

## Un consejo para principiantes

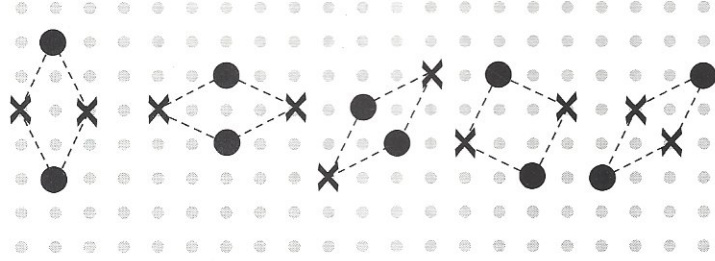
*Las reglas claras y cortas del TWIXT lo hacen posible que uno pueda empezar a jugar inmediatamente sin preparación anterior. Pronto se dará uno cuenta de que el transcurso del juego, normalmente sencillo, alberga una gran cantidad de posibilidades y finezas. Recomendamos al principiante la lectura de los 2 folletos adjuntos, los cuales pueden considerarse como muy útiles.*

*Cada uno de los jugadores que se dedica al estudio de estos folletos se podrá considerar en muy poco tiempo como un jugador muy potente.*

**Para principiantes que deseen jugar de inmediato tenemos aquí algunos buenos consejos:**

- El comienzo  
El destino de la regla de la tarta existe en que el segundo jugador puede elegir el color, es decir que la primera jugada de blanco no debe de ser ni demasiado fuerte ni floja: no acercarse demasiado ni al centro ni al borde.
- El juego de verdad comienza con la segunda jugada. Esta segunda jugada y todas las que le sigan, deben dificultar siempre el camino del adversario, y al mismo tiempo, propiciar el propio camino de uno. Cada buena jugada debería de provocar siempre una respuesta inmediata del adversario.
- Los principiantes cometen sobre todo 2 faltas:
  - Ellos instalan cadenas sin tener en cuenta las reacciones des adversario. Esto no tiene sentido ninguno y lleva siempre a la derrota.
  - Ellos aún van por el camino previsto, al saber que no van a tener éxito con su manera de obrar. Sería correcto interrumpir inmediatamente la acción y empezar por otra parte con un ataque nuevo. Cada defensa constante de una posición, desfavorable sólo fortaleze al adversario.
- Como algo muy divertido se presentan en el TWIXT posibles y futuras combinaciones en el campo – es decir „ver“ ciertas distancias,

endonde la colocación de propios postes podria resultar favorable. 5 de estas distancias son de suma importancia, porque facilitan 2 conexiones dobles y diferentes con una sola jugada, igual que una encerrona. Cada uno de los jugadores debería de acordarse bien de estas distancias (pero mucho ojo: tal encerrona debe de hacerse sólo cuando el adversario ataque la posición y NO ANTES! Haciéndolo antes significaría una jugada innecesaria, y jugadas innecesarias siempre resultan fatales).



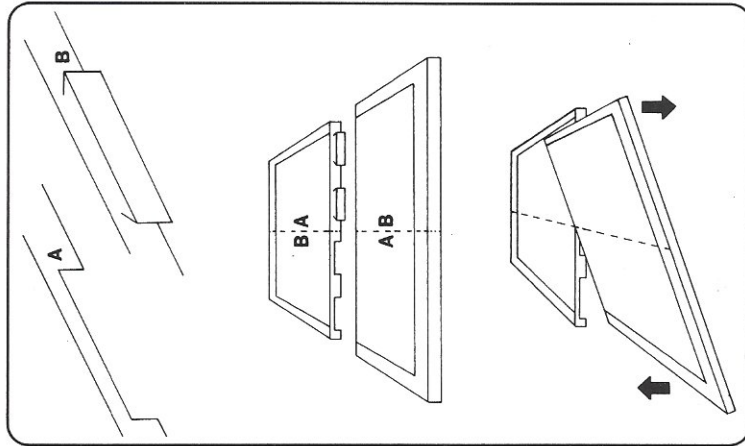
**KOSMOS**

*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.



