

*Reinhold Wittig*

---

# CORDA

---

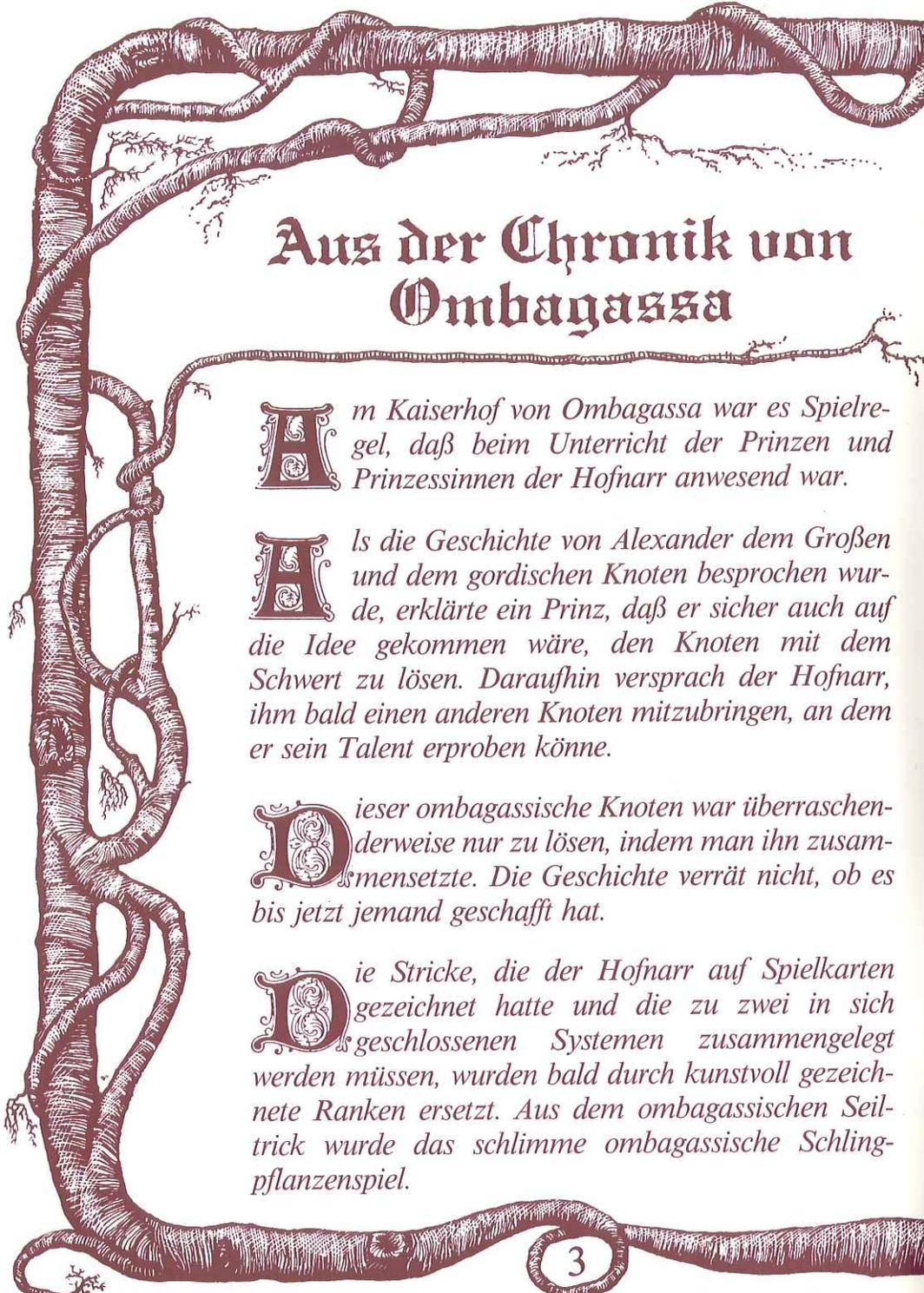
---



---

*franckh*

*Edition Petrus*



## Aus der Chronik von Ombagassa

**A**m Kaiserhof von Ombagassa war es Spielregel, daß beim Unterricht der Prinzen und Prinzessinnen der Hofnarr anwesend war.

