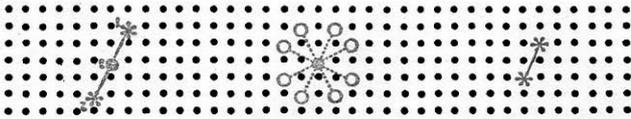


TWIXT

1 2 Personen spielen gegeneinander. Rot spielt zuerst. Die Spieler spielen abwechselnd durch Aufstecken jeweils einer Figur auf das Spielbrett. Die Figuren können von einem Spieler in jedes freie Figurenloch gesteckt werden, außer denen der gegnerischen Grenzreihe (Grenzreihen = äußerste vier Lochreihen).

2 Wenn — nachdem er eine Figur gesetzt hat — ein Spieler glaubt, zwei oder mehrere seiner Figuren **verbinden** zu können, kann er ein oder mehrere Verbindungsstücke zwischen diese Figuren legen, um eine Schranke zu bilden. Die Figuren können nur dann verbunden werden, wenn der Abstand zwischen ihnen der Diagonale eines Rechtecks aus 6 Löchern entspricht.



TWIXT-
der Grundzug

Die acht möglichen
Richtungen des Grund-
zuges.

Doppel-Link (die Num-
mern zeigen die Reihen-
folge des Setzens an).

Eine Schranke kann nicht gekreuzt werden. Keine Schranke besteht, wo ein Spieler verbunden haben konnte, es jedoch nicht tat — gleichgültig, ob das Versehen beabsichtigt oder unbeabsichtigt war.

3 Um zu gewinnen, muß ein Spieler seine Grenzreihen mit einer ununterbrochenen Kette seiner Figuren verbinden. Falls keiner der Spieler eine solche Barriere vervollständigen kann, ist das Spiel unentschieden.

4 Ein Spieler kann Figuren und Verbindungsstücke, die er vorher auf das Brett gesteckt hatte, wiederverwenden, indem er sie vorsichtig versetzt (wenn sie strategisch unwirksam sind).

Doppeltwixt (für 2 Teams zu je 2 Spielern)

1 Die Partner sitzen sich gegenüber. Das Spiel läuft in entgegengesetzter Uhrzeigerichtung um das Brett.

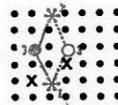
2 Kein Partner wird auf irgendein Gebiet des TWIXT Brettes beschränkt: Die Partner können die zwei Enden der gewöhnlichen Barriere nehmen oder sie können unabhängige Abschnitte auf irgendeinem Teil des Brettes bauen. Die Partner dürfen sich nicht die Strategien gegenseitig durch irgendeine Form der Signalisierung mitteilen.

3 Einmal — und nur einmal — in einem Spiel kann ein Partner jeder Mannschaft „Vorrecht“! rufen, und zwar nachdem er seinen eigenen Zug gemacht hat. Beim Ausruf von „Vorrecht“ muß der Gegner, der normalerweise ziehen würde, seinen Zug dem anderen Spieler der „bevorrechtigten“ Mannschaft überlassen. Diese Mannschaft hat somit zwei Spielzüge hintereinander.

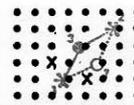
Der danach setzende Spieler ist der Partner des Gegners, der seinen Zug abgab. Falls die Gegner nicht durch den Vorrechtszug besiegt worden sind, können sie ihr eigenes Vorrecht zu diesem Zeitpunkt oder später im Spiel wahrnehmen. Vorrecht wird in erster Linie aus Verteidigungsgründen erbeten. Sonst gelten die Regeln vom TWIXT.

Grundfiguren

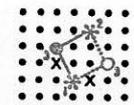
Eine Aufstellung ist ein geplantes Schema des Setzens, das dem Spieler gestattet, in jeder der beiden Richtungen während des 3. Zuges doppelt zu verbinden.



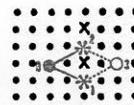
Beam
(3 Löcher
geradeaus
überspringen).



