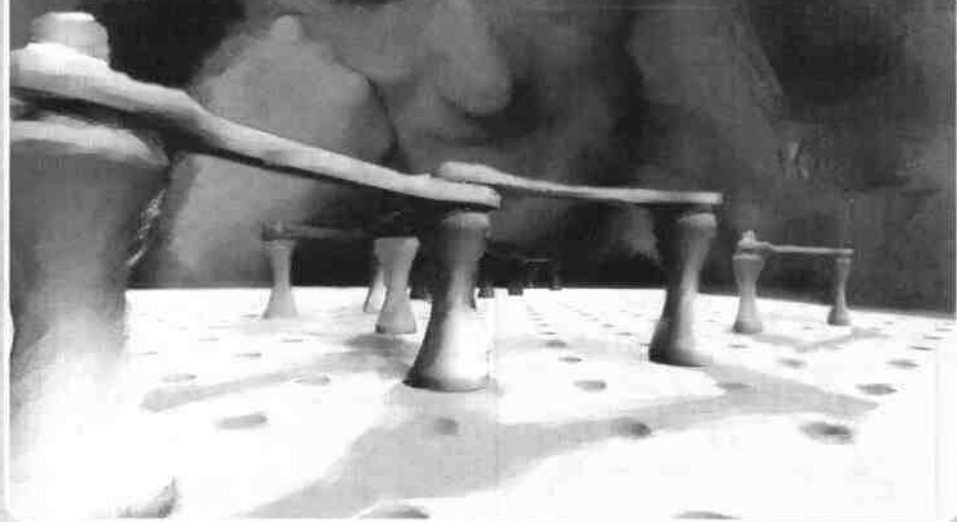


Alex Randolph

# TWIXT

*Spielregel*



**KOSMOS®**

*Spielregel in deutsch*

*Rules in english*

*Regles en francais*

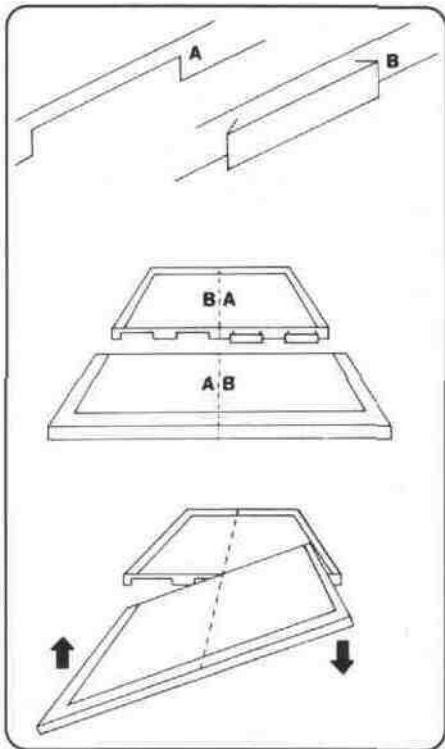
*Regolo in italiano*

*Reglas en español*

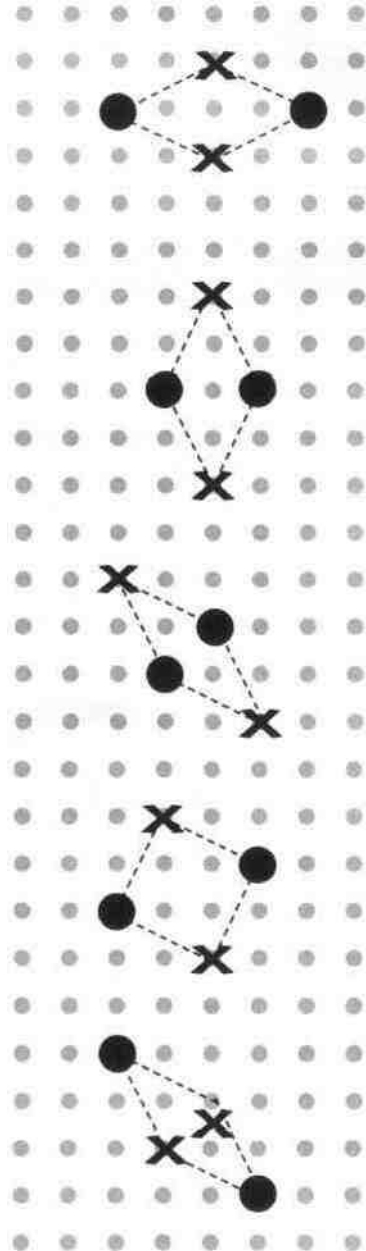
## Zusammensetzen des Spielfeldes

Nehmen Sie die Abbildungen zu Hilfe!

1. Setzen Sie zuerst die beiden Spielfeld-Viertel zusammen, die am oberen Rand weiß bedruckt sind (mit Buchstaben), Drücken Sie Teil A (mit den Aussparungen) von oben in die 2 Nuten von Teil B.
2. Wiederholen Sie den Vorgang mit den beiden Spielfeld-Vierteln, die am unteren Rand weiß bedruckt sind.
3. Nehmen Sie die beiden Spielfeldhälften gegeneinander verdreht in die Hand, drücken Sie sie gegeneinander und drehen Sie die Hälften, bis Sie eine ebene Fläche bilden. Dabei rasten Nut und Feder ein und halten das Spielfeld zusammen.



## Die fünf Zwickmühlen



# Zum Spiel genügen vier Grundregeln:

1. Spielziel ist es, gegenüberliegende Ränder des Spielfelds zu verbinden. Weiß die beiden weißen. Schwarz die beiden schwarzen <sup>(1)</sup>.
2. Abwechselnd wird ein Pfeiler in ein beliebiges freies Loch des Spielfelds gesetzt - aber nicht hinter die Grenzlinien des Gegners.
