

TwixT

TwixT ist ein Brettspiel mit strategischen und taktischen Elementen, das 1957 von dem amerikanischen Spieleerfinder Alex Randolph im Wiener Kaffeehaus Hawelka als Papier- und Bleistiftspiel erfunden wurde. Die erste Ausgabe erfolgte 1962 durch die *Minnesota Mining Company* 3M, heute ein begehrtes Sammlerstück. Nachdem 3M die Spielelinie 1976 an Avalon Hill verkaufte,^[1] wurde das Spiel dann von Avalon Hill produziert. Einige der stärksten Spieler leben in Deutschland, darunter der vielfache Weltmeister Klaus Hußmanns. Zu den prominentesten TwixT-Freunden zählt der Kabarettist Herbert Feuerstein.

TwixT gehört zur Gruppe der Verbindungsspiele und ist eng verwandt mit Spielen wie Hex, Havannah und Y. Zwei Spieler versuchen die gegenüberliegenden Seiten eines Spielbrettes mit quadratischem Raster miteinander zu verbinden. Standardmäßig kommt ein 24×24-Raster zum Einsatz, bei dem die Eckpunkte fehlen. Ein Spieler muss dabei von oben nach unten verbinden, der andere von rechts nach links. Wem das zuerst gelingt, hat gewonnen. Pro Zug setzt jeder Spieler einen Spielstein in seiner Farbe. Spielsteine gleicher Farbe, die im Rösselsprung auseinander stehen, werden mit Brücken verbunden. Gegnerische Brücken können nicht überbaut werden. Jeder Spieler kann vor seinem Zug beliebig viele eigene Brücken entfernen. Auf diese Weise wird die Wahrscheinlichkeit des gegenseitigen Blockierens und damit eines unentschiedenen Spielausgangs vermindert. Ein Unentschieden ist zwar theoretisch möglich, kommt in der Praxis aber in nicht einmal einem Prozent aller Partien vor.

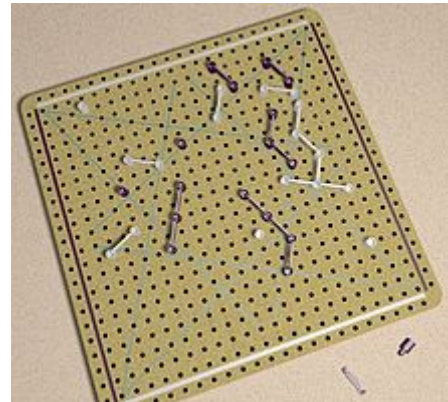
Trotz seiner einfachen Regeln hat dieses Spiel eine erstaunliche Spieltiefe. Es gibt zurzeit noch kein Computerprogramm mit nennenswerter Spielstärke.

Inhaltsverzeichnis

- 1 Notation
- 2 Strategie
- 3 Spielstärkenausgleich
- 4 Literatur
- 5 Einzelnachweise
- 6 Weblinks

Notation

TwixT



kurz nach Beginn einer TwixT-Partie

Daten zum Spiel

Autor	Alex Randolph
Verlag	3M (1962) Avalon Hill (1976) Schmidt Spiele (1979) Klee Spiele (1990) Kosmos (1998), u.a.
Erscheinungsjahr	1962, 1976, 1979, 1990, 1998
Art	Strategiespiel
Mitspieler	2
Dauer	30–45 Minuten
Alter	ab 10 Jahren

Auszeichnungen

Spiel des Jahres 1979: Auswahlliste

TwixT-Züge werden mit Zugnummer, Buchstaben, Zahlen und Verbindungskennungen notiert. Die Buchstaben bezeichnen die Spalte, die Zahlen die Reihen. L1 wäre also ein Zug in der Mitte der obersten Reihe, A12 ein Zug in der Mitte der äußersten linken Spalte und M13 ein Zug in der Mitte des Spielbretts. Entsteht durch den Zug eine Verbindung zu einem anderen eigenen Spielstein, wird das durch ein Minuszeichen angezeigt: K12-. Eine Zugabfolge könnte also etwa folgendermaßen lauten: 1.I11 (Weiß), 2.I13 (Schwarz), 3. K12-, 4.K13-. Wenn ein Spieler in seinem Zug eine eigene Brücke entfernt, wird dies durch die eingeklammerte Positionsbeschreibung der Brücke vor dem eigentlich Zug angezeigt: 5. (I11-K12) M13.

