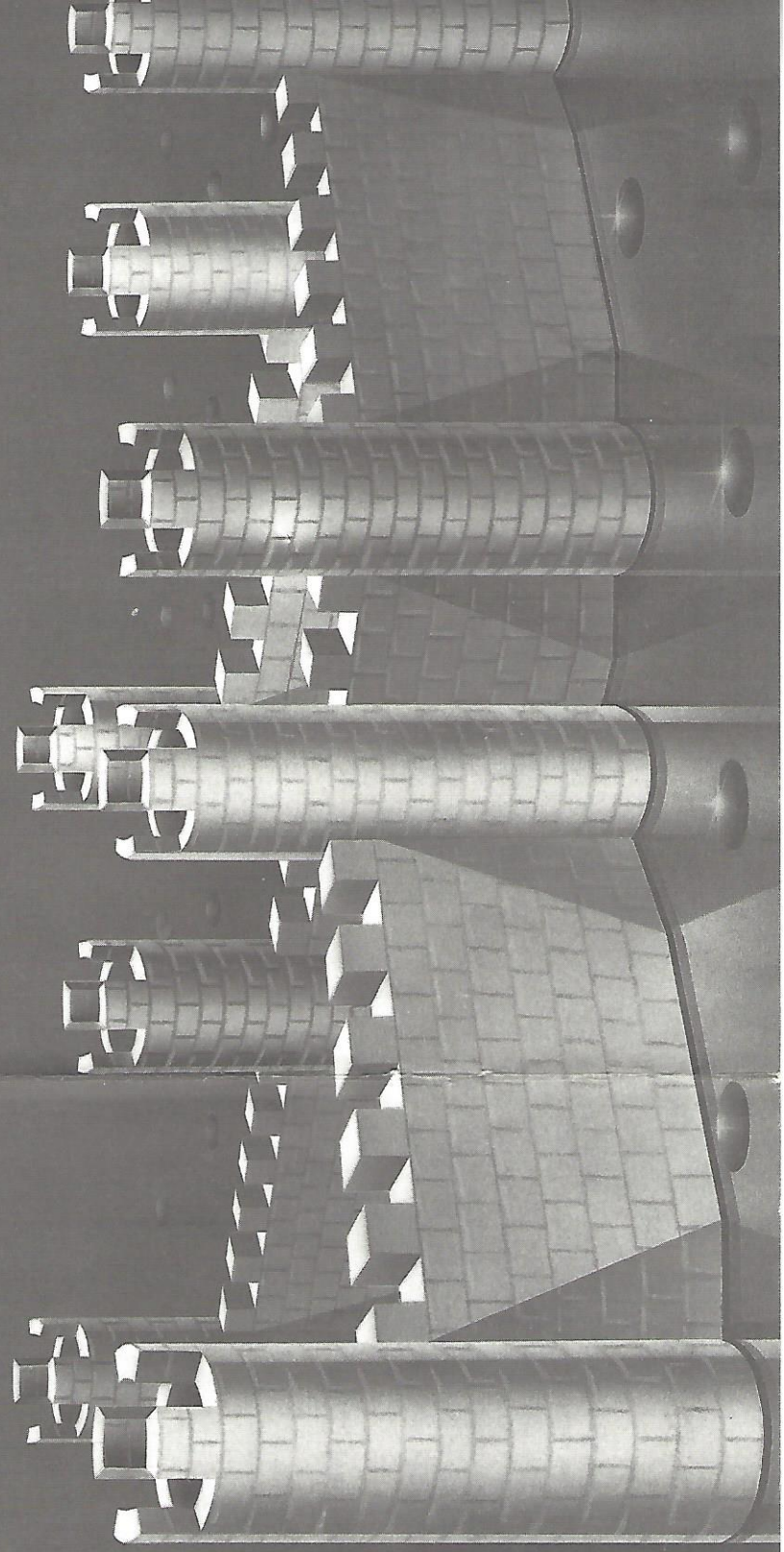


# TWIXT

Das strategische Mauernspiel

SPIELREGEL





# TWIXT

Ein Klassiker von Alex Randolph

## 19. 07-!

Eine Doppeldrohung! Weiß könnte sowohl nach M15 als auch nach K6 vorstoßen. (Wenn 20. O11-?, bedeutet 21. J8-I den sicheren Gewinn für Weiß.)

