

2. Auflage 1987

Idee und Text: Reinhold Wittig
Gestaltung und Grafik: Matthias Wittig
© 1986 Franckh'sche Verlagshandlung
W. Keller & Co., Stuttgart

Das Spiel einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Idea and text: Reinhold Wittig
Design and graphics by Matthias Wittig
© 1986 Franckh'sche Verlagshandlung
W. Keller & Co., Stuttgart

The game and all its parts are protected by copyright. All applications outside the strict limits of the copyright law without the permission of the publishers are forbidden and will render liable to prosecution. This applies particularly to reproduction, translation, microfilming and storage and processing in electronic systems.

Idée et texte: Reinhold Wittig
Arrangement et graphique: Matthias Wittig
© 1986 Franckh'sche Verlagshandlung
W. Keller & Co., Stuttgart

Le jeu, y compris toutes les pièces, est protégé par les droits, d'auteur. Toute utilisation au-delà de la de ces droits, sans autorisation de la maison d'édition, est interdite et passible de peine. Ceci est notamment valable pour les reproductions, les traductions, les adaptations sur microfilms ainsi que le traitement sur systèmes électroniques.

Idee en tekst: Reinhold Wittig
Ontwerp en grafiek: Matthias Wittig
© 1986 Franckh'sche Verlagshandlung
W. Keller & Co., Stuttgart

Dit spel inclusief alle onderdelen wordt beschermd d.m.v. copyright. Ieder gebruik buiten de strikte grenzen van de auteursrechten is zonder toestemming van de uitgever ontoelaatbaar en strafbaar. Dit geldt in het bijzonder voor vermenigvuldigingen, vertalingen, microverfilming en het opslaan en verwerken in elektronische systemen.

Idea y texto: Reinhold Wittig
Gráfico: Matthias Wittig
© 1986 Franckh'sche Verlagshandlung
W. Keller & Co., Stuttgart

El juego con todas sus piezas está protegido por los derechos del autor. Toda utilización fuera de estos derechos, sin la autorización de la editorial, está prohibida y puede ser sancionada. Esto es válido en particular para toda reproducción, traducción, adaptación para microfilm como también para la elaboración en sistemas electrónicos.

Reinhold Wittig

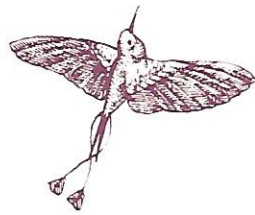
CORDA



franckh

Edition Perfection

CORDA



Spielregel	3
Playing instructions	7
Instruction de jeu	11
Handleiding spelregels	15
Instrucciones de juego	19

Aus der Chronik von Ombagassa

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

Hls 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.

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

Die 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 Seilstrick wurde das schlimme ombagassische Schlingpflanzenspiel.

Reinhold Wittig

CORDA – DAS SCHLIMME OMBAGASSISCHE SCHLINGPFLANZENSPIEL

Grafik: Matthias Wittig

Solitaire-Spiele:

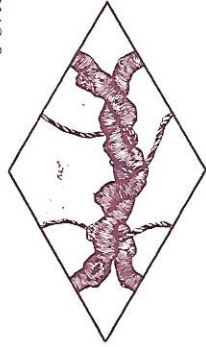
Das „Hauptspiel“ ist sehr schwierig:

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 Fünferreine 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

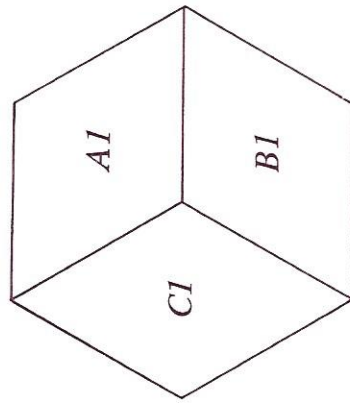
(Spielidee von Antje Reuter)

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.