Strategie

Von zentraler Bedeutung für den Spielverlauf ist die Eröffnung, die ungefähr die ersten sieben Züge umfasst. Beide Spieler müssen versuchen, mit ihren Startzügen einen möglichst großen Teil des Spielbretts zu kontrollieren. TwixT wird meist mit der sogenannten Kuchenregel gespielt, d.h. der zweite Spieler darf entscheiden, ob er nach dem Zug des Startspielers mit diesem tauschen möchte. Der erste Zug wird daher fast immer am Rand des Spielbretts platziert, um dem Gegner bei einem möglichen Tausch keinen zu großen Vorteil einzuräumen. Schon 1.D3 gilt heute als starker Eröffnungszug und wird von vielen erfahrenen Spielern getauscht.

Spielstärkenausgleich

TwixT gilt als sehr „hartes“ Spiel. Ein einziger falscher Zug kann sehr viel schneller zu einer Niederlage führen als bei den meisten anderen Spielen. Aus diesem Grund kann es gerade bei TwixT-Einsteigern leicht zu Frustrationserlebnissen kommen: Sie verlieren jedes Match, wissen aber letztlich nicht, warum. Im Gegensatz zu etwa Go gibt es keine etablierte Vorgehensweise, mit der sich die Unterschiede zwischen verschiedenen starken Gegnern ausgleichen ließen. Ein Vorschlag besteht darin, die zu überquerende Distanz für den schwächeren Spieler von 24 auf zum Beispiel 22 oder 20 herabzusetzen. Der stärkere Spieler kann dem schwächeren auch ein oder zwei Züge Vorsprung einräumen. Schon bei einer Vorgabe von drei Zügen dürften aber selbst geübte Spieler keine Chance auf einen Sieg mehr haben.

Literatur

- Erwin Glonnegger: *Das Spiele-Buch: Brett- und Legespiele aus aller Welt; Herkunft, Regeln und Geschichte*. Drei-Magier-Verlag, Uehlfeld 1999, ISBN 3-9806792-0-9.

Einzelnachweise

1. Hasbro – Brief History (http://boardgames.about.com/od/companies/a/hasbro_history.htm) bei about.com

Weblinks

 **Commons: Twixt** – Sammlung von Bildern, Videos und Audiodateien

- TwixT (3M) in der Spieledatenbank Luding
- Twixt in der Spieledatenbank BoardGameGeek (englisch)
- K2Z server TwixT in Echtzeit spielen
- Little Golem Große TwixT-Plattform mit Turnieren und Meisterschaften. Die Regeln weichen hier allerdings leicht ab: Man kann keine Brücken entfernen, aber Brücken des gleichen Spielers können einander überkreuzen.
- TwixT auf der Mindsport-Olympiade
- TwixT-Probleme zum Üben
- Neue TwixT-Rätsel von Alan Hensel
- Informationen zu Computerprogrammen für TwixT
- Jtwixt Ein Programm zur TwixT-Analyse

- twixt.wikifoundry.com TwixT-Community
- Statistische Analyse von mehr als 10.000 Startzügen

Abgerufen von „<https://de.wikipedia.org/w/index.php?title=TwixT&oldid=159403315>“

- Diese Seite wurde zuletzt am 5. November 2016 um 18:38 Uhr bearbeitet.
- Der Text ist unter der Lizenz „Creative Commons Attribution/Share Alike“ verfügbar; Informationen zu den Urhebern und zum Lizenzstatus eingebundener Mediendateien (etwa Bilder oder Videos) können im Regelfall durch Anklicken dieser abgerufen werden. Möglicherweise unterliegen die Inhalte jeweils zusätzlichen Bedingungen. Durch die Nutzung dieser Website erklären Sie sich mit den Nutzungsbedingungen und der Datenschutzrichtlinie einverstanden.
Wikipedia® ist eine eingetragene Marke der Wikimedia Foundation Inc.