3. Stehen nach dem Setzen eines Pfeilers zwei oder mehrere eigene Pfeiler im Rösselsprung-Abstand <sup>(2)</sup>, so kann man sie mit Brücken verbinden. Brücken dürfen sich nicht kreuzen!
4. Gelingt es einem Spieler, eine ununterbrochene Kette von Pfeilern und Brücken zwischen seinen beiden Rändern zu errichten, so hat er gewonnen. Gelingt es keinem der beiden, ist das Spiel unentschieden.

## Und dazu zwei Sonderregeln:

### A) Die Kuchenregel

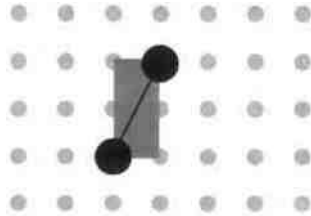
Sie gilt nur für die Eröffnung. Ein Spieler setzt einen ersten weißen Pfeiler in ein beliebiges Loch des Spielfelds. Der Gegner hat dann die Wahl mit welcher Farbe er spielen will. Damit ist der Vorteil des ersten Zuges ausgeglichen. (Wie jedes Kind weiß, gibt es nur eine gerechte Methode, einen Kuchen zu teilen: Der eine schneidet, der andere wählt.)

### B) Räumen

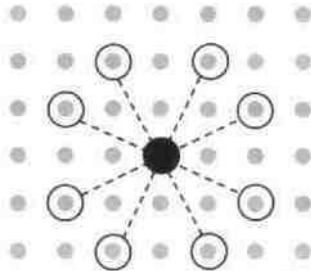
Diese Regel dient hauptsächlich dazu, blockierte Endspielsituationen aufzulockern und dadurch ein Unentschieden zu vermeiden: Vor jedem seiner Züge darf ein Spieler nach Belieben eigene Brücken vom Spielfeld wieder entfernen.

<sup>(1)</sup> Wie beim Schach nennen wir die grauen Spielfiguren Weiß und die roten Schwarz.

