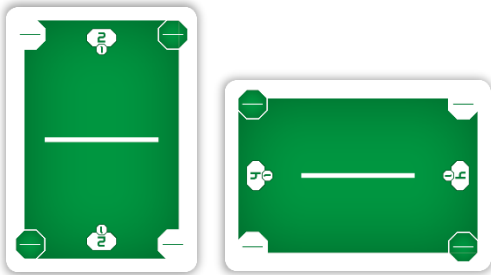


# Hilfe bei Legefehlern

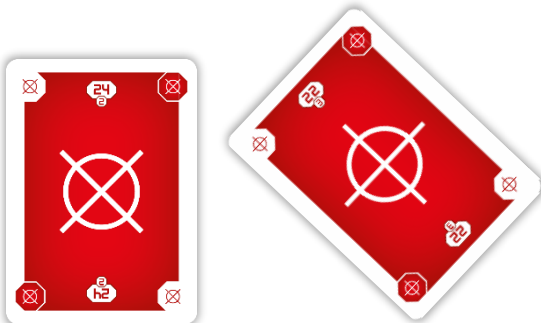
## Verwechslung von Balken und Säule:

Die Karten 2 und 4 haben zwei fast identische Symbole, wobei sich der Balken horizontal und die Säule vertikal erstreckt. Wenn eine dieser Karten um 90 Grad gedreht wird, sehen beide Symbole gleich aus. Daher ist es wichtig, stets darauf zu achten, wie die eigene Karte im Verhältnis zur bereits liegenden Karte ausgerichtet ist. Besonders bei Schlagabtausch kommt es bei neuen Spielern oft zu diesem Fehler, aber auch in fast allen anderen Spielen. Meist benötigen Spieler, die Schwierigkeiten damit haben, einige Runden, um sich an den Unterschied zu gewöhnen. Seien Sie geduldig und weisen Sie freundlich darauf hin, wenn der Fehler erneut auftritt.



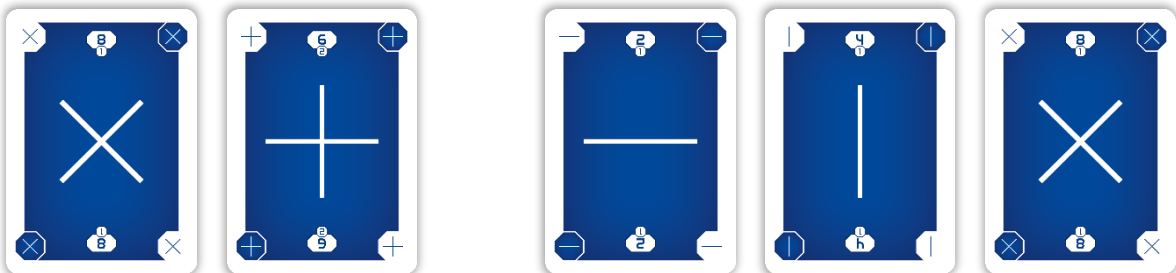
## Verwechseln von X mit Balken + Säule

Manchmal kommt es vor, dass das X als Kombination aus Balken und Säule interpretiert wird. Auch hier ist es wichtig, auf die genaue Ausrichtung der Karten zu achten.



## Ist X ein einzelnes oder zwei Symbole?

Das X ist ein einziges Symbol, während das „+“ (Balken und Säule) aus zwei Symbolen besteht. Manche Spieler verwechseln diese drei Elemente. Es ist wichtig, Balken, Säule und X klar voneinander zu unterscheiden.



### Ein Symbol zu viel oder zu wenig:

Hier gibt es zwei typische Fehler:

#### 1. Verwechslung der Symbole:

Wenn Balken, Säule und X nicht klar verstanden werden, kommt es oft zu Verwechslungen in der Anzahl und Art der Symbole. So kann es passieren, dass falsche Symbole zugeordnet werden oder eine falsche Anzahl entsteht, beispielsweise durch die Verwechslung von X mit Balken + Säule.

#### 2. Fehlerhafte Anzahl der Symbole:

Einige Spieler neigen dazu, eine Karte mit der gleichen Anzahl von Symbolen wie die vorherige Karte zu spielen, was meist an einem mangelnden Verständnis für die Symbole liegt. Dies lässt sich beheben, indem man die kleine Zahl (Rang) auf jeder Karte beachtet, die die Anzahl der Symbole angibt. Soll eine Karte mit einem Symbol mehr oder weniger als die aktuelle Karte gespielt werden, muss der Rang der neuen Karte entsprechend um eins abweichen (z. B. eine Karte mit Rang 3 erfordert eine Karte mit Rang 2 oder 4). Wichtig ist, dass am Ende alle Symbole bis auf eines übereinstimmen.

Ein Symbol mehr oder weniger:

