

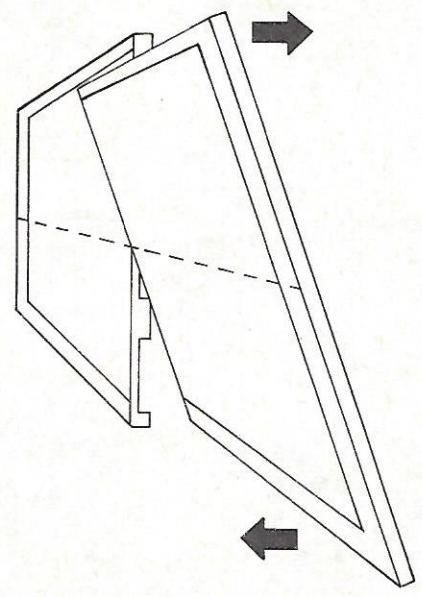
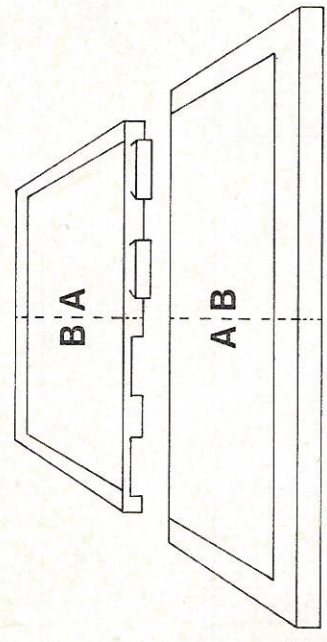
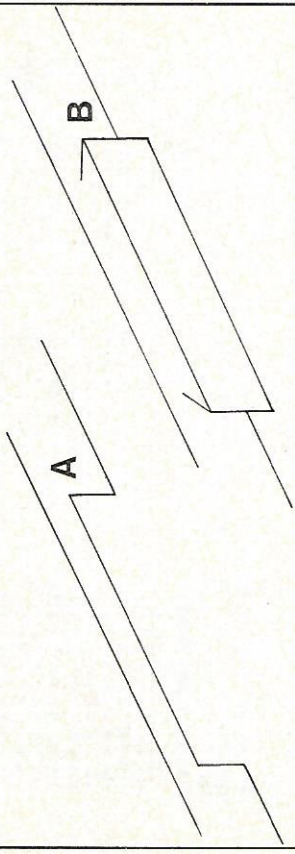
# SPIELANLEITUNG

REGLES DU JEU · REGOLE DEL GIOCO  
SPELREGELS

## TWIXT

Alex Randolph

604 1652



## TWIXT

TWIXT ist ein rein strategisches neuartiges Brett-Spiel. Jeder Spieler muß dabei versuchen, aus seinen Spielfiguren und Verbindungsstücken eine ununterbrochene Kette zu bauen, und zwar von einem Rand des Spielbrettes zum anderen. Daß dies nicht so einfach ist wie es scheint, dafür sorgt schon der Gegenspieler.

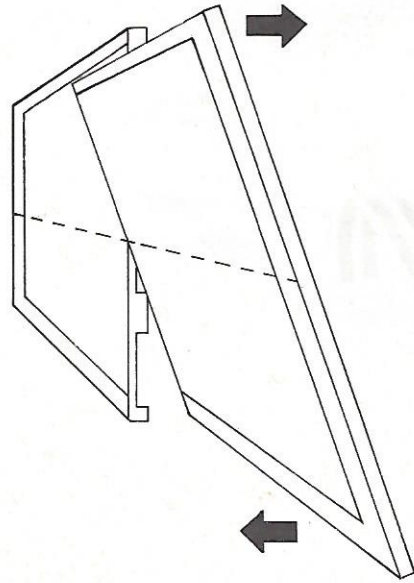
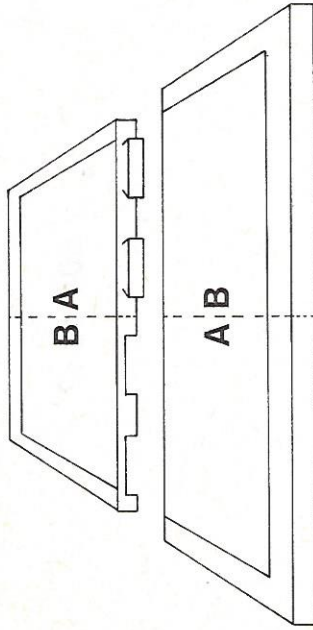
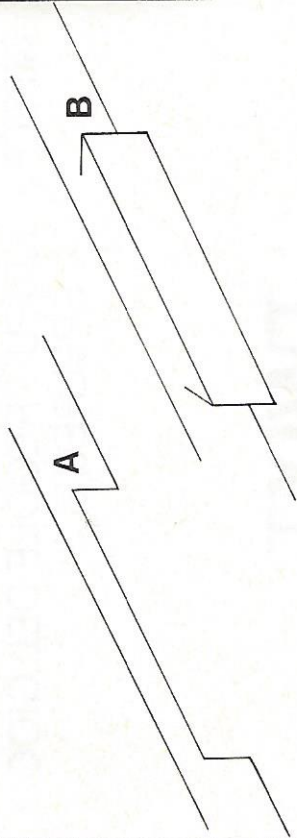
TWIXT ist ein 2-Personen-Spiel. Dauer ca. 30 Minuten.