Tilt
(2 Löcher
diagonal).



Colgn
(diagonal,
8 Löcher im
Rechteck).



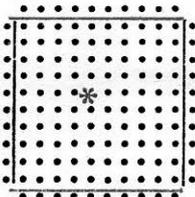
Mesh
(1 Loch,
geradeaus
überspringen).

Die Figuren sind in der Reihenfolge des Setzens numeriert. Beim dritten Zug jeder Aufstellung kann ein Spieler beides, Setzen und Doppelverbinden.

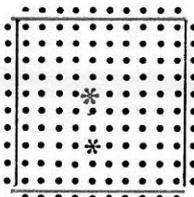
Im Allgemeinen ist es leichter, sich auf das Setzen der zweiten Figur zu konzentrieren, als auf das ganze Schema. Wenn die zweite Figur gesteckt ist, im korrekten Abstand zur ersten, werden die jeweiligen Plätze für die dritte Figur offensichtlich sein.

Der wichtigste Teil der Strategie einer Aufstellung ist das Vermeiden eines noch nicht notwendigen Zugs. Setzen Sie nicht die dritte Figur, bevor nicht Ihr Gegner setzt, um eine Ihrer Verbindungsmöglichkeiten zu sperren. Konzentrieren Sie sich stattdessen darauf, einen anderen Abschnitt Ihrer Schranke zu bauen.

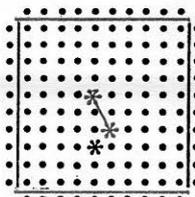
Musterspiel



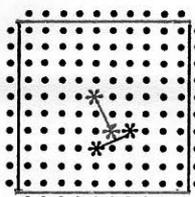
1. Rot setzt zuerst und nimmt einen zentralen Platz ein.



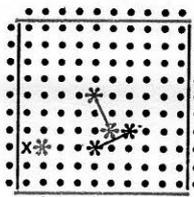
1. Schwarz zieht nach, indem er sich zwischen die gegnerische Figur und das Ziel setzt.



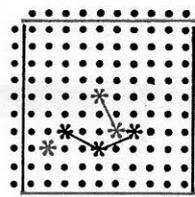
2. Rot zerstört prompt dieses Prinzip, indem er wie oben setzt. Dieser Zug ist schlecht, denn



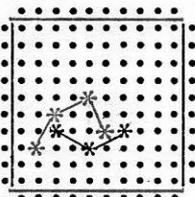
2. Schwarz sperrt den Weg von rot. Schwarz hat nun den Vorteil.



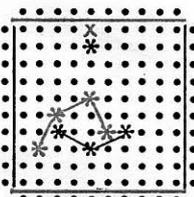
3. Rot versucht eine Ablenkung (schräge Figur). Schwarz sollte seine Position verteidigen, indem er z. B. X besetzt.



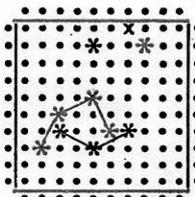
3. Schwarz setzt wie gezeigt. Er denkt nicht voraus



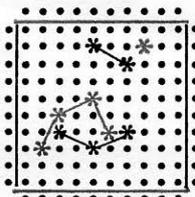
4. Rot verkettet doppelt, um seine Schranke zu schließen. Er kann nicht daran gehindert werden, die untere Grenze zu erreichen.



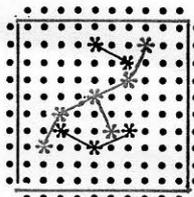
4. Schwarz setzt sich zwischen die gegnerische Figur und das Ziel. Rot könnte dem Siege durch den allernächsten Zug nahe sein, indem er X besetzt. Jedoch statt dessen ...



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



5. Schwarz verbindet in eine andere Richtung — ein weiterer Fehler.



6. Rot schließt die Schranke. Schwarz 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 u. komplizierter auf dem Spielbrett in voller Größe ist.