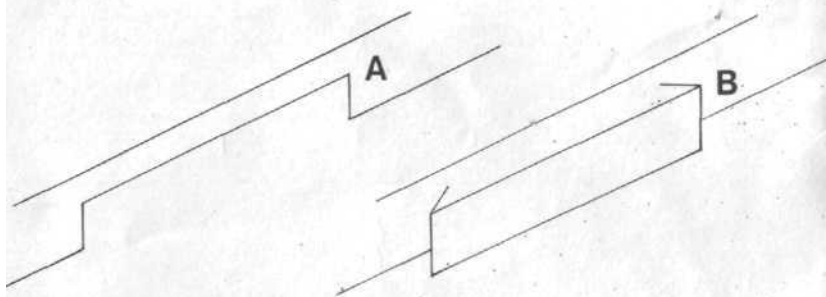
Twixt

Alex Randolph

604 1652

T.Nr. 21040





TWIXT

Strategie von Rand zu Rand

Rot bemüht sich, die zwei roten Grenzlinien zu verbinden, Gelb die zwei gelben. Daraus ergibt sich, daß jeder versucht, den Weg des anderen zu versperren.

Spielregel

1. Gleiche Chancen

Wer zuerst zieht, hat dann einen kleinen Vorteil, wenn er die erste Steckfigur in eines der Löcher steckt, die in der Mitte des Spielbretts liegen. Um diesen Vorteil auszugleichen, beginnt man mit folgender Regel:

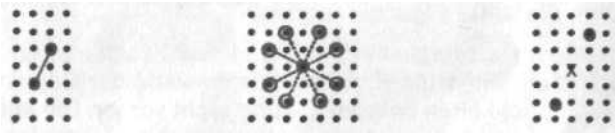
Einer der beiden Spieler setzt eine rote Figur in ein beliebiges Loch des Brettes, weit oder nahe von der Mitte entfernt. Dann entscheidet sein Gegner, ob er mit den roten oder gelben Figuren spielen will. Die schon gesetzte rote Figur bleibt auf dem Brett und der Spieler mit den gelben Figuren macht den nächsten Zug.

2. Spielzüge

Es wird abwechselnd gesetzt und zwar jeweils mit einer Steckfigur in ein beliebiges freies Loch des Brettes (nur darf **man** nie hinter der Grenzlinie des Gegners setzen).

3. Verbindungen

Die Steckfiguren müssen so gesetzt werden, daß sie mit den Verbindungsstücken verbunden werden können. Das ist nur möglich, wenn die Figuren im Abstand des klassischen "Rösselsprungs" stehen, also zwei Löcher vor und ein Loch zur Seite.



Der Grundverbindungs-zug besteht aus einer Diagonalen innerhalb eines Rechtecks aus 6 Löchern, ähnlich dem Rössel-Sprung beim Schach.

Die acht möglichen Riehungen, die Steckfiguren zu verbinden.

Doppel-Verbindung, Wenn ein Spieler X besetzt, kann er gleich zwei Verbindungsstöcke legen.

4. Ketten

Verbundene Steckfiguren ergeben Ketten. Die Ketten können sich nicht kreuzen. Eine Verbindung besteht nicht, wenn sie hätte gelegt werden können, dies aber nicht geschehen ist und der Spieler seine Chance verpaßt hat. Eine Reihe von Steckfiguren ist keine Kette.

5. Räumen

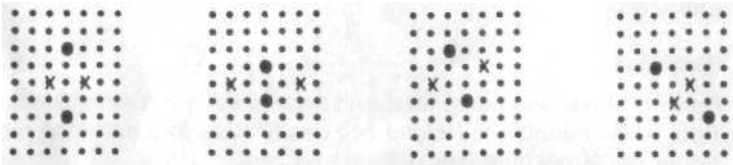
Vor jedem Zug kann man nach Belieben eigene, schon gesetzte Figuren und Verbindungen vom Brett wieder abnehmen. In gedrängten Endspiel-Situationen können diese oft ein "Unentschieden" verhindern.

6. Ende

Das Spiel ist zu Ende, sobald ein Spieler seine zwei Grenzlinien mit einer ununterbrochenen Kette verbunden hat. Gelingt dies keinem von beiden, ist das Spiel "Unentschieden".

Standard-Kombinationen

Dies sind taktische Serien von drei Zügen, bei denen die zweite Figur so gesetzt wird, daß es dann beim Setzen der dritten Figur zwei verschiedene Möglichkeiten gibt, die drei Figuren zu verbinden. Jeder Spieler sollte sich die wichtigsten von diesen Kombinationen genau einprägen.



Beam:

Es werden drei Löcher geradeaus übersprungen.

Mesh:

Ein Loch wird geradeaus übersprungen.