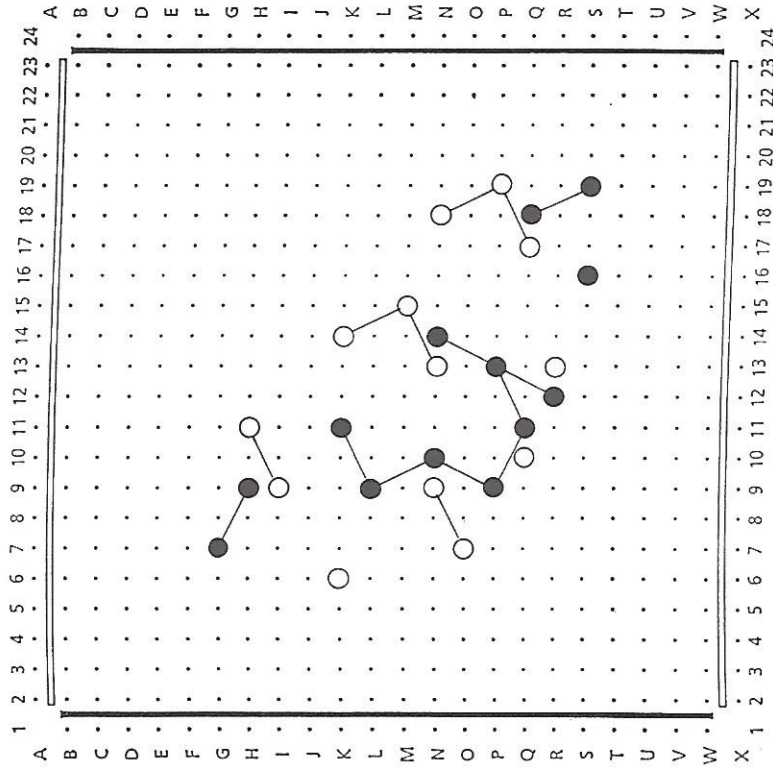
## 20. P9!

Die Gegen-Doppeldrohung und damit die Abwehr nach links!

## 21. N13-, 22. N10-, 23. R13!, 24. R12-!

Weiß ist gefangen (26. Q15- bzw. S14, 27. R16-I). R16- war der letzte Schlüsselzug.

## 25. Q10, 26. Q11--!, 27. Weiß gibt auf.

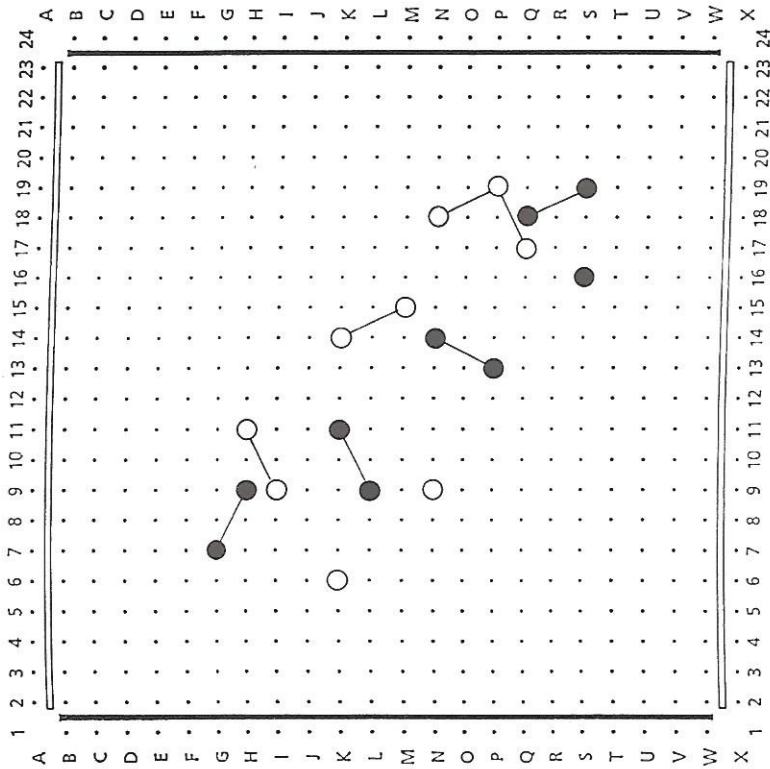


## Nach 26. Q11--

Bleibt die Frage: Was hätte Weiß besser machen können? Oft liegt der Schlüssel einer TwixT-Partie in ihrer Eröffnung. So hat Weiß wahrscheinlich schon mit 3. N9 die Partie gegen sich entschieden. 3. M9 wäre besser gewesen, aber eigentlich erwartet hätte man wohl 3. O9 oder 3. P8. Dabei bleibt noch vollkommen offen, ob Weiß überhaupt derartig auf die „Mitte-Verteidigung“ antworten soll. Er muß sie nicht annehmen und kann mit denselben Mitteln kämpfen, z.B. mit 3. K16.

Hier überlegte Schwarz außerordentlich lange und entschied sich letztlich zum drittenmal für die bewährte „elastische Verteidigung“. Die folgenden Züge waren spielentscheidend.

**14. Q18!**, **15. P19-**, **16. S19-**, **17. Q17-**, **18. S16**



**Nach 18. S16**

Eine bekannte Konfiguration, für Schwarz genügend sicher wegen der möglichen Anbindung zwischen S16 und P13. Das Spielbrett zeigt nun ein sehr harmonisches Bild. Die vier schwarzen Kettenpaare bilden ein „Skelett“ für eine verbundene Kette. Eine solche „Paare-Strategie“ erlaubt auch über große Entfernungen ungewöhnlich sichere Verbindungsmöglichkeiten. Dieser Konfiguration kann nun die zuvor erwähnte und gefürchtete Doppeldrohung von Weiß nichts mehr anhaben.

# SPIELREGEL

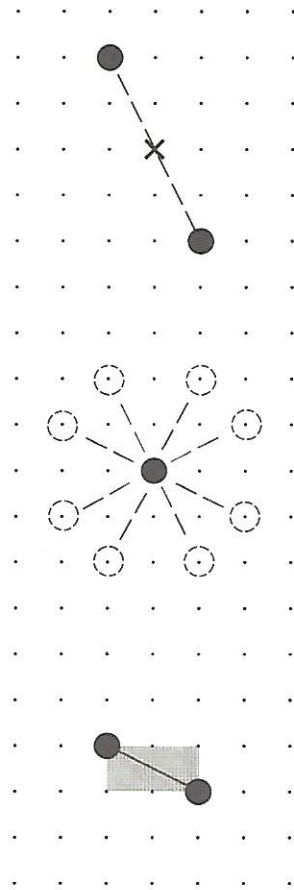
1. Spielziel ist, gegenüberliegende Ränder des Spielfelds zu verbinden. Weiß die beiden weißen, Schwarz die beiden schwarzen.<sup>1)</sup>
2. Abwechselnd wird ein Turm in ein beliebiges freies Loch des Spielfelds gesetzt – aber nicht hinter die Grenzlinien des Gegners.
3. Stehen nach dem Setzen eines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

Dazu zwei Sonderregeln:

- A) Kuchenregel** (um den Vorteil des ersten Zuges auszugleichen): Ein Spieler setzt einen ersten weißen Turm in ein beliebiges Loch des Spielfeldes. Sein Gegner wählt dann, mit welcher Farbe er spielt.
- B) Räumen** (um blockierte Endspiel-Situationen aufzulockern und dadurch unentschiedene Partien zu vermeiden): Vor jedem Zug darf man nach Belieben eigene Mauern vom Spielfeld wieder entfernen.

<sup>1)</sup> Wie im Schach nennt man auch im TwixT die hellen Figuren *Weiß* und die dunklen *Schwarz*.

<sup>2)</sup> Gemeint ist der Rösselsprung im Schach – also zwei Löcher gerade und ein Loch zur Seite.



**Der Rösselsprung** kann auch als diagonale eines Rechtecks aus 2 x 3 Löchern gesehen werden. Von einem Loch aus gibt es 8 Möglichkeiten, im Rösselsprung-Abstand zu setzen.

**Doppelverbindung:** Setzt der Spieler seinen Turm auf X, kann er zwei Mauern gleichzeitig errichten.

## Handicap

Trifft ein erfahrener Spieler auf einen Anfänger, empfiehlt sich eine Handicap-Vorgabe, bei der die „Kuchenregel“ entfällt.

**Kleines Handicap:** Der schwächere Spieler hat Weiß und darf in der Mitte setzen.

**Großes Handicap:** Der schwächere Spieler hat Weiß und fängt mit zwei Zügen an.



### 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 erkennen, daß der an sich äußerst einfache Spielverlauf eine Fülle strategischer Möglichkeiten und taktischer Finessen bietet. Dem Anfänger empfehlen wir, die beiden Musterpartien im Anhang nachzuspielen, um das richtige Spielgefühl zu entwickeln. Die tieferen Geheimnisse von TwixT werden sich mit zunehmender Erfahrung rasch ganz von selbst enthüllen.

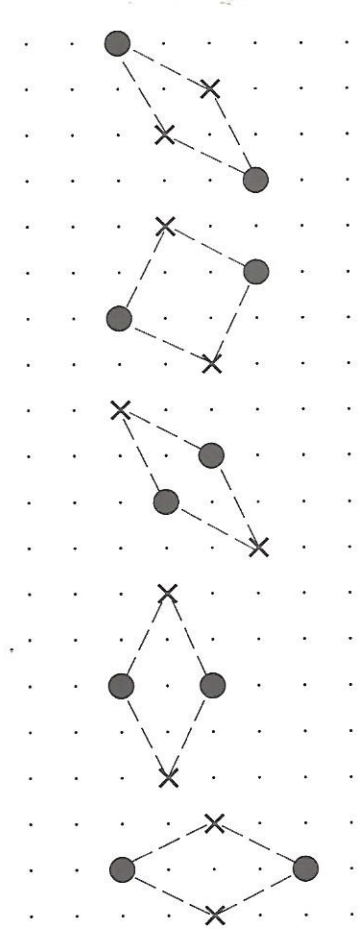
Es stellt sich im Lauf des Spiels bald heraus, daß nur jene Züge sinnvoll sind, die den Gegner zur Reaktion zwingen. Ein Spielzug sollte immer gleichzeitig zwei Ziele verfolgen: Den eigenen Weg zu fördern und den Gegner zu behindern.

Anfänger machen vor allem zwei Fehler:

- Sie verfolgen ihre eigene Strategie ohne Rücksicht auf die Aktionen des Gegners. Doch das führt immer zur Niederlage.
- Sie verfolgen den Ausbau einer Stellung auch dann noch, wenn sich abzeichnet, daß sie damit keinen Erfolg haben werden. Richtig ist es, dort sofort abzubrechen und an anderer Stelle einen neuen Angriff aufzubauen, denn jede hartnäckige Verteidigung einer ungünstigen Position stärkt nur den Gegner.

Beim Eröffnungszug gilt die „Kuchenregel“: Der eine teilt, der andere wählt (damit ist der Kuchen gerecht geteilt). Nach diesem Prinzip erfolgt der erste Zug: Er sollte nicht zu gut und nicht zu schlecht sein, da der Gegner anschließend Farbwahl hat. Der erste weiße Turm sollte also weder zu nahe zur Mitte, noch zu nahe zum Rand gesetzt werden. Das eigentliche Spiel beginnt erst mit dem zweiten Zug.

Ein wesentliches taktisches Element in TwixT sind die Abstände, in denen man die Türme setzt. Dabei sind fünf Abstände besonders wichtig, weil sie, wie eine Zwickmühle, in einem Zug zwei verschiedene Doppelverbindungen ermöglichen.

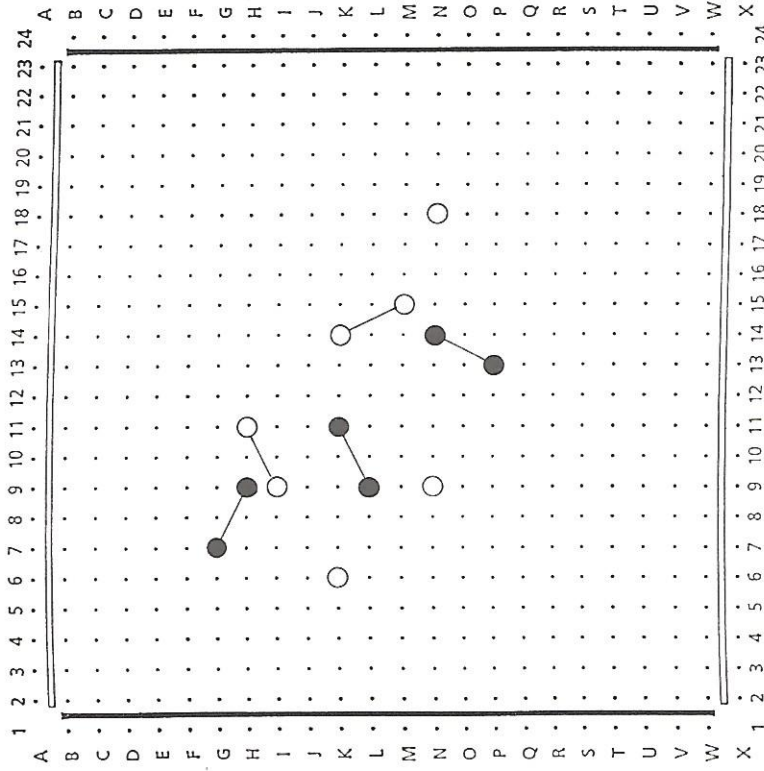


Was tun? Schwarz entscheidet sich wieder für die „elastische Verteidigung“:

### 10. N14, 11. M15-, 12. P13-

Ein Durchbruch nach N9 scheint erst einmal verhindert zu sein (13. N13-, 14. O11- nebst 15. M10-- bzw. 16. P9-!), und auch nach rechts ist zunächst gut vorgesorgt (13. O16-, 14. Q16 nebst 15. S16, 16. S15-; liegt noch auf der Ecklinie V21-W23).