### TWIXT-Spielanleitung

TWIXT ist ein reines Strategie-Spiel. Es gibt dabei keine zufälligen Einflüsse, allein die Spieler entscheiden durch das Setzen ihrer Figuren über den Spielverlauf. Daher hat der beginnende Spieler einen kleinen Vorteil — wenn er seine 1. Figur in der Mitte des Brettes setzt. Der Vorteil vermindert sich, je weiter diese Figur von der Mitte weg gesetzt wird — und wird zum Nachteil, wenn die Figur am Brettrand gesetzt wird.

Um diesen Vorteil des ersten Spielers auszugleichen, beginnt das Spiel mit der „Kuchenregel“:

1. Ein Spieler setzt die erste rote Figur irgendwo auf das Brett. Erst danach entscheidet sich der 2. Spieler, ob er mit den roten oder den schwarzen Figuren spielen will. Die erste rote Figur bleibt stehen, der Spieler mit den schwarzen Figuren setzt als nächster.
2. Es wird abwechselnd gesetzt, und zwar jeweils eine Steckfigur in ein beliebiges freies Loch auf dem Brett. Ausnahme: Die beiden Lochreihen hinter den roten Linien dürfen nur von Rot, die beiden Reihen hinter den schwarzen Linien nur von Schwarz besetzt werden.
3. Rot muß eine ununterbrochene Kette bauen, die die beiden Lochreihen (Grenzreihen) hinter den roten Linien verbindet; Schwarz muß seine Grenzreihen hinter den schwarzen Linien mit einer ununterbrochenen Kette aus schwarzen Figuren und Verbindungsstücken verbinden.
4. Eine Kette wird gebaut, indem man die Steckfiguren durch die Verbindungsstücke verbindet. Das ist nur möglich, wenn die Figuren im Rösselsprung auseinanderstehen, also 1 Loch vor und 2 Löcher zur Seite oder 2 Löcher vor und 1 Loch zur Seite (siehe Skizze).



Der Grundzug

Die acht möglichen Richtungen des Grundzuges.

Doppel-Link (die Nummern zeigen die Reihenfolge des Setzens an).

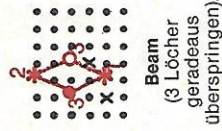
5. Vor jedem Zug kann ein Spieler nach Belieben eigene Steckfiguren und Verbindungen vom Brett nehmen. Verbindungsstücke können, wenn man an der Reihe ist, beliebig gelegt werden.

Ketten können sich nicht kreuzen. Eine Verbindung besteht nicht, wenn zwar ein Verbindungsstück hätte gelegt werden können, dies aber unterblieben ist.

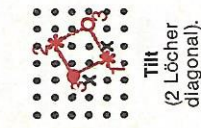
6. Wer zuerst seine Grenzreihen durch eine ununterbrochene Kette verbunden hat, gewinnt die Partie.

### Standardzüge (Doppelzüge)

Es gibt eine Reihe von Standardzügen, die sich jeder Spieler genau einprägen sollte, da ihre Anwendung im Spiel wesentliche Vorteile bringt. Die wichtigsten Standardzüge sind:



**Beam**  
(3 Löcher geradeaus überspringen).



**Tilt**  
(2 Löcher diagonale).



**Colign**  
(diagonal, 8 Löcher im Rechteck).

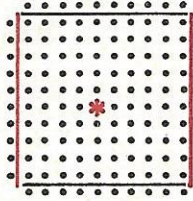


**Mesh**  
(1 Loch, geradeaus überspringen).

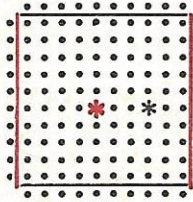
Die Züge sind in der Reihenfolge ihres Setzens nummeriert. Der Vorteil dieser Doppelzüge liegt in der doppelten Verbindungsmöglichkeit beim 3. Zug. Dies macht es dem Gegner sehr viel schwerer, eine Verbindung zu verhindern.

Das folgende Spiel ist schematisch auf einem Miniaturbrett dargestellt. (Das wirkliche TWIXT-Brett ist mehr als viermal größer.) Rot wird versuchen, die roten Grenzen zu verbinden und Schwarz die schwarzen Einfassungen.

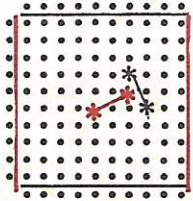
### Musterspiel



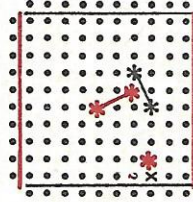
1. Rot setzt zuerst und nimmt einen zentralen Platz ein.