### 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

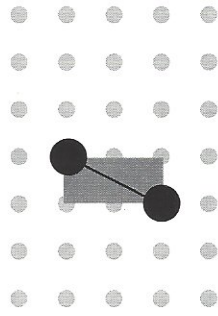
Sie gilt nur für die Eröffnung. Ein Spieler setzt einen ersten weißen Pfeiler in ein beliebiges Loch des Spielfelds. Der Gegner hat dann die Wahl, mit welcher Farbe er spielen will. Damit ist der Vorteil des ersten Zuges ausgeglichen. (Wie jedes Kind weiß, gibt es nur eine gerechte Methode, einen Kuchen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

#### B) Räumen

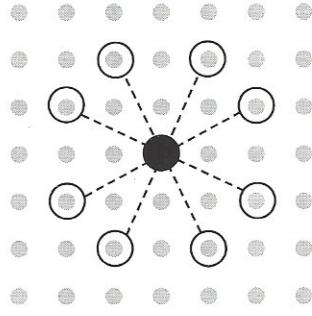
Diese Regel dient hauptsächlich dazu, blockierte Endspielsituationen aufzulockern und dadurch ein Unentschieden zu vermeiden: Vor jedem seiner Züge darf ein Spieler nach Belieben eigene Brücken vom Spielfeld wieder entfernen.

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

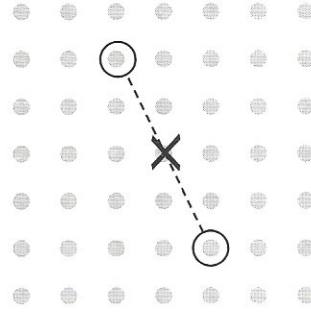
<sup>(2)</sup> Der „Rösselsprung“ führt wie beim Schach zwei Löcher weit in gerader Richtung und ein Loch zur Seite.



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 beiden Farben identifiziert werden können.**

## There are only four basic rules:

1. Objective is to connect opposite borders of the Twixt board: White the two white borders, Black the two black borders<sup>(1)</sup>.
2. Play alternately by inserting a peg in any vacant hole of the board (but not behind opponent's border lines).
3. If, after you have entered a peg, two or more of your pegs are at a distance corresponding to the knight move in chess<sup>(2)</sup>, you may connect them by placing a link or links between them. Links cannot be crossed.
4. To win, a player must construct an uninterrupted chain of pegs and links between his two borders. If neither player can do this, the game is a draw.

## and two specific rules:

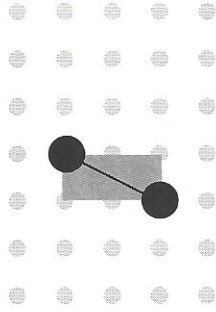
### A) The pie rule.

Applies only to the opening. One player inserts a first white peg in any vacant hole of the board – then his opponent decides with which colour he wishes to play. This cancels the advantage of the first move. (As every child knows, there is only one fair method of dividing a pie in two: one cuts, the other chooses.)

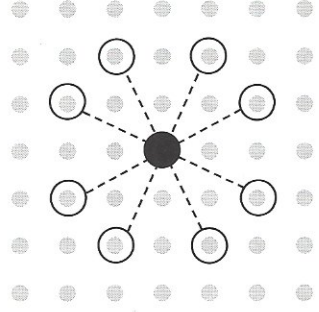
### B) The cleanup rule.

To decongest crowded endgame situations and make draws very unlikely if not impossible: before making a move, a player may remove from the board one or more of his own links.

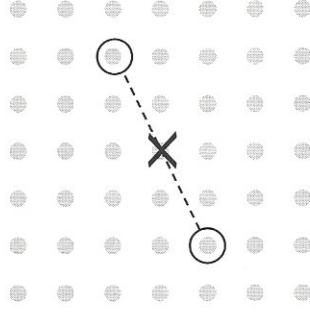
- <sup>(1)</sup> As in chess, the dark pieces are called black and the light coloured ones white.
- <sup>(2)</sup> The knight move – two steps forward and one step sideways.



The knight move connection (diagonal of a 2 x 3 rectangle).



8 possible links from a central point.



Double connection. If black inserts a third peg at x, he can connect the three pegs with two links.