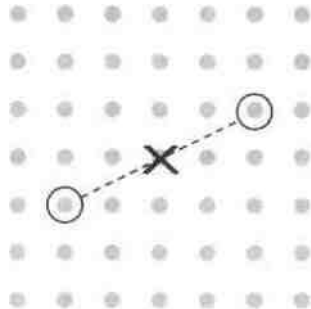
<sup>(2)</sup> Der „Rösselsprung“ führt wie beim Schach zwei Löcher weit in gerader Richtung und ein Loch zur Seite.



Die Rösselsprung-Verbindung kann auch als Diagonale eines Rechtecks aus 2 x 3 Löchern gesehen werden.



Von einem Pfeiler ausgehend sind Verbindungen in acht Richtungen möglich.



Doppelverbindung: Setzt ein Spieler einen Pfeiler auf x, so kann er in einem Zug drei Pfeiler miteinander verbinden.

# Ein Wort für Anfänger

Die klaren und kurzen Grundregeln von TwixT machen es möglich, sofort und ohne Vorbereitung in das Spiel einzusteigen. Bald wird man aber erkennen, daß der an sich einfache Spielverlauf eine Fülle strategischer Möglichkeiten und Finessen verbirgt. Dem Anfänger empfehlen wir das Studium die beiden beiliegenden, sehr hilfreichen Hefte. Jeder Spieler, der sich mit diesen Heften beschäftigt, wird in kürzester Zeit auf dem Weg sein, ein starker TwixT-Spieler zu werden.

**Für Anfänger aber, die sofort losspielen möchten, hier einige gute Hinweise:**

- Die Eröffnung  
Der Sinn der Kuchenregel ist, daß der zweite Spieler die Farbwahl hat. So sollte der erste Zug von Weiß weder zu stark noch zu schwach sein: Nicht zu nahe an der Mitte und nicht zu nahe am Rand.
- Die eigentliche Partie beginnt mit dem zweiten Zug. Dieser und alle folgenden Züge müssen immer den Weg des Gegners behindern und dabei gleichzeitig den eigenen fördern. Jeder gute Zug sollte eine sofortige Antwort des Gegners erzwingen.
- Anfänger machen vor allem zwei Fehler:
- Sie bauen Ketten ohne Rücksicht auf die Aktionen des Gegners. Das ist sinnlos und führt immer zur Niederlage.
- Sie verfolgen eine Aktion auch dann noch, wenn es sich abzeichnet, daß sie damit keinen Erfolg haben werden. Richtig ist es, dort sofort abzubrechen und an anderer Stelle einen neuen Angriff aufzubauen. Jede hartnäckige Verteidigung einer ungünstigen Position stärkt nur den Gegner.

- Sehr vergnüglich beim TwixT ist, mögliche zukünftige Verbindungen auf dem Spielfeld zu „sehen“ - also gewisse Abstände zu erkennen, wo das Setzen eigener Figuren günstig sein könnte. Fünf dieser Abstände sind besonders wichtig, weil sie, wie eine Zwickmühle, in einem Zug zwei verschiedene Doppelverbindungen ermöglichen. Jeder Spieler sollte sich diese Abstände genau merken. (Aber Achtung: Eine solche Zwickmühle soll erst dann geschlossen werden, wenn der Gegner die Stellung bedroht und nicht vorher! Vorher wäre es ein verschwendeter Zug und verschwendete Züge sind fast immer fatal.)

*Siehe Abb. auf Seite 2!*

## Handicap-Partien

Trifft ein erfahrener Spieler auf einen Anfänger, so ist eine Handicap-Vorgabe üblich: Die Kuchenregel entfällt; der schwächere Spieler spielt mit Weiß und darf die erste Figur in die Mitte setzen. Ist der Stärkeunterschied sehr groß, darf der Schwächere mit zwei oder sogar drei Zügen voraus anfangen.

## Ein Hinweis:

**Twixt kann auch von Blinden gespielt werden. Die Pfeiler haben unterschiedlich geformte Enden, mit deren Hilfe die blinden Farben identifiziert werden können.**