### 13. N18!



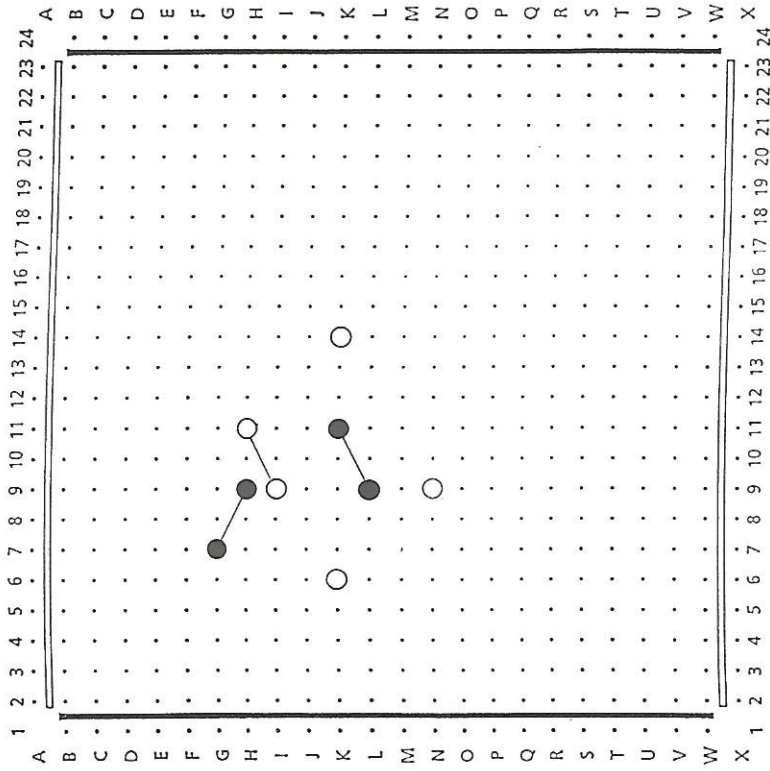
### Nach 13. N18!

Ein sehr raffinierter Zug. Denn bei einer falschen Antwort von Schwarz könnte Weiß mit einer schönen Kombination über R13 eine unüberwindbare Doppeldrohung aufbauen, wie man später noch genauer erkennen wird.



**5. I9, 6. H9-, 7. H11-, 8. L9-, 9. K14!**

Schwarz steht unter Druck. Weiß droht nach unten vorzudringen, direkt mit N17 oder über N9.



**Nach 9. K14!**

Sollten Sie an weiteren Informationen über TwixT-Strategie und -theorie interessiert sein, schreiben Sie (bitte mit frankiertem Rückumschlag) an:

**Klee-Spiele GmbH**  
**Stichwort TwixT**  
**Postfach 1961**  
**85 10 Fürth/Bay.**

Hier erhalten Sie ein TwixT-Experten-Heft sowie Daten zu TwixT-Turnieren und -veranstaltungen, TwixT per Post etc.

**Notation** – Wie man ein Spiel aufschreibt

Die Züge werden fortlaufend nummeriert; weiße Züge haben **ungerade**, schwarze **gerade** Nummern. Notiert werden die Koordinaten des Lochs, in das ein Turm gesetzt wird (Beispiel: 1. L7). Wird dabei auch eine Mauer errichtet, folgt als Kennzeichen ein Bindestrich (Beispiel: 4. H9-). Bei einer Doppelverbindung (zwei Mauern) macht man zwei Bindestriche (Beispiel: 3. N5--). Wird eine Mauer entfernt, notiert man dies in Klammern (Beispiel: (U8-T10) bedeutet, daß die Mauer zwischen den Türmen U8 und T10 weggenommen wird).

## Zwei Musterpartien zum Nachspielen

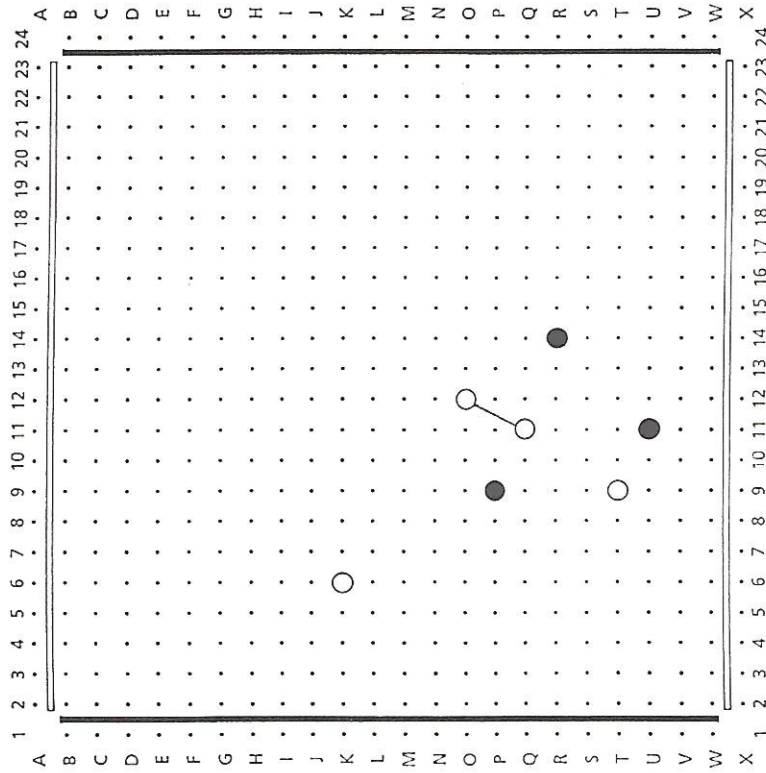
### Spiel 1: Blitzpartie mit Schachuhr (10 Minuten pro Spieler)

Weiß: A. Randolph (hatte Farbwahl)

Schwarz: G. B. Miele  
(Kommentar von A. Randolph)

#### 1. K6, 2. P9, 3. 012, 4. R14??, 5. Q11 - 6. U11, 7. T9

Schwarz hat sehr schlecht eröffnet und Weiß ist „unten“ schon fast nicht mehr aufzuhalten. (4. R14 war geradezu eine Einladung auf 5. Q11-) Also entscheidet sich Schwarz (nicht zu früh), das untere Gebiet vorläufig zu verlassen und „oben“ anzugreifen.



