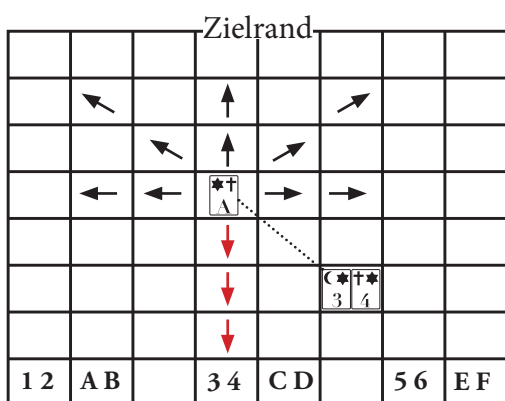


## Vorgeschichte:

Es war einmal eine Stadt, in der Juden, Christen und Mohammedaner einträchtig miteinander lebten. Der Islam war die Staatsreligion, aber es herrschte Glaubensfreiheit.

Dies klingt wirklich wie ein Märchen. Es war aber, so unglaublich es heute klingt, Wirklichkeit. Im zehnten Jahrhundert, also vor der Zeit der unseligen Kreuzzüge, war Cordoba die kultivierteste Stadt des Abendlandes. Ihre Kunst und das Kunsthandwerk, die Literatur, Medizin und Pharmazie haben über Jahrhunderte hinweg die Entwicklung Europas beeinflusst. Vielleicht führt Sie Ihre nächste Urlaubsreise nach Andalusien, also an die Quelle dieses Spiels, und Sie finden dort noch Zeugnisse dieser unglaublichen Zeit.

Unser Spiel handelt von der Gleichberechtigung und Gleichgewichtung der Religionen. Immer wenn sich ein Ungleichgewicht einstellt, gibt es im Spiel dafür einen Ausgleich. Wer dies durchschaut, gewinnt das Spiel und einen Posten im Kalifat Cordoba.



Startpositionen

Ein friedliebendes Taktikspiel für Zwei von Reinhold Wittig.

**Vorbereitung:** Die beiden Spieler sitzen nebeneinander und legen den Spielplan mit 8 mal 8 Feldern vor sich hin. Auf einem Feld können maximal 2 gleichfarbige Spielsteine stehen. Ein Spieler erhält die 6 Spielsteine mit den Ziffern von 1-6, in weinrot der andere die 6 Spielsteine mit den Buchstaben von A-F in schwarz. Jeder Spielstein wird auf seine für ihn vorgesehene Startposition gestellt. Außer den Ziffern oder Buchstaben hat jeder Spielstein 2 von 3 Symbolen, Stern ★, Kreuz † oder Halbmond ☾. Es wird vereinbart, wer beginnt.

**Ziel:** Wer zuerst vier seiner Spielsteine über den Zielrand nach Cordoba gezogen hat, gewinnt.

**Zugweise:** Bei dem Zug eines Spielers **muss** ein Spielstein um ein oder zwei Felder geradlinig zur Seite oder vorwärts gesetzt. Das Vorwärtssetzen ist gerade oder diagonal erlaubt. Über andere Spielsteine darf man generell hinwegziehen. Das Feld das der gezogene Spielstein erreicht, **muss** entweder frei sein oder es darf auch von einem Spielstein derselben Farbe besetzt sein.

Wird ein Spielstein auf ein schon besetztes Feld gezogen, dann werden beide Spielsteine nebeneinander auf dem gleichen Feld platziert. Beim nächsten Zug dieses Spielers **muss** ein Spielstein dieses doppelt besetzten Feldes gezogen werden.

**Macht und Ausgleich:** Liegen bei einer solchen Paarbildung Spielsteine mit gleichen Symbolen nebeneinander, so haben sie eine besondere Machtposition. Zur Aufrechterhaltung des Gleichgewichtes treten alle Spielsteine, die das gleiche Symbol tragen und geradlinig, auch diagonal, mit dem doppelt besetzten Feld verbunden werden können, den friedlichen Rückzug an.

**Rückzug:** Der Spieler, der zwei gleiche Symbole zu einer Machtposition zusammengefügt hat, setzt fremde und eigene Spielsteine, die auf diese Weise betroffen sind, um 3 Felder geradlinig zurück. Über andere Spielsteine darf hinweggezogen werden. Das Zurücksetzen muss auf einem freien Feld enden. Ist ein in Frage kommendes Feld besetzt, wird nur um zwei, ein oder gar kein Feld zurückgesetzt.

**Ende:** Zieht der Spieler, der begonnen hat, als erster seinen vierten Spielstein über die Ziellinie, so hat der zweite Spieler noch einen Zug frei und kann damit eventuell ein Unentschieden erreichen.



© Copyright 1990 by Reinhold Wittig, Edition Perlhuhn „Spiel und Kunst“ bei  
**ABACUSSPIELE** Verlags GmbH & Co. KG, Frankfurter Str. 121, 63303 Dreieich



**ACHTUNG!** Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Erstickungsgefahr durch Kleinteile. Made in Germany.