



Uit de kroniek van Ombagassa

An het Keizershof van Ombagassa was het regel, dat de hofnar aanwezig was bij het lesgeven aan de prinsen en prinsessen.

Hoen de geschiedenis van Alexander de °Grote en de gordiaanse knoop werd besproken, verklaarde de prins, dat hij zeker ook op het idee was gekomen om de knoop met het zwaard te ontwarren.

Daarop beloofde de hofnar, spoedig een andere knoop voor hem mee te brengen, waarop hij zijn talent zou kunnen beproeven.

Deze ombagassische knoop was voor de verandering alleen te ontwarren, wanneer men hem in elkaar zette. De geschiedenis verradt niet, of het tot op heden aan iemand is gelukt.

De stukken die de hofnar op speelkaarten had getekend en die tot twee in zich gesloten systemen bij elkaar moeten worden gelegd, werden spoedig vervangen door kunstig getekende ranken. Uit het ombagassische koord ontstond het netelige ombagassische slingerplanten-spel.



Reinhold Wittig

HET NETELIGE OMBAGASSISCHE SLINGERPLANTEN-SPEL

Grafiek: Matthias Wittig.

Solitaire spel:

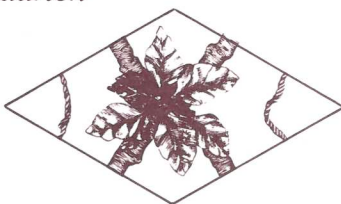
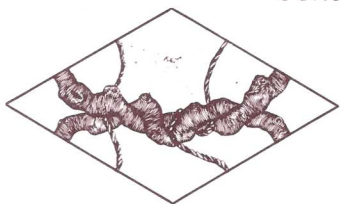
Het „Hoofdspel“ is vrij lastig:

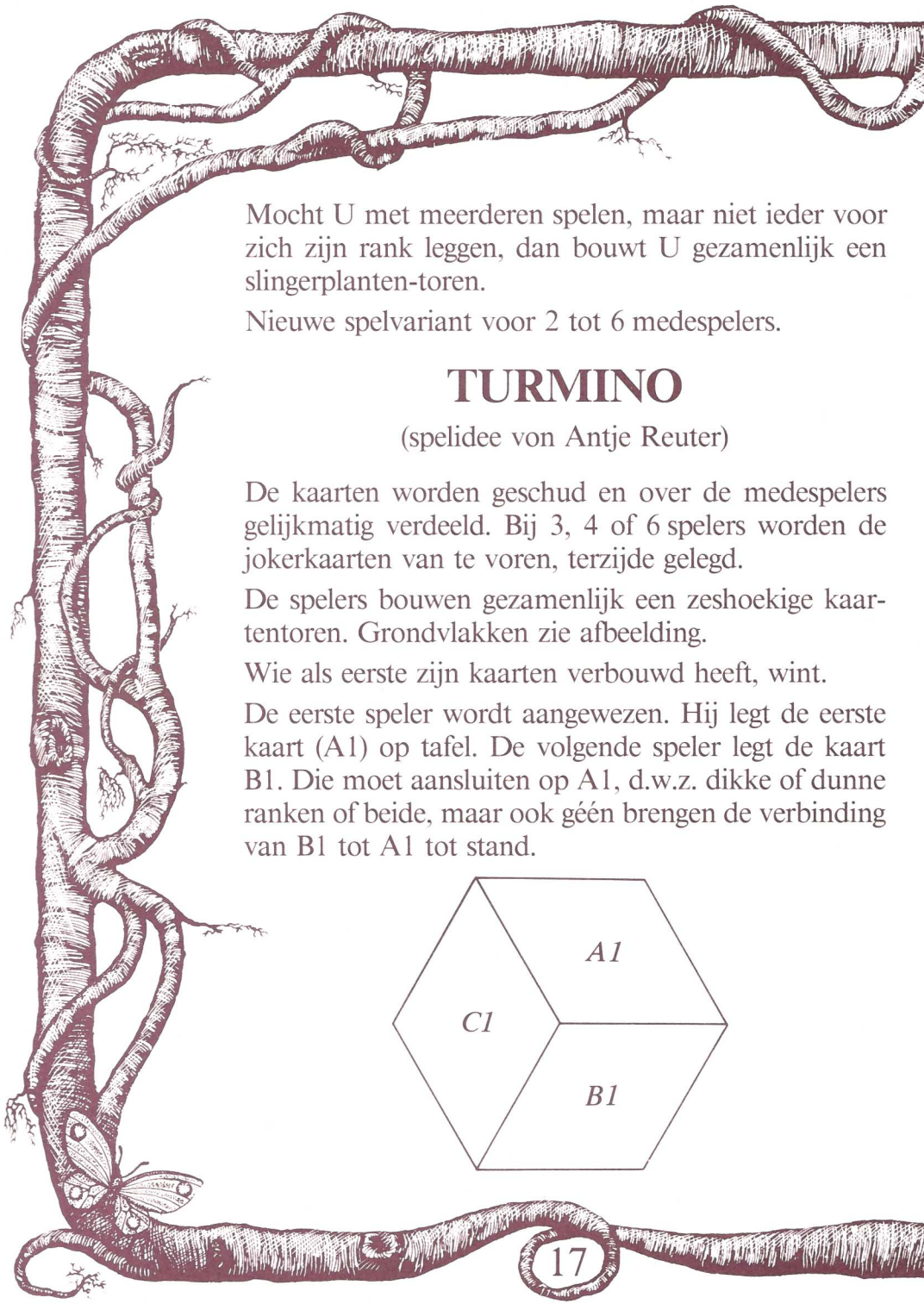
- 1) Zonder de beide jokerkaarten (zie tekening) worden de 48 kaarten zo gelegd, dat zowel de dikke alsook de dunne ranken elk een voortlopende gesloten vorm uitbeelden!

De alternatieve spellen:

- 2) Niet alle 48 kaarten moeten „verbouwd“ worden. Men kan ook proberen Drie, Vier of Vijfringen te leggen.
- 3) Alleen de dikke ranken moeten tot een „Ring“ worden gelegd.
- 4) Met de jokerkaarten kan men proberen „Achten“ te leggen.

Jokerkaarten





Mocht U met meerderen spelen, maar niet ieder voor zich zijn rank leggen, dan bouwt U gezamenlijk een slingerplanten-toren.

Nieuwe spelvariant voor 2 tot 6 medespelers.

TURMINO

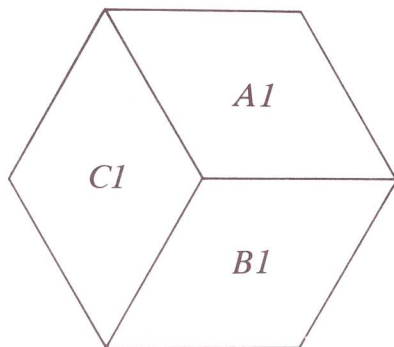
(spelidee von Antje Reuter)

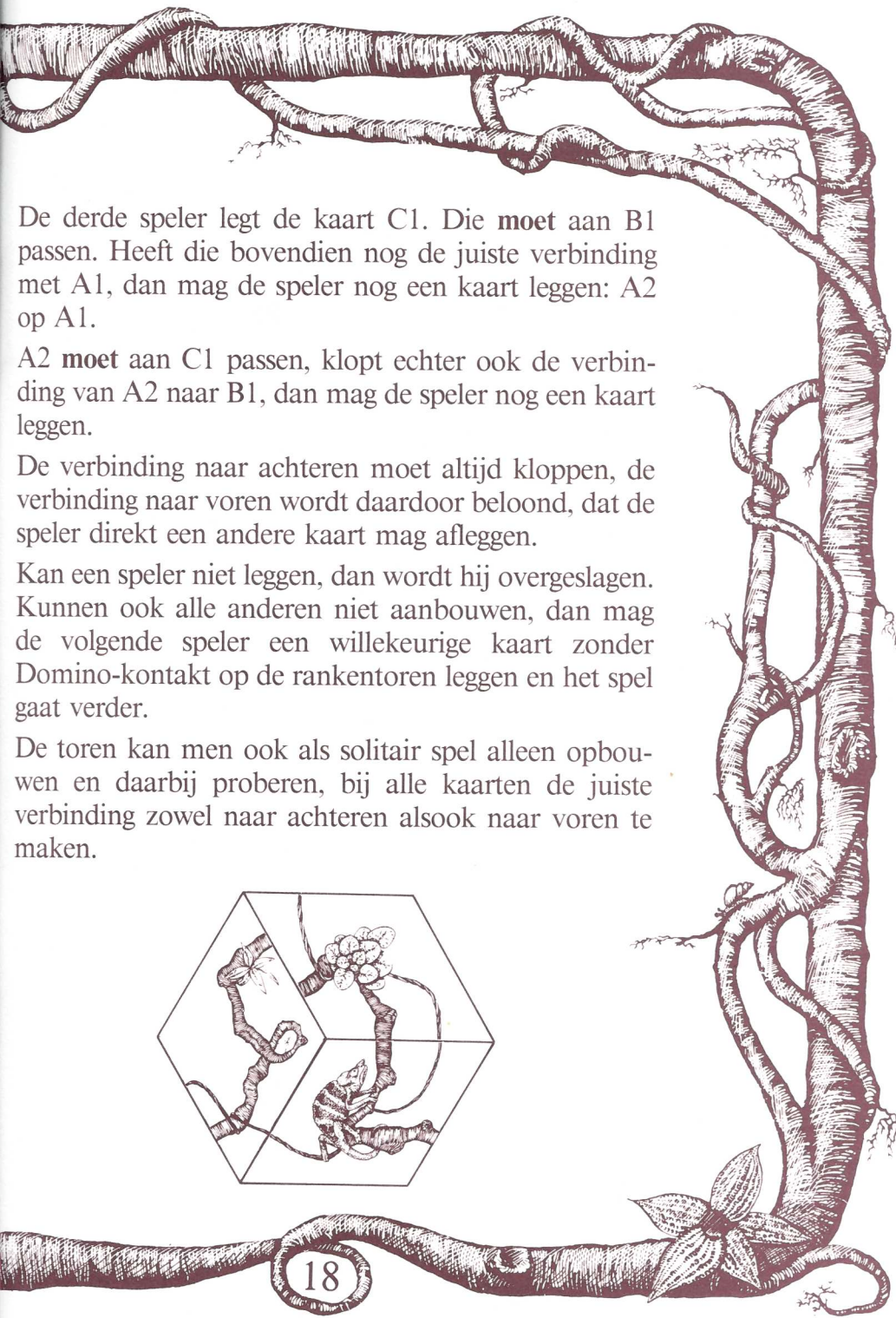
De kaarten worden geschud en over de medespelers gelijkmatig verdeeld. Bij 3, 4 of 6 spelers worden de jokerkaarten van te voren, terzijde gelegd.

De spelers bouwen gezamenlijk een zeshoekige kaartentoren. Grondvlakken zie afbeelding.

Wie als eerste zijn kaarten verbouwd heeft, wint.

De eerste speler wordt aangewezen. Hij legt de eerste kaart (A1) op tafel. De volgende speler legt de kaart B1. Die moet aansluiten op A1, d.w.z. dikke of dunne ranken of beide, maar ook géén brengen de verbinding van B1 tot A1 tot stand.





De derde speler legt de kaart C1. Die **moet** aan B1 passen. Heeft die bovendien nog de juiste verbinding met A1, dan mag de speler nog een kaart leggen: A2 op A1.

A2 **moet** aan C1 passen, klopt echter ook de verbinding van A2 naar B1, dan mag de speler nog een kaart leggen.

De verbinding naar achteren moet altijd kloppen, de verbinding naar voren wordt daardoor beloond, dat de speler direkt een andere kaart mag afleggen.

Kan een speler niet leggen, dan wordt hij overgeslagen. Kunnen ook alle anderen niet aanbouwen, dan mag de volgende speler een willekeurige kaart zonder Domino-kontakt op de rankentoren leggen en het spel gaat verder.

De toren kan men ook als solitair spel alleen opbouwen en daarbij proberen, bij alle kaarten de juiste verbinding zowel naar achteren alsook naar voren te maken.