**A**ls die Geschichte von Alexander dem Großen und dem gordischen Knoten besprochen wurde, erklärte ein Prinz, daß er sicher auch auf die Idee gekommen wäre, den Knoten mit dem Schwert zu lösen. Daraufhin versprach der Hofnarr, ihm bald einen anderen Knoten mitzubringen, an dem er sein Talent erproben könne.

**D**ieser ombagassische Knoten war überraschenderweise nur zu lösen, indem man ihn zusammensetzte. Die Geschichte verrät nicht, ob es bis jetzt jemand geschafft hat.

**D**ie Stricke, die der Hofnarr auf Spielkarten gezeichnet hatte und die zu zwei in sich geschlossenen Systemen zusammengelegt werden müssen, wurden bald durch kunstvoll gezeichnete Ranken ersetzt. Aus dem ombagassischen Seiltrick wurde das schlimme ombagassische Schlingpflanzenspiel.



Reinhold Wittig

# CORDA – DAS SCHLIMME OMBAGASSISCHE SCHLINGPFLANZENSPIEL

Grafik: Matthias Wittig

## Solitär-Spiele:

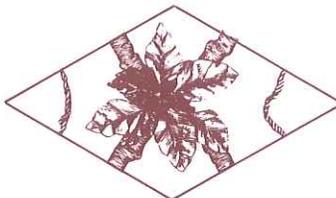
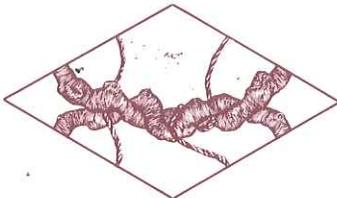
Das „Hauptspiel“ ist sehr schwierig:

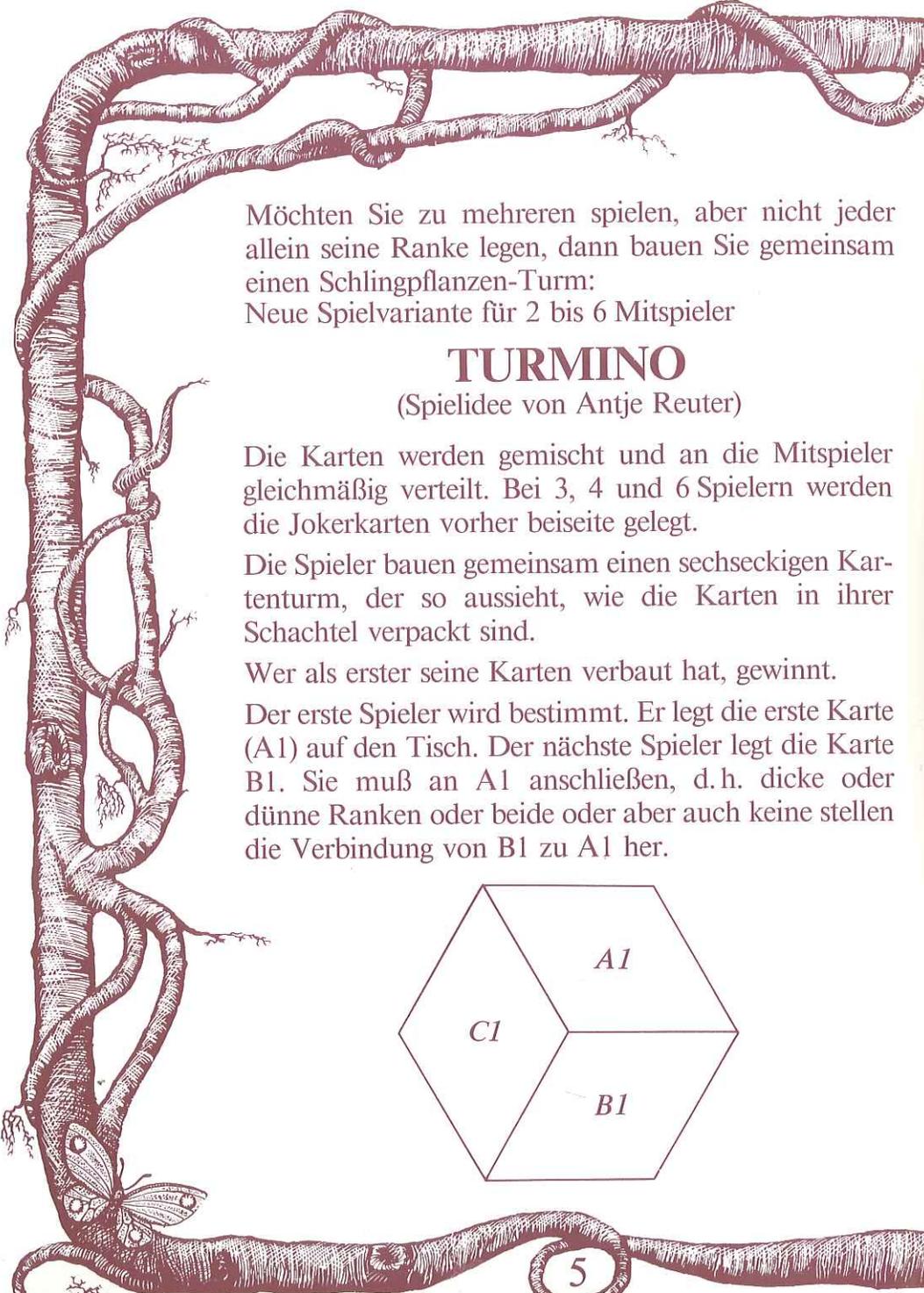
- 1) Ohne die beiden Jokerkarten (s. Bild) werden die 48 Karten so gelegt, daß sowohl die dicken wie auch die dünnen Ranken je eine fortlaufende geschlossene Form bilden!

