

In gängigen Spielesammlungen finden sich immer und eigentlich fast ausschließlich die alten Klassiker. Schach, Dame, Go, Mühle sowie Fuchs und Henne, das auch unter Wolf und Schafe oder Halatafl bekannt ist. Neben diesen urheber-

rechtlich unbedenklich verwendbaren Spielprinzipien sind in den Jahren seit etwa 1950 einige mittlerweile fast zum Allgemeingut gewordene Spiele entwickelt worden. Diese Folge sollte eigentlich von häufig schick in schwarz und weiß

gekleideten Spielen und die damit einhergehende Startspielerproblematik erzählen. Das tut sie nur eingeschränkt, sie erzählt dafür von TwixT und von ein paar anderen Sachen mehr.

Wer fängt an?

Aus dem Leben eines Startspielers, erzählt von Jörg Domberger – Folge 2

Moderne Klassiker

1961 ist nicht nur mein Geburtsjahr, sondern auch jenes von Alex Randolph als Spieleautor. *Pan-Kai* für zwei Spieler mit roten und weißen Pentominos war, wenn man Wikipedia und anderen Quellen glauben kann, sein erstes Spiel überhaupt. Dieses Spiel wurde von Phillips verlegt und Alex selbst verlegte sich beruflich auf das Entwickeln von Gesellschaftsspielen. Spiele waren zu dieser Zeit noch nicht als Kulturgut anerkannt (sind es übrigens auch heutzutage noch nicht überall) und so sind nur wenige Exemplare dieses Spiels erhalten. Eines davon befindet sich im Österreichischen Spielemuseum und diese Rarität ist

sogar signiert. Ein anderes von Alex höchstpersönlich signiertes Spiel befindet sich in meinem persönlichen Besitz. *TwixT* – es wurde 1961 im Wiener Cafe Hawelka entwickelt – erschien in verschiedenen Ausführungen, Spielelementfarben und Verlagen. Mein Exemplar, eine Ausgabe in der mittlerweile auch klassischen *3m-Bookshelf*-Serie, wurde in Essen auf der Spielmesse signiert. Das wurde mir vom Verkäufer des Spiels – er hat sich schon vor einiger Zeit komplett auf *Magic* spezialisiert und daher seine gesammelten Schätze abgegeben – auf meine erst Jahre nach dem Kauf erfolgte Nachfrage glaub-

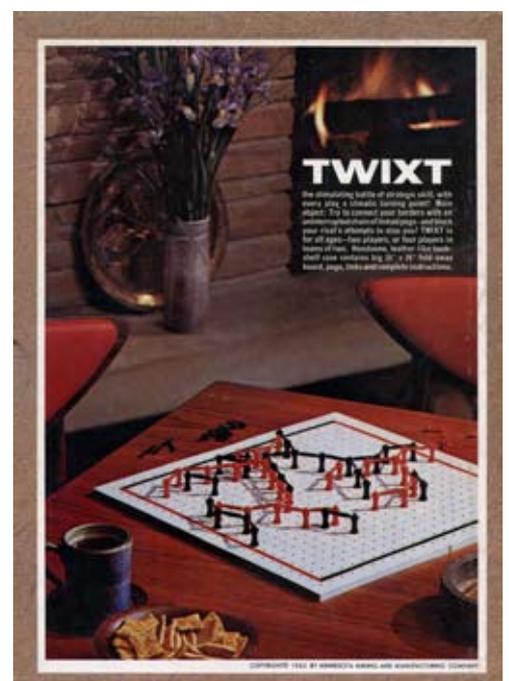
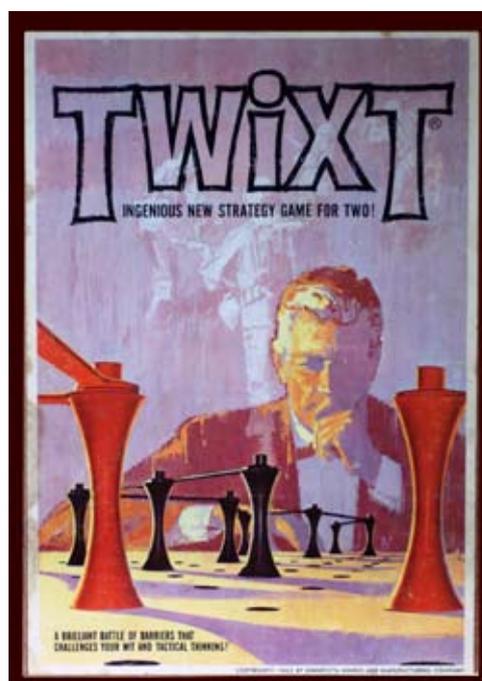
haft versichert. Anfangs erkannte ich die kunstvolle Veredelung des Kartons nämlich gar nicht. Als störend und unschön empfand ich die mit Kugelschreiber hingeworfenen Schnörkel und Kringel mitten auf der Schachtelillustration und wollte der Schmiererei schon mit einem Radiergummi zu Leibe rücken. Gut, dass es mir nicht gleich gelungen ist.