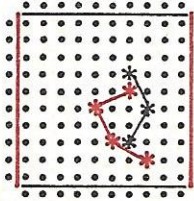
1. Schwarz zieht nach, indem er sich zwischen die gegnerische Figur und das Ziel setzt.



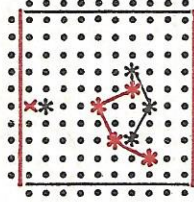
2. Schwarz sperrt den Weg von rot. Schwarz hat nun den Vorteil.



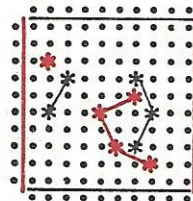
3. Rot versucht eine Ablenkung (schräge Figur). Schwarz sollte seine Position verteidigen, indem er z.B. X besetzt.



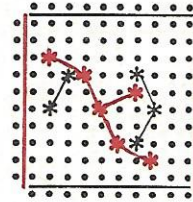
4. Rot verkettelt doppelt, um seine Schranke zu schließen. Er kann nicht daran gehindert werden, die untere Grenze zu erreichen.



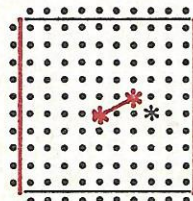
4. Schwarz setzt sich zwischen die gegnerische Figur und dem Ziel. Rot könnte dem Sieg durch den allerersten Zug nahe sein, indem er X besetzt. Jedoch statt dessen ...



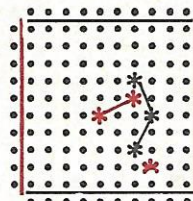
6. Schwarz verbindet eine andere Richtung — ein weiterer Fehler.



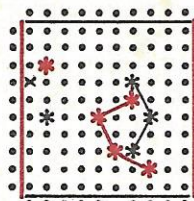
6. Rot schließt die Schranke. Schwarz verliert das Spiel, da es keinen Weg gibt, rot an der Vervollständigung einer ununterbrochenen Rand-zu-Rand-Schranke zu hindern.



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



3. Schwarz setzt wie gezeigt. Er denkt nicht voraus.



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 ...

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

## TWIXT

Twixt est un jeu de pure stratégie. Deux joueurs s'opposent pendant une demi-heure environ, durée moyenne d'une partie. Chacun s'efforce, avec ses pions et ses maillons, de construire une chaîne ininterrompue d'un bord à l'autre du plateau de jeu.

### TWIXT — règles du jeu

Twixt est un jeu où le hasard ne joue aucun rôle. Seuls les joueurs exercent une influence sur le déroulement du jeu en posant leurs pions sur le plateau. Le premier à jouer en tirant un léger avantage s'il pose son premier pion au milieu du plateau. L'avantage diminue de plus en plus, jusqu'à devenir un inconvénient, lorsque le pion est placé vers les bords du plateau de jeu.

Pour que les chances des deux joueurs restent égales, le jeu commence de la façon suivante:

1. Le premier joueur pose le premier pion rouge n'importe où sur le plateau. Puis le deuxième joueur choisit sa couleur: rouge ou noir. Le pion rouge déjà posé reste en place. Le joueur qui prend les pions noirs joue en second.
2. Chaque joueur joue un pion à tour de rôle, dans n'importe quel trou libre du plateau. Une seule exception: les deux rangées de trous derrière les lignes rouges sont exclusivement réservées aux pions rouges, et les deux rangées derrière les lignes noires, aux pions noirs.
3. Le joueur rouge doit tenter de construire une chaîne ininterrompue qui relie ses frontières: les deux rangées de trous derrière les lignes rouges. Noir doit essayer de faire de même en unissant les deux rangées derrière les lignes noires par une chaîne ininterrompue de pions noirs reliés par des barrières.
4. La chaîne est construite en unissant les pions par des maillons. Cela n'est possible que lorsque les pions sont situés à un saut de cavalier les uns des autres: regardez le dessin.



La liaison de base

les 8 directions possibles de la liaison de base

Double liaison: les numéros montrent l'ordre de pose.

5. Avant de jouer, on peut reprendre les pions et les maillons de son choix déjà posés sur le plateau.

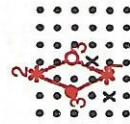
A chaque tour de jeu, on peut autant de maillons que les pions déjà posés le permettent.

Les chaînes ne peuvent jamais se croiser. Dès qu'une chaîne est formée, elle devient définitivement infranchissable.

6. Le premier joueur qui joint ses deux frontières par une chaîne ininterrompue gagne la partie.

### Les coups classiques (double liaison):

Il existe un certain nombre de coups classiques à bien connaître, en raison des avantages qu'ils apportent:



Beam

(3 trous en ligne)



Tilt

(2 trous en diagonale)



Coign

(diagonale d'un rectangle de 8 trous)



Mesh

(un trou en ligne droite)

Les coups sont numérotés dans l'ordre. L'avantage principal repose dans la possibilité de choisir la liaison au moment du troisième coup: l'adversaire a infiniment plus de difficultés à établir sa chaîne.

Les exemples qui suivent sont représentés schématiquement sur un plateau miniature: le plateau réel comporte plus de quatre fois plus de trous.