

HUGO KASTNER EMPFIEHLT

TWIXT

Strategieklassiker à la Alex Randolph



Liebe Leserin, lieber Leser! „Twixt“ hat eine un-
gemein bewegte Geschichte, ist dieses Spiel
im letzten halben Jahrhundert doch bereits
bei fünf Verlagen ins Programm genommen
worden, zuletzt 1998 in einer sehr anspre-
chenden Ausgabe beim Traditionsverlag Kos-
mos. Genug Qualität für ein langes Leben in der
Spielszene zeigt dieses Randolph-Werk schon
seit seiner Geburtsstunde beim Kultverlag 3M,
vor allem bei Freunden der logischen Mann-
zu-Mann (pardon: Frau-zu-Frau) Auseinander-
setzung. Edi Fülleemann hat für die vorläufige
Letztausgabe bei Kosmos eine hervorragende,
gut gebildete 24-Seiten-Einführung erstellt, die
es auch dem Ungeübten erlaubt, „Twixt“ sehr
bald in seiner vollen kombinatorischen Tiefe zu
erfassen. Dennoch geht bei diesem Randolph-
Klassiker, der es bei der Vergabe des allerersten
Spiel-des-Jahres-Preises sogar auf die Auswahl-
liste schaffte, nichts ohne Übung. Ein Grund
mehr, dass Sie sich ins Österreichische Spiele-
museum nach Leopoldsdorf verirren, um hier
verflixte, vertrackte Twixt-Turniere zu genießen.
Website: www.spielen.at

„Rot und Weiß“ sind die Reflexionen des
Lichtkegels bei einer Twixt-Begegnung in
der dieser Besprechung zugrunde liegenden
Kosmos-Ausgabe. Gemeint sind die als Spiel-
materialien dienenden Pfeiler und Brücken,
die von den beiden Kontrahenten mit Weit-
blick und Angriffslust in Rösselsprungab-
stand in die Lochfelder des quadratischen
Spielplans eingebaut werden müssen. Ge-
meint ist aber auch der stimmige Spielbox-
deckel, der in leuchtenden Farben ein TWIXT
über einem schemenhaft-grüblerischen
Spielerkopf zeigt, immerhin dem Kopf des
vielseitigen wie genialen Alex Randolph. Das
Spielziel ist mit einem Satz erklärt: Bauen Sie
eine ununterbrochene Verbindungen der ei-
genen Farbe zwischen zwei gegenüber lie-
genden Spielfeldseiten. Doch die teuflischen
Schwierigkeiten beginnen unmittelbar beim
Versuch einer ersten Umsetzung. Da sich die
Verbindungen nicht kreuzen dürfen, und
sich der Rösselsprung (zwei Felder vorwärts,

eines seitwärts) in unserer Vorstellung nur
mit Mühe über mehrere Züge hinweg visu-
alisieren lässt, sind Irrwege und Sackgassen
vorgezeichnet. Aber machen nicht gerade
diese mentalen „Zwickmühlen“ den Reiz des
Spiels aus, wie schon der Schachweltmeister
Emanuel Lasker in seinem bahnbrechenden
Werk „Brettspiele der Völker“ (Scherl, 1931)
schreibt: „... Es ist aber das Ungewisse, das
den Geist anzieht und verzaubert. Wie es
nicht anständig ist, auf eine mathematische
Gewissheit zu wetten, widerstrebt es einem
beweglichen Geist, etwas bereits Bewie-
senes, das tausendmal vor Augen geführt
worden ist, zum tausendundersten Male zu
wiederholen, um sich dadurch unrechtmä-
ßigerweise den Anschein und das Ansehen
eines schöpferischen Denkens zu verschaf-
fen.“ Bei Twixt werden Sie schnell an Ihre
logischen Grenzen stoßen, noch weit eher
als an die räumlich-physischen des 24x24-
Spielbretts. Dabei genügen, wie das fünf-
sprachige Anleitungsheft zu Recht angibt,
vier Grundregeln sowie zwei Sonderregeln
zum Spielen. Der Rest ist schöpferisches
Schaffen! Je stärker Sie werden, desto deut-
licher wird Ihnen die bekannte Regel vom
Schach bewusst werden: Die Drohung ist
stärker als die Durchführung!