Coign:

Innerhalb eines Rechteckes, das aus 8 Löchern besteht, wird diagonal gesetzt.

Tilt:

Innerhalb eines Quadrates, das aus 16 Löchern besteht, wird diagonal gesetzt.

Die X-Zeichen in den Zeichnungen zeigen jeweils die beiden Möglichkeiten, die dritte Figur zu setzen.

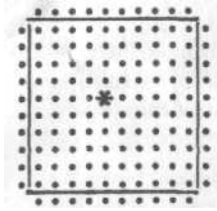
Der wichtigste strategische Aspekt dieser Kombinationen ist aber, erst dann die dritte Figur zu setzen, wenn der Gegner eine der zwei Möglichkeiten bedroht hat und nicht vorher. Die dritte Figur früher zu setzen würde einen Zeitverlust bedeuten und bei Twixt kann jeder Zeitverlust fatal sein.

Ein taktischer Tip: Jeder gute Zug sollte gleichzeitig verteidigen und angreifen, also ein Hindernis für den Gegner sein und für sich selbst ein Schritt zum Ziel.

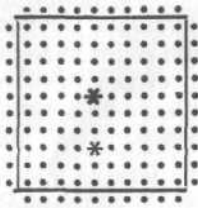
Musterspiel

Das folgende Spiel ist verkleinert dargestellt. Das Twixt-Brett ist in Wirklichkeit viel größer und hat viel mehr Stecklöcher. Die schwarzen Linien und Sterne stehen in den Zeichnungen für gelb.

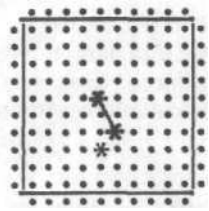
Mustorspiel



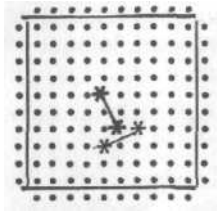
1. **Rot** setzt zuerst und nimmt einen zentralen Platz ein.



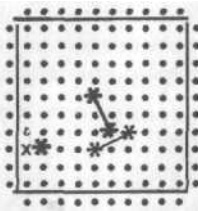
1. **Gelb** zieht nach und setzt sich zwischen die gegnerische Figur und das Ziel.



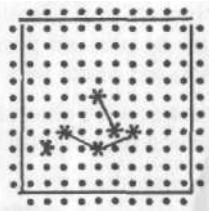
2. **Rot** zerstört prompt dieses Prinzip und setzt wie oben. Dieser Zug ist schlecht, denn ...



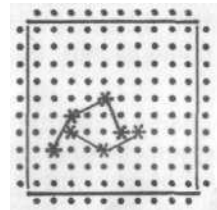
2. **Gelb** sperrt den Weg von Rot, Gelb hat nun den Vorteil.



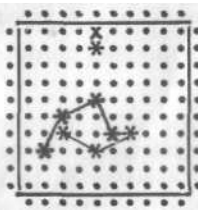
3. **Rot** versucht eine Ablenkung (schräge Figur). Gelb sollte seine Position verteidigen, indem z.B. X besetzt wird.



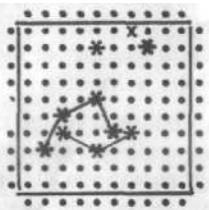
3. **Gelb** setzt wie gezeigt und denkt nicht voraus.



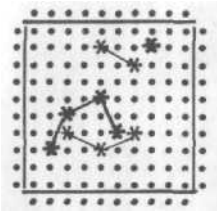
4. **Rot** verkettelt doppelt, um seine Schranke zu schließen. Rot kann nicht daran gehindert werden, die untere Grenze zu erreichen.



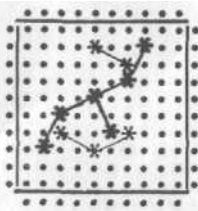
4. **Gelb** setzt sich zwischen die gegnerische Figur und das Ziel. Rot könnte dem Sieg durch den nächsten Zug nahe sein, indem X besetzt wird. Jedoch statt dessen ...



5. **Rot** zieht wie gezeigt (schräge Figur) — ein sehr schwacher Zug in dieser Lage. Gelb könnte das Spiel von Rot nun schwer machen durch Verbindung zu X. Jedoch ...



6. Gelb verbindet in eine andere Richtung — ein weiterer Fehler.



6. **Rot** schließt die Schranke. Gelb verliert das Spiel, da es keinen Weg gibt, Rot an der Vervollständigung einer ununterbrochenen Rand-zu-Rand-Schranke zu hindern.

Unnötig zu sagen, daß ein TWIXT-Spiel unendlich vielfältiger und komplizierter auf dem Spielbrett in voller Größe ist.