

ASSANO

Ende des Spiels:

Beim Ablegen der vorletzten Karte müßt ihr deutlich "ASSANO!" sagen.

Dies ist eine Warnung an alle Mitspieler, daß man nur noch eine Karte besitzt. Wer dies vergißt, muß zwei Karten vom Stapel ziehen. Wer ASSANO angekündigt hat und dann auch seine letzte Karte ablegen konnte, beendet siegreich die Spielrunde. Danach wird abgerechnet. Der Sieger bekommt alle Kartenwerte, die seine Mitspieler noch auf der Hand haben, als Pluspunkte gutgeschrieben.

Und so zählen die Karten:

• Alle Zahlenkarten zählen	ihren Wert
• „Einmal aussetzen“ zählt	20 Punkte
• „Richtungswechsel“ zählt	20 Punkte
• „Nimm 2“ zählt	20 Punkte
• „Farbwahl“ zählt	50 Punkte
• „Farbwahl + 4“ zählt	100 Punkte

Wer nach mehreren Runden als erster 500 Pluspunkte erreicht, gewinnt das Spiel. Bei 4 und mehr Spielern könnt ihr die Punktzahl natürlich auch auf 1000 heraufsetzen – schließlich gibt das mehr Runden Spaß!

© 1984 / 1996 / 1999 ASS Spielkarten Verlag GmbH
Art.-Nr. 73520

ASS Spielkarten Verlag GmbH
Gewerbestraße 4-6
D - 71144 Steinenbronn



ASSANO

Mau-Mau vom Feinsten: fetzig und quietschvergnügt!
Für 2 bis 10 Spieler ab 6 Jahren.

Spielzubehör: 108 ASSANO-Karten,
2 Blitzinfo-Karten zu den Aktionen,
diese Spielanleitung

Spielziel ist es, als erster alle Karten aus der Hand abzulegen. Zuvor geht jedoch die Post ab: eine wilde Jagd nach Punkten, Spaß an einfachen – aber wirksamen Aktionen und die gemeinsame Freude an guter Unterhaltung.

Zu Beginn bekommt jeder 7 Karten. Klar, daß ihr die Karten vorher gut gemischt habt und sie natürlich verdeckt aussteilt. Die beiden Blitzinfo-Karten schaut ihr euch vorher gut an und legt sie in die Mitte. Doch bald wißt ihr die Aktionen auswendig und braucht sie nicht mehr.

Die restlichen Karten bilden den verdeckten Abhebestapel in der Mitte. Die oberste Karte könnt ihr gleich umdrehen: sie bildet den Grundstock für den Ablagestapel, auf dem ihre eure Karten loswerden könnt.

Es beginnt, wer von euch zuletzt Geburtstag hatte.

Du hast immer zwei Spielmöglichkeiten, wenn du an der Reihe bist:

- 1. Entweder eine Karte ablegen.** Diese muß in Farbe, Zahl oder Aktion mit der obersten Karte auf dem Ablagestapel übereinstimmen.
Beispiel: auf Grün-7 kannst du entweder jede andere grüne Zahlenkarte oder Gelb-7, Blau-7, Rot-7 oder eine passende Aktionskarte ablegen. Die Aktionskarten werden später im Detail beschrieben.
- 2. Oder eine Karte ziehen.** Konntest du keine Karte ablegen, mußt du eine Karte ziehen. Sollte diese Karte jetzt passen, darfst du sie sofort ausspielen, du Glückspilz. Paßt diese Karte aber nicht, mußt du noch eine Karte ziehen und ggf. noch eine. Bei maximal drei Karten ist aber Schluß.
Geht der Abhebestapel zu Ende, werden die bisher abgelegten Karten neu gemischt; die oberste offene Karte bleibt natürlich liegen.

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe – immer hübsch im Uhrzeigersinn reihum; es sei denn, eine Aktionskarte sagt etwas anderes. Oder ...

Du hast eine identische Karte zu der, die gerade abgelegt wurde. Dann reagiere blitzschnell und donnere dazwischen. Du darfst jetzt diese identische Karte außer der Reihe auf den Ablagestapel werfen. Und schwupp, geht es bei deinem Nachbarn weiter.

Die Aktionskarten

- **Aktionskarte „Einmal aussetzen“**
Diese Aktionskarte dürft ihr entsprechend ihrer Farbe ausspielen. Der nächste Spieler muß dann aussetzen. Für den übernächsten Spieler gilt ihre Farbe als Vorgabe.
Beispiel: Auf Rot-7 wird diese Karte in Rot ausgespielt. Der übernächste Spieler darf jetzt eine rote Zahlenkarte oder eine passende Aktionskarte ablegen.
- **Aktionskarte „Richtungswechsel“**
Diese Aktionskarte dürft ihr ebenfalls entsprechend ihrer Farbe ausspielen. Ging die Spielreihenfolge gerade linksherum, wechselt sie jetzt auf rechtsherum. Diese Richtung bleibt jetzt, bis wieder ein neuer Richtungswechsel ausgespielt wird.
- **Aktionskarte „Nimm 2“**
Auch diese Aktionskarte spielt ihr entsprechend ihrer Farbe aus. Der nächste Spieler muß nun zwei Karten vom Stapel aufnehmen und darf keine Karte ablegen. Für den übernächsten Spieler gilt ihre Farbe als Vorgabe.
- **Aktionskarte „Farbwahl“**
Diese Aktionskarte könnt ihr auf jede andere Karte ausspielen und zudem noch die Farbe ansagen, die für den nächsten Spieler gilt. *Ein echter Joker!*
- **Aktionskarte „Nimm 4 + Farbwahl“**
Diese Aktionskarte könnt ihr ebenfalls auf jede andere Karte ausspielen und die Farbe ansagen. Zusätzlich zwingt ihr aber den nächsten Spieler, vier Karten vom Stapel zu ziehen, ohne daß er auch nur eine ablegen darf. *Wo er doch gerade Schluß machen wollte...*