Die Nebenspiele:

- 2) Nicht alle 48 Karten müssen verbaut werden. Man kann z. B. auch versuchen, Dreier-, Vierer- oder Fünferinge zu legen.
- 3) Nur die dicken Ranken müssen zu einem „Ring“ gelegt werden.
- 4) Mit den Jokerkarten kann man versuchen, „Achten“ zu legen.

*Jokerkarten*





Möchten Sie zu mehreren spielen, aber nicht jeder allein seine Ranke legen, dann bauen Sie gemeinsam einen Schlingpflanzen-Turm:

Neue Spielvariante für 2 bis 6 Mitspieler

## TURMINO

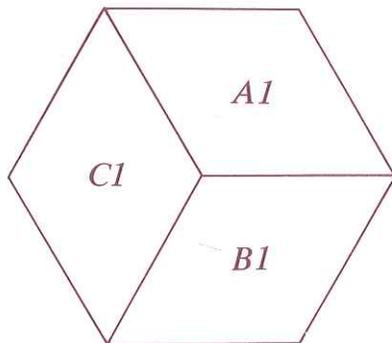
(Spielidee von Antje Reuter)

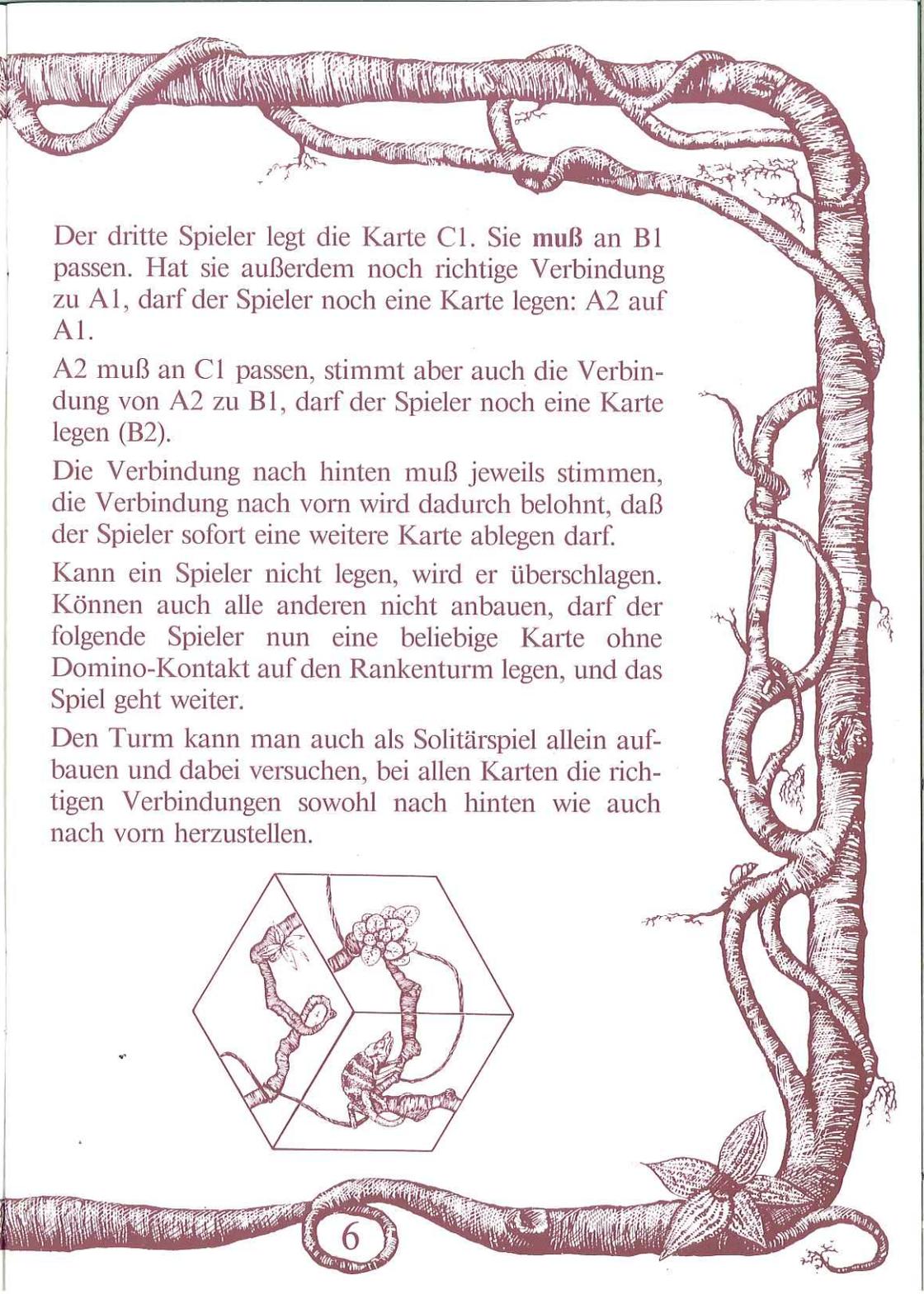
Die Karten werden gemischt und an die Mitspieler gleichmäßig verteilt. Bei 3, 4 und 6 Spielern werden die Jokerkarten vorher beiseite gelegt.

Die Spieler bauen gemeinsam einen sechseckigen Kartenturm, der so aussieht, wie die Karten in ihrer Schachtel verpackt sind.

Wer als erster seine Karten verbaut hat, gewinnt.

Der erste Spieler wird bestimmt. Er legt die erste Karte (A1) auf den Tisch. Der nächste Spieler legt die Karte B1. Sie muß an A1 anschließen, d.h. dicke oder dünne Ranken oder beide oder aber auch keine stellen die Verbindung von B1 zu A1 her.





Der dritte Spieler legt die Karte C1. Sie **muß** an B1 passen. Hat sie außerdem noch richtige Verbindung zu A1, darf der Spieler noch eine Karte legen: A2 auf A1.

A2 muß an C1 passen, stimmt aber auch die Verbindung von A2 zu B1, darf der Spieler noch eine Karte legen (B2).

Die Verbindung nach hinten muß jeweils stimmen, die Verbindung nach vorn wird dadurch belohnt, daß der Spieler sofort eine weitere Karte ablegen darf.

Kann ein Spieler nicht legen, wird er überschlagen. Können auch alle anderen nicht anbauen, darf der folgende Spieler nun eine beliebige Karte ohne Domino-Kontakt auf den Rankenturm legen, und das Spiel geht weiter.

Den Turm kann man auch als Solitärspiel allein aufbauen und dabei versuchen, bei allen Karten die richtigen Verbindungen sowohl nach hinten wie auch nach vorn herzustellen.