#### Nach 7. T9

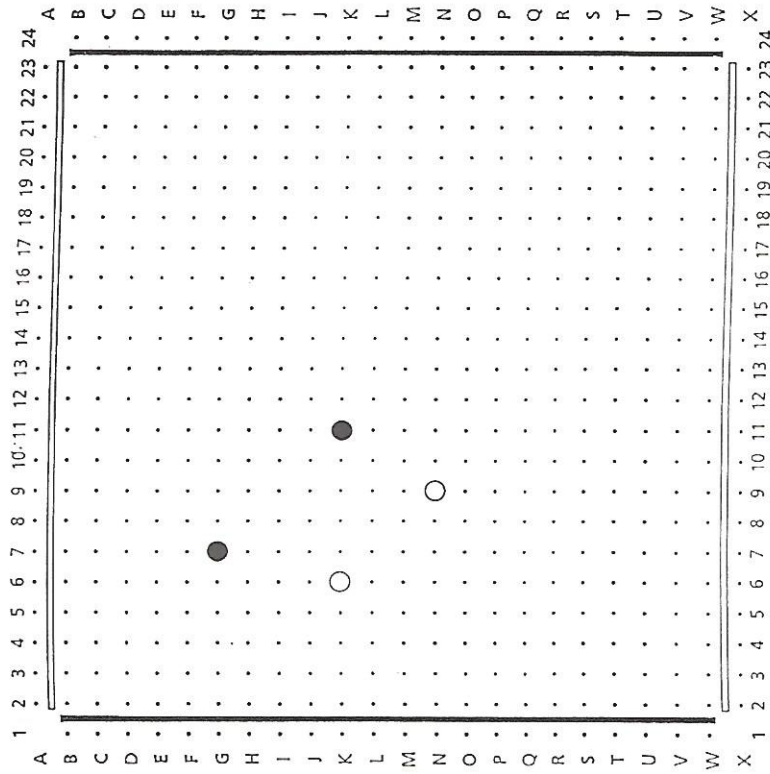
### Spiel 2: Fern Twix T-Partie per Post zwischen zwei Meistern

Weiß: H. Wiltmann

Schwarz: A. Kleinhans (hatte Farbwahl)  
(Kommentar von A. Kleinhans)

#### 1. K6, 2. K11

Eine klassische „Mitte-Verteidigung“. Schwarz sichert sich damit die Brettmitte und droht je nach Antwort von Weiß entweder „oben“ oder „unten“ anzubinden.



#### 3. N9, 4. G7!

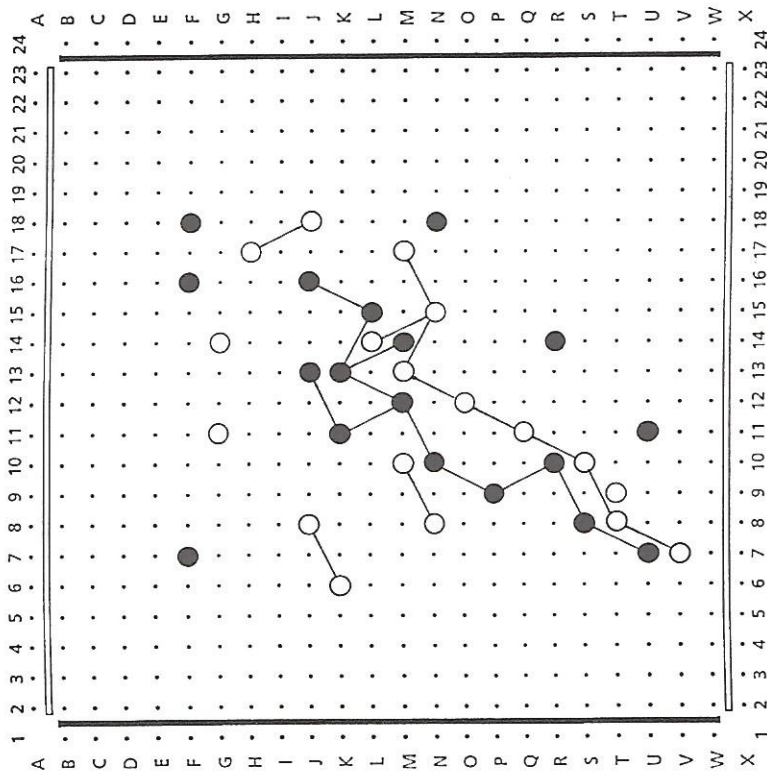
G7 ist ein wichtiger strategischer Punkt: Einerseits ermöglicht er die „elastische Verteidigung“, eine Verteidigung, die einen taktischen Rückzug voraussetzt (z.B. auf 5. H7, 6. E8-, direkt auf der Ecklinie C4- B2, andererseits liegt G7 auch auf sicherer Anbindefernung zu K11 (z.B. 5. H9, 6. I10- mit H8- bzw. 8. G9-, oder 5. I8, 6. I9- u.ä., oder 5. I10, 6. H9- u.a.).