TwixT ist ein reines 2-Personen-Spiel. Jeder Spieler versucht seine Spielplanseite mit der gegenüber liegenden zu verbinden. Steher und Verbindungselemente werden dabei zu Gebilden wie Hochspan-

»A BRILLIANT BATTLE OF BARRIERS THAT CHALLENGES YOUR WIT AND TACTICAL THINKING!«

TwixT

Die guten alten 1960er-Jahre



Wer fängt an?

entnommen: frisch gespielt 2 2016 www.frisch-gespielt.at

nungsmasten mit den Stromleitungen verbaut. Der Zug des Startspielers ist wichtig; und endlich sind wir wieder beim übergeordneten Thema angelangt.

Die Kuchenregel

Von zentraler Bedeutung für den Spielverlauf einer Partie *TwixT* ist die Eröffnung. In etwa den ersten sieben Zügen gilt es, möglichst große Gebiete der löchrigen Bodenplatte zu kontrollieren. Gemeint ist dabei nicht jene unseres alten VW-Käfers, sondern das 24 x 24 Löcher umfassende Spielbrett, wobei die vier Eckfelder nicht besetzt werden. *TwixT* gilt als „hartes Spiel“. Kleine Fehler können ungewohnt rasch in die unabwendbare Niederlage führen, ein Unentschieden ist nur theoretisch möglich. Der Startspieler hätte einen deutlichen Vorteil, wenn er einen Steher in eines der Zentrumslöcher platziert. Daher wird *TwixT* im Duell gleichwertiger Gegner meist mit der sogenannten Kuchenregel gespielt: Einer teilt den Kuchen, der andere sucht aus. Umgelegt auf das Spiel bedeutet es, 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. Genau genommen strebt der Spieler, der die Partie mit einem Zug eröffnet, nach einem möglichst neutralen Zug mit dem „Wert 0“. Tauschen oder nicht wird für den zweiten Spieler dann zur reinen Geschmackssache. Ein Zug mit einem Wert größer Null (ein guter Zug) wird von einem erfahrenen Spieler sofort erkannt und abgetauscht, einen Startzug mit Wert kleiner Null lässt der Experte gerne seinem Gegner. Schon 1.D3 (Erster Zug: Steher in Spalte D, Reihe 3) gilt heute bereits als starker

Eröffnungszug und wird von vielen routinierten Spielern getauscht.

Viele Werke zur Spieltheorie beschäftigen sich mit *TwixT*. Man findet statistische Auswertungen zur Qualität von Startzügen, ebenso wie *TwixT*-Rätsel und auch Turniere werden immer noch veranstaltet.

Erfreulicherweise gibt es, wie in der Einleitung dieser Folge versprochen, von *TwixT* auch eine Ausgabe von KOSMOS aus dem Jahr 1998 mit eleganten weißen und schwarzen Spielerfarben. In dieser Ausgabe haben die Steher zudem unterschiedlich geformte Enden. Damit können (theoretisch) auch Blinde spielen. Das ist natürlich sehr lobenswert, wenngleich ich mir das wirklich als extrem schwierig vorstelle.

Die Kuchenregel – ich teile, du suchst aus – wurde sogar als tragendes Spielelement im Spiel ... **aber bitte mit Sahne** verwendet. Dass der Startspieler hier laut Spielregel beliebig bestimmt wird, passt irgendwie nicht ins Bild. Und ob es wirklich das Lieblingsspiel von Udo Jürgens war, kann stimmen, muss aber nicht. Es kann einfach ohne Recherche von mir behauptet worden sein, muss aber nicht.

... ist auch auf PIZZA anwendbar

Pfeifen wir auf die Kalorien und bestellen wir uns nach dem anstrengenden Exkurs in die Wiener Kaffeehausszene der 1960er Jahre für die *Teenage Mutant Ninja Turtles-Pizza Party* eine *Pizza Paletti* beim *Pizza-Flitzer*. Der *Master of Pizza* bringt allen was, statt einer Calzone darf es schon mal *der schiefe Turm von Pizza* sein.

Conni schnappt die Pizza, bei *Pizza Box Football* ist sie ganz in ihrem Element. Will man eine Quattro Stagioni gerecht teilen, wird es schwierig. Ich liebe Artischocken, soviel kann ich verraten, und ich mag Funghi. Schinken verweigere ich. Vielleicht verlangt das Verteilen einer Pizza doch eine andere Methode als die Kuchenregel? Bei allen diesen Spielen beginnt der hungrigste Spieler. Oder habe ich schon wieder was erfunden?

Nachtrag zu Folge 1

Lee Sedol, der aktuell weltbeste Go-Spieler, musste in den fünf Partien gegen seinen mit künstlicher Intelligenz ausgestatteten Gegner *AlphaGo* klein beigeben. Erst nach drei verlorenen Spielen konnte er einen Ehrenpunkt erringen, der letzte Punkt ging wieder an die in kleine Chips verpackten modernen neuronalen Netze. Medienberichte sprechen von einer durchaus aggressiven Spielweise des Computers, die den menschlichen Gegner Lee überraschte und verunsicherte und schließlich in dessen 1:4 Niederlage mündete.

AlphaGo darf sich, sofern er das auch kann, über das Preisgeld von einer Million freuen. Zudem wurde ihm vom südkoreanischen Go-Verband der neunte Dan verliehen. Gratulation ☺.

Fortsetzung folgt ...