Rückmeldungen an: Hugo.Kastner@spielen.at
Homepage: www.hugo-kastner.at



EMPFEHLUNG #59

Autor: Alex Randolph

Preis: ca. 25,00 Euro

Jahr: 1962 / 1998 (Kosmos)

Verlag: 3M Bookshelf Games

www.kosmos.de

SPIELER

2

ALTER

10+

DAUER

30+

● Strategie/Taktik ● Info+ ● Glück

Wie man an der schönen Kosmos-Ausgabe mit
ihrem 24-Seiten-Beiheft sowie 40 Twixt-Auf-
gaben – prall gefüllt mit Strategietipps, Beispi-
elzügen und Musterpartien – sofort sehen kann,
ist Twixt ein rein strategisch-taktisches Zwei-
personenspiel. Allerdings hat Alex Randolph
es dennoch geschafft, eine gewisse „Leichtig-
keit des Denkens“ aufs Brett zu zaubern.

Hugos EXPERTENTIPP

Spielen Sie unbedingt mehrere Partien hinter-
einander, denn nur so können Sie sich in das
eigentümliche, ungewohnte Brückenbauen
dieses Randolph-Klassikers einfühlen. Nicht
vergessen: Die „Kuchenregel“ vermeidet einen
bei vielen Strategiespielen entscheidenden Er-
öffnungsvorteil des Anziehenden. Wer jedoch
gegen einen schwächeren Spieler antritt, sollte
diesem den ersten (oder sogar zweiten) Pfeiler
in die Brettmitte setzen lassen (Handicap-Re-
gel).

Hugos BLITZLICHT

Twixt ist ein Klassiker der Strategiespiel-Kunst.
Erstmals 1962 im Kult-Verlag 3M erschienen,
erlebte Twixt Auflagen bei Avalon Hill, bei
Schmidt Spiele, bei Klee und schließlich 1998
bei Kosmos, in neuer Aufmachung, wohlge-
merkt. Diese lange Erfolgsstory ist zweifellos
der beste Beweis für die Genialität des „deut-
sch-amerikanischen Wahl-Venezianers“ Alex Ran-
dolph. Unvergessen!

VORANKÜNDIGUNG:

MEDINA

Dreidimensionaler Stadtbau im Wüstensand

IMPRESSUM

Offenlegung nach dem Mediengesetz: Medieninhaber, Eigentümer, Verleger und Hersteller: Verein „Österreichisches Spiele Museum“, ver-
treten durch Obfrau Dipl.Ing. Dagmar de Cassan, Raasdorferstrasse 28, 2285 Leopoldsdorf im Marchfelde, Telefon 02216-7000, Fax 02216-
7000-3, mail-to: office@spielen.at, Internet: www.spieljournal.at - www.gamesjournal.at - Chefredakteur: Dipl.Ing. Dagmar de Cassan

Blattlinie: Die Blattlinie ist die Meinung aller Redakteure, freien Mitarbeitern und Gastautoren. Die Spiele zur Erstellung der Rezensionen stellt
das Österr. Spiele Museum für die Dauer der Arbeit kostenlos zur Verfügung. Niemand erhält Sach-, Service-, Geldleistungen von den Verlagen.
(Alle nicht namentlich gekennzeichneten Rezensionen zu den Spielen sind von Dagmar de Cassan) Deutsche Ausgabe Version 1.0

Copyright (c) 2011 by Spielen in Österreich - Die Spiele Collection, Spiele Kreis Wien, Österreichisches Spielefest,
Spielefest, Wiener Spiele Akademie, Spiel der Spiele und zwei Spiele-Symbole sind eingetragene Warenzeichen.

Ihre Email-Adresse: Wir versenden oft an unsere Mitglieder, Abonnenten und Interessenten eine Erinnerung für
Termine und sonstige Infos. Wenn Sie noch nie eine Email von uns erhalten haben, fehlt uns Ihre Email!

ÖFFENTLICHES MEDIUM
Dieses Medium liest der
»OBSERVER«
Österreichs größter Medienbeobachter
Tel.: (01) 213 22 0

Erklärung der Icons



Gut für einen Spieler



Gut für zwei Spieler



Gut für viele Spieler



Empfohlenes Mindestalter

GABIS Erklärung auf Seite 5