

Drillinge, d. h. 3 Karten mit dem gleichen Bild, sind auf einmal aufzudecken. Wem das gelingt, erhält die drei Karten.

Vier gleiche Karten werden als Vierlinge gewertet, gleichgültig, ob sie auf einmal aufgedeckt wurden oder zweimal dasselbe Paar gefunden wurde.

Schluß ist, wenn kein Paar mehr im Spiel ist. Dann werden Paare, Drillinge und Vierlinge jedes Spielers gezählt.

Bewertung des Spiels

Es zählen:

2 Karten mit gleichem Bild (Zwillinge)	1 Punkt
3 Karten mit gleichem Bild (Drillinge)	3 Punkte
4 Karten mit gleichem Bild (Vierlinge)	3 Punkte

Gewinner ist, wer die meisten Punkte erringt.

Viel Spaß – Eure ASS



Altenburg-Stralsunder Spielkartenfabriken AG
7022 Leinfelden-Echterdingen 1

18 54255/3 ASS

Auto-WO

Ein spannendes Gedächtnisspiel



Inhalt:

120 Karten, davon jeweils vier gleiche Bilder, 1 Spielanleitung.

Für wen eignet sich das Spiel?

Am Spiel können sich beliebig viele Kinder ab 6 Jahren und Erwachsene beteiligen.

Fähigkeiten, die das Spiel fördert

Das Spiel ist interessant und einfach zu spielen. Spielerisch werden Fähigkeiten wie Gedächtnis, Konzentration, Geschicklichkeit weiterentwickelt.

Ziel des Spiels

Jeder Mitspieler merkt sich während des Spiels den Standort der umgedrehten Bilder. Er versucht im Spiel möglichst viele Bildpaare, -drillinge oder -vierlinge aufzudecken und zu sammeln. Dabei gilt es, Drillinge und Vierlinge der anderen Spieler zu verhindern. Wer am Schluß die meisten Punkte hat, gewinnt.

So bereiten Sie das Spiel vor

Karten gut durchmischen und in Form eines Rechtecks oder Quadrats mit der Bildseite nach unten auf dem Tisch ausbreiten.

So wird gespielt

Ein Spieler beginnt. Er darf vier Karten so aufdecken, daß sie alle Mitspieler sehen. Schafft er es, gleich zwei, drei oder vier gleiche Karten aufzudecken, nimmt er die Karten mit denselben Bildern an sich. Im anderen Fall werden die Karten mit der Bildseite nach unten am selben Platz wieder abgelegt.

Im Uhrzeigersinn wird der Reihe nach weitergespielt.

Natürlich versucht jeder Spieler, sich die Lage der einzelnen Karten zu merken. Ist er wieder an der Reihe und erinnert sich, wo gleiche Bilder liegen, deckt er wieder vier Karten auf, von denen möglichst zwei, drei oder gar alle vier das selbe Bild tragen. Niemals darf er aber mehr als vier Karten aufdecken.