Weiß hat hier nur noch 1 Minute auf der Uhr. Panik! Seine einzige Möglichkeit ist vielleicht noch, links unten sein Glück zu versuchen, z.B. mit 31. Q7. Statt dessen versucht er den Durchbruch von Schwarz nach rechts aufzuhalten:

**31. S10-, 32. S8-, 33. T8-, 34. U7-, 35. V7-, 36. M12---**

Hier verliert Weiß auf Zeit, aber er hätte natürlich auch sonst verloren. Spätestens nach zwei Zügen hätte er aufgegeben.

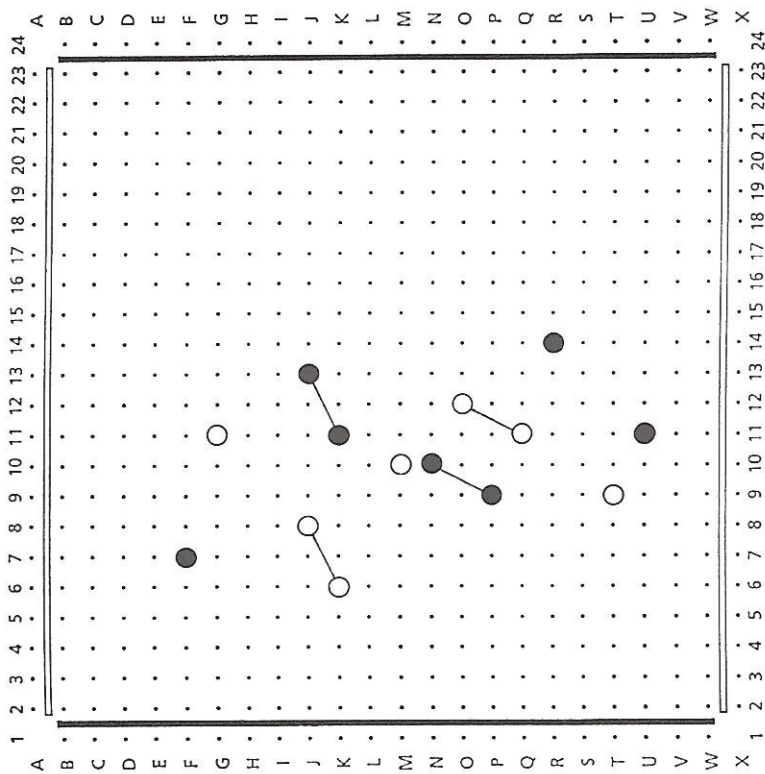


Nach 36. M12---

Eine wilde Partie mit vielen Fehlern auf beiden Seiten. In der Endphase aber hat Schwarz brillant gespielt – obwohl auch er in Zeitnot war!

**8. F7, 9. G11, 10. K11, 11. J8-, 12. J13-, 13. M10?, 14. N10-!**

Ein Schock für Weiß! (Er hätte statt 13 M10 z.B. 13. L9- spielen sollen.) Schwarz droht jetzt mit L9-- oder M12-- in der Mitte durchzubrechen. Weiß beschließt, hier nicht zu reagieren und statt dessen einen neuen Angriff auf der rechten Seite zu beginnen (mit der Absicht, u. a. eventuell mit O12 zu verbinden).



Nach 14. N10-!

**15. J18, 16. N18, 17. L14, 18. M14, 19. N15-**  
 Weiß atmet auf: Die Verbindung mit O12 ist gesichert!  
**20. K13-, 21. M13-- , 22. L15-, 23. M17-**

