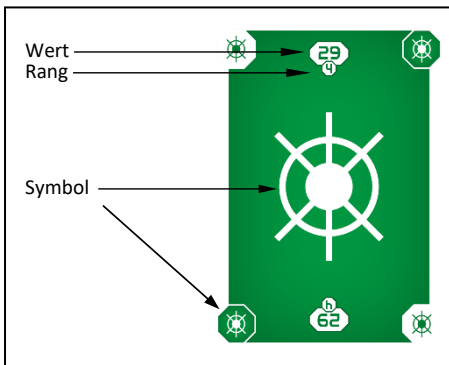


Zum besseren Verstehen sind hier die Grundbegriffe zu den Karten erklärt:



Wert: Der Wert ist die Summe aller Symbole auf der Karte.

Rang: Der Rang zeigt die Anzahl der Symbole, die auf einer Karte kombiniert sind.

Rang 1: 1 Symbol (Single-Karte)

Rang 2: 2 Symbole

Rang 3: 3 Symbole

... bis Rang 5 (alle 5 Symbole kombiniert)

Symbol: Ein Symbol kann ein einzelnes (Single-Symbol) oder einer Kombination aus mehreren Symbolen sein.

Single-Symbole:	●	—		×	○
Bezeichnung:	Punkt	Balken	Säule	X	Kreis
Wert der Symbole:	-1-	-2-	-4-	-8-	-16-
Kombinierte Symbole und ihr Wert – Beispiele:					
3	6	9	14	24	26
31					

Symbolwertberechnung:

Jedes Symbol hat einen eigenen Wert. Die Summe der Werte aller Symbole ergibt den Gesamtwert der Karte.

Beispiel:

Karte mit Punkt (1) und Balken (2) = Wert 3, wie das erste Symbol links im Kasten zeigt.

Karte mit Balken (2) und Säule (4) = Wert 6.

Single-Karten: Enthalten genau ein Symbol. Es gibt 5 Single-Karten, je eine für Punkt, Balken, Säule, X und Kreis.

Kombination der 5 Single-Symbole: Jedes Symbol kann mit jedem anderen kombiniert werden. Die Karte mit dem Wert 31 kombiniert alle 5 Symbole und ist die einzige mit Rang 5.

Joker: Der Joker ist eine Ausnahme, er steht für die 0 und kann als „Kein Symbol auf dieser Karte“ definiert werden.

Wert = 0, Rang = 0 (keine Symbole)

In manchen Spielen kann der Joker den Rang 6 haben.

Pilot: Aus dem 2er-Kartenset (Rot/Blau). Wird eingesetzt im Spiel Raumschiffe.

Münze: Aus dem 4er-Kartenset. Wird bisher eingesetzt in den Spielen Auktion und White Jack.

Kartendeck: Ein vollständiges Deck besteht aus 32 Karten einer Farbe.

Nachziehstapel: Die Karten liegen verdeckt aufeinander. Je nach Spielregel können Karten von diesem Stapel nachgezogen werden.

Ablagestapel: Dient zum Ablegen gespielter Karten und wird, falls nötig, als neuer Nachziehstapel verwendet.

Markierer: Objekte wie Figuren, Münzen oder Würfel, die zur Markierung oder Blockierung von Karten in einigen Spielen verwendet werden.

Mechanik – Ein Symbol mehr oder weniger: Diese Mechanik erlaubt es, Karten so anzulegen oder daraufzulegen, dass die Symbole der ursprünglichen Karte unverändert bleiben. Dabei darf durch die neue Karte nur ein Symbol hinzukommen oder entfernt werden.



- **Ein Symbol mehr:** Die anzulegende Karte muss alle Symbole der ursprünglichen Karte enthalten, jedoch eins davon weniger.

Beispiel: Ursprüngliche Karte 12 (Säule, X), anzulegende Karte 13 (Punkt, Säule, X).

- **Ein Symbol weniger:** Die anzulegende Karte muss die gleichen Symbole haben, aber eins davon weniger.

Beispiel: Ursprüngliche Karte 29 (Punkt, Säule, X, Kreis) angelegte Karte 13 (Punkt, Säule, X)

- **Häufiger Fehler:** Viele Spieler, die diese Mechanik noch lernen, ersetzen ein Symbol anstatt eines hinzuzufügen oder zu entfernen. Dies lässt sich leicht vermeiden, indem man auch auf den Rang achtet: Eine Karte mit einem zusätzlichen Symbol hat immer einen um eins höheren Rang. Eine Karte mit einem fehlenden Symbol hat entsprechend einen um eins niedrigeren Rang. Bleibt der Rang unverändert, wurde ein Symbol ersetzt, was falsch ist.

Diese Seite ist dafür gedacht, sie sich für die ersten Spiele hinzulegen, um mehr verstehen über die Symbole zu bekommen.

Single Symbole



Punkt
1



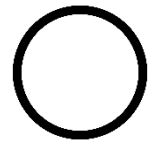
Balken
2



Säule
4

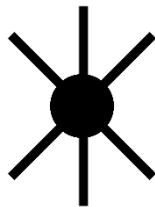


X
8

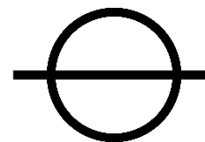


Kreis
16

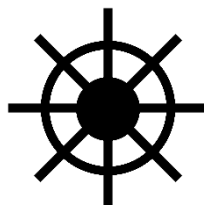
Kombinierte Symbole



Rang 3
13 (1+4+8)



Rang 2
18 (2+16)



Rang 5
31