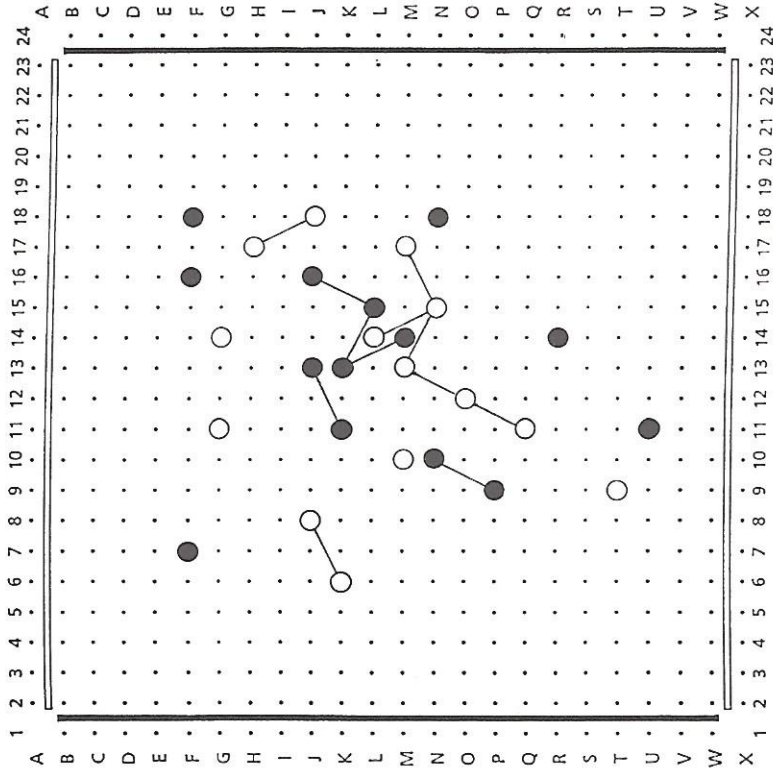
Weiß steht jetzt wieder viel besser. Er kann M17 und J18 jederzeit verbinden und der Weg nach oben ist offen.

**24. F18, 25. H17-, 26. F16, 27. G14?**

Weiß glaubt schon gewonnen zu haben – und versäumt dabei einen Zug, 27. G15-!, mit dem er tatsächlich sofort gewonnen hätte.

**28. J16-!:**

Unüberwindbare Doppeldrohung: entweder L17-- oder H15--! Hier ist Weiß fast vom Stuhl gefallen. Denn Schwarz kann jetzt nicht mehr vom rechten Rand abgeschnitten werden (nach z.B. 29. L19-- , 30. H15-- , und Weiß kann nach oben nicht durchbrechen).

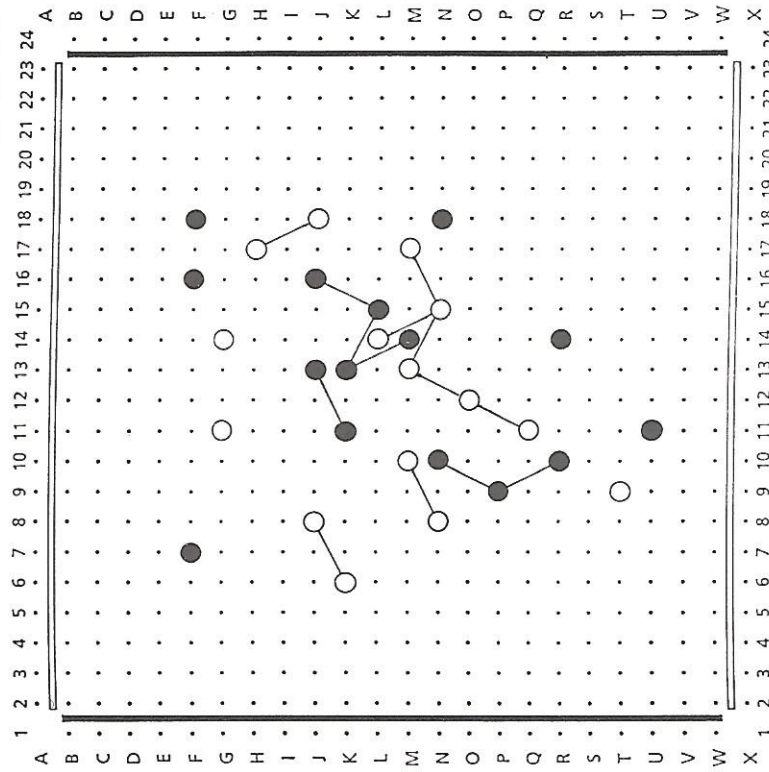


**Nach 28. J16-!**

Weiß hat hier lange nachgedacht und sich endlich für einen guten Zug entschieden – der aber früher, statt 15. J18, noch besser gewesen wäre:  
**29. N8-!**

Und hätte Schwarz jetzt, wie Weiß es erwartete, „logisch“ mit 30. O7- geantwortet, hätte Weiß wahrscheinlich noch gewonnen: 31. N12-, 32. K9!, 33. K10-!. Schwarz hat aber eine ganz andere Idee:  
**30. R10-!**

Wieder Doppeldrohung! Schwarz braucht jetzt nicht mehr sofort in der Mitte zu schließen, da er auch S12--- zur Verfügung hat, mit leichtem Lauf zum rechten Rand; und außerdem hat er jetzt auch viel bessere Chancen, den linken Rand zu erreichen.



**Nach 30